

# NOMBRES DÉCIMAUX

## ACTIVITÉ 1

1. Découper les différentes bandes de papier.

2. Pour cette question, on utilisera la *bande unité 1*.

a. Coller la *bande unité 1* sur une page de votre cahier.

b. Coller suffisamment de bandes  en dessous de cette bande unité pour former une bande de même taille.

c. De même, coller suffisamment de bandes  en dessous de la grande bande  (que vous venez de créer) pour former une bande de même taille.

d. Compléter les phrases :

— Il faut ..... bandes  pour obtenir ..... unité. L'unité est donc partagée en ..... parts égales, et une bande  représente une de ces parts. Chaque bande  vaut donc .....

— Il faut ..... bandes  pour obtenir ..... unité. L'unité est donc partagée en ..... parts égales, et une bande  représente une de ces parts. Chaque bande  vaut donc .....

3. Pour cette question, on utilisera la *bande unité 2*.

a. Coller la *bande unité 2*.

b. Coller les bandes  en dessous de cette bande unité.

c. Compléter la phrase :

Chaque bande  vaut ..... de l'unité.

4. Pour cette question, on utilisera la *bande unité 3*.

a. Coller la *bande unité 3*.

b. Coller suffisamment de bandes  en dessous de cette bande unité pour former une bande de même taille.

c. De même, coller suffisamment de bandes  en dessous de la grande bande  (que vous venez de créer) pour former une bande de même taille.

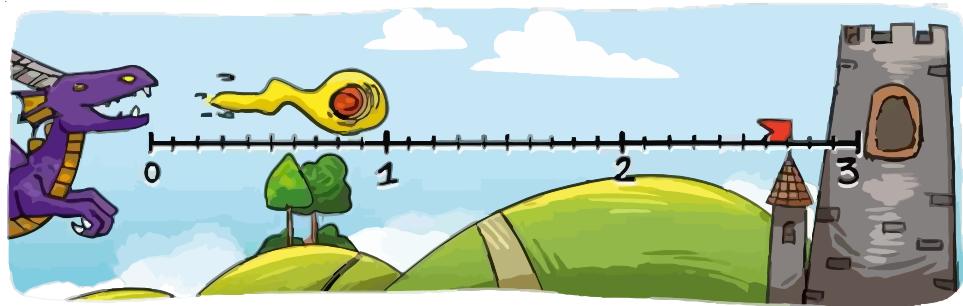
d. Compléter les phrases suivantes.

— Il faut ..... bandes  pour obtenir ..... unités. On a donc partagé ..... unités en ..... parts égales, et une bande  représente une de ces parts. Chaque bande  vaut donc .....

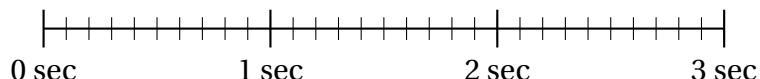
— Il faut ..... bandes  pour obtenir ..... unités. On a donc partagé ..... unités en ..... parts égales, et une bande  représente une de ces parts. Chaque bande  vaut donc .....

**ACTIVITÉ 2 ▶**

Un dragon lance des boules de feu sur une tour. Quand un joueur intercepte une boule de feu, son temps est marqué sur la ligne de tir.



1. On a reproduit la ligne de tir ci-dessous.

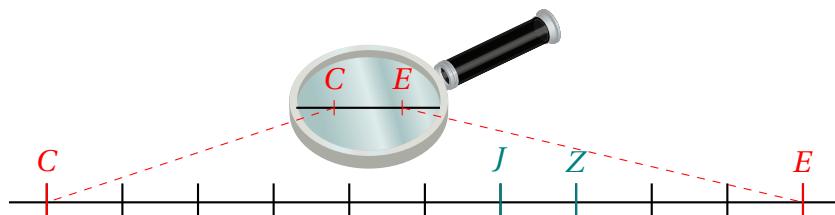


Indiquer sur la ligne le temps des joueurs suivants (*N* pour Nina, *L* pour Lily, etc.).

