

TRACE ME

## TRACE ME

*De la 1<sup>ère</sup> à la 2<sup>ème</sup> année de programme (selon Harnos)*

Jeu pour 1 joueur

Il est possible de jouer à deux pour résoudre l'énigme choisie.



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, le joueur a pour but de placer des repères (pions) aux mêmes endroits que le modèle choisi.*

---

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

- repérer les différents segments
- repérer les impasses
- repérer les différentes positions occupées par les pions
- anticiper l'ordre de placement des différents pions : placer d'abord ceux qui doivent se trouver au bout de l'impasse
- commencer par enlever les pions qui occupent la zone où l'on veut débiter la nouvelle énigme
- repérer les segments qui permettent aux pions de se croiser
- ...