



Gazette n°1 : Le jeu du Marshaller

Compétence

Résoudre une situation problème par logique et déduction.

Matériel à imprimer

Une planche comportant 10 lignes sur lesquelles les pions seront placés.

Une bande grisée sur laquelle la combinaison à trouver sera positionnée (cette bande devra être cachée).

Des pions de marshallers à découper et à placer dans une boîte

Des petits drapeaux seront à colorier en rouge ou vert dans le carré à gauche de chaque ligne pour donner des indications à chaque étape du jeu.



Les pions :

Ils représentent les vraies positions prises par un marshaller.

| | | | | | |
|--------------------|---------------------------|--------------------|-----------------------------|-------------------------------|----------------|
| | | | | | |
| <i>Tout est ok</i> | <i>Coupez les moteurs</i> | <i>Ralentissez</i> | <i>Démarrez les moteurs</i> | <i>Placez-vous face à moi</i> | <i>Avancez</i> |

Déroulement

Un joueur commence par placer son choix de pions sans qu'ils soient vus de l'autre joueur.

Le but du jeu est de découvrir en moins de 10 essais une combinaison de 4 pions parmi 6 pions possibles.

Le joueur qui n'a pas sélectionné les pions doit trouver quels sont les quatre pions.

Pour cela, à chaque tour, le joueur doit se servir de pions pour remplir une rangée selon l'idée qu'il se fait des pions dissimulés.

A chaque essai, le joueur reçoit des indications sur les couleurs et les emplacements qu'il a choisis :

- Un drapeau est colorié en vert indique un pion bien placé
- Un drapeau est colorié en rouge indique un pion de la bonne couleur mais mal placé.

La stratégie consiste à choisir les pions et leur emplacement en fonction des coups précédents. Le but est d'obtenir le plus d'informations et de se rapprocher le plus rapidement possible de la solution puisque le nombre de propositions est limité.



