



PUISSANCE 4



Mission Maths 76

Compétence travaillée :

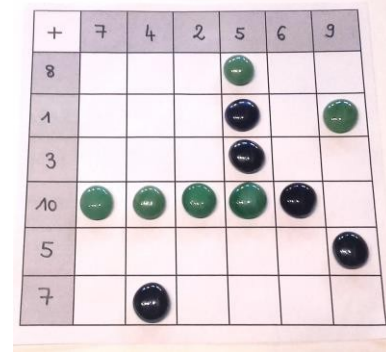
Dépend des nombres et calculs choisis (voir propositions en annexe)

Grille de jeu

Pions de 2 couleurs différentes (20 de chaque) ou papiers de couleur
Eventuellement calculatrice pour vérification

But du jeu :

Etre le premier joueur à aligner 4 pions de sa couleur.



Déroulement :

Matériel :

A son tour, le joueur désigne une case du tableau et annonce le résultat.

Si le résultat annoncé est correct, le joueur pose dans cette case un pion de sa couleur.

Si un joueur se trompe à l'annonce du résultat, il ne pose pas de pion.

Le premier joueur qui réussit à aligner 4 pions de sa couleur (horizontalement, verticalement ou en diagonale) gagne la partie.

Exemple :



Le joueur vert annonce le bon résultat.
Il pose son pion dans la case désignée.



Le joueur noir joue à son tour.
Son résultat est correct donc il pose son pion.



Le joueur vert a aligné 4 pions.

Il a gagné la partie.



ASTUCE

Compléter la grille au crayon pour limiter les impressions.

Adaptations possibles :

Adapter les nombres et les calculs proposés aux compétences souhaitées.

Nombre de cases de la grille : 5x5 ou 6x6

Signification des symboles :

Nombre de joueurs :

Besoin de matériel :

Nécessité d'imprimer :

