

RUSH HOUR – SAFARI

De la 2^{ème} à la 11^{ème} année de programme (selon Harnos)

RUSH HOUR de 2H à 4H

Jeu pour 1 joueur, il est toujours possible de réfléchir à deux

Les énigmes sont classées par niveau de difficulté : débutant, intermédiaire, avancé, expert, grand maître.

Il existe plusieurs sets de cartes que l'on peut utiliser avec le même matériel en respectant les grandeurs des véhicules et en adaptant leurs couleurs :

- sortir la voiture rouge
- sortir la voiture ice cream
- sortir la grande voiture
- sortir le taxi.

Il s'agit de sortir la voiture concernée en éliminant les obstacles.



SAFARI de 5H à 11H

Dans ce jeu les pièces peuvent occuper une surface carrée de 4 cases, notamment la jeep que l'on doit sortir.

Les énigmes « junior » et « intermédiaire » font appel à la même logique que les cartes de RUSH HOUR.

Pour les autres cartes du jeu, le raisonnement s'enrichit d'autres possibilités. Le trajet de la jeep ne se fera pas obligatoirement en ligne droite, elle peut se déplacer latéralement ou en avançant et reculant. La jeep peut circuler de manière à éviter les obstacles.



PER

MSN 11 (espace)



MSN 11 (géométrie)

MSN 15



MSN 21 (espace)



MSN 21 (géométrie)

MSN 25



MSN 31 (espace)



MSN 31 (géométrie)

MSN 35



CT



FG

Dans ce jeu, le joueur a pour but de déplacer des obstacles afin de faire sortir un véhicule du plateau de jeu.

Quelques suggestions de stratégies que les élèves peuvent découvrir, imaginer, essayer, développer et utiliser dans ce jeu :

- utiliser un raisonnement qui commence par la fin : pour sortir la voiture, je dois déplacer le camion, pour déplacer le camion, je dois déplacer la voiture de police, etc., puis réaliser les déplacements dans l'ordre inverse
- établir un itinéraire « en gros » : comment la voiture pourrait-elle sortir ?
- pour les énigmes « débutant », on peut déplacer les véhicules le plus loin possible
- plus les énigmes deviennent difficiles, plus il est nécessaire d'avancer ou de reculer les véhicules juste ce qu'il faut pour pouvoir déplacer celui que l'on voulait
- bloquer momentanément la sortie pour dégager un véhicule
- procéder pas à pas : ce véhicule me bloque, je le dégage, j'avance un bout, celui-là me bloque, je le dégage, j'avance un bout,
- résoudre l'énigme par étapes : je vais d'abord dégager cette zone, puis celle-là, etc.
- établir des priorités : cette voiture doit absolument passer de l'autre côté du camion
- trouver le véhicule qui est la « clef » de l'énigme, celui qui permettra de résoudre facilement l'énigme à partir du moment où il sera déplacé
- lorsqu'il y a beaucoup de véhicules sur le plan de jeu, commencer par explorer les déplacements possibles
- ...