

PUISSANCE QUATRE ET SUITE D'OPÉRATIONS

BUT DU JEU

Écrire quatre écritures d'une même couleur horizontalement, verticalement ou en diagonale.

DÉPART

Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.

Le plus jeune joueur commence la partie.

RÈGLES

- Le jeu se compose de suites d'opérations dont les résultats sont forcément dans la première ligne du tableau.
- À tour de rôle chaque joueur choisit une suite d'opérations, la barre de la liste, puis l'écrit dans la colonne correspondant au résultat.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'un autre joueur, rayera l'écriture sur le plateau (libérant ainsi la case) puis jouera deux fois de suite.

5	10	15	13	18	16

$1 \times 5 + 0$	$5 \times 4 - 4$	$3 \times 4 + 3$	$3 \times 2 - 1$	$4 \times 2 + 2$	$3 \times 4 + 1$
$4 \times 4 + 0$	$4 \times 3 - 2$	$3 \times 5 + 3$	$5 \times 3 + 1$	$5 \times 3 - 2$	$3 \times 5 + 0$
$2 \times 5 - 0$	$3 \times 1 + 2$	$4 \times 5 - 4$	$4 \times 4 - 1$	$4 \times 4 - 1$	$4 \times 4 - 3$
$5 \times 3 + 3$	$3 \times 3 + 4$	$4 \times 2 + 1$	$3 \times 2 + 4$	$5 \times 4 - 2$	$4 \times 3 + 4$
$4 \times 3 + 3$	$4 \times 4 + 2$	$4 \times 1 + 1$	$4 \times 5 - 2$	$4 \times 2 - 3$	$3 \times 4 - 2$

Correction

$1 \times 5 + 0$	$2 \times 5 - 0$	$3 \times 5 + 0$	$3 \times 4 + 1$	$5 \times 3 + 3$	$4 \times 4 + 0$
$4 \times 2 - 3$	$4 \times 3 - 2$	$4 \times 4 - 1$	$5 \times 3 - 2$	$5 \times 4 - 2$	$5 \times 4 - 4$
$3 \times 2 - 1$	$3 \times 4 - 2$	$4 \times 4 - 1$	$4 \times 4 - 3$	$4 \times 5 - 2$	$4 \times 5 - 4$
$3 \times 1 + 2$	$3 \times 2 + 4$	$3 \times 4 + 3$	$3 \times 3 + 4$	$3 \times 5 + 3$	$5 \times 3 + 1$
$4 \times 1 + 1$	$4 \times 2 + 2$	$4 \times 3 + 3$	$4 \times 2 + 1$	$4 \times 4 + 2$	$4 \times 3 + 4$
5	10	15	13	18	16

Ce jeu est accessible sur notre [site](#).

L'examen du tableau « correction » donne l'idée de faire réaliser par les élèves de nouveaux jeux sur d'autres thèmes. Cela a été fait par des élèves de sixième au Labo de Moulins-lès-Metz.

Sur ÉDUSCOL

Une autre possibilité de créations de « jeux d'alignements numériques » nous est fournie dans la proposition « [4 alignés c'est gagné](#) ». Elles concernent principalement les élèves de cycle 4, mais vont sans doute donner des envies d'adaptations pour le cycle 2.

Sur le site Ccifacil Nous avons repéré des jeux « Puissance Calcul » réalisés sur le même principe que DECALCULO, mais utilisant parfois deux dés différents. Nous n'avons pas encore examiné s'il avait été tenu compte des fréquences des sommes des points obtenus par les deux dés.

Retour sur le lancer de deux dés à six faces

Nos [collègues belges](#) nous proposent une activité utilisable en classe utilisant des extraits d'une aventure d'Astérix le Gaulois. Voici une bonne occasion de relire en famille « Le devin ».