- a. Nina : 1 seconde et 7 dixièmes.  
b. Lily : 9 dixièmes de seconde.  
c. Cali : 2 secondes et 3 dixièmes.  
d. Eneko : 2 secondes et 4 dixièmes.
2. Les scores sont affichés avec trois écritures différentes. Compléter le tableau ci-dessous.

Joueurs	Scores		
Nina	17 dixièmes	$1 + \frac{7}{10}$	1,7
Lilly			
Cali			
Eneko			
Anton	14 dixièmes		
Sarah			2,8
Téva			1

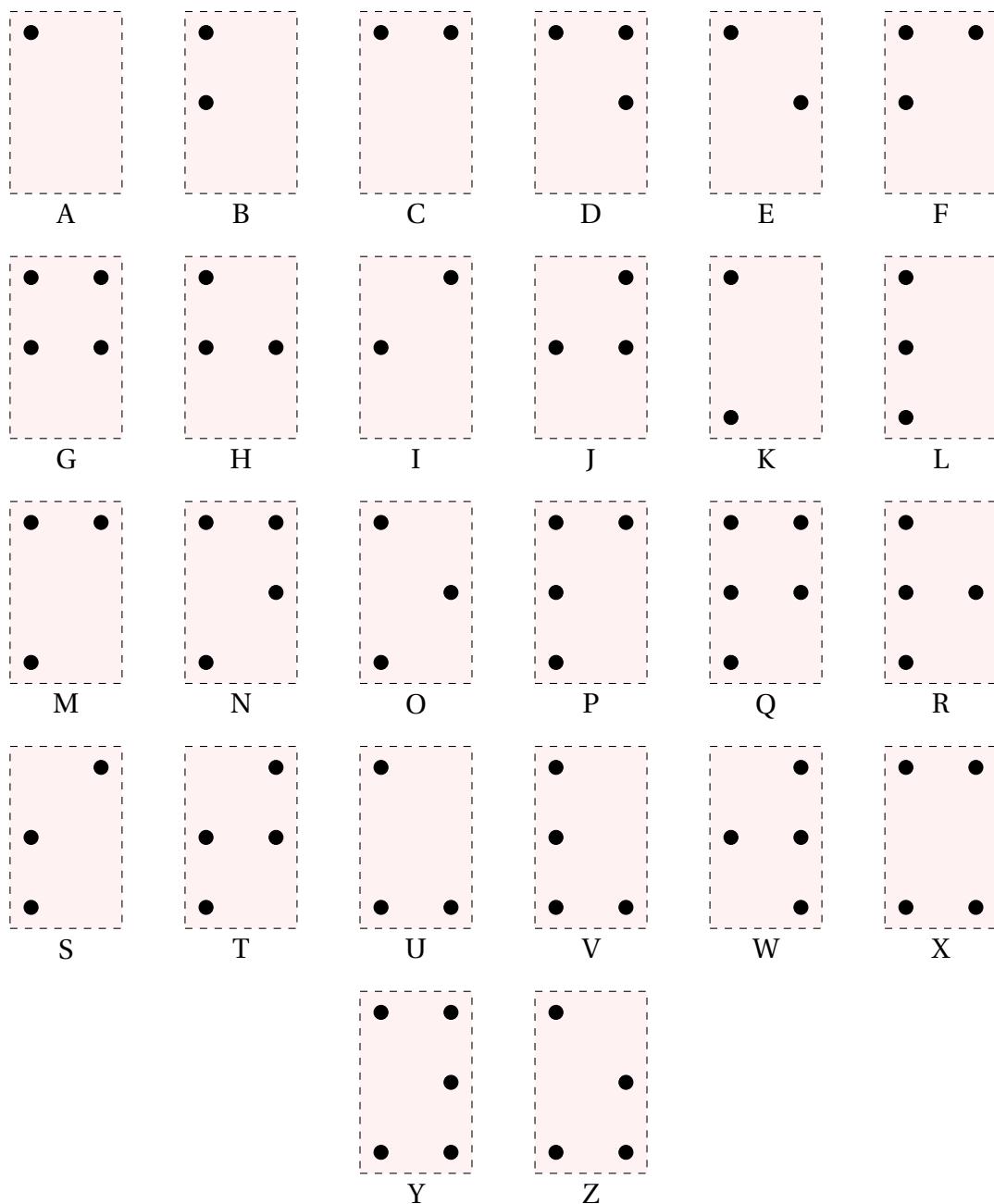
3. Jules et Zoé ont intercepté la boule de feu entre 2,3 et 2,4 secondes. Pour se départager, ils utilisent la loupe du jeu, qui grossit dix fois la ligne de tir.



