

Mémorisation des algorithmes pour Rubik's cube

Ce document a pour but de vous montrer comment vous pouvez mémoriser les mouvements de la méthode simple de résolution d'un rubik's cube 3x3.

Je me suis inspiré de la méthode proposée par Bruce Demaugé-Bost, que j'ai trouvée en ligne :

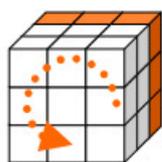
<http://bdemaugé.free.fr/rubik/1page.pdf>

La liste des mouvements



A

Avant



P

Postérieure



G

Gauche



D

Droite



H

Haute



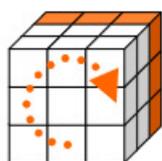
B

Basse



Ai

Avant
inversée



Pi

Postérieure
inversée



Gi

Gauche
inversée



Di

Droite
inversée



Hi

Haute
inversée

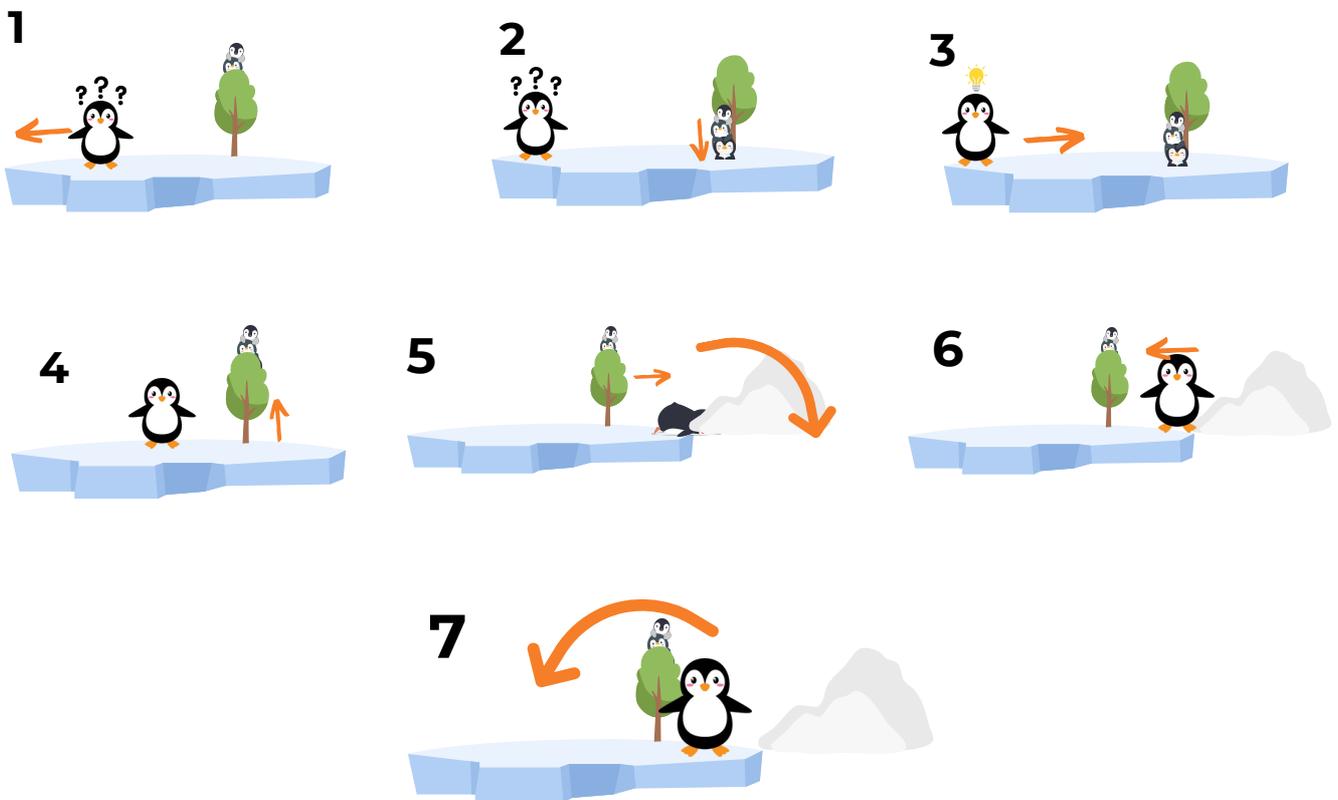


Bi

Basse
inversée

Mémorisation des algorithmes pour Rubik's cube

1. Histoire pour retenir l'étape 3, la 2e couronne
Bi, Di, B, D, B, A, Bi, Ai



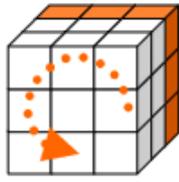
C'est un pingouin qui part dans la mauvaise direction
Ses amis l'appellent
Il revient sur ses pas très vite
Ses amis montent sur un arbre pour l'éviter
Effectivement il va trop vite et continue
Il tape un mur et provoque une avalanche
Il revient en arrière
Il rejoint ses amis

