
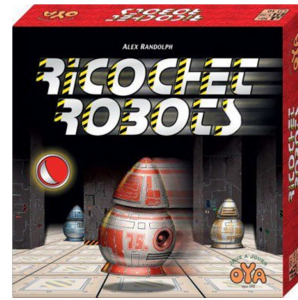


Ricochet Robots – Le jeu

Présentation du jeu

 Joueurs illimités

 à partir de 10 ans



Contenu du jeu

- 4 planches imprimées sur chaque face et 1 pièce centrale en plastique pour assembler les 4 planches
- 4 robots en plastique de différentes couleurs (rouge, jaune, vert et bleu)
- 4 petits carrés de carton (tuiles) de la couleur des robots
- 17 jetons cibles
- 1 sablier d'approximativement 1 minute.

But du jeu

On tire au hasard un jeton cible. Le but est de déplacer le robot de la couleur de la cible sur la case du plateau où la cible en question est représentée en un minimum de mouvements.

Mise en place du jeu

1. Assembler le plateau en liant 4 planches à la pièce centrale par leurs encoches. Chaque planche doit composer une couleur différente.
2. Placer au hasard les 4 Robots sur 4 cases du plateau.
3. Glisser les 4 tuiles Robot sous les Robots correspondants.
4. Mélanger face cachée les jetons cibles près du plateau.
5. Tirer un jeton cible au hasard et placer-le face visible sur la pièce centrale du plateau.

Déroulement du jeu

Une partie est une suite de missions. Une mission commence :

1. Retourner 1 **jeton cible** : il indique la case « **objectif** » du plateau à atteindre et la **couleur du robot** qui doit l'atteindre.
2. Tous les joueurs **cherchent** mentalement un moyen d'amener le robot sur la case « objectif » en respectant les règles de déplacement (tous les robots peuvent se déplacer de manière orthogonale. Dès qu'un robot rencontre un mur, un autre robot, le bord du plateau ou la plaque centrale, il change de direction. Quand un robot (quel que soit le robot) se déplace jusqu'à un obstacle, cela compte pour un mouvement.
3. Le **1^{er} joueur** qui pense avoir trouvé un chemin **annonce en combien de coups** il pense amener le robot jusqu'à la cible et retourne le **sablier**. Les autres joueurs ont jusqu'à la fin du sablier pour proposer un meilleur chemin avec moins de coups que ce qui a été annoncé.
4. Quand le **sablier est écoulé**, on résout chaque proposition en commençant par le joueur qui a fait la plus petite annonce. Le joueur qui trouve le plus court chemin gagne le jeton.

Fin du jeu

Dès qu'une mission est terminée, un nouveau jeton cible est tiré au hasard et une nouvelle mission commence. La partie s'arrête après un nombre de missions déterminé au début. Le joueur qui a le plus de jetons à la fin de la partie gagne le jeu.

Ricochet Robots - Les défis

Compétences travaillées

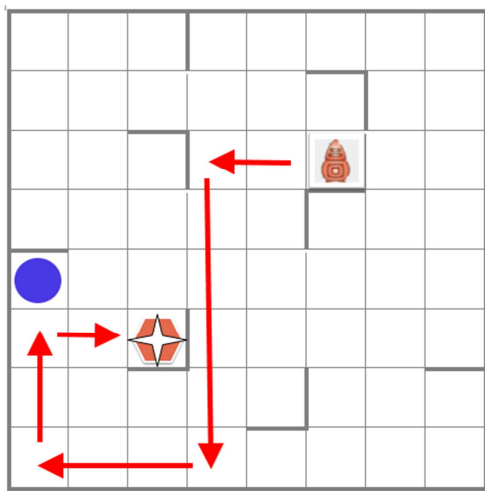
- S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses, en élaborant un raisonnement adapté à une situation nouvelle.
- Tester, essayer plusieurs pistes de résolution.
- (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations (initiation à la programmation)

Consignes

Trois défis de difficultés croissantes sont proposés aux élèves.
Les défis peuvent se réaliser en groupe classe (plateau de jeu pour chaque défi vidéoprojeté).
Mais ils peuvent également se faire en petits groupes (5/6 élèves). Dans cas-là, imprimer en couleur chaque plateau au format A3. (Cf. Fichiers annexes – plateaux de jeux)

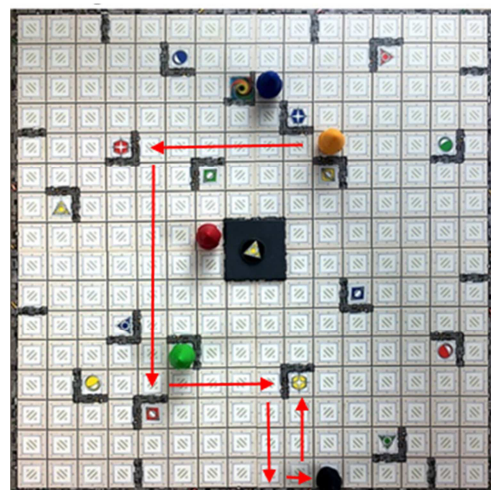
Proposition de solutions

Solution du défi Niveau 1



Le **robot rouge** arrive à l'étoile rouge en 6 coups
(5 déplacements + 1 cercle bleu utilisé).

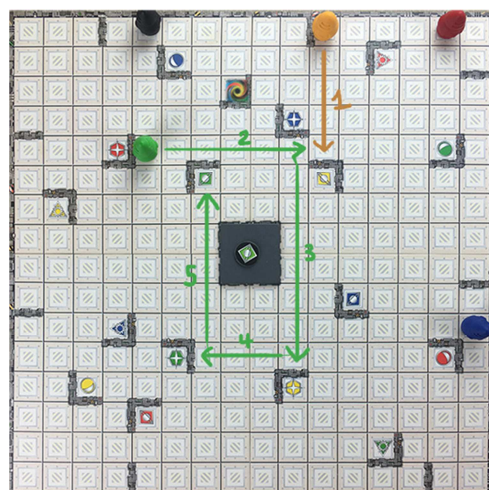
Solution du défi Niveau 2



Le **robot jaune** arrive à l'étoile jaune en 6 coups.

Solution du défi Niveau 3

Le **robot vert** arrive à la planète verte en 6 coups
(5 déplacements du robot vert + 1 déplacement du robot jaune).



Correction apportée par Martin Vidberg – Le Monde