

Fab Jeux

Uno
Fractions

◆◆ Domaine : Nombres

Cycle 3

◆◆ Contenu

◆◆ Fiche 1 : Présentation

◆◆ Fiches 2 et 3 : Règles du jeu


◆◆ Fiches 4 à 6 : Autres propositions d'utilisation


◆◆ Fiches 7 à 17 : Cartes à imprimer recto

◆◆ Fiche 18 : Cartes à imprimer verso







 Domaine : nombres et calculs

 Niveaux : 6ème - 5ème

 Nature : Réinvestissement, entraînement

 Notion : Numération

 Matériel : Cartes à imprimer,
plastifier et découper

Présentation

« Uno » est un jeu de cartes familial créé en 1971 par Merle Robins et édité par Mattel en 1985. Le principe du jeu, bien que simplifié, est basé sur les règles du « 8 américain ».

Le jeu proposé ici permet de travailler différentes écritures ou représentations des fractions. Il est un temps d'échange entre les élèves.

Le jeu de cartes peut être utilisé en plusieurs versions différentes : une première version s'inspirant du jeu « Uno », une deuxième version inspirée du « Quem's », et enfin une version « Mistigri ».

Il peut être intéressant de prolonger le travail en faisant dessiner à chaque élève une carte mentale reprenant différentes écritures ou représentations d'une fraction.

Préparation

Les cartes doivent être photocopiées, en couleur ou non, puis plastifiées (pour un usage à long terme) et enfin découpées. Pour en prolonger la durée de vie, il est préférable d'en arrondir les angles.








Matériel

Un jeu de 110 cartes.




Principe du jeu

Pour gagner au Uno, vous devez être le premier à vous débarrasser de toutes vos cartes.

Installation

-  Après les avoir mélangées, distribuez sept cartes à chaque joueur. Chacun prend ses cartes en main sans les dévoiler à ses adversaires.
-  Les autres cartes sont placées faces cachées et constituent la pioche.
-  La carte du dessus de la pioche est retournée pour constituer le talon.

Déroulement de la partie

-  Le joueur placé à gauche du donneur commence.
-  Le principe de jeu est simple : les joueurs doivent recouvrir la carte visible du talon par une carte de même couleur ou de même valeur ou de même symbole. **Attention** : dans cette version il est interdit de jouer plus de deux cartes d'une même couleur de suite.
-  Si le joueur ne possède pas de carte lui permettant de jouer ou ne veut pas en jouer une, il pioche une carte : si cette carte peut être jouée, il a le droit de la poser. Sinon, il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire dans son jeu.





Cartes Actions

- Carte +2** : Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passer son tour. Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique.
- Carte Inversion** : Lorsque cette carte est jouée, le sens de jeu change. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur joue en premier, puis le jeu continue vers la droite.
- Carte Passer** : Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est au joueur suivant de commencer.
- Carte Super Joker** : Celui qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur et oblige le joueur suivant à piocher 4 cartes et à passer son tour (ces cartes peuvent être éliminées du jeu).
Attention ! Un joueur ne peut jouer cette carte que s'il ne possède aucune carte de la couleur demandée ou si 2 cartes d'une même couleur ont déjà été jouées. Si c'est la première carte du jeu, le donneur doit la remettre dans la pioche et en tirer une autre.
Remarque : Si un joueur pense qu'un adversaire l'a bluffé avec une carte Super Joker, il peut lui lancer un défi. Le joueur mis au défi doit alors montrer son jeu à celui qui le défie. Si le joueur a bluffé, il doit tirer 4 cartes à la place de son adversaire. Si le joueur n'a pas bluffé, le joueur accusateur doit piocher 6 cartes.

Fin de partie

- Lorsqu'un joueur pose son avant-dernière carte, il doit immédiatement annoncer à voix haute « Uno » pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main.
- S'il oublie et que l'un de ses adversaires le lui fait remarquer en annonçant « contre-Uno » avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piocher deux cartes de pénalité.
- La manche est terminée lorsqu'un joueur a posé sa dernière carte. Il est déclaré vainqueur.

Quem's

fractions

Matériel

Un jeu de 40 cartes. Il est possible de constituer deux jeux avec les cartes des planches du Uno. Il suffit d'éliminer toutes les cartes actions puis de diviser les cartes restantes en les classant grâce aux symboles ▲ et ♡.

