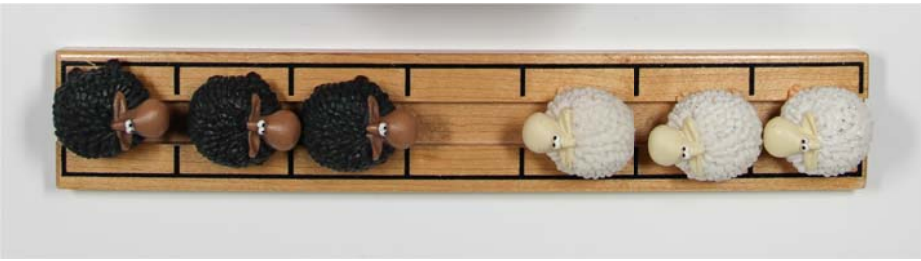
SAUTE-MOUTON

De la 7ème à la 8ème année de programme (selon Harmos)



Jeu pour 1 joueur

Il est toujours possible de réfléchir à deux pour résoudre le problème

Une autre variante du même type : réaliser le déplacement de la tour avec le moins de déplacement possible

Elaborer une procédure en identifiant des sous-problèmes.

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 de stratégie, les joueurs cherchent à déplacer les moutons d'un côté à l'autre en réalisant le moins de déplacement possible.

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

- prendre conscience que chaque fois qu'un mouton doit reculer on perd un déplacement
- trouver le moment clé des déplacements
- prendre conscience de l'importance d'alterner les couleurs
- ne jamais mettre deux moutons de la même couleur à la suite
- …