

Voici la feuille d'activité :

Un double : *Écriture d'un nombre décimal*

Double est un jeu d'observation et de rapidité... qui a un succès fou !!!

Objectif : trouver les différentes écritures d'un nombre décimal

notions : racine d'un polynôme du second degré

développement et réduction

écriture décimale, sous forme fractionnaire, écriture en pourcentage, écriture scientifique d'un nombre décimal

Partie 1 Règle de construction

Pour n symboles par carte, il faut $(n - 1)^2 + (n - 1) + 1 = N$ images

1. Montrer que $(n - 1)^2 + (n - 1) + 1 = n^2 - n + 1$
2. Montrer que 4 est une racine du polynôme $n^2 - n - 12$.
3. En déduire le nombre de motifs par carte si l'on veut fabriquer 13 cartes.

Partie 2 Construction des cartes

1. Compléter le tableau suivant :

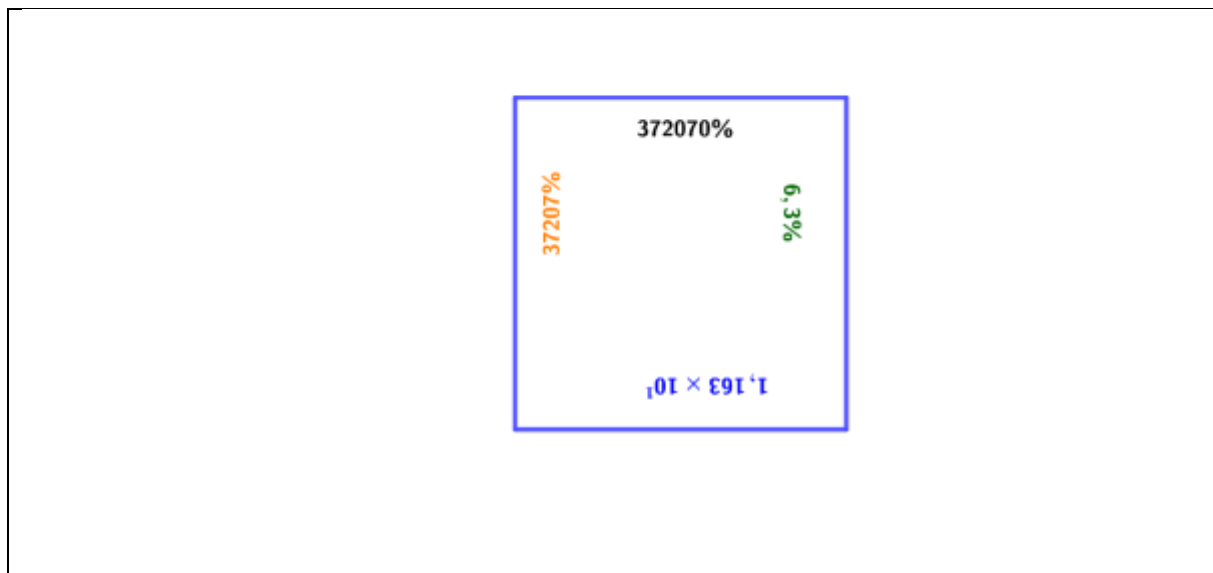
	1	2	3	4
	Écriture décimale	Sous forme Fractionnaire	En Pourcentage	Écriture scientifique
A	1,32			
B	13,2			
C	3720,7			
D	372,07			
E	0,37207			
F	37,207			
G	6,3			
H	0,063			
I	0,0063			
J	60,3			

K	11,63			
L	0,0001163			
M	11630,63			

Pour fabriquer les cartes, il faut avoir le tableau suivant :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Carte 1	A1	B1	C1										M4
Carte 2				D1	E1	F1							M3
Carte 3							G1	H1	I1				M2
Carte 4										J1	K1	L1	M1
Carte 5	A2			D2			G2					L2	
Carte 6		B2			E2			H2				L3	
Carte 7			C2			F2			I2			L4	
Carte 8	A3				E3				I3		K2		
Carte 9		B3				F3	G3				K3		
Carte 10			C3	D3				H3			K4		
Carte 11	A4					F4		H4		J2			
Carte 12		B4		D4					I4	J3			
Carte 13			C4		E4		G4			J4			

Le jeu :



$$3,7207 \times 10^2$$

$$6,3 \times 10^{-3}$$

$$1,32 \times 10^1$$

$$6030\%$$

$$3,7207 \times 10^3$$

$$6,03 \times 10^1$$

$$3,7207 \times 10^{-1}$$

$$6,3 \times 10^0$$

$$1,163063 \times 10^4$$

$$3720,7$$

$$1,32$$

$$13,2$$

372,07	37,207
0,37207	1163063%

60,3	11630,63
11,63	0,0001163

6,3	0,0063
0,063	1163063 100

$$\frac{1163}{10000000}$$

$$\frac{37207}{100}$$

$$\frac{132}{100}$$

$$\frac{01}{69}$$

$$\frac{37207}{1000}$$

$$1,163 \times 10^{-4}$$

$$\frac{37207}{10}$$

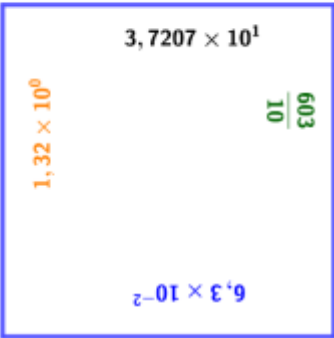
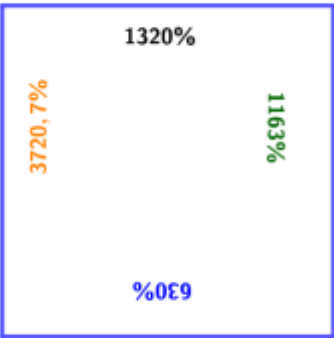
$$\frac{00001}{69}$$