Principe du jeu

Pour gagner au Quem's il faut réunir quatre cartes de valeur identique dans son jeu et de le faire annoncer à son voisin.

Installation

Les joueurs doivent commencer par former deux équipes de deux joueurs qui devront se placer en diagonale à la table de jeu. Chaque équipe doit trouver un signe qui lui permettra discrètement d'avertir ses partenaires durant la partie.

Le donneur distribue, une à une, quatre cartes par personne.

Attention ! Si un joueur reçoit trois cartes de la même valeur, il doit le signaler et échanger ses cartes par 4 autres dans le talon de jeu.

Déroulement de la partie

Le donneur dispose 4 cartes au centre de la table. Au signal du donneur, toutes les cartes sont retournées et les joueurs peuvent piocher en échangeant leurs cartes avec celles posées. Chaque joueur doit au final avoir toujours 4 cartes dans sa main.

Une fois que plus aucun joueur n'est intéressé par les cartes placées au centre de la table, elles sont remises sous le talon et 4 nouvelles cartes sont posées face visible sur la table. Et ainsi de suite, le changement de cartes continue.

Arrive le moment où l'un des joueurs possède 4 cartes identiques. Il doit donc essayer de prévenir son coéquipier en lui faisant le signe convenu au début de la partie.

Quem's fractions

Plusieurs cas peuvent alors apparaître.

- ❖ Le partenaire voit le signe et crie à voix haute « **Quem's** », l'équipe marque alors **1 point**.
- ❖ Le partenaire voit le signe et possède également 4 cartes identiques. Il crie à voix haute « **double Quem's** », l'équipe marque alors **2 points**.
- ❖ Le partenaire ne voit pas le signe mais un des adversaires le devine. Il crie à voix haute « **Contre Quem's** », l'équipe adverse marque alors **1 point**.
- ❖ L'un des joueurs devine que l'un de ses adversaires a quatre cartes identiques et crie « **Contre Quem's** » mais le joueur soupçonné lui montre deux cartes différentes de son jeu. L'équipe adverse marque **1 point** et le dénonciateur ne peut plus annoncer « **Contre Quem's** » de la partie.

❖ Fin de partie

La partie prend fin dès qu'une des deux équipes a marqué 7 points (ou tout autre nombre de points entendu en début de partie).

Mistigri

fractions

Matériel

Un jeu de 39 cartes. Il est possible de constituer deux jeux avec les cartes des planches du Uno. Il suffit d'éliminer toutes les cartes actions puis de diviser les cartes restantes en les classant grâce aux symboles ▲ et ♠. Il faudra ensuite enlever une carte quelconque du jeu.

Principe du jeu

Chaque joueur doit constituer des paires de cartes de même valeur afin de les éliminer jusqu'à ce qu'il ne reste plus que la carte « **Mistigri** » c'est-à-dire l'une des cartes ne pouvant plus être appairée.

Installation

Le donneur distribue une à une toutes les cartes aux joueurs.

Déroulement de la partie

Le joueur placé à gauche du donneur pioche une carte dans le jeu de son voisin de gauche sans la montrer aux autres. Si la carte lui permet de faire une paire avec une carte de même valeur de son jeu, il élimine cette paire. Si la carte ne lui permet pas de faire une paire il la conserve dans son jeu.

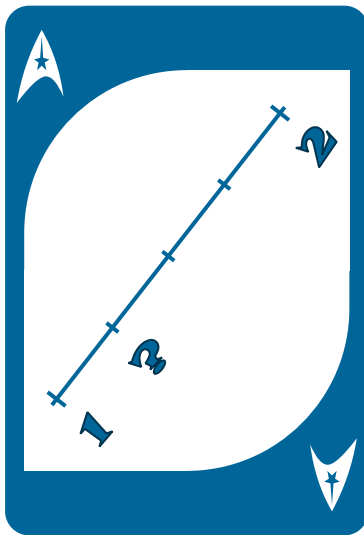
C'est ensuite au joueur placé à sa gauche de jouer sur le même principe et on continue ainsi jusqu'à ce que toutes les paires soient éliminées.

