COBRA TWIST

De la 7ème à la 11ème année de programme (selon Harmos)

Jeu pour 1 joueur

Il est possible de jouer à deux pour résoudre la même énigme.

Il s'agit de construire des cheminements sous forme de serpents dont on peut dire que la tête est le point de départ et la queue le point d'arrivée.

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	

Ce jeu a pour but de reconstituer un serpent en 3D en respectant certaines contraintes.

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

- connaître les différents cubes du jeu : où sont les têtes, où sont les queues, où sont les lignes droites et les contours
- dans chaque énigme repérer ou déduire où doivent se trouver la tête et la queue, les têtes et les queues
- poser la tête et la queue puis rechercher les éléments qui peuvent constituer le corps
- placer chaque face du cube près de la ligne déjà faite et observer le résultat
- imaginer différentes manières de relier les portions de serpent entre elles
- lorsqu'il faut empiler les cubes, chercher les jonctions possibles
- …