$$\frac{63}{1000}$$

$$\frac{37207}{100000}$$

$$\frac{132}{10}$$

$$0,01163\%$$



La chenille Pour commencer les cartes sont distribuées aux joueurs, la dernière carte est conservée et placée au milieu de la table. Les joueurs mélangent leurs cartes et composent une pioche qu'ils posent devant eux face cachée.

Au top départ, chaque joueur doit trouver le symbole en commun entre la carte sur la table et celle du dessus de sa pile. Une fois trouvé, il nomme le symbole en commun et pose sa carte à côté de la carte sur la table. C'est la « chenille » qui démarre !

Cette carte devient alors la référence pour le prochain symbole à trouver et ainsi de suite, formant petit à petit une « chenille ». Le gagnant est le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes. Les autres joueurs continuent et occupent les places de deuxième, troisième (si 3 joueurs).

Le puits Pour commencer, les cartes sont distribuées aux joueurs, la dernière carte est conservée et placée au milieu de la table. Les joueurs mélangent leurs cartes et composent une pioche qu'ils posent devant eux face cachée.

Au top départ, les joueurs retournent leur pioche face visible. Il faut être le plus rapide pour se défausser des cartes de sa pioche en les posant sur la carte du centre. Pour cela, il suffit de nommer à chaque fois le motif identique entre la carte du sommet de sa pioche et celle du centre.

Comme la carte du centre change dès qu'un joueur pose une de ses cartes dessus, il faut être très rapide. Le but du jeu est d'être le plus rapide à se débarrasser de toutes ses cartes et surtout ne pas être le dernier !

Le petit poucet Le joueur pose 6 cartes au centre de la table pour former un chemin et les 7 cartes forment une pioche face cachée devant lui. Le joueur cherche le motif commun entre la carte du dessus de sa pile et la 1^{ère} du chemin.

Quand il l'a trouvé, il recouvre la carte du chemin avec la sienne face cachée. Il recommence avec la deuxième carte du chemin et ainsi de suite jusqu'à le terminer. Le but du jeu est de recouvrir chaque carte du chemin avec ses propres cartes.

Règles des jeux

VERSION CLASSIQUE « LE PUIITS » :

Notions : Ecritures d'un nombre décimal

Organisation : 2 ou 3 joueurs

Matériel : 13 cartes comportant 4 motifs

Déroulement du jeu : Pour commencer, les cartes sont distribuées à l'ensemble des joueurs, la dernière carte est conservée et placée au milieu de la table. Les joueurs mélangent leurs cartes et composent une pioche qu'ils posent devant eux face cachée. Au top départ, les joueurs retournent leur pioche face visible. Il faut être le plus rapide pour se défausser des

cartes de sa pioche en les posant sur la carte du centre. Pour cela, il suffit de nommer à chaque fois le motif identique entre la carte du sommet de sa pioche et celle du centre. Comme la carte du centre change dès qu'un joueur pose une de ses cartes dessus, il faut être très rapide. Le but du jeu est d'être le plus rapide à se débarrasser de toutes ses cartes et surtout ne pas être le dernier !

VERSION REMEDIATION « LE PETIT POUCKET » :

Notions : écritures d'un nombre décimal

Organisation : 1 joueur

Matériel : 13 cartes comportant 4 motifs

Déroulement du jeu : Le joueur pose 6 cartes au centre de la table pour former un chemin et les autres cartes forment une pioche face cachée devant lui. Le joueur va chercher le motif commun entre la carte du dessus de sa pile et la première du chemin. Quand il l'a trouvé, il recouvre la carte du chemin avec la sienne, face cachée. Il recommence avec la deuxième carte du chemin et ainsi de suite jusqu'à le terminer. Le but du jeu est de recouvrir chaque carte du chemin avec ses propres cartes.

VARIANTE « LA CHENILLE »

Notions : écritures d'un nombre décimal

Organisation : 2 ou 3 joueurs

Matériel : 13 cartes comportant 4 motifs

Déroulement du jeu : Pour commencer les cartes sont distribuées à l'ensemble des joueurs, la dernière carte est conservée et placée au milieu de la table. Les joueurs mélangent leurs cartes et composent une pioche qu'ils posent devant eux face cachée. Au top départ, chaque joueur doit trouver le symbole en commun entre la carte sur la table et celle du dessus de sa pile. Une fois trouvé, il nomme le symbole en commun et pose sa carte à côté de la carte sur la table. C'est la « chenille » qui démarre ! Cette carte devient alors la référence pour le prochain symbole à trouver et ainsi de suite, formant petit à petit une « chenille ». Le gagnant est le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes. Les autres joueurs continuent et occupent les places de deuxième, troisième (si 3 joueurs).

Le matériel

Le jeu est composé de 13 cartes et 3 cartes règles du jeu (imprimé recto verso). Il est imprimé en 9 exemplaires (pour 9 jeux) et plastifié avant d'être découpé et mis dans un petit sachet.



**Dobble des
écritures des
décimaux**