

JEUX DE DEDUCTION : FEUILLES ELEVES

Contenu

JEUX DE DEDUCTION : FEUILLES ELEVES	1
1. Jeux de déduction logique	2
Rapid Croco	2
Set	5
2. Jeux de déduction spatiale	6
Utopia.....	6
3. Jeux d'organisation	8
Athena.....	8
Laser Maze.....	10
4. Jeux d'algorithmes	11
Ma Ni Ki	11

1. Jeux de déduction logique

Chocolate Fix



Matériel/critère :

Gâteaux de couleurs et de formes différentes - 9 pièces
 Pastilles cartonnées séparées représentant différentes formes et différentes couleurs
 Damier de 9 cases
 Folio de niveaux de difficultés croissantes + solutions

3 DÉFIS (pour une classe de 5e primaire) :

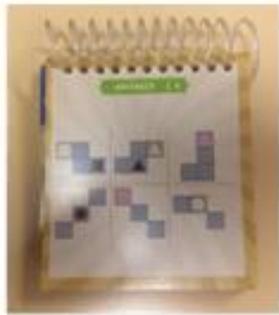
Niveau facile carte ou fiche 2 de couleur verte
 Niveau moyen carte ou fiche 6 de couleur verte
 Niveau difficile carte ou fiche 12 de couleur jaune

Défis proposés :

Facile (carte 2)



Moyen (carte 6)



Difficile (carte 12)



Cluedo (version Harry Potter)

Règles du jeu

On tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. À votre tour, vous devez :

- Prendre la carte du dessus du talon Action.
- Jouer la carte Action.
- Noter toute carte Cluedo que l'on a pu vous montrer durant votre tour. N'hésitez pas à prendre des notes pendant toute la partie.
- Faites une Accusation ou terminez votre tour. Placez la carte Action que vous venez de jouer sur la pile de défausse. Le joueur placé à votre droite joue alors à son tour.

Faire une accusation

Quand vous pensez avoir trouvé les trois cartes qui composent la solution, vous devez, lors de votre tour, faire une accusation. Vous pouvez le faire en début ou en fin de tour de jeu. Commencez en disant : « *J'accuse (suspect) d'avoir commis le crime. Il/elle se dirige vers (destination) dans le (véhicule).* » Ensuite, regardez discrètement les cartes clés de la solution. **ATTENTION : vous ne pouvez faire qu'une seule accusation pendant la partie.**

Si votre accusation est incorrecte :

- Remettez secrètement les trois cartes de la solution face cachée sous le talon Action.
- Vous continuez à participer au jeu mais ne pouvez plus porter d'accusation et vous ne pouvez donc pas gagner.

Les cartes

- Cartes « mauvaise pioche ».
- Cartes « coup d'œil ».
- Cartes « super-détective ».

Si un joueur ne possède pas la carte demandée, il ne montre rien.

- Cartes « suggestion ».

Pour faire une suggestion, nommez un Suspect, un Véhicule ou une Destination suivant la carte piochée.

Exemple : « Je pense que le suspect est le professeur Rogue ».

Dès que vous faites une suggestion, vos adversaires essaient, chacun à leur tour, de prouver qu'elle est fausse. Le premier à essayer est le joueur qui se trouve à votre gauche. S'il possède la carte nommée, il doit vous la montrer, à vous et à personne d'autre.

Si cet adversaire n'a pas la carte nommée, la possibilité de prouver que votre suggestion est fausse revient au joueur qui se trouve à sa gauche. Et ainsi de suite.

Dès qu'un adversaire vous montre la carte que vous avez nommée, il est prouvé que cette carte ne fait pas partie de la solution. Terminez votre tour en notant cette carte sur votre bloc-notes. Si personne n'est en mesure de prouver que votre suggestion est fausse, vous pouvez soit terminer votre tour soit faire une accusation.

Rapid Croco

Défi :

Pour pouvoir quitter la pièce, il faut retrouver le Croco qui a volé la clé.

A l'aide des indices récoltés, retrouvez le coupable afin de vous munir de la clé pour pouvoir quitter la pièce.

Indices :

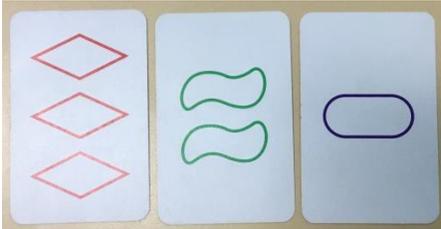


Suspects :



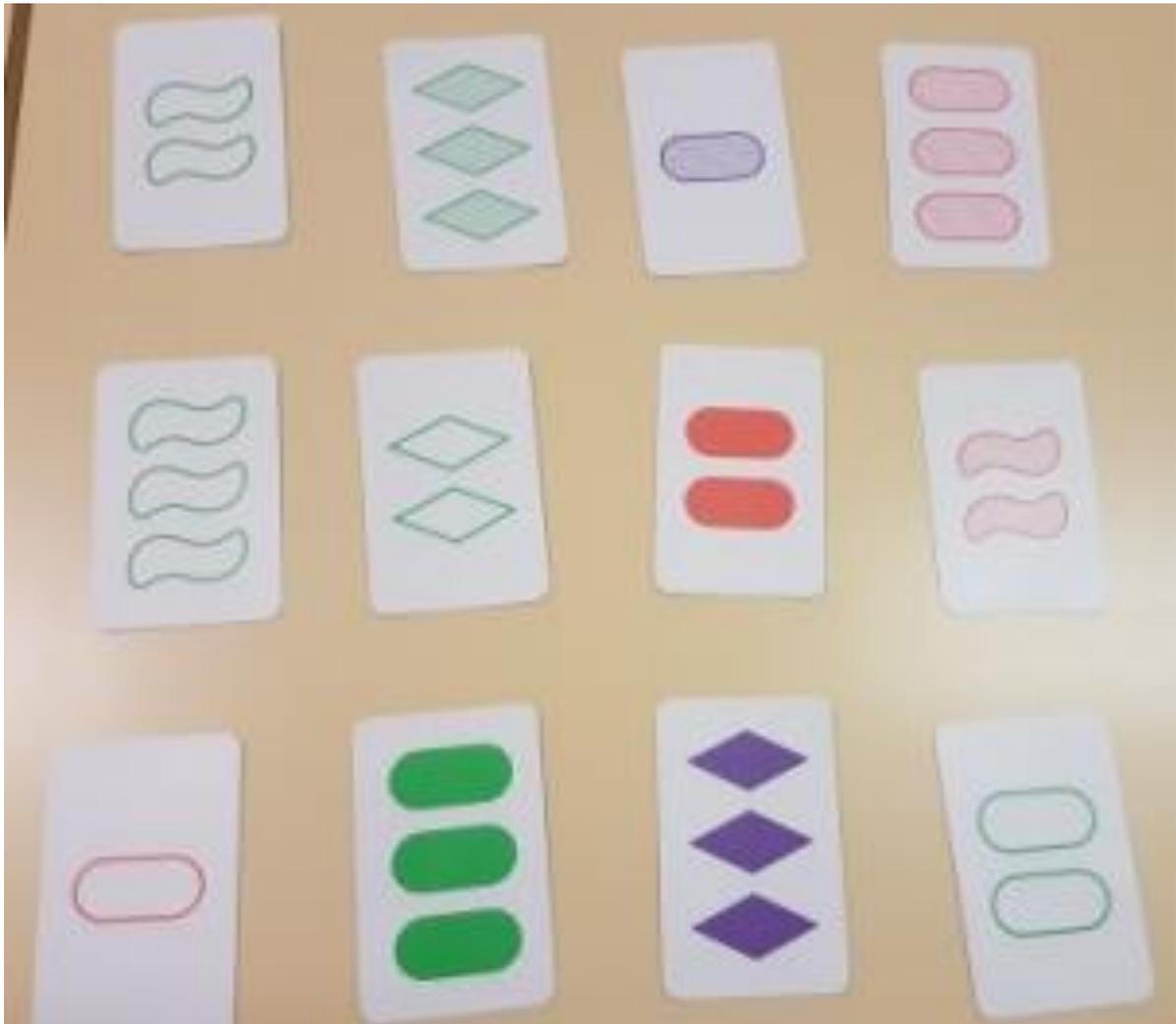
Set

A l'aide des 12 cartes proposées former un maximum de combinaisons de 3 cartes (ou SETS) dont qui sont pour chaque critère : soit toutes identiques, soit toutes différentes



Exemple: Ce set comporte trois cartes

- toutes identiques pour le remplissage
- toutes différentes pour la forme, la couleur et le nombre.



2. Jeux de déduction spatiale

Logikville

Place les bonhommes dans la bonne maison et les animaux dans le bon jardin.

Premier défi (carte 16)

Pour la carte avec trois bonhommes, tu dois utiliser le jaune, le rouge et le vert.

Consignes :

- le bonhomme jaune se place à gauche du bonhomme rouge et ils sont voisins directs ;
- le bonhomme vert ne peut pas occuper la première maison.



Deuxième défi (carte 32)

Attention pour la carte avec 3 bonhommes et 3 animaux. Il faut utiliser les bonhommes de couleurs jaune, rouge, et vert.

Pour les animaux tu dois prendre le perroquet ; le tortue et le chat.

Consignes :

- le bonhomme jaune doit occuper la maison centrale.
- le bonhomme rouge doit occuper la maison qui se trouve à gauche de la maison du perroquet.
- le perroquet doit se trouver à gauche de la tortue.



Troisième défi (carte 44)

Pour la carte avec 4 bonhommes tu dois utiliser le jaune, le rouge, le vert et le blanc.

Consignes :

- Le bonhomme vert et le bonhomme blanc ne peuvent pas être voisins.
- Le bonhomme vert et le bonhomme blanc doivent être à droite du bonhomme jaune.
- Le bonhomme blanc ne peut pas occuper la quatrième maison.



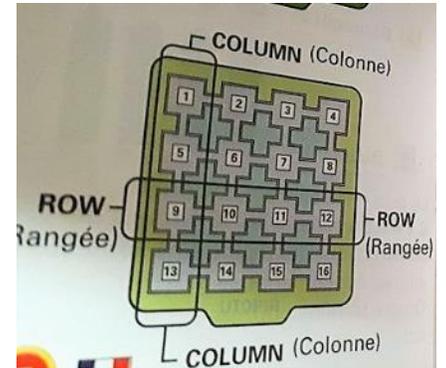
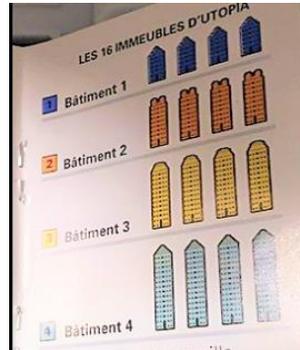
Utopia



Bienvenue à Utopia, la ville du futur et l'ultime moyen de tester vos talents en matière de planification urbaine.

L'objectif : sur chaque carte défi Utopia est représenté un panorama urbain à bâtir. Pour ce faire, vous devez placer 16 gratte-ciels sur 16 terrains de construction en respectant les indices fournis sur le plan de la ville et autour de son périmètre.

Le plan de la ville : Utopia possède 16 immeubles de 4 tailles différentes. Il existe 4 immeubles de chaque taille.



Les règles sont similaires à celles du Sudoku. Dans chaque rangée et chaque colonne du plan de la ville, les 4 bâtiments doivent tous être de taille différente. Il est interdit de placer des immeubles d'une même taille dans une même rangée ou une même colonne.

Informations/indices : les chiffres arabes représentés en bleu à l'intérieur d'une flèche blanche de point de vue vous renseignent sur le nombre d'immeubles de différentes tailles pouvant être observés dans une rangée ou une colonne à partir de ce point de vue.



Niveau de difficulté un



Niveau de difficulté trois



Niveau de difficulté cinq

3. Jeux d'organisation

Athena

Consigne

Aide l'archéologue à placer le buste d'Athena sur son socle.

Règles

Chaque personnage a une couleur et ne peut se déplacer que sur un chemin de la même couleur. Par exemple, le personnage vert peut se déplacer que sur une ligne verte, peu importe le sens. MAIS, il ne peut pas « sauter » un autre personnage. Il se déplace toujours vers un espace vide.



Exemple :

A : Une figure bleue se déplace dans la direction indiquée par la flèche sur l'itinéraire « A ».

G : Le chef archéologue se déplace dans la direction indiquée par la flèche sur l'itinéraire « G ».

D : Une figure verte se déplace dans la direction indiquée par la flèche sur l'itinéraire « D ».

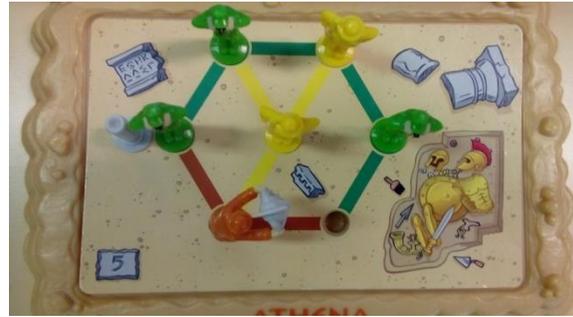
Contenu :

Plateau de jeu, 50 cartes de mission, une partie inférieure de la statue d'Athéna, Archéologue avec buste d'Athéna, 6 figures de jeu marron, 5 figures de jeu bleues, 4 figures de jeu vertes, 2 figures de jeu jaunes.

Niveau de difficulté : facile – Défi n° 5

Caractéristiques

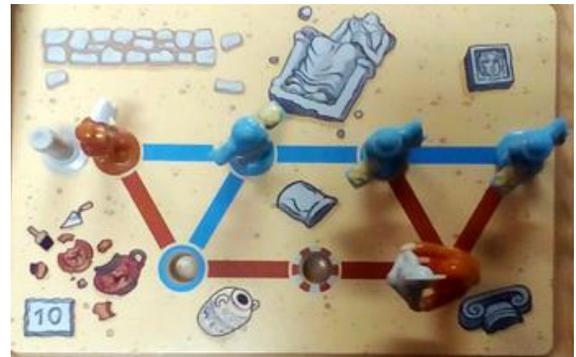
3 couleurs, un trou



Niveau de difficulté : Moyen - Défi n° 10

Caractéristiques

2 trous, 2 couleurs.



Niveau de difficulté : Difficile – Difficile n°13

Caractéristiques

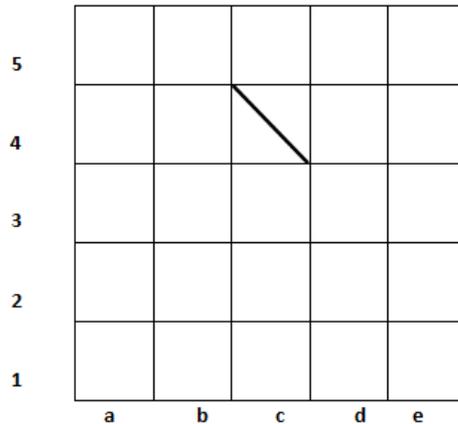
4 couleurs, un trou



