

COMPUTIX

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



À partir de 7 ans
Cycles 2 & 3



2 joueurs + 1 élève tenant le rôle de
"vérificateur aux comptes"



Environ 10 minutes

Jeu "papier/crayon", à imprimer

MATÉRIEL

- 1 grille + 1 feuille de score (compteur) par joueur. La feuille de score peut être intégrée à la grille (voir ci-contre).
 - Des grilles sont disponibles ci-dessous (à agrandir x 2).
 - D'autres grilles sont disponibles [ICI](#), [ICI](#) & [ICI](#).
- Crayon à papier + gomme ou fiche plastifiée + feutre effaçable + chiffon.

Computix

A						B
	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	

COMPÉTENCES

- **RAISONNER**
 - Anticiper le résultat d'un calcul
- **CALCULER**
 - Calculer mentalement.
- **COMMUNIQUER**
 - Expliquer sa démarche ou son raisonnement

OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE

- Pratiquer le calcul mental.
- Suivant les variables choisies :
 - Calculs additifs et soustractifs.
 - Nombres entiers et décimaux.

RÈGLE DU JEU

Chaque joueur dispose d'une fiche score initialisée à zéro (compteur).
Le joueur A joue sur les lignes horizontales, le joueur B sur les lignes verticales.
On part de la case centrale.

Le joueur A choisit sur sa ligne une case dont le contenu va alimenter son compteur et barre/efface le contenu de la case. Le joueur B doit choisir une case dans la verticale de la précédente ; il augmente ainsi son compteur et barre/efface le contenu de la case, etc.

Si l'un des joueurs est empêché de jouer, il passe son tour. Lorsque la grille est vide, ou bien s'il est impossible de jouer, le possesseur du compteur le plus élevé a gagné.

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