Liste association par mouvement

Dans un 1er temps, il faut trouver une association pour chaque mouvement. Voici celle de mes enfants. Je vous invite à leur demander pour chaque mouvement (lettre) à quoi pensent-ils ?



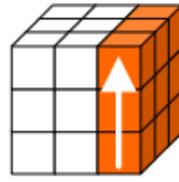
A
Avant



P
Postérieure



G
Gauche



D
Droite



H
Haute



B
Basse



Aladin



Papi



Galet



Dé



Hélicoptère



pas
nécessaire



Ai
Avant
inversée



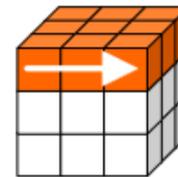
Pi
Postérieure
inversée



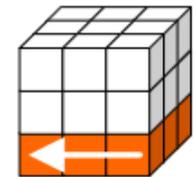
Gi
Gauche
inversée



Di
Droite
inversée



Hi
Haute
inversée



Bi
Basse
inversée



Mamie



Pas
nécessaire



Girafe



Disque

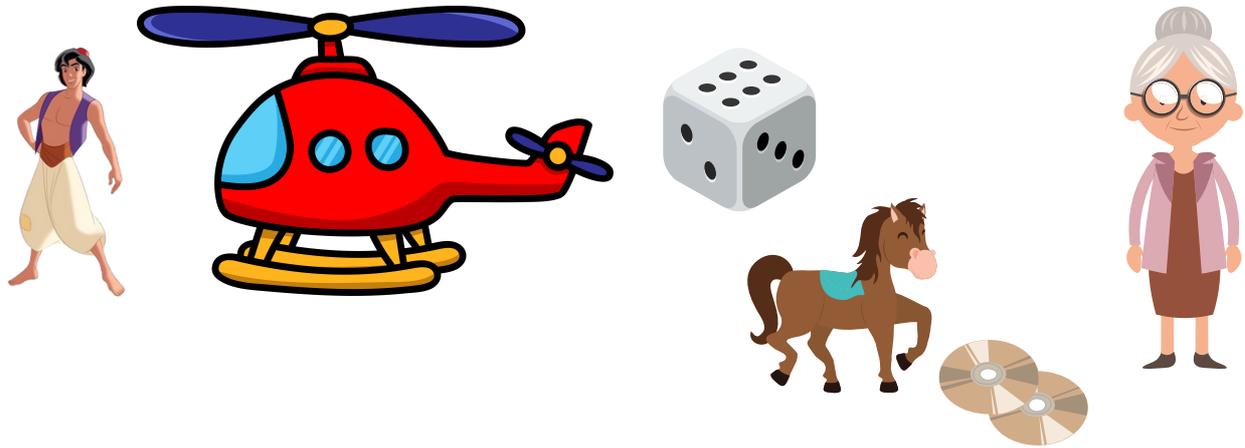


Cheval
(Hiii)



