

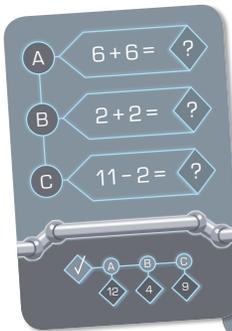
# Règles du jeu



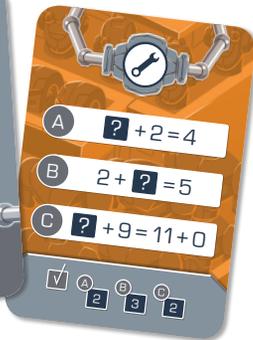
## But du jeu

Parcourir l'usine d'assemblage de robots en s'arrêtant aux quatre stations de montage afin de récolter des morceaux et de créer le plus beau robot possible.

### Carte-équation



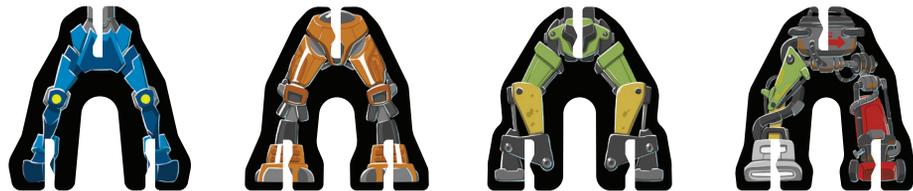
### Carte-station



## Préparation

1. Les joueurs rassemblent les morceaux de casse-tête et construisent le plateau de jeu.
2. Un des joueurs prend les cartes-équations, les brasse et forme une pile qu'il dépose près du plateau de jeu, de n'importe quel côté. Il met aussi le dé près du plateau.
3. Un autre joueur prend les cartes-stations, les brasse et forme une pile qu'il place près de l'autre pile, de n'importe quel côté également.
4. Les joueurs regroupent les morceaux de robots en se basant sur leur forme. Ils placent les huit morceaux de pieds près de la première station, les quatre morceaux représentant les jambes près de la deuxième station, les quatre morceaux correspondant à l'abdomen près de la troisième station et les quatre morceaux formant le haut du corps près de la quatrième station.
5. Chaque joueur choisit un pion-mécabo et le place à la station de départ sur la plateforme métallique. Les pions représentent de petits robots assembleurs de gros robots.

Morceaux de robots associés à chacune des stations de montage



## Déroulement

1. Le premier joueur lance le dé et avance son pion sur le parcours du nombre de cases indiqué. L'adulte prend une carte-équation sur le dessus de la pile et montre la face cachée de cette carte au joueur en couvrant les réponses dans le bas de la carte avec son pouce. Il indique au joueur le niveau de l'équation à faire (A, B ou C<sup>1</sup>). Le joueur effectue l'opération mentalement, si possible<sup>2</sup>, et donne sa réponse à haute voix. L'adulte dévoile ensuite la bonne réponse au bas de la carte.

Si la réponse est bonne, le joueur reste sur la case. Si la réponse est erronée, le joueur a une seconde chance et prend une autre carte-équation. Si la réponse est encore erronée, le joueur reste sur la case malgré tout. À tout moment, l'adulte peut aider un joueur qui a de la difficulté à effectuer un calcul (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).

2. Le ou les joueurs suivants, en respectant le sens horaire, lancent le dé à leur tour et jouent de la même façon que le premier joueur. Plusieurs pions peuvent se retrouver sur la même case.
3. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que le pion d'un joueur passe sur une station de montage. Le joueur doit arrêter son pion sur cette case même si le chiffre indiqué sur le dé est plus élevé (p. ex., un joueur qui obtient six laisse son pion sur une station de montage même s'il ne l'a avancé que de deux cases).

4. L'adulte prend une carte-station sur le dessus de la pile et montre la face cachée de cette carte au joueur en couvrant les réponses dans le bas de la carte avec son pouce. Le joueur tente de trouver le terme manquant dans l'équation correspondant à son niveau<sup>3</sup>. Il donne sa réponse à haute voix, puis l'adulte dévoile la bonne réponse au bas de la carte. Encore là, l'adulte peut aider l'enfant s'il éprouve des difficultés (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).

Si la réponse donnée est bonne, le joueur choisit un des morceaux de robots qui se trouvent à côté de la station. Son but étant de construire le plus beau robot possible, il choisit un morceau qu'il trouve attrayant. Si la réponse est erronée, le joueur ne prend pas de morceau de robot. Au prochain tour, il ne lancera pas le dé et l'adulte lui présentera une nouvelle carte-station pour lui permettre d'obtenir un morceau de robot. Si la réponse est encore erronée, il pourra tout de même avoir un morceau de robot.

5. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient obtenu tous les morceaux de robots. Les joueurs observent ensuite les robots, présentent le leur et statuent ensemble sur celui qui est le plus beau. Ils peuvent aussi décider que tous les robots sont beaux!

1. Le niveau A convient généralement à un enfant de 1<sup>re</sup> année (CP en France), le niveau B, à un enfant de 2<sup>e</sup> année (CE1 en France), et le niveau C, à un enfant de 3<sup>e</sup> année (CE2 en France). Cette gradation s'inspire du programme d'études québécois en mathématique. Toutefois, comme il est normal que les habiletés des enfants varient en fonction de leur maîtrise des concepts ou de l'école qu'ils fréquentent, l'adulte peut décider du niveau qu'il juge adéquat pour l'enfant (il choisit aussi ce niveau pour lui-même). Au besoin, il peut lui présenter quelques cartes avant de statuer.

2. L'adulte peut fournir un papier et un crayon au besoin.

3. Le niveau pour les cartes-stations est le même que pour les cartes-équations.

Station de départ

Station de montage