Donner trois écritures des scores de Jules et Zoé.

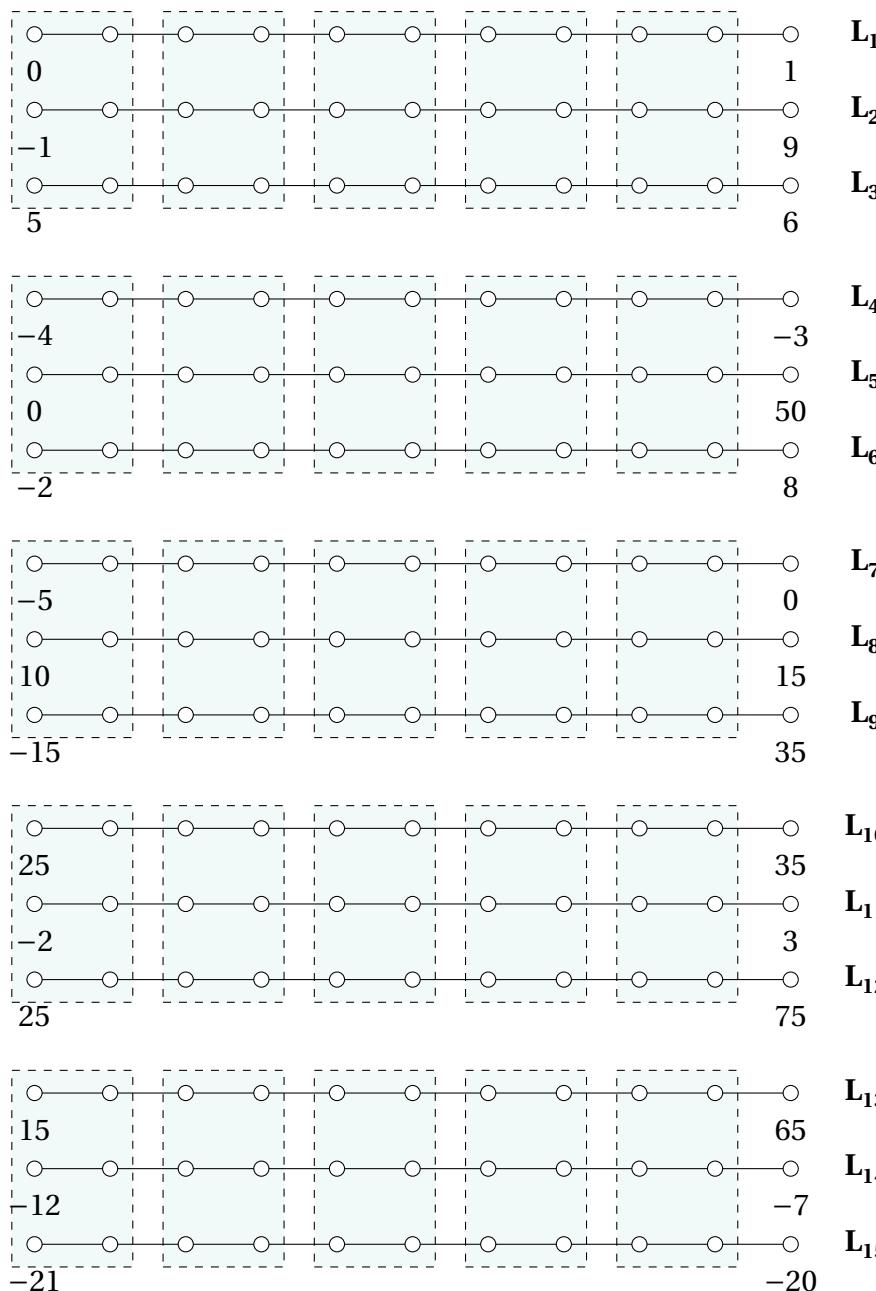
## INFORMATION 🌟

Le **braille** est un système d'écriture tactile à points saillants, à l'usage des personnes aveugles ou fortement malvoyantes. Le système porte le nom de son inventeur, le Français Louis Braille (1809-1852) qui avait perdu la vue à la suite d'un accident. Voici l'alphabet braille. Dans la réalité, un point noir se traduit par une bosse.



Source:fr.wikipedia.org.

**ACTIVITÉ 3 ▶**



Dans la grille ci-dessus, colorier les points correspondant aux abscisses ci-dessous.

**L<sub>1</sub>** 0; 0,1; 0,2; 0,5; 0,6; 0,8

**L<sub>2</sub>** 1; 2; 5; 7; 10

**L<sub>3</sub>** 5; 5,2; 5,3; 5,6; 5,7; 5,8

**L<sub>4</sub>** 3; 3,2; 3,4; 3,6; 3,7; 3,8

**L<sub>5</sub>** 0; 15; 35; 45

**L<sub>6</sub>** 8; 12; 13; 14; 16

**L<sub>7</sub>** 0; 1; 2; 2,5; 3; 4

**L<sub>8</sub>** 10,5; 12; 13; 14,5

**L<sub>9</sub>** 60; 65; 80; 85; 90