Pas
nécessaire

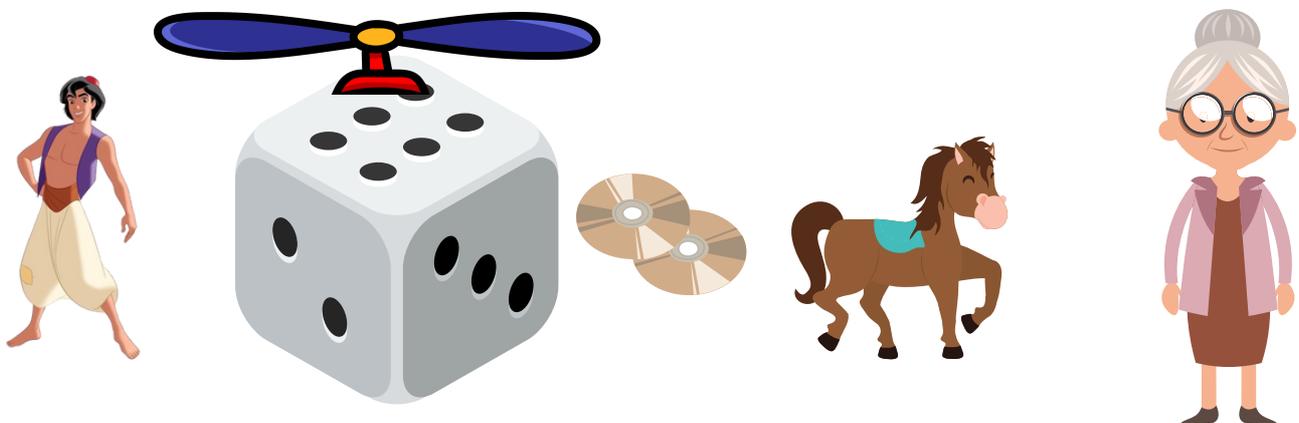
2. Histoire pour retenir l'étape 4, la croix au 3e étage
A, H, D, Hi, Di, Ai



Aladin monte dans un hélicoptère qui jette un dé sur un cheval. Ce cheval est en train de manger des disques. Il tombe malade et mamie vient le soigner.

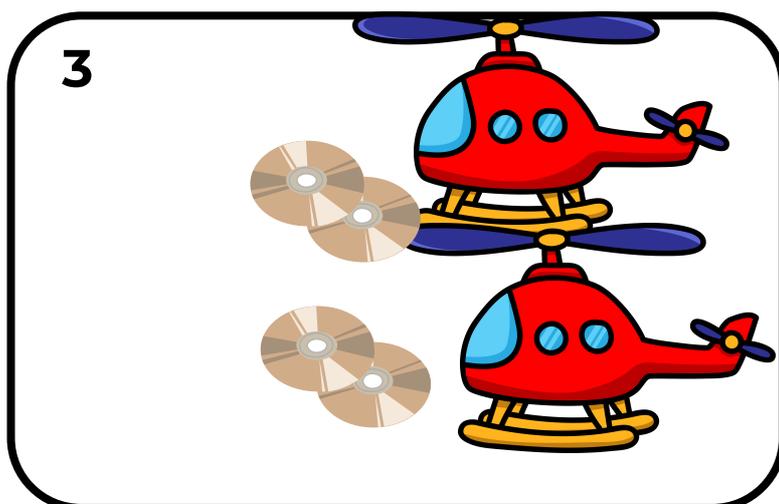
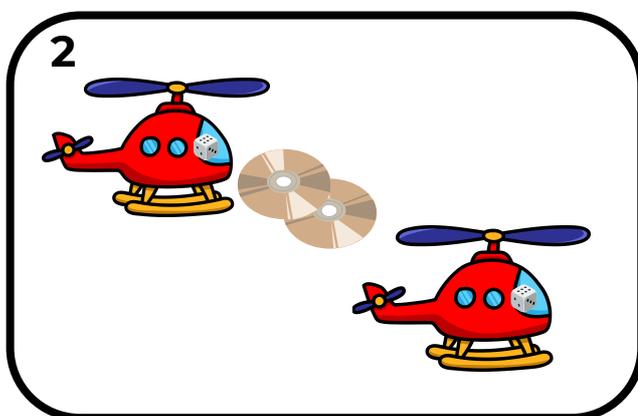
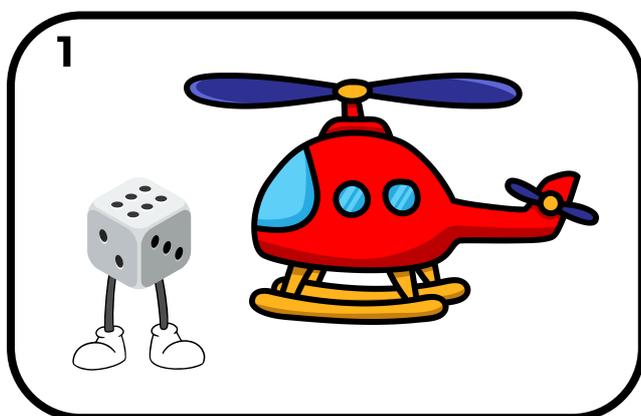
A, D, H, Di, Hi, Ai

Aladin monte dans un dé-hélicoptère. Qui jette des disques sur un cheval soigné par mamie.



