

Défi - Niveau 1

Le robot rouge est placé sur la position de départ (carte grise). Il doit se rendre à **l'étoile rouge**. Il peut se déplacer horizontalement et verticalement.

Mais le robot a un gros problème : il n'a pas de freins. Si on choisit de faire partir son robot dans une direction, il doit donc poursuivre le trajet dans cette direction jusqu'à rencontrer un mur.

Chaque déplacement (jusqu'à un mur) compte pour 1 de déplacement. Il est possible de placer un ou deux obstacles sur le chemin du robot (**cercles bleus**). Cela permet au robot de changer de direction à l'endroit où on le souhaite. Chaque obstacle utilisé compte également pour un de déplacement.

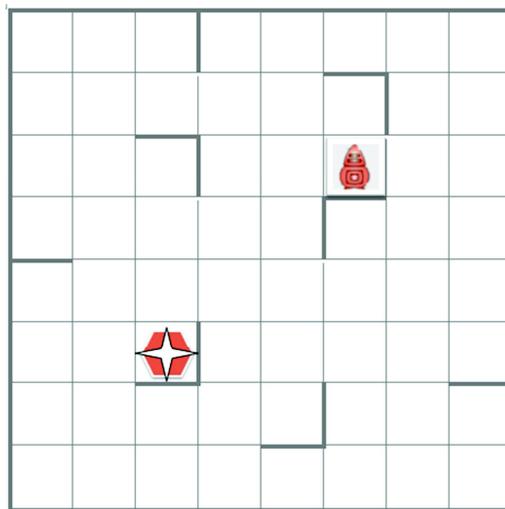
L'objectif est que le robot rouge se rende à l'étoile rouge en moins de coups possible.

Trouve alors le plus court déplacement le plus rapidement possible.

En combien de coups le robot rouge est-il arrivé à l'étoile rouge ? Ecris ta solution sur ton ardoise.

Le 1^{er} élève qui propose une solution lève son ardoise. Les autres élèves ont une minute pour trouver mieux.

L'élève qui a trouvé le déplacement le plus court a gagné.



Plateau de jeu à imprimer en plus grand – cf. fichiers annexes – plateaux de jeux

Défi - Niveau 2

Le **robot jaune** est placé sur une case au hasard. Il doit se rendre à **l'étoile jaune**. Il peut se déplacer horizontalement et verticalement. Il ne change de direction que lorsqu'il rencontre un mur ou un autre robot (bleu, rouge ou jaune).

Les autres robots ne se déplacent pas.

Chaque déplacement du robot jaune (jusqu'à un mur ou un autre robot) compte pour 1 de déplacement.

L'objectif est que **le robot jaune se rende à l'étoile jaune en moins de coups possible.**



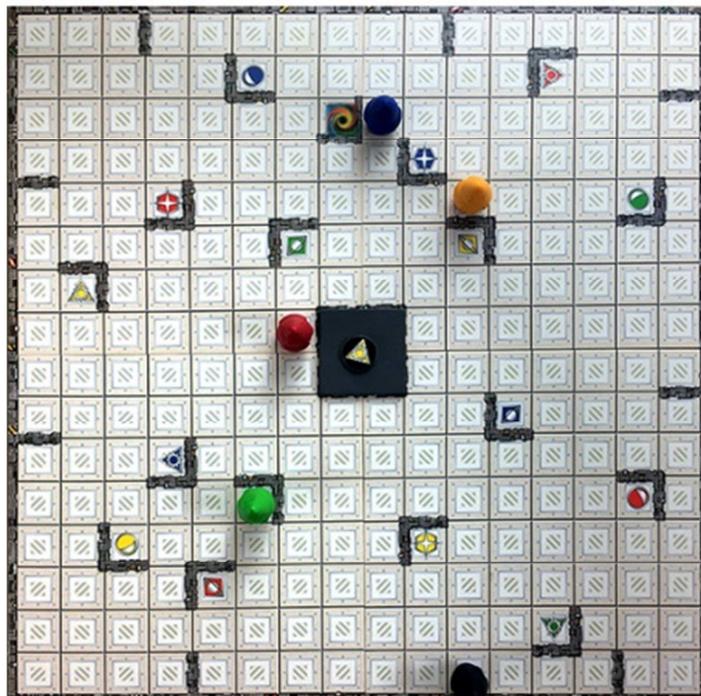
Trouve alors le plus court déplacement le plus rapidement possible.

En combien de coups **le robot jaune** est-il arrivé à **l'étoile jaune** ? Ecris ta solution sur ton ardoise.



Le 1^{er} élève qui propose une solution lève son ardoise. Les autres élèves ont une minute pour trouver mieux.

L'élève qui a trouvé en premier le plus court chemin gagne le défi.



*Plateau de jeu à imprimer
en plus grand – cf. fichiers
annexes – plateaux de jeux*

Défi - Niveau 3

Le robot vert est placé sur une case au hasard. Il doit se rendre à **la planète verte**. Mêmes contraintes : Il peut se déplacer horizontalement et verticalement et ne change de direction que lorsqu'il rencontre un mur ou un autre robot (bleu, rouge ou jaune).

Les autres robots cette fois peuvent se déplacer (mêmes règles de déplacement que le robot vert). Ce sont des « murs mobiles ».

Chaque déplacement du robot vert (jusqu'à un mur ou un autre robot) compte pour 1 de déplacement ainsi que chaque déplacement des 3 autres robots.

L'objectif est que **le robot vert** se rende à **la planète verte** en moins de coups possible.

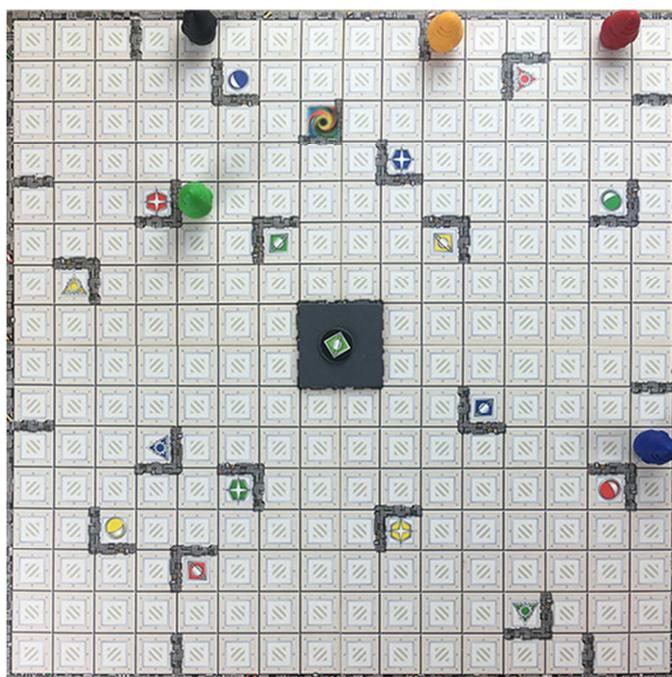


Trouve alors le plus court déplacement le plus rapidement possible.

En combien de coups **le robot vert** est-il arrivé à **la planète verte** ? Ecris ta solution sur ton ardoise.



Le 1^{er} élève qui propose une solution lève son ardoise. Les autres élèves ont une minute pour trouver mieux.



*Plateau de jeu à imprimer
en plus grand – cf. fichiers
annexes – plateaux de jeux*