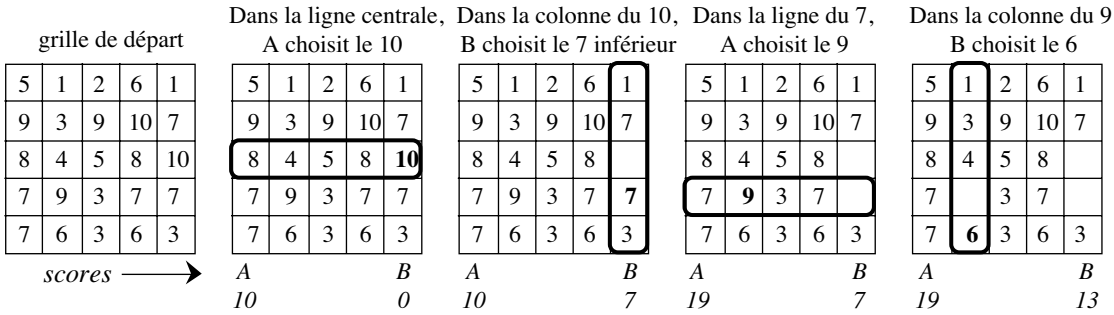
Computix

Matériel : grilles carrées comportant un nombre impair de cases. Quelques-unes sont données en annexe ; mais on peut aussi les construire soi-même, ou les faire construire par les élèves. Elles contiennent des nombres choisis au hasard. Dans un premier temps, nombres naturels inférieurs ou égaux à dix, puis inférieurs à vingt, enfin nombres algébriques compris entre –10 et +10.

Objectifs : pratiquer le calcul additif simple ; utiliser une stratégie.

Déroulement : deux joueurs ; les séquences sont brèves.
Chaque joueur constitue un total, en partant de zéro. Le premier joueur joue sur les lignes horizontales, en commençant par la ligne centrale, le second sur les verticales.
Le premier joueur choisit une nombre sur sa ligne, en augmente son total, barre (ou efface) le nombre. Le second doit jouer dans la verticale de la case jouée, puis son adversaire dans l'horizontale de la case choisie, etc.
Si l'un des joueurs est empêché de jouer, il passe son tour. Lorsque la grille est vide, ou bien s'il est impossible de jouer, le possesseur du plus fort total a gagné.
Il est recommandé de ne noter à chaque étape que le total.

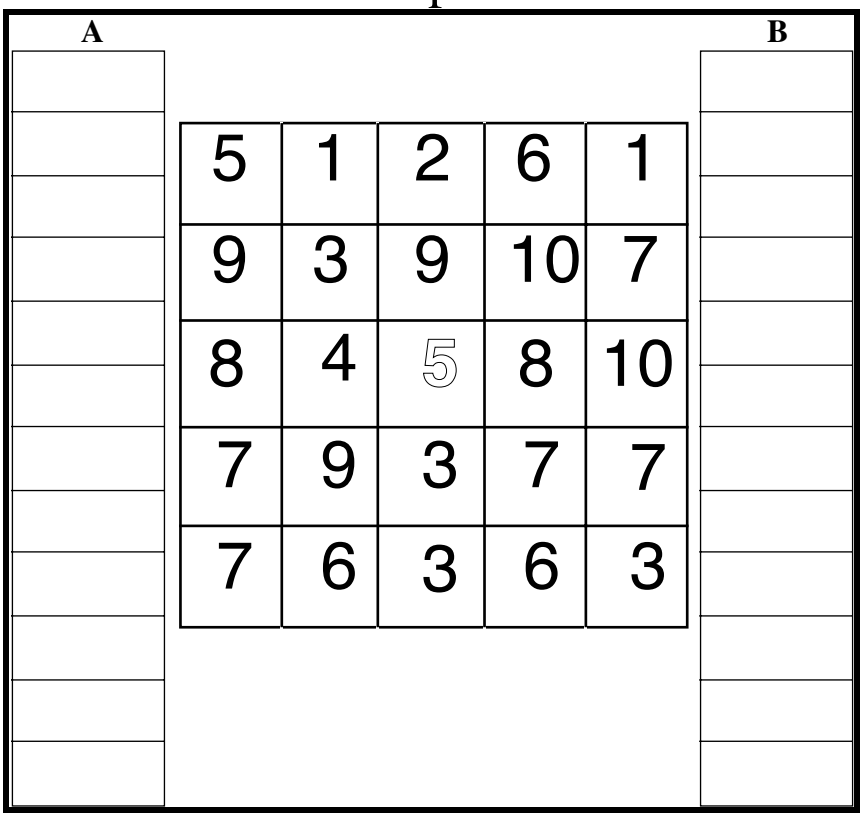
Exemple :

