

DEFI PREUVE

Composition du jeu :

Le jeu est composé de 40 cartes double face :

- recto : objet géométrique en situation caractéristique
- verso : nom de l'objet.

D'un carnet des arguments (à construire avec la classe).

Principe du jeu :

Choisir parmi un ensemble, une figure géométrique codée où un objet est à identifier afin que l'équipe adverse puisse non seulement identifier l'objet mais aussi formuler les arguments qui lui ont permis cette identification..

Pour l'équipe qui désigne l'objet à identifier il s'agit de choisir une situation « complexe » pour mettre en difficulté l'équipe adverse mais avec la contrainte qu'il faut soi-même maîtriser la situation et en particulier connaître les arguments pour justifier du nom de l'objet de façon à être en mesure de contredire les arguments avancés par l'équipe adverse.

Préparation du jeu :

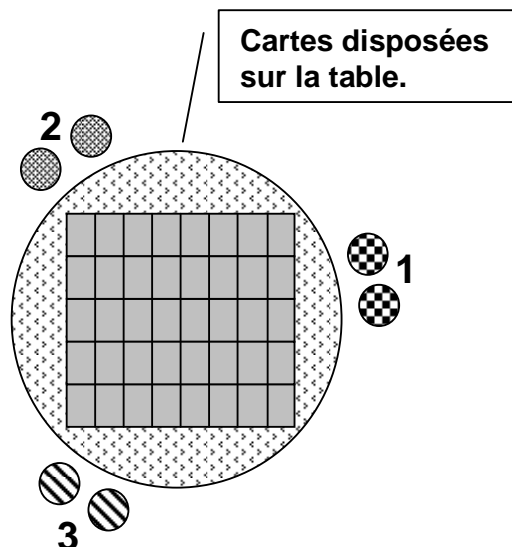
1. Placer les 40 cartes sur la table, face recto visible : constituer un rectangle de 5 x 8 après avoir mélangé les cartes (éviter que les objets de même nature soit systématiquement regroupés).
2. Constituer des binômes de joueurs puis des équipes de match de 2 ou trois binôme. Désigner par tirage au sort le binôme commençant le jeu et l'ordre de jeu des binômes.

Déroulement du jeu.

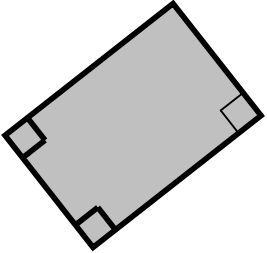
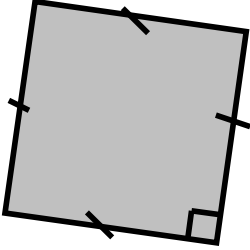
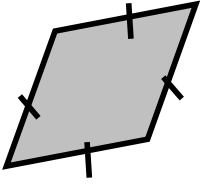
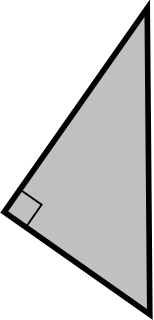
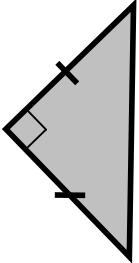
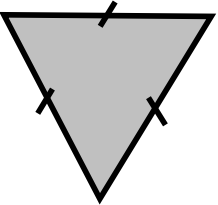
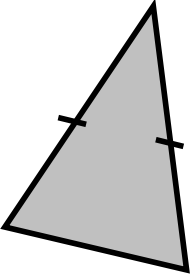
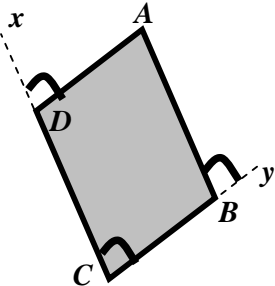
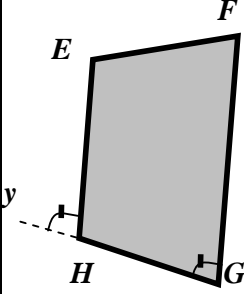
Les trois équipes sont placées autour de la table sur laquelle sont disposées les 40 cartes.

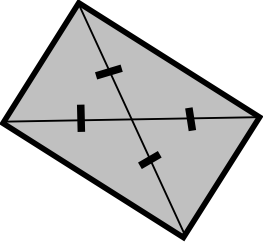
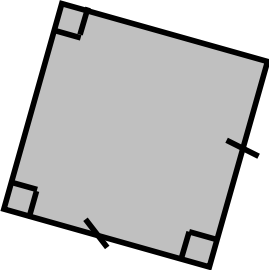
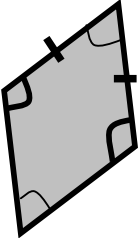
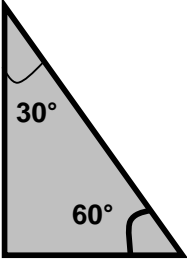
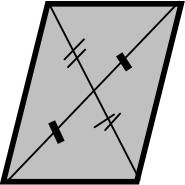
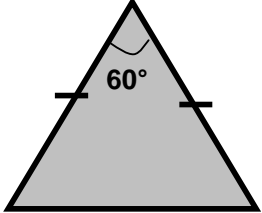
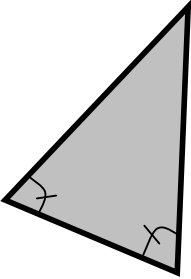
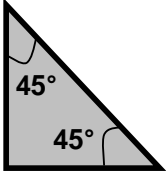
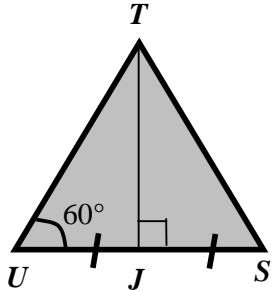
❖ Supposons que l'équipe 1 commence.

