

- **Niveau et Durée** : 6e – 15 à 30 min
- **Objectif pédagogique** : Associer différentes écritures d'un nombre décimal.
- **Nombre de joueurs** : 3 ou 4 joueurs.
- **But du jeu** : Le jeu est constitué de paires de nombres égaux et d'une carte « zéro » (cartes bleues). L'objectif est de débarrasser d'un maximum de cartes de sa main en posant des paires et de pas avoir dans sa main la carte « zéro » à la fin de la partie.
- **Déroulement** : On distribue toutes les cartes, chaque joueur regarde ses cartes et pose la ou les paires qu'il a dans sa main.  
Chacun son tour : pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite et pose une éventuelle paire, il tend ensuite son jeu à son voisin de gauche qui joue à son tour.  
Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur n'a plus de carte en main.  
**Score** : on vérifie que les paires formées sont correctes à l'aide des cartes vertes. Pour chaque paire correcte, chaque joueur marque 1 point. Le joueur qui a dans sa main la carte « zéro » ne marque pas de point.
- **Dans les programmes du niveau visé** :
- **Dans la grille de compétences**

Compétence	Les capacités à évaluer en situation	Indicateurs de réussite
Représenter	Produire et utiliser diverses représentations des fractions simples et des nombres décimaux	-Les paires posées sont correctes. -Score à la fin de la (ou des) parties.

- **Les aides ou « coup de pouce »** : On peut donner un tableau de numération dans lequel on note les nombres de sa main.
- **Éléments d'analyse a posteriori** : Les élèves ont souvent besoin de temps pour repérer les paires dans leur jeu. Pour que le jeu soit plus fluide, on peut à son tour donner une carte à son voisin de gauche, piocher une carte dans le jeu de son voisin de droite et essayer de former une paire. Le voisin de gauche joue à son tour. Chaque joueur a alors un tour de jeu pour essayer de constituer une paire.