**L<sub>10</sub>** 25; 27; 29; 31; 32; 33

**L<sub>11</sub>** 5; 6,5; 8,5; 9

**L<sub>12</sub>** 25; 45; 50; 55

**L<sub>13</sub>** 15; 25; 35; 45; 50

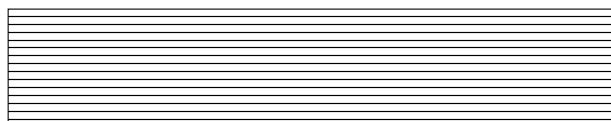
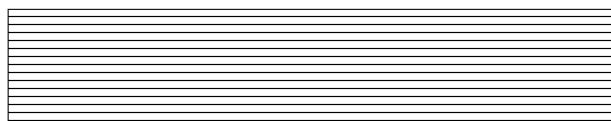
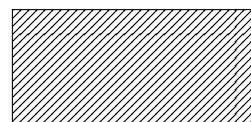
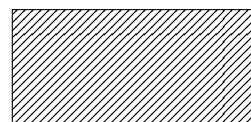
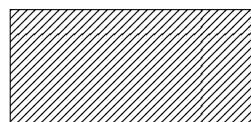
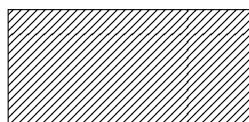
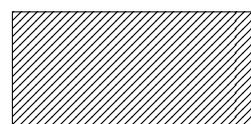
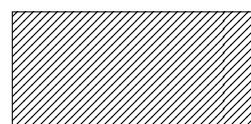
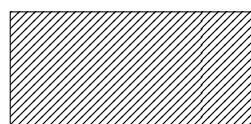
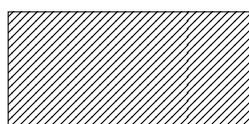
**L<sub>14</sub>** 7,5; 8,5; 10

**L<sub>15</sub>** 8; 8,4; 8,5

À l'aide de l'alphabet braille disponible à la page précédente, décrypter le message secret.

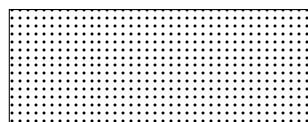
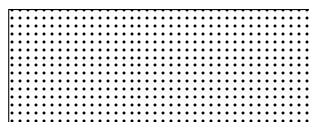
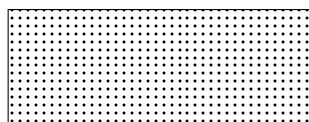
## Une unité

*Bande unité 1*



## Une unité

*Bande unité 2*



## Deux unités

*Bande unité 3*