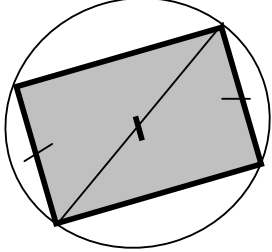
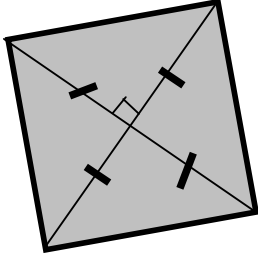
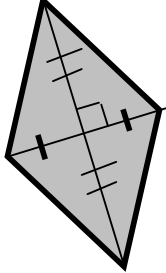
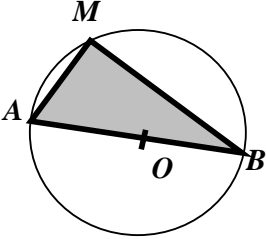
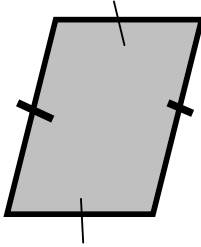
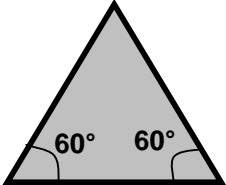
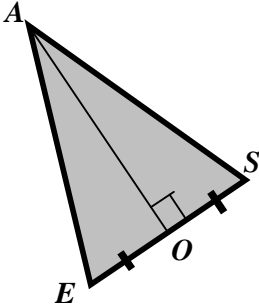
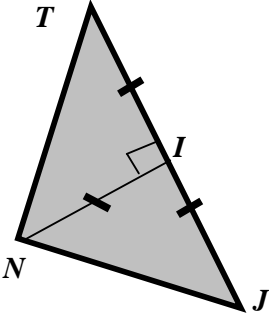
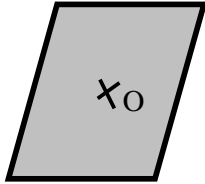
- Les deux joueurs se concertent pour désigner à l'équipe 2 une carte du jeu.
- L'équipe 2 regarde la carte (sans la prendre et bien sûr sans la retourner) et se concertent pour
 - déterminer le nom de l'objet représenté sur la carte désignée à partir des informations « lues »
 - formuler les arguments qui lui ont permis d'identifier l'objet avec les informations signifiées sur la carte.
- Quand l'équipe 1 a confirmé sa proposition, l'équipe 1, retourne la carte pour vérifier le nom :

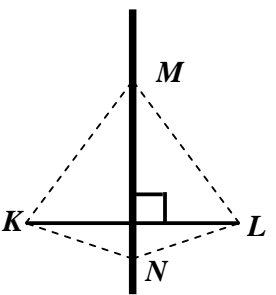
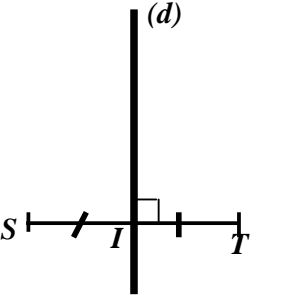
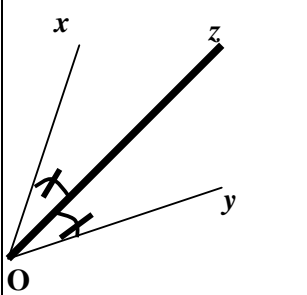
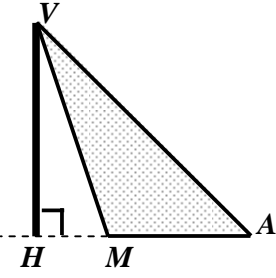
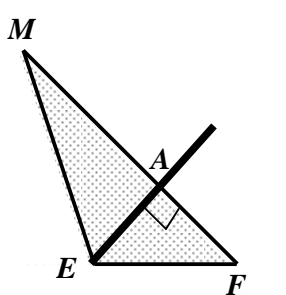
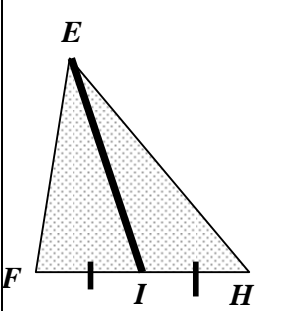
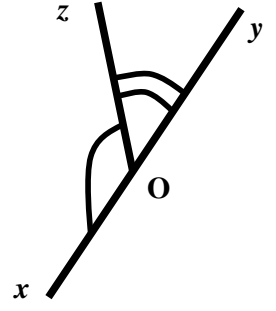
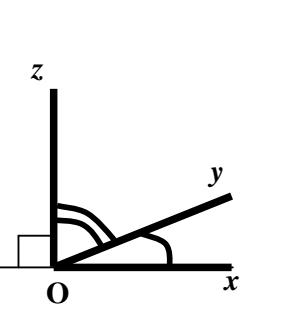
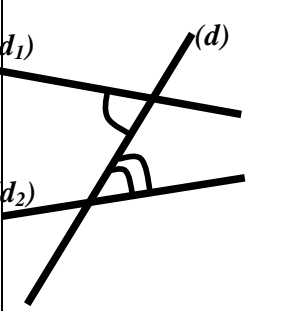


