

Cycle 3

Jour 1 : La tour infernale

Domaines :

- ✓ Produire une performance optimale et mesurable à une échéance donnée ;
- ✓ Résoudre des problèmes atypiques.

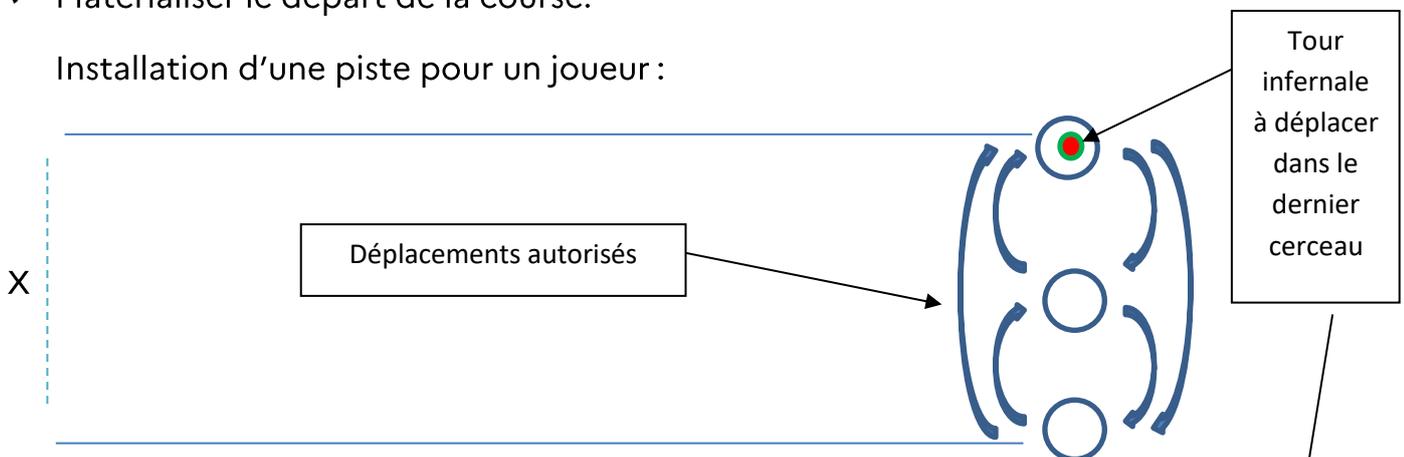
Compétences :

- ✓ Gérer son effort pour courir en sécurité ;
- ✓ Courir à allure régulière ;
- ✓ Mobiliser pour les traiter des formes de raisonnement spécifiques et des procédures adaptées.

Matériel :

- ✓ Un jeu de 3 objets empilables numérotés de 1 à 3 (plots, briques...) par joueur ;
- ✓ 3 cerceaux par joueur ;
- ✓ Matérialiser le départ de la course.

Installation d'une piste pour un joueur :



But du jeu :

Être le premier à reconstituer la tour dans le même ordre dans le dernier cerceau en déplaçant les objets un par un (un aller-retour par déplacement d'objet). Un nombre ne peut jamais être posé sur un nombre plus petit.

Variable : Ajouter un quatrième plot sans ajouter de cerceau.



<https://accromath.uqam.ca/2016/02/les-tours-de-hanoi-et-la-base-trois/>