

Ressources pour la continuité pédagogique en mathématiques

FICHE 6 : COMPUTIX

Source : document d'accompagnement calcul mental / Pascal Pluchon inventeur du jeu

Objectif : calcul : addition

Matériel : un jeu de UNO (sans les cartes spéciales et les 0) ou les étiquettes de couleurs du jeu TRIO fiche 2 ou un jeu de cartes sans les têtes + une feuille de score par joueur

But du jeu : obtenir le plus de points

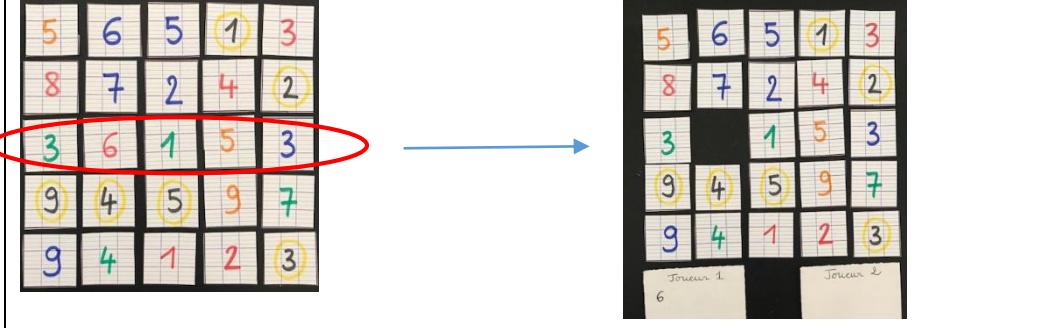
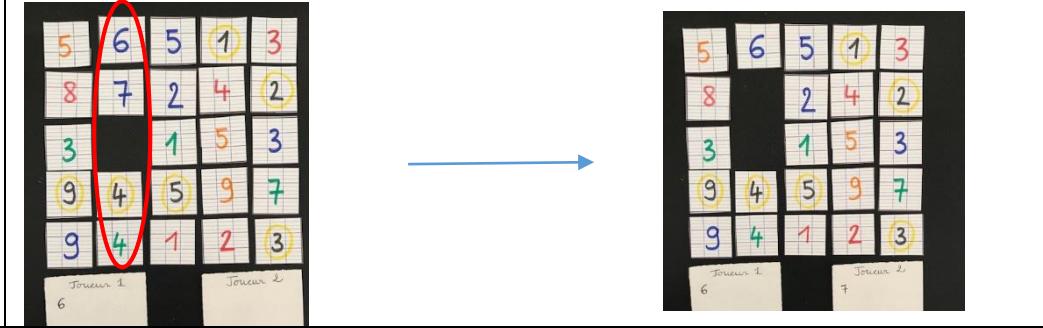
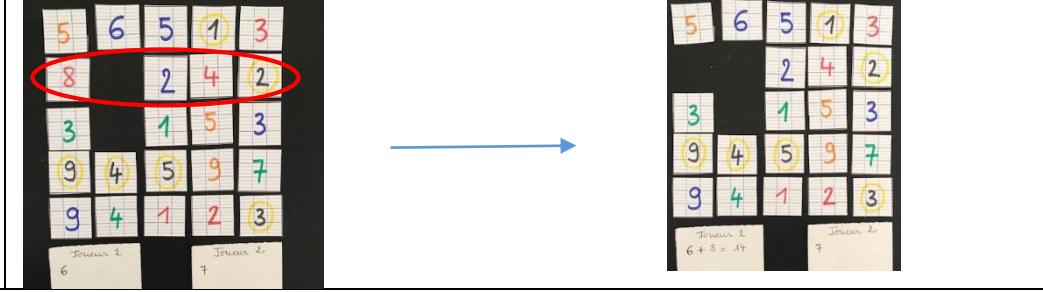
Règle du jeu (2 joueurs) Former une grille de 5 cartes sur 5. Chaque joueur démarre avec un score de zéro

Le joueur 1 joue sur les lignes horizontales



Le joueur 2 joue sur les lignes verticales



<p>On part de la case centrale.</p>	
<p>Le joueur 1 choisit une carte dans cette ligne (la carte 6). Il l'enlève. Il a 6 points.</p>	 <p>Player 1: 6</p> <p>Player 2: (empty)</p>
<p>Le joueur 2 choisit une carte dans la colonne qui correspond à la carte choisie par le joueur 1. (la carte 7) Il l'enlève. Il a 7 points.</p>	 <p>Player 1: 6</p> <p>Player 2: 7</p>
<p>Le joueur 1 choisit une carte dans la ligne qui correspond à la carte choisie par le joueur 2. Il l'enlève. Il additionne les 2 cartes. Il a $6+8 = 14$ points</p>	 <p>Player 1: 6</p> <p>Player 2: 7</p> <p>Player 1: 8</p>
<p>Et ainsi de suite... La partie est finie lorsque la grille est vide ou bien s'il est impossible de jouer. Le joueur qui a le plus grand score a gagné.</p>	

