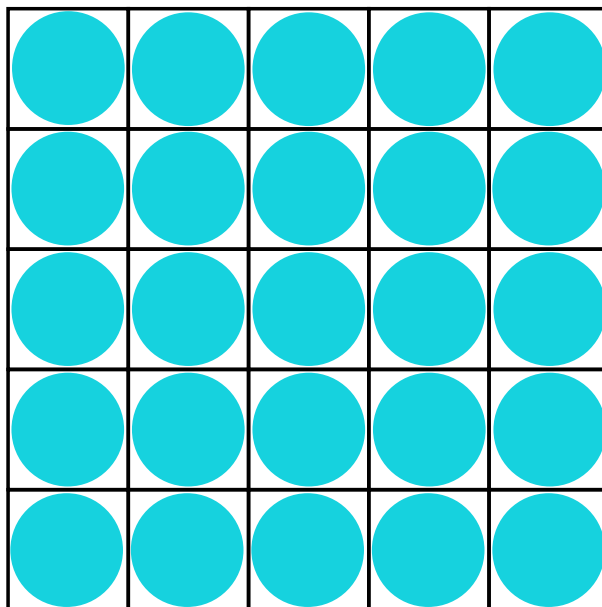


## Piles infernales



Vous avez une grille (ici 5x5) avec un jeton sur chaque case. Le but du jeu est de déplacer les jetons et de les empiler pour finir avec le nombre minimal de piles.

### Règles de déplacement :

- Les jetons se déplacent par pile entière, c'est-à-dire que si on veut déplacer des jetons d'une case, on est obligé de tous les déplacer.
- On ne peut déplacer une pile que d'une case à l'une de ses voisines (en haut, en bas, à droite ou à gauche).
- On ne peut poser une pile de jetons que sur une pile contenant au moins autant de jetons.

**But du jeu :** Essayer de n'avoir qu'une seule pile.

## Piles infernales - INDICES

- Essayer sur des grilles plus petites.
- Est-ce vraiment possible ? Si non, quel est le nombre minimal de piles que l'on peut obtenir ?
- Peut-on avoir des piles de n'importe quelle taille ? ou essayer de faire la pile la plus grande possible.
- D'au plus combien de cases un jeton peut-il se déplacer ?
- S'il était possible de faire 2 piles au final, où se trouveraient-elles ?

## Références

Cette activité est issue d'une situation de recherche pour la classe *Math à Modeler* et s'inspire grandement du travail du groupe *Raisonnement, logique, Situations de recherche pour la classe* sur le sujet.

<http://mathsamodeler.ujf-grenoble.fr>

<https://irem.univ-grenoble-alpes.fr/recherche-action/raisonnement-logique-situations-de-recherche-pour-la-classe/>