GYMKHANA

De la 5ème à la 11ème année de programme (selon Harmos)

As d'or 1993 du Meilleur Jeu de Stratégie

Jeu pour 2 joueurs

Une version de ce jeu est proposée dans les moyens romands d'enseignement des mathématiques 4P sous le nom de « Archipel ».

Il y a deux manières de gagner :

- être le premier à établir une ligne continue de sa couleur, d'un bord à l'autre du plateau
- encercler un ou plusieurs « plots » de son partenaire.

Autre version du jeu

Ce jeu est également connu sous le nom *CONNECTIONS.*

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 ont pour but de construire un chemin pour relier deux côtés opposés du plateau.

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

- à chaque « coup », il faut choisir le but poursuivi :
    - jouer une pièce pour bloquer le chemin de l'autre joueur ?
    - jouer une pièce pour construire son propre chemin ?
    - jouer une pièce pour se créer une autre possibilité de réaliser un chemin ?
    - jouer une pièce pour entourer une portion de chemin de l'autre joueur ?
    - …
- émettre des hypothèses et les vérifier :
    - placer sa première pièce au centre du plateau pour se créer un avantage
    - préparer plusieurs « départs » et plusieurs « arrivées » pour se créer plus de possibilités de réaliser un chemin
    - …
- penser à la possibilité d'entourer un ou plusieurs « plots » de son partenaire
- …