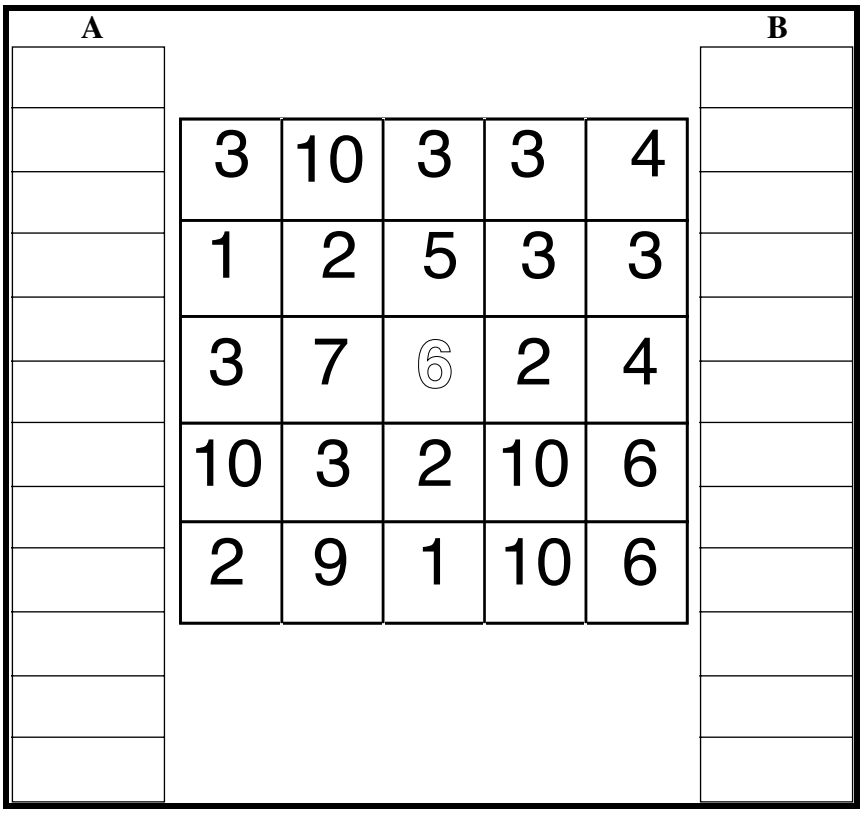


Aspect stratégique : le choix d'une case permet de savoir dans quelle ligne jouera l'adversaire, et donc d'anticiper son prochain coup. Il n'est pas nécessairement profitable de choisir le nombre le plus élevé d'une ligne ; ceci apparaît d'autant mieux que la grille se raréfie.

Créateur du jeu : Pascal Pluchon

Computix


A
B
5 1 2 6 1
9 3 9 10 7
8 4 5 8 10
7 9 3 7 7
7 6 3 6 3


A
B
3 10 3 3 4
1 2 5 3 3
3 7 6 2 4
10 3 2 10 6
2 9 1 10 6

A

B

3	3	3	10	9
6	2	3	2	10
7	10	7	9	3
6	10	8	5	3
6	9	9	4	3

A

B

2	1	1	5	6
10	10	10	5	7
9	8	10	2	10
2	8	5	2	5
4	1	8	5	8

A

-4	10	-3	-7	4	-4	-2
5	12	12	-1	8	10	11
7	-5	-3	11	-3	-7	1
-3	3	7	-5	-7	-3	6
12	3	10	10	6	4	-1
10	-3	-3	-6	7	-4	12
4	-2	1	3	-7	5	8

B

A

8	-1	12	8	-3	-7	9
5	8	5	11	10	-1	5
-3	0	2	4	11	3	9
2	1	6	-3	-6	2	-5
3	-1	-4	7	-4	8	8
-7	-1	-4	1	-7	0	-3
-6	1	-7	7	1	5	-5

B
