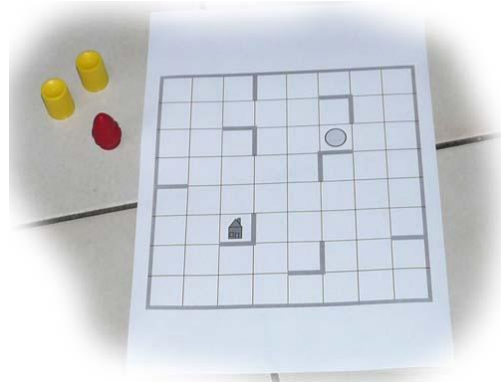


Le chien perdu

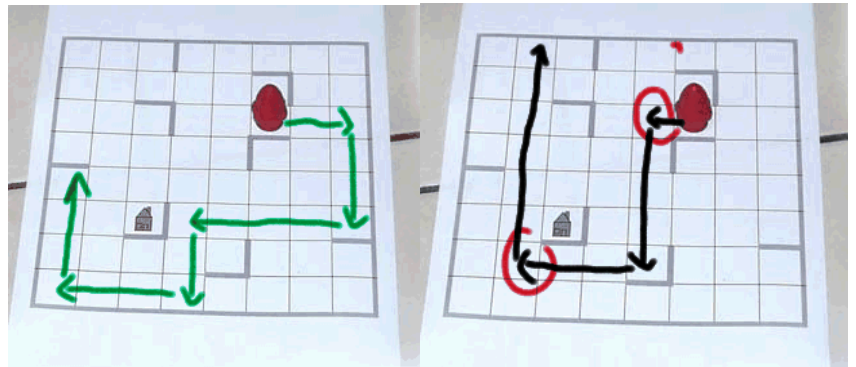
Activité de logique et réflexion librement inspirée du jeu « Ricochet Robots », jeu d'Alex Randolph édité par Rio Grande Games.

L'élève dispose d'un terrain quadrillé et de jetons : un chien (pion rouge) et de deux obstacles (pions jaunes). Il s'agit pour lui de déplacer le chien, qui part toujours du rond gris.



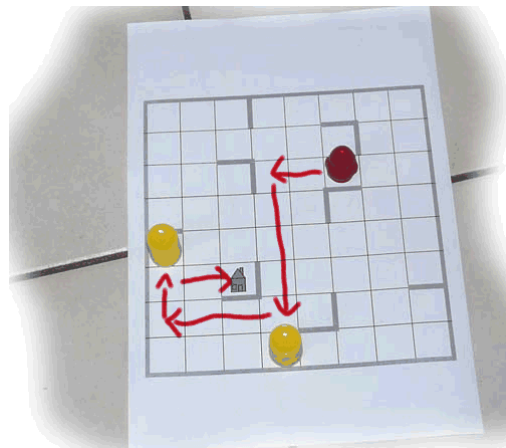
Le chien doit se rendre à la maison en suivant les lignes et les colonnes du tableau de jeu mais il ne sait que se déplacer en ligne droite : si on choisit de faire partir le chien dans une direction, on doit donc poursuivre le trajet dans cette direction jusqu'à rencontrer un mur.

Ainsi, sur les photos suivantes, les déplacements rouge et vert sont corrects, le déplacement noir n'est pas : les changements de direction sur les cases entourées sont interdits, le chien devait avancer d'encore une case jusqu'à rencontrer un mur.



C'est à cela que servent les obstacles : en disposant un ou deux obstacles sur le chemin de son chien, on lui permet d'effectuer des changements de direction impossibles autrement.

Cette façon de regagner la maison compte pour 7 coups (un pour chaque obstacle placé et un pour chaque déplacement du chien). Une solution existe en six coups.



Un fichier de 15 fiches accompagne cette règle.