Fin de partie

Pour gagner une partie, il suffit de ne plus avoir de carte en main. Il peut donc y avoir plusieurs gagnants mais un seul perdant : « **le Mistigri** »

**Sept
sixièmes**

$$\frac{7}{6}$$

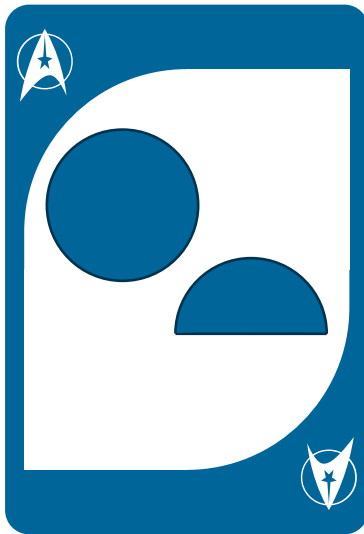


$$5 \times \frac{1}{4}$$

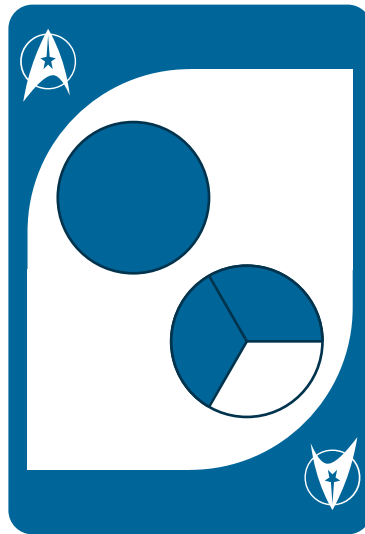
$$1 + \frac{1}{3}$$

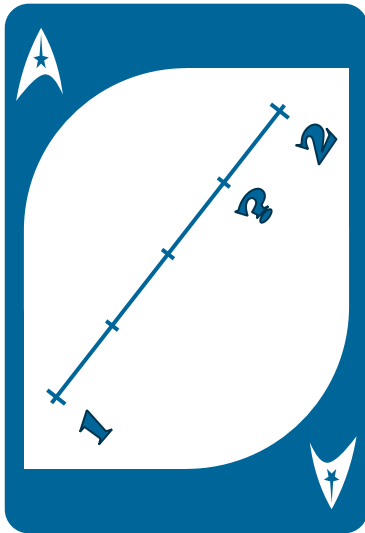
$$3 \times ? = 4$$

$$2 - \frac{1}{2}$$



**Cinq
tiers**





$$4 \times ? = 7$$

$$1 + \frac{5}{6}$$

$$11 \times \frac{1}{6}$$

$$\frac{13}{6}$$

$$3 - \frac{5}{6}$$

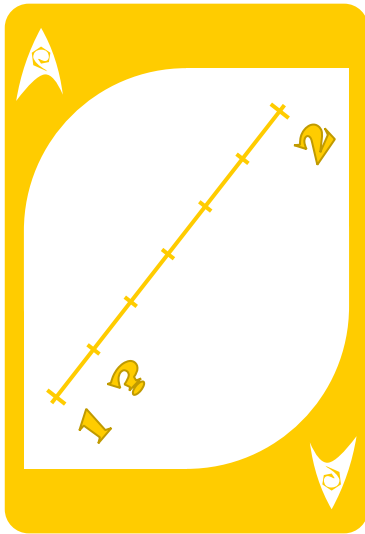
$$2 + \frac{1}{4}$$

$$3 - \frac{3}{4}$$

$$7 \times \frac{1}{3}$$

$$\frac{7}{3}$$



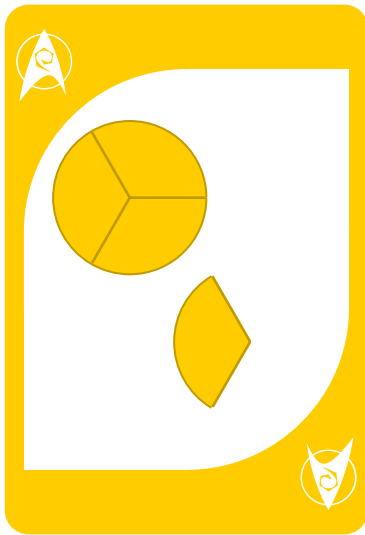


$$7 \times \frac{1}{6}$$

