



Jeu de dé «Décimal» Carte de pointage

Règles	Nombres décimaux		Gagnant	
	Joueur \diamond	Joueur \square	\diamond	\square
Le plus grand nombre				
Le nombre le plus près de 0,25				
Le nombre le plus près de $\frac{1}{2}$				
Le plus petit nombre				
Le nombre le plus loin de 0,5				
Le nombre le plus près de 0,2				
Le nombre le plus près de 0,4				
Le nombre le plus près de $\frac{4}{10}$				
Le nombre le plus près de $\frac{1}{10}$				
Le nombre le plus loin de 0,1				
TOTAL :				

Atelier : Jeu de dé « Décimal »

- ◇ Je lis la première règle et je brasse les 2 dés.
- ◇ Je forme un nombre décimal (0, __ __) pour répondre à la règle. Je l'inscris dans la case **Joueur** ◇.
- Je brasse les 2 dés et je forme mon nombre. Je l'inscris dans la case **Joueur** □.
- ◇ □ On trouve le nombre qui répond le mieux à la règle. On fait un √ dans la case du gagnant.
- ◇ □ On continue ainsi pour toutes les règles.
- ◇ □ On compte le nombre de √ pour déterminer le gagnant du jeu.

Atelier : Jeu de dé « Décimal »

- ◇ Je lis la première règle et je brasse les 2 dés.
- ◇ Je forme un nombre décimal (0, __ __) pour répondre à la règle. Je l'inscris dans la case **Joueur** ◇.
- Je brasse les 2 dés et je forme mon nombre. Je l'inscris dans la case **Joueur** □.
- ◇ □ On trouve le nombre qui répond le mieux à la règle. On fait un √ dans la case du gagnant.
- ◇ □ On continue ainsi pour toutes les règles.
- ◇ □ On compte le nombre de √ pour déterminer le gagnant du jeu.