

## **Enigme n°3 : Attention au lapin !**

Cette énigme est construite sur le principe d'un jeu coopératif. C'est à dire que le défi repose sur la poursuite d'un objectif commun, gagner contre le lapin. Tout le monde gagne ou tout le monde perd. (Le lapin est un personnage fictif ici représenté par une image)

Ce défi se joue en groupe de 3 ou 4 partenaires.

### **Objectifs :**

- Construire une suite algorithmique
- Elaborer des premières stratégies

### **But du jeu :**

Reconstruire l'algorithme en veillant à ne pas se faire prendre de carotte par le lapin. Celui-ci ne peut prendre que la dernière carte posée.

Défi : trouver la stratégie qui permet de gagner rapidement et à coup sûr.

2 pistes sont proposées ci-dessous :

-l'une est destinée à la phase préparatoire : comprendre et compléter un algorithme.

-l'autre est destinée à la phase de jeu. La première permet d'avoir un modèle à reproduire. Les joueurs pourront alors se concentrer sur le jeu et la stratégie.

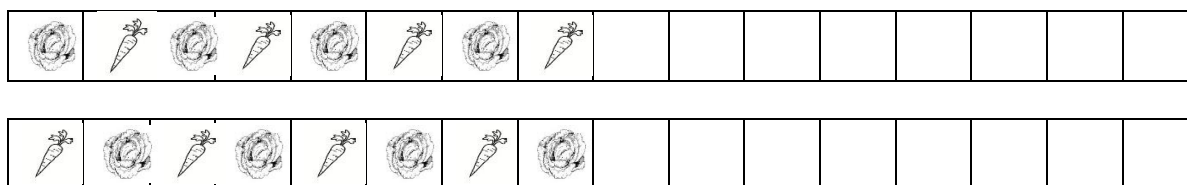
### **Déroulement du jeu**

1. Phase préparatoire pour comprendre le principe de construction de l'algorithme

#### Matériel :

- Piste de jeu (piste à compléter photocopiée p. 3)
- Etiquettes légumes à photocopier et découper (p.4) ou prévoir des pions, jetons, cubes... verts et orange pour symboliser les choux et les carottes.

Poursuive l'algorithme en plaçant les étiquettes ou pions légumes dans chaque case.



2. Phase de jeu

Le fermier doit finir de planter tous ses légumes sans que le lapin ait pu lui voler une seule carotte.

### Matériel :

- 1 dé dont une face représente le lapin (p.5), les autres faces indiquent que c'est le fermier qui joue (on ne tient pas compte des constellations)
- une autre piste (P. 3) + un lapin (p 5)
- des étiquettes légumes à photocopier (p 4) ou des pions, jetons, cubes... verts et orange symbolisant choux et carottes

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé.

- si le joueur tombe sur la face lapin, le lapin mange le dernier légume posé uniquement si c'est une carotte et alors la partie est perdue ! On recommence au début une deuxième partie.
- si le joueur tombe sur la face fermier (toutes les autres faces du dé), il peut prendre 1 ou 2 jeton(s) et le(s) placer sur la piste. Attention, on doit respecter l'algorithme.

Le groupe gagne s'il a reconstruit entièrement l'algorithme en respectant les contraintes et sans se faire prendre de carotte par le lapin.

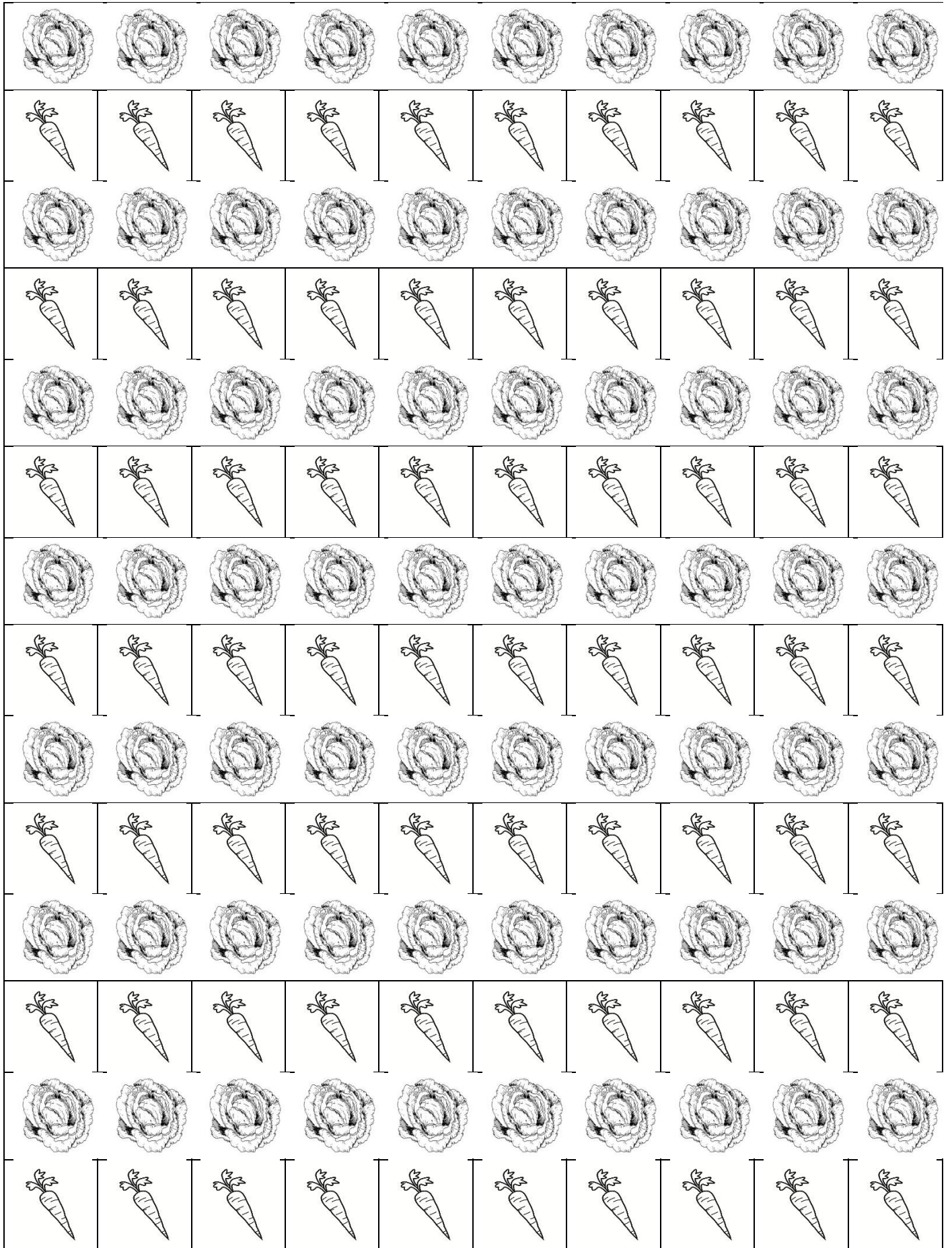
3. Validation par le groupe classe ou par un autre groupe:

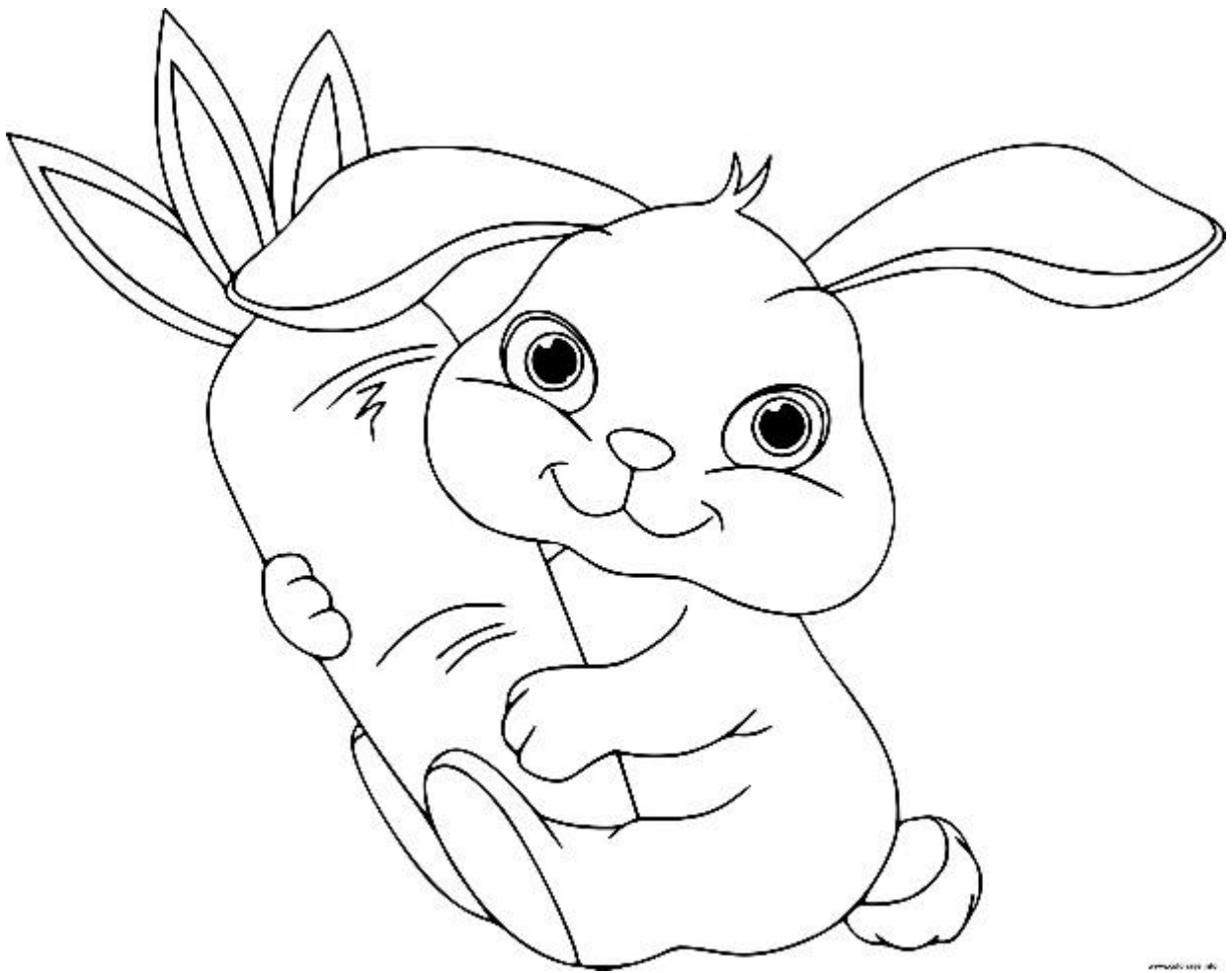
- en vérifiant que la piste entière est correcte

### Stratégie à faire expliciter par les élèves:

Commencer par poser une carte sur la table, n'importe laquelle, puis continuer l'algorithme en posant une ou deux cartes. Le principe étant de ne pas poser une carte carotte en dernier.







Small, illegible text or signature in the bottom right corner.