$$1 + \frac{1}{4}$$

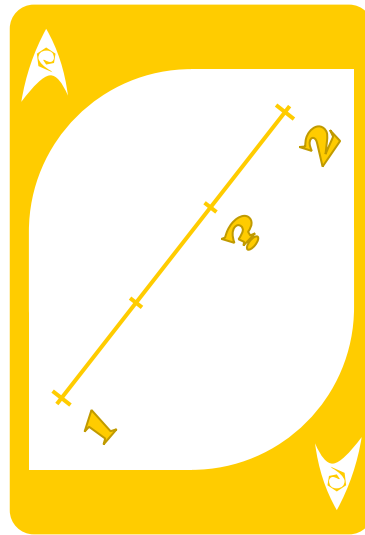
$$4 \times ? = 5$$

$$2 - \frac{2}{3}$$



Trois
demis

$$\frac{3}{2}$$



$$3 \times ? = 5$$



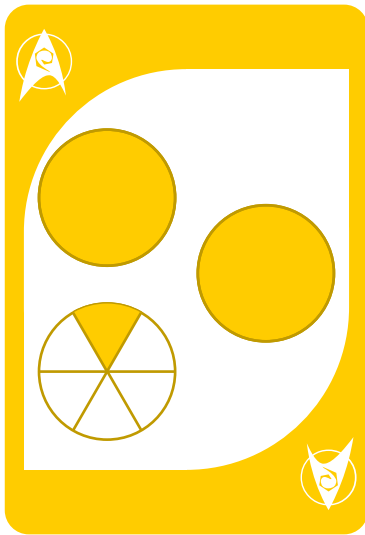
$$1 + \frac{3}{4}$$

$$7 \times \frac{1}{4}$$

$$2 - \frac{1}{6}$$

$$\frac{11}{6}$$

Treize
sixièmes



$$9 \times \frac{1}{4}$$

$$\frac{9}{4}$$

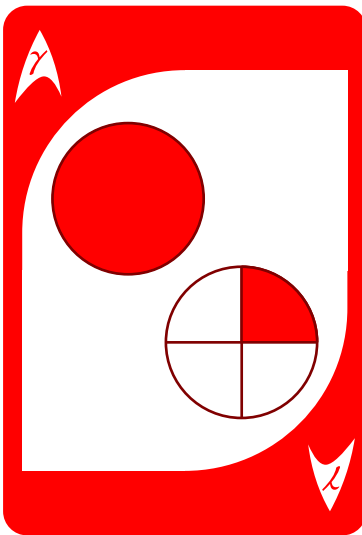
$$2 + \frac{1}{3}$$

$$3 - \frac{2}{3}$$



$$1 + \frac{1}{6}$$

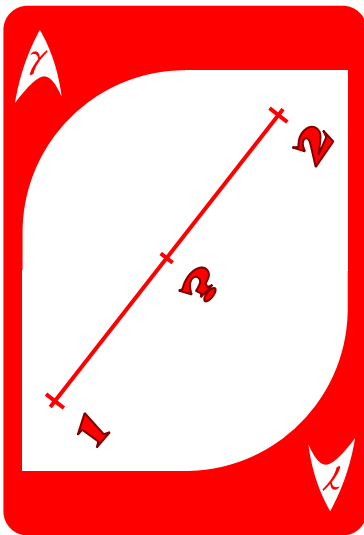
$$6 \times ? = 7$$



$$2 - \frac{3}{4}$$

$$\frac{4}{3}$$

Quatre
tiers



$$3 \times \frac{1}{2}$$

$$1 + \frac{2}{3}$$

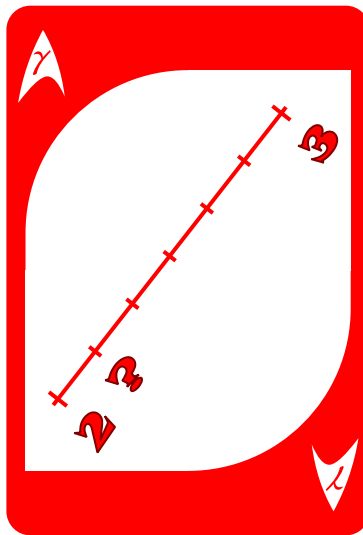
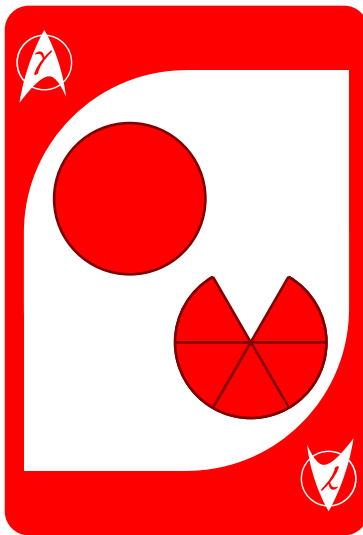
$$5 \times \frac{1}{3}$$



