

PUISSANCE 4

Cycles 2 et 3

But du jeu :

aligner 4 pions de sa couleur (ligne, colonne ou diagonale)

Compétences :

cycle 2 :

- calculer des doubles et moitiés
- multiplier par 10, 100 des nombres entiers inférieurs à 100

cycle 3 :

- multiplie et divise les nombres décimaux par 10 ; 100
- multiplie les nombres décimaux par 5 ; 50 ; 0,1 ; 0,01

Matériel :

une grille ; des pions de couleurs différentes pour chaque joueur ; une calculatrice pour la validation par un pair.

Règle du jeu :

L'élève désigne une case, annonce le résultat. S'il est correct, il place un pion de sa couleur sur cette case. Le premier joueur qui aligne 4 pions de sa couleur a gagné.

Variables didactiques:

- Ardoise (ou cahier d'essai) si besoin pour écrire des résultats intermédiaires.
- nombres en jeu
- opérations choisies