

Puissance 4 des multiples

Matériel : jeu de carte + fichier scratch

But du jeu : Aligner 4 pions de sa couleur horizontalement ou verticalement ou en diagonale.

Utilisation en classe : Jeu à deux ou bien par équipe

Comment jouer ?

Quand je tire :

- Une carte 2 à 10 -> jouer **un multiple ou un diviseur** du nombre tiré.
- Une carte « Valet » -> jouer un multiple de 11.
- Une carte « Dame » -> jouer un nombre premier.
- Une carte « Roi » -> jouer un carré.
- Une carte « As » -> permet d'enlever un jeton adverse.

Dans l'exemple ci-dessous, les bleus n'ont pas gagné (un jaune s'est intercalé) mais les jaunes ont gagné (même si les nombres ne se suivent pas).

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26		28	29	30
31	32	33	34	35		37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
		53				57	58		60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Utilisation du fichier scratch.

- On clique sur le drapeau vert pour commencer une partie.
- Pour créer un point bleu ou jaune, il faut cliquer sur le petit « trait » une fois pour une couleur et cliquer de nouveau pour avoir la deuxième couleur et encore une fois pour enlever le « jeton ».
- On cliquera pour mettre la grille en plein écran.

Pour toute question : sylvain.boyrie@ac-aix-marseille.fr

(une adaptation d'une proposition d'un collègue : Olivier Dumont)