$2 - \frac{1}{4}$

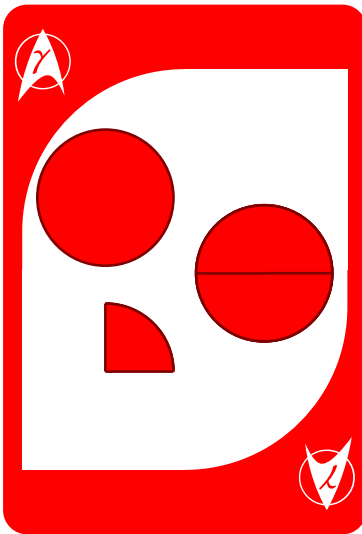
$\frac{7}{4}$

Onze
sixièmes

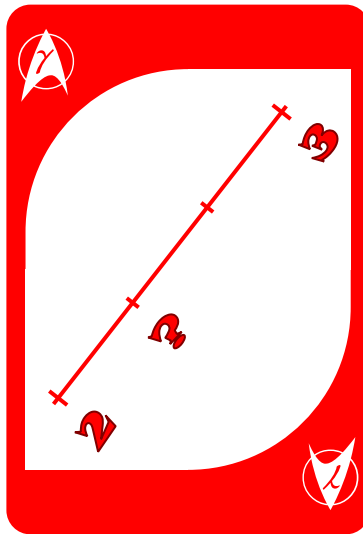


$6 \times ? = 13$

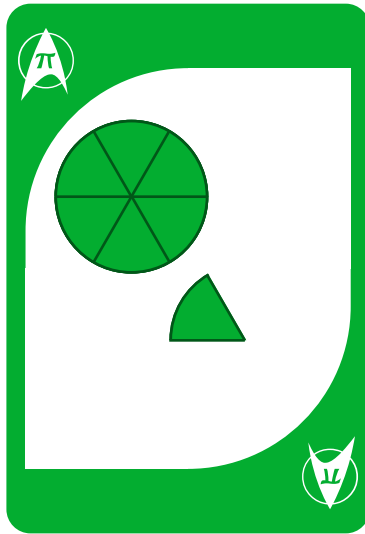
$4 \times ? = 9$



Sept
tiers

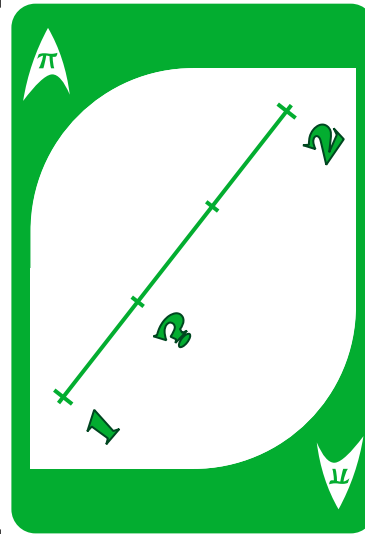


$$2 - \frac{5}{6}$$



Cinq
quarts

$$\frac{5}{4}$$



$$4 \times \frac{1}{3}$$

$$1 + \frac{1}{2}$$

$$2 \times ? = 3$$

$$2 - \frac{1}{3}$$

$$\frac{5}{3}$$

π

**Sept
quarts**

\ll

π

\ll

π

\ll

π

**$6 \times ?$
 $= 11$**

\ll

π

$2 + \frac{1}{6}$

\ll

π

$13 \times \frac{1}{6}$

\ll

π

**Neuf
quarts**

\ll

π

\ll

π

**$3 \times ?$
 $= 7$**

\ll

π

\ll

