GO GETTER

De la 1ère à la 4ème année de programme selon Harmos

Jeu pour un seul joueur

- il est toujours possible de réfléchir à deux pour construire les chemins
- il existe plusieurs variantes de ce jeu. Elles sont présentées ici de la plus simple à la plus complexe.

Chat et souris, un pont

Prince et dragon, 2 ponts

Terre et mer : deux chemins, un maritime et un terrestre.

Le mystère de la momie : un chemin avec un tunnel dont on voit l'entrée et la sortie.

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 relier deux éléments par un chemin, en respectant les contraintes données par la consigne.

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

- repérer les objets à relier par un chemin
- connaître les différentes pièces du jeu : repérer celles qui permettent de créer deux chemins séparés, celles qui permettent d'aller dans toutes les directions, …
- utiliser au mieux les possibilités de liaisons offertes par les différents types de chemin : la pièce avec deux contours permet de créer deux chemins différents, la pièce « carrefour » permet de relier plusieurs éléments entre eux
- émettre des hypothèses et les vérifier :
    - « si je place le pont ici, je pourrais réaliser un chemin qui va chez la princesse et un autre chemin qui va vers la fleur jaune »
    - « si le prince ne doit pas être relié au dragon vert foncé, il faut que je place cette pièce « carrefour » près d'un bord où je pourrai réaliser des chemins qui sortent du jeu »
    - « si je place le « carrefour » en premier, je pourrai mieux réaliser les chemins qui relient les objets »
    - « je vais placer en premier les pièces pour le départ et l'arrivée du chemin, et ensuite je construirai la suite du chemin »
    - …
- observer la position des éléments à mettre en relation ou non et anticiper la position de quelques pièces clés pour résoudre l'énigme :
    - je vais placer le carrefour plutôt près du prince pour pouvoir réaliser un chemin en direction de la princesse et un en direction de la fleur jaune
    - je vais placer le pont devant le rocher car deux chemins doivent se croiser à cet endroit
    - …
- découper l'énigme en plusieurs étapes : relier d'abord le prince et le dragon, puis le prince et la fleur bleue et ainsi de suite
- …