

Du 11 au 17 mars 2019

Document de l'enseignant
Cycle : 1 Niveau : 3

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 fictif, représenté sur la piste, est prêt à voler une carotte quand le dé tombe sur lui).

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 de carotte que si c'est la dernière de celles déjà posées sur la piste.

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

2 pistes sont proposées ci-dessous. L'enseignant peut choisir de faire jouer deux groupes sur deux pistes différentes ou bien choisir l'algorithme commencé le plus adapté au niveau des élèves.

La piste choisie pourra être reproduite 2 fois :

-l'une sera 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.

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

Matériel :

- Piste de jeu (pistes p3 ou 4 à photocopier)
- Etiquettes légumes à photocopier et découper ou prévoir pions, jetons, cubes... verts, orange, rouges symbolisant choux, carottes et tomates.

Poursuive l'algorithme en plaçant les étiquettes légumes (ou pions, jetons...) 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 (ci-dessous), les autres faces indiquent que c'est le fermier qui joue (on ne tient pas compte des constellations)
- une piste à photocopier
- des étiquettes légumes à photocopier ou prévoir des pions, jetons, cubes... verts, orange, rouges symbolisant choux, carottes et tomates.

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé.

- si le joueur tombe sur la face lapin on donne au lapin le dernier légume posé uniquement si c'est une carotte
- si le joueur tombe sur la face fermier, il peut prendre **1 à 3 jeton(s)** et le(s) placer sur la piste. Attention, il faut respecter l'algorithme ! Si le joueur se trompe, on retire ce qu'il vient de poser et il passe son tour.

Le groupe gagne s'il a reconstruit entièrement l'algorithme en respectant les contraintes et sans que le lapin ait pu prendre **deux fois une** carotte au cours du jeu. Si le lapin peut prendre une deuxième carotte, la partie est perdue ! Il faut recommencer la partie au début.

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, deux ou trois** cartes. Le principe étant de ne pas poser une carte carotte en dernier.

Propositions d'étiquettes lapin à coller, en différents formats, suivant la taille des dés utilisés.







