

# FractoDingo

Votre bande de pirates a capturé un galion chargé d'or et vous devez vous partager le trésor.

Attention car pour le partage, il va falloir bien connaître les fractions.



*François Guély*  
Auteurs du jeu

Chaque carte présente un pirate.  
Quand les visages des pirates de  
deux cartes sont identiques, elles  
correspondent au même nombre.



Téléchargez gratuitement le manuel pédagogique  
sur [aritma.net](http://aritma.net), rubrique « Téléchargements ».

# PRÉSENTATION DES CARTES

Chaque carte représente une fraction, sous les 6 formes suivantes :



Fraction  
réduite

=



Représentation  
graphique

=



Fraction  
nommée



Fraction  
non réduite

=



Addition  
de fractions

=



Représentation  
décimale

Ici, les 6 fractions sont équivalentes.

Les cartes sont organisées en 3 niveaux, reconnaissables au dos des cartes qui sont différents :



### **Niveau 1**

fractions réduites  
et représentations graphiques.



### **Niveau 2**

fractions nommées  
et représentations décimales.



### **Niveau 3**

additions de fractions  
et fractions non réduites.

# **BATAILLE** (2 à 8 joueurs)

**But du jeu :** Gagner le plus de cartes possible.

**Préparation :** Choisir les cartes des niveaux avec lesquels on veut jouer. Chaque joueur prend ses cartes dans la main en tas, faces cachées.

**Déroulement :** Tous les joueurs posent en même temps sur la table la première carte de leur tas face visible (on doit voir toutes les cartes sur la table).

Le premier joueur qui trouve sur la table deux cartes correspondant au même nombre l'annonce, prend toutes les cartes et les met sous son tas.

Tant que personne ne trouve de paire, les joueurs rejouent en posant leur carte à côté de la précédente.

Si une carte Mistigri est tirée, on la laisse de côté.

**Fin du jeu :** On arrête dès qu'un des joueurs n'a plus de cartes. Le joueur qui a le plus de cartes dans son tas, a alors gagné.

**Variante :** On joue chacun son tour. Seul celui dont c'est le tour peut annoncer une paire. Cette variante est préférable en classe (elle ne favorise pas les plus rapides).

# BATAILLE DE COMPARAISONS

(2 à 8 joueurs)

**But du jeu :** Gagner le plus de cartes possible.

**Préparation :** Choisir les cartes du ou des niveaux avec lesquels on veut jouer. Chaque joueur prend ses cartes dans la main en tas, faces cachées.

**Déroulement :** Tous les joueurs posent en même temps sur la table la première carte de leur tas face visible (on doit voir toutes les cartes sur la table).

Le joueur qui a la fraction correspondant au plus grand nombre emporte toutes les cartes.



S'il y a ex-aequo entre plusieurs cartes, on rejoue avec les cartes suivantes.

Si une carte Mistigri est tirée, elle ne compte pas dans la comparaison.

**Fin du jeu :** On arrête dès qu'un des joueurs n'a plus de cartes. Le joueur qui a le plus de cartes a alors gagné.

# **RAMi** (2 à 4 joueurs)

**But du jeu :** Avoir trois paires de cartes correspondant au même nombre dans son jeu.

**Préparation :** Prendre toutes les cartes d'un ou plusieurs niveaux.

Distribuer 6 cartes par joueur sans les montrer.

Faire une pioche des cartes restantes, faces cachées.

Retourner la première carte à côté de la pioche, face visible.

**Déroulement :** Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun son tour.

À son tour, le joueur :

- Prend une carte sur la pioche ou sur le tas de cartes faces visibles à côté de la pioche.
- Rejette une carte de son jeu sur le tas faces visibles.

Les cartes Mistigri ne peuvent pas entrer dans une combinaison de deux cartes. On peut aussi ne pas les inclure dans le jeu.

**Fin du jeu :** Quand un joueur a dans son jeu trois séries de 2 cartes correspondant au même nombre, il dit « rami » et gagne.

# MISTIGRI (2 à 8 joueurs)

## But du jeu :

Ne pas avoir la carte  
« Mistigri » à la fin.



## Préparation :

Prendre toutes les cartes d'un ou plusieurs niveaux, y compris un Mistigri. Les distribuer aux joueurs une par une.

## Chaque joueur :

- étale ses cartes devant lui et élimine les paires de cartes correspondant au même nombre.
- prend les cartes restantes en main en éventail.

**Déroulement :** Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur pioche au hasard une carte dans le jeu du joueur à sa droite et la met dans son jeu.

S'il trouve dans son jeu deux cartes correspondant au même nombre, il les pose.

Quand un joueur n'a plus de cartes, il sort du jeu et fait partie des gagnants.

**Fin du jeu :** À la fin, il ne reste qu'une carte « Mistigri ». Celui qui l'a a perdu.