



# SUR MARS, TOUS LES CHEMINS MÈNENT AUX ROCHES



## FEUILLET DU PARTICIPANT

### INSTRUCTIONS DE L'ÉQUIPE DE NAVIGATION

Votre équipe doit donner à l'opérateur des instructions sur les déplacements du rover MATT pour récupérer cinq échantillons et les transporter de manière sécuritaire jusqu'à la base martienne. Tous les membres de l'équipe de navigation doivent discuter afin de décider quelle est la meilleure manière de communiquer avec l'opérateur. Assurez-vous que vous voyez la carte de l'opérateur, mais assurez-vous aussi que ce dernier ne peut pas vous voir. Les instructions sur les déplacements sont données par rapport à direction de la flèche du rover. **Vous avez cinq minutes pour réaliser la mission.**

### COMMANDES APPROUVÉES

- Fais un quart de tour dans le sens horaire
- Fais un quart de tour dans le sens antihoraire
- Fais demi-tour
- Avance de X cases
- Recule de X cases
- Récupère l'échantillon \_\_\_\_\_ dans la case
- Affirmatif
- Négatif
- Le rover est détruit, retourne à la case de départ.

Le rover ne peut pas se déplacer en diagonale.

### RÈGLES

1. Notez dans quelle direction pointe la flèche du rover, vos instructions de déplacement se feront par rapport à celle-ci.
2. Un seul équipier peut parler à la fois.
3. Même s'il dicte un mouvement erroné, un équipier ne peut pas être interrompu.
4. Chaque équipier doit donner des instructions à tour de rôle.  
*Par exemple : l'équipier no 1 dit « fais un quart de tour dans le sens horaire » et l'équipier no 2 dit « avance de trois cases » et l'équipier no 3 dit « récupère l'échantillon dans la case ».*
5. On ne peut pas dire : « Tu vas dans la mauvaise direction » ou une phrase similaire, à moins de devoir répondre à une question de l'opérateur.
6. Si l'opérateur pose une question, l'équipe de navigation doit **attendre 10 secondes avant d'y répondre.**
7. Si l'opérateur oublie de prendre un échantillon, vous devez lui donner les instructions pour retourner à la case en question et le récupérer. L'opérateur trace un X pour indiquer que l'échantillon a été récupéré.
8. Si, sous la commande de l'opérateur, le rover pénètre dans une case dangereuse (cratère profond, volcan, poche de rayonnement ou gros rochers), on doit arrêter le jeu et recommencer si le temps le permet.



## CARTE DE L'ÉQUIPE DE NAVIGATION



## IMAGE DU ROVER MATT

Découpez l'image le long des pointillés et utilisez-la pour montrer le déplacement du rover sur la carte.

