

EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'explication orale peut être réalisée à partir d'une vidéo montrant deux élèves en train de jouer. ➤ L'explication orale peut concerner la règle, mais également les stratégies gagnantes mises en œuvre par les élèves.
VARIABLE(S)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les variables portent sur les valeurs numériques choisies par l'enseignant : <ul style="list-style-type: none"> ○ Taille des nombres. ○ Nombres entiers ou décimaux. ○ Nombres négatifs, induisant des soustractions. ➤ Le vérificateur aux comptes peut utiliser la calculette en cycle 2.
ÉLÉMENTS A ABORDER EXPLICITEMENT AVEC LES ELEVES :	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pour gagner, il est nécessaire d'anticiper le coup suivant de son adversaire. <ul style="list-style-type: none"> ○ En effet un joueur n'a pas nécessairement intérêt à choisir le nombre le plus élevé dans sa ligne, selon le gain consécutif possible pour son adversaire. ○ De plus la raréfaction de la grille entraîne peu à peu des coups forcés ou des coups passés qu'il est souhaitable de prévoir. ➤ Du point de vue des élèves : <i>Ce jeu me permet de progresser en calcul mental ou en calcul en ligne (pas de calcul posé).</i>
LIENS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ http://cache.media.eduscol.education.fr/file/education_prioritaire_et_accompagnement/11/1/jeux_nombres-fcomputix_115111.pdf ➤ http://db.vdb.free.fr/bribes/Jeux_Maths/fichier2/COMPUTixDOC.pdf ➤ Le jeu en version numérique (APPLE) : http://www.pluchon.com/fr/computix.php

9	8	8	10	2
4	7	8	10	3
8	6	9	1	8
1	10	5	8	4
1	2	10	4	6

5	1	2	6	1
9	3	9	10	7
8	4	5	8	10
7	9	3	7	7
7	6	3	6	3

3	10	3	3	4
1	2	5	3	3
3	7	6	2	4
10	3	2	10	6
2	9	1	10	6

2	1	1	5	6
10	10	10	5	7
9	8	10	2	10
2	8	5	2	5
4	1	8	5	8