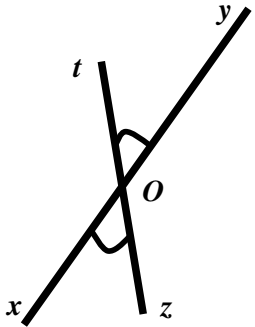
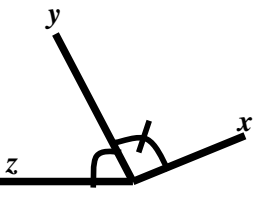
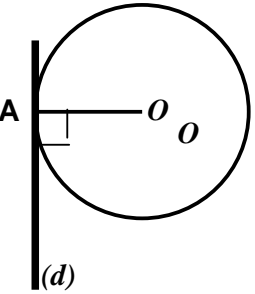
- Si le nom est juste et que l'équipe 1 ne peut pas **contredire** les arguments donnés alors l'équipe 2 marque 3 points.
 - Si le nom est juste mais que l'équipe 1 peut **contredire** les arguments donnés alors l'équipe 1 marque 3 points.
 - Si le nom est juste mais qu'il y a désaccord entre les arguments des deux équipes concernées, alors c'est l'équipe 3 qui est arbitre : ses 2 membres, avec l'aide du carnet des « bons arguments » règle le différent.
 - Si les arguments valides sont ceux de l'équipe 1, l'équipe 1 marque 5 points
 - Si les arguments valides sont ceux de l'équipe 2, l'équipe 2 marque 5 points
 - Si aucun des arguments des deux équipes n'est considéré comme valide alors aucune des équipes concernées ne marque de points.
 - Dans tous ses cas, l'équipe 3 marque 2 points.
- ❖ C'est alors à l'équipe 2 de désigner une carte à l'équipe 3.
 - ❖ C'est ensuite l'équipe 3 qui désigne une carte à l'équipe 1.
 - ❖ ... Ainsi de suite. L'équipe gagnante est celle qui atteint 21 points.

	<i>Rectangle</i>		<i>Carré</i>		<i>Losange</i>
	<i>Triangle rectangle</i>		<i>Triangle rectangle isocèle</i>		<i>Triangle équilatéral</i>
	<i>Triangle isocèle</i>		<i>Parallélogramme</i>		<i>Trapèze</i>

	<p><i>Rectangle</i></p>		<p><i>Carré</i></p>		<p><i>Losange</i></p>
	<p><i>Triangle rectangle</i></p>		<p><i>Parallélogramme</i></p>		<p><i>Triangle équilatéral</i></p>
	<p><i>Triangle Isocèle</i></p>		<p><i>Triangle rectangle et isocèle</i></p>		<p><i>Triangle équilatéral</i></p>

<p><i>Rectangle</i></p>		<p><i>Carré</i></p>		<p><i>Losange</i></p>	
<p><i>Triangle rectangle</i></p>		<p><i>Parallélogramme</i></p>		<p><i>Triangle Equilatéral</i></p>	
<p><i>Triangle isocèle</i></p>		<p><i>Triangle Rectangle Et isocèle</i></p>		<p><i>Parallélogramme</i></p>	<p><i>Le point O est centre de symétrie de la figure</i></p> 

<p><i>Médiatrice du segment</i></p>		<p><i>Médiatrice du Segment</i></p>		<p><i>Bissectrice d'un angle</i></p>	
<p><i>Hauteur d'un triangle</i></p>		<p><i>Hauteur d'un triangle</i></p>		<p><i>Médiane du triangle</i></p>	
<p><i>Angles supplémentaires</i></p>		<p><i>Angles complémentaires</i></p>		<p><i>Angles Alternes internes</i></p>	

<p><i>Angles Opposés par le sommet</i></p>		<p><i>Angles Adjacents</i></p>		<p><i>Droite Tangente en A au cercle</i></p>	
<p><i>Triangle isocèle</i></p>	