académie Orléans-Tours
direction des services départementaux de l'éducation nationale Indre-et-Loire

Semaine des Mathématiques

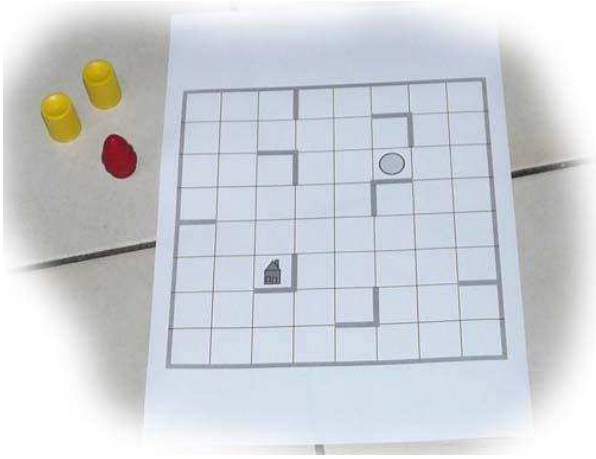
Du 12 au 18 mars 2018

Cycle : 1
Niveau : 3

Enigme n° 3 : Ricochet Robots (extrait du site primaths.fr de Yves THOMAS d'après un jeu d'Alex Randolph édité par Grande Games)

But du jeu : Déplacer jusqu'à la maison un robot qui n'a plus de freins en effectuant le moins de déplacements possibles.

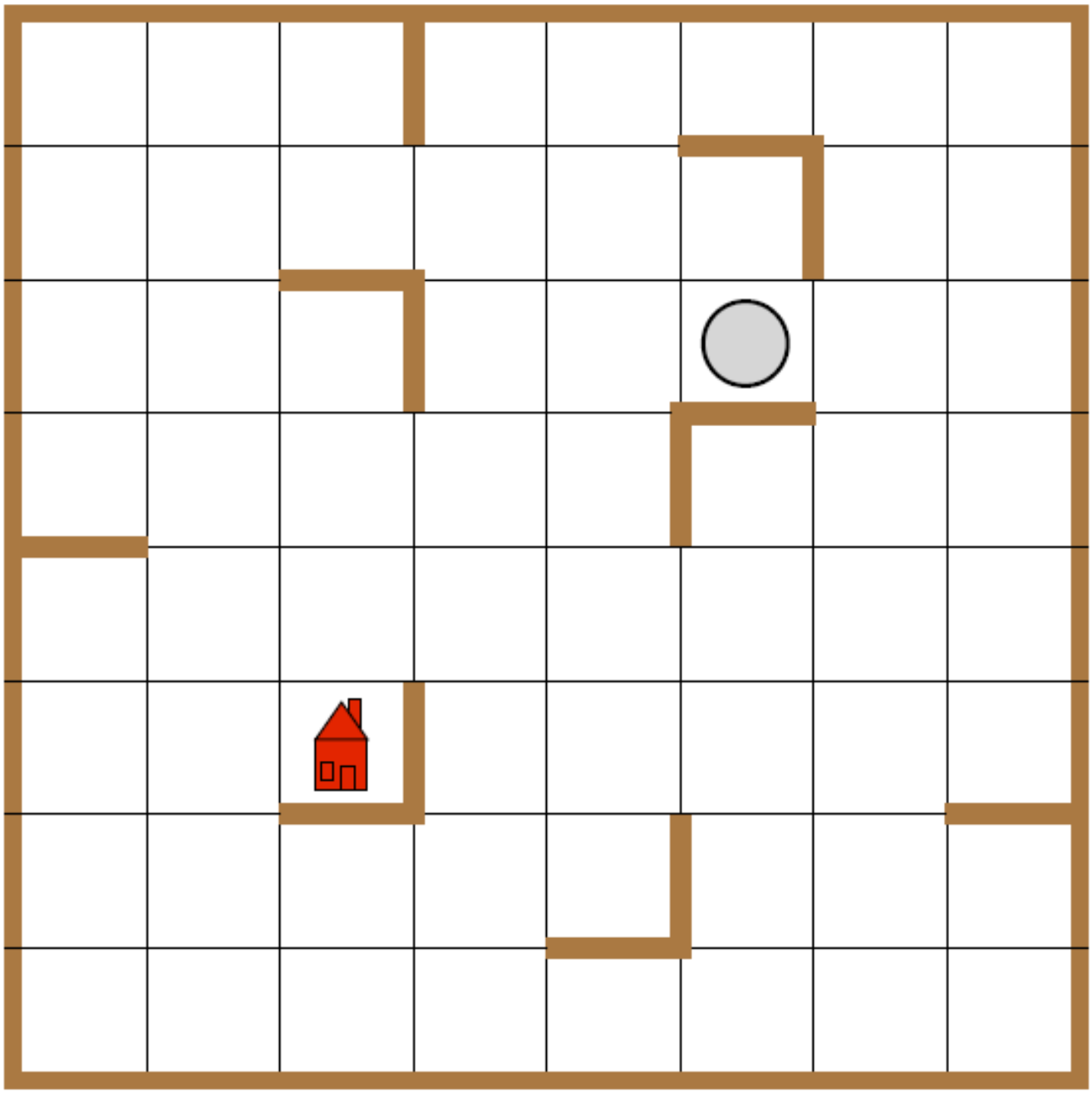
Règle du jeu :
- Tous les joueurs ont une feuille identique.
- Chaque joueur déplace son robot (pion rouge) sur sa feuille en partant du point gris et doit se rendre à la maison en suivant les lignes et les colonnes du tableau de jeu.
- Le robot a un gros problème : il n'a pas de freins. Si le joueur choisit de faire partir son robot dans une direction, on doit donc poursuivre le trajet dans cette direction jusqu'à rencontrer un mur.
- Chaque joueur dispose également de deux obstacles (pions jaunes) à placer s'il le souhaite sur le trajet ce qui lui permet d'effectuer des changements de direction impossibles autrement.



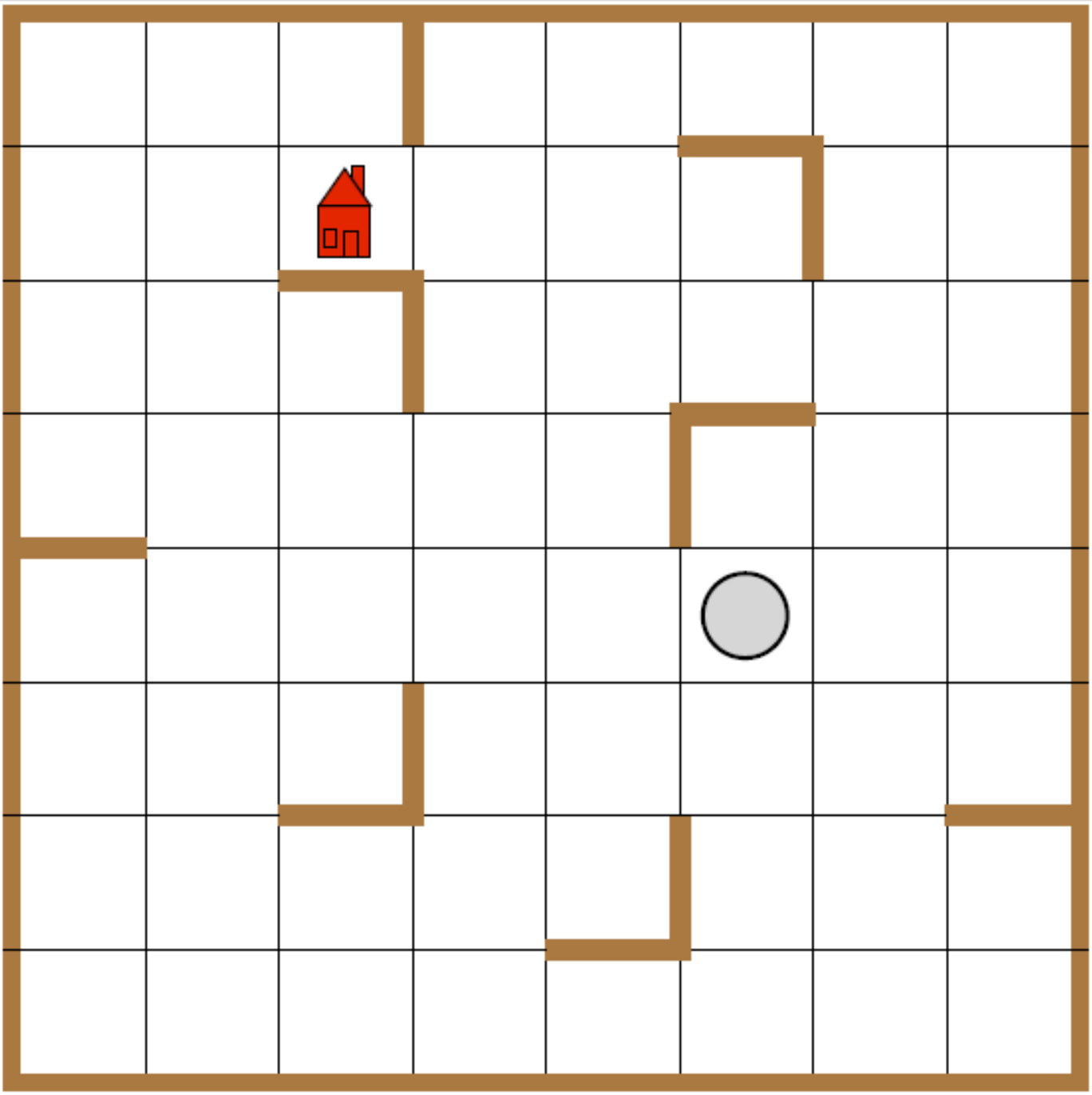
1ère manche :
- Au bout du temps imparti, pendant lequel les joueurs peuvent manipuler leur robot et leurs obstacles pour tester différents trajets, chaque joueur annonce combien de coups il lui faut pour regagner la maison.
- Celui qui propose le moins de coups emporte cette manche à condition bien entendu qu'il parvienne réellement à réaliser ce qu'il a annoncé.
- Pendant la recherche, les manipulations sont libres, mais quand on montre son trajet on doit placer les obstacles avant de déplacer le robot.

Comptage des points :
- Chaque déplacement vaut 1 point.
- Chaque obstacle jaune placé vaut 1 point.

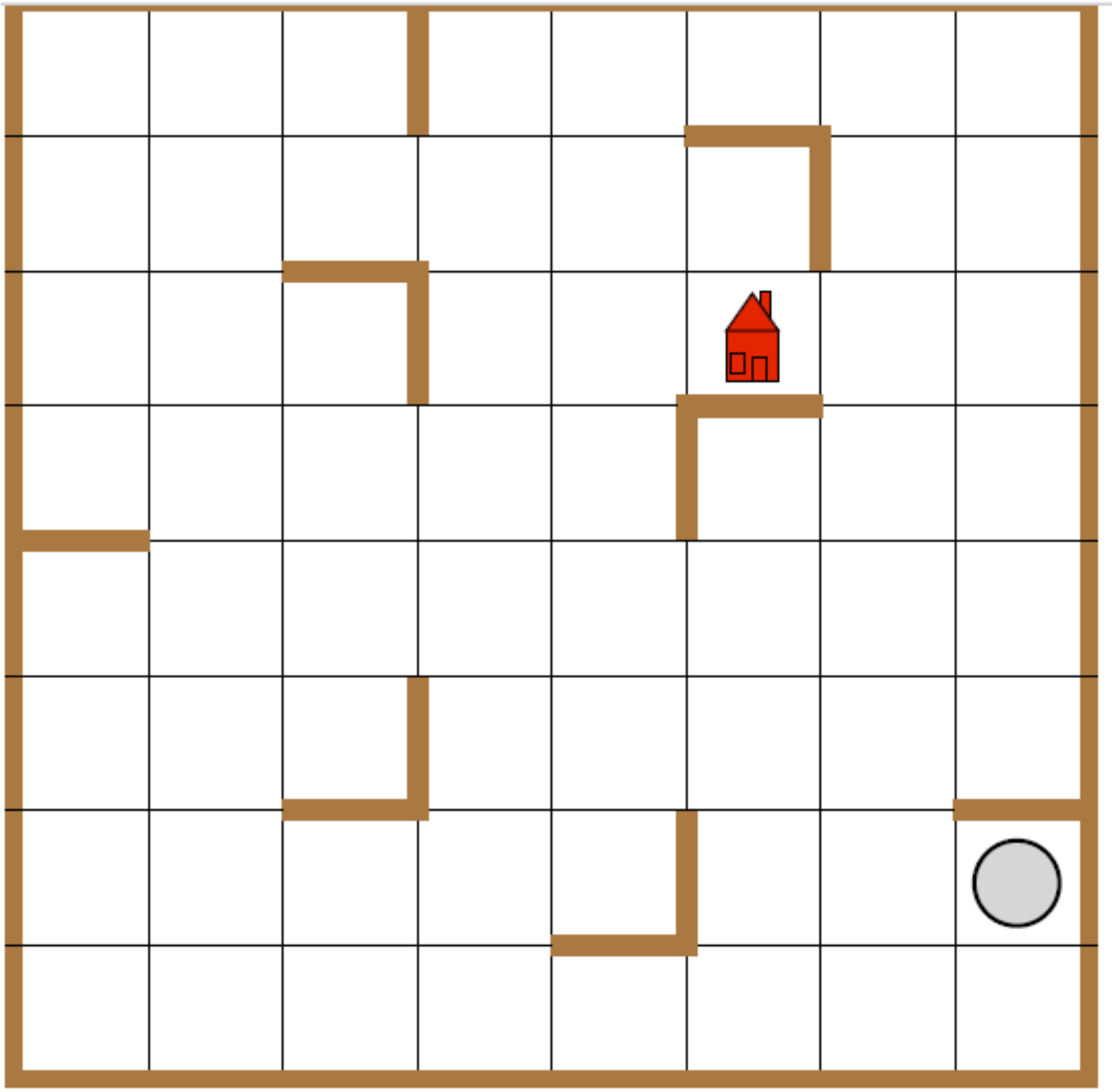
Manches suivantes :
- On change de plateau de jeu pour la manche suivante.
- Si tu aimes ces défis, 15 plateaux différents sont sur le site Primaths.fr



Feuille 1



Feuille 2



Feuille 3