

# Règles du jeu



## But du jeu

Suivre les traces d'un bateau en détresse ou d'un avion qui a disparu en effectuant des calculs mentaux pour obtenir les coordonnées géographiques enregistrées par le radar. Une fois l'embarcation ou l'appareil retrouvés, réaliser le sauvetage en résolvant un problème.

## Préparation

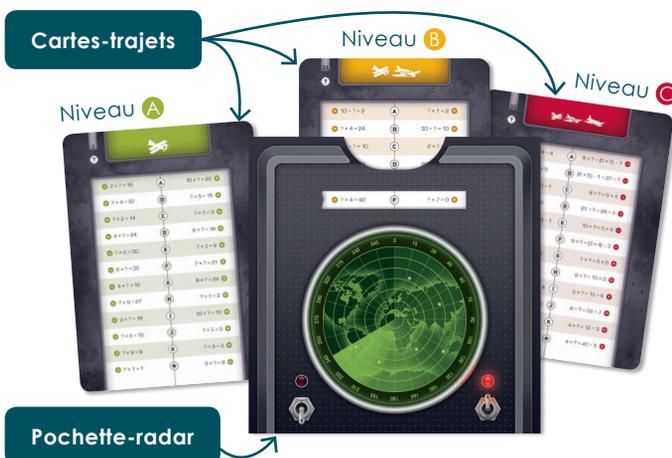
1. Les joueurs rassemblent les morceaux de casse-tête et construisent le plateau de jeu.
2. Un des joueurs prend les cartes-sauvetages qui correspondent au niveau du plus jeune joueur.

Le niveau **A** convient généralement à un enfant de 4<sup>e</sup> année (CM1 en France), le niveau **B**, à un enfant de 5<sup>e</sup> année (CM2 en France), et le niveau **C**, à un enfant de 6<sup>e</sup> année (6<sup>e</sup> en France)<sup>1</sup>. Le niveau **C** pourrait aussi convenir à un enfant de 1<sup>re</sup> secondaire (5<sup>e</sup> en France).

Le joueur forme deux piles, une avec les cartes sur lesquelles figurent un ou des bateaux, et l'autre avec les cartes sur lesquelles figurent un ou des avions. Il place les piles près du plateau de jeu.

3. Un autre joueur rassemble les cartes-trajets du niveau de difficulté choisi (**A**, **B** ou **C**), les brasse et forme une pile qu'il dépose près du plateau de façon à voir les séries d'équations sur le dessus de la pile. Il prend la carte sur le dessus de la pile et l'insère dans la pochette-radar. Il place aussi les jetons-trajets à côté du plateau.

1. Cette gradation s'inspire du programme d'études québécois en mathématique.



## Déroulement

1. Le premier joueur tire la carte-trajet insérée dans la pochette-radar vers le haut et effectue mentalement<sup>2</sup> les deux premières équations visibles dans la fenêtre. Les deux nombres manquants dans ces équations correspondent aux coordonnées d'un point à identifier sur le plateau de jeu. Lorsque l'équation est précédée ou suivie d'un «-», la coordonnée est négative ; lorsque l'équation est précédée ou suivie d'un «+», la coordonnée est positive. Le joueur place le jeton-trajet A sur le plateau de jeu, sur le point obtenu dans le plan. Si le joueur a de la difficulté à effectuer un calcul, l'adulte peut l'aider (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu ?» dans le guide d'accompagnement). Un jeune peut aussi en aider un autre.
2. Le joueur suivant, en allant dans le sens horaire, procède de la même façon que le premier : il tire un peu plus sur la carte-trajet afin de voir apparaître les deux équations suivantes dans la fenêtre, les résout et place le jeton-trajet B sur le plateau sur le point obtenu à l'aide des coordonnées. Le jeu se poursuit ainsi, en plaçant les jetons-trajets selon l'ordre alphabétique, jusqu'à ce qu'un joueur réponde à la douzième paire d'équations et trouve le dernier point sur le plan ; il s'agit du lieu du sauvetage. Le joueur y place le jeton sur lequel figure une étoile.
3. Les joueurs sortent la carte-trajet de la pochette-radar et la retournent. Ils valident tous les points sur lesquels ils ont posé un jeton. Ils comptent le nombre d'erreurs qu'ils ont faites, le cas échéant. Ils peuvent trouver les équations manquées en se fiant aux lettres des jetons, qui sont aussi indiquées au recto de la carte-trajet. Ils se corrigent s'ils le souhaitent.
4. Les joueurs prennent une carte-sauvetage qui se trouve sur le dessus de la pile, face visible, et qui correspond au même moyen de transport que celui illustré sur la carte-trajet. Ils ont trois minutes<sup>3</sup> pour résoudre le problème. Par contre, ils doivent soustraire à ce temps 15 secondes pour chaque erreur de coordonnées qu'ils ont faites. Ainsi, s'ils ont fait trois erreurs, ils n'ont plus que 2 min 15 s pour trouver la réponse au problème. Ils calculent le temps à l'aide d'une minuterie (non incluse). Les joueurs ont le droit d'utiliser du papier et des crayons. La réponse est donnée au verso des cartes.

Si les joueurs résolvent le problème, le sauvetage est réussi. S'ils n'y parviennent pas, le sauvetage est raté. Ils peuvent faire une autre mission pour se reprendre !

2. L'adulte peut fournir un papier et un crayon au besoin.  
3. La durée suggérée pour résoudre un problème a été établie sur la base d'une moyenne. Vous pouvez l'ajuster à la hausse ou à la baisse selon les habiletés mathématiques des joueurs. L'idée est de leur fournir assez de temps, mais pas trop : le défi doit être réalisable la plupart du temps dans le temps donné afin d'éviter que les joueurs perdent de l'intérêt ou leur confiance en eux, ou pire, les deux ! Dans le même ordre d'idées, vous pouvez proposer une carte-sauvetage d'un niveau de difficulté inférieur pour la partie suivante si les joueurs n'ont pas réussi à résoudre un problème de niveau **B** ou **C**.