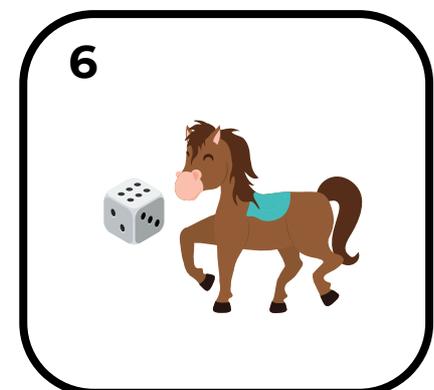
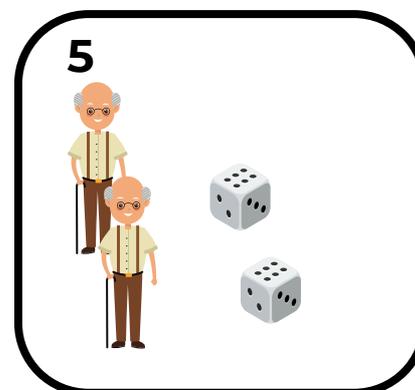
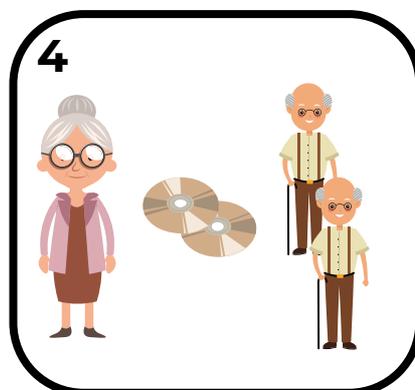
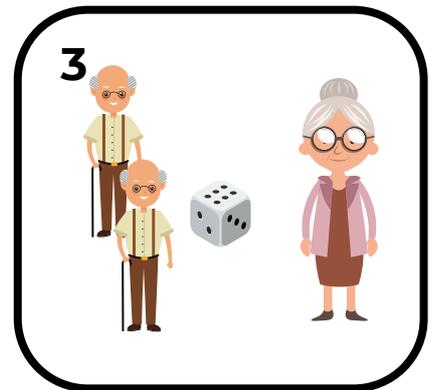
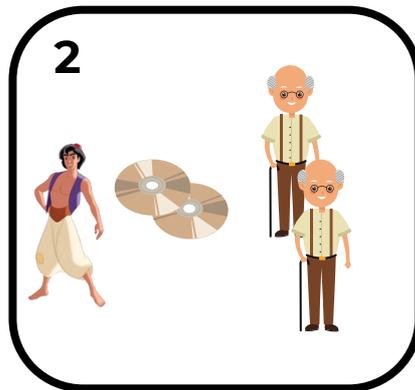
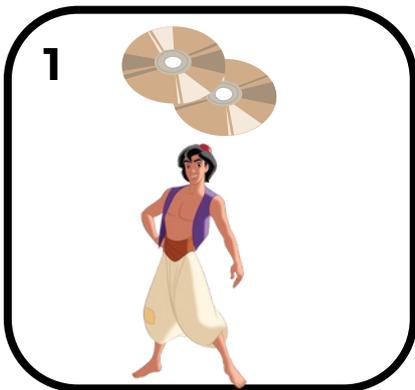
3. Histoire pour retenir l'étape 5, la face du 3e étage :
D H Di H D H H Di

Un dé conduit un hélicoptère et jette des disques sur un autre hélicoptère conduit par un dé. Pour le protéger, 2 hélicoptères arrivent et jettent des dés.



4. Histoire pour retenir l'étape 6, orienter les coins au 3^e étage :
Di A Di P P D Ai Di P P D D Hi

Un disque tombe sur Aladin, il prend ce disque et l'envoie sur les 2 papis, qui sont en train de jouer au dé avec mamie. Elle perd, par colère elle envoie un disque sur les 2 papis qui reprennent 2 dés pour jouer avec un cheval.



5. Histoire pour retenir l'étape 7, la ronde des arêtes au 3^e étage :

A A H G Di A A Gi D H A A

Précisons que cet algorithme a de nombreuses symétries. Réalisez-le et observez par vous-même qu'il y a certain raccourci possible. L'histoire m'a été utile au début mais très vite il y a des automatismes et observations qui permettent de retenir les enchainements.

Deux Aladin, rentrent dans un hélicoptère. L'hélicoptère lance des galets et des disques.

Les deux Aladin vont se réfugier sur la girafe qui jette un dé sur l'hélicoptère qui transporte deux Aladin.

