

Robot Turtles

Ce jeu se joue de 2 à 5 joueurs, à partir de 4 ans. Chaque partie dure environ 15 mn mais la durée peut varier en fonction de la difficulté des niveaux que vous imaginerez.



Contenu de la boîte :

- Plateau de jeu
- 4 tuiles robot tortue
- 4 tuiles pierre précieuse
- 4 tuiles bug
- 4 paquets de 44 cartes « instructions »
- 36 tuiles obstacles (20 murs de pierres, 12 murs de glace, 4 caisses)

Comment jouer ?

Robot Turtles n'est pas un jeu de compétition. Un maître du jeu (le *Turtle Mover*) met en place le plateau de jeu et sera en charge de bouger les tortues sur ce plateau. Jusqu'à 4 joueurs (en plus du Turtle Mover) peuvent jouer en déposant des cartes pour programmer les mouvements de leur tortue en direction de leur pierre précieuse. L'idée maîtresse est que le plateau de jeu est équivalent depuis n'importe quel point de vue et que chaque joueur a sa propre pierre précieuse à collecter, sans pour autant qu'il ne s'agisse d'une course.

Le Turtle Mover installe le plateau, en utilisant les tuiles *murs de pierres*, *murs de glace* et *caisse*. En plus, il y aura sur le plateau une pierre précieuse et une tortue par joueur. Chaque joueur reçoit un tas de cartes instructions du type *avancer*, *tourner à gauche*, *tourner à droite*, *tirer un rayon laser*.

Les joueurs jouent des cartes instruction et le Turtle Mover bouge les tortues sur le plateau. Tout au long du jeu, certaines cartes sont débloquées. Par exemple, lors du premier niveau, il n'y a que les pierres précieuses sur le plateau. Au second niveau on peut introduire les murs de glace. Puis au troisième niveau, les lasers pourront faire fondre les murs de glace. Ensuite, les murs de pierre qui ne peuvent pas être détruits, puis les caisses qui peuvent être poussées pourvu qu'il n'y ait rien derrière, etc....

Une fois que vos enfants seront familiarisés avec les différentes instructions, il sera possible de débloquer la fonction « réaliser un programme » qui consiste à chainer plusieurs cartes en séquence.

Niveau de difficultés : Cycle 1/2/3 - semaine des mathématiques

Niveau 1 MS-GS	Niveau 2 GS	Niveau 3 C2 C3	Niveau 4 C3
4 tortues 4 bijoux Les élèves construisent leur chemin pas à pas	4 tortues 4 bijoux 2 obstacles Les élèves construisent leur chemin pas à pas	4 tortues 4 bijoux 2 obstacles Les élèves construisent leur chemin en amont	4 tortues/ 4 bijoux 2 obstacles Les élèves construisent leur chemin en amont sans répéter les actions mais en positionnant une carte multipliée

Variantes :

- Modifier la position des diamants au départ (plus ou moins éloignés et orientation)
- Travailler sur les déplacements
- Ajouter des obstacles et modifier leur positionnement
- Faire avancer sa tortue en plusieurs étapes
- Imposer un nombre de déplacement afin que les élèves trouvent la solution la plus efficace pour se rendre à son bijou
- Utiliser des cartes actions permettant de détruire les obstacles
- Eloigner le programmeur du plateau pour qu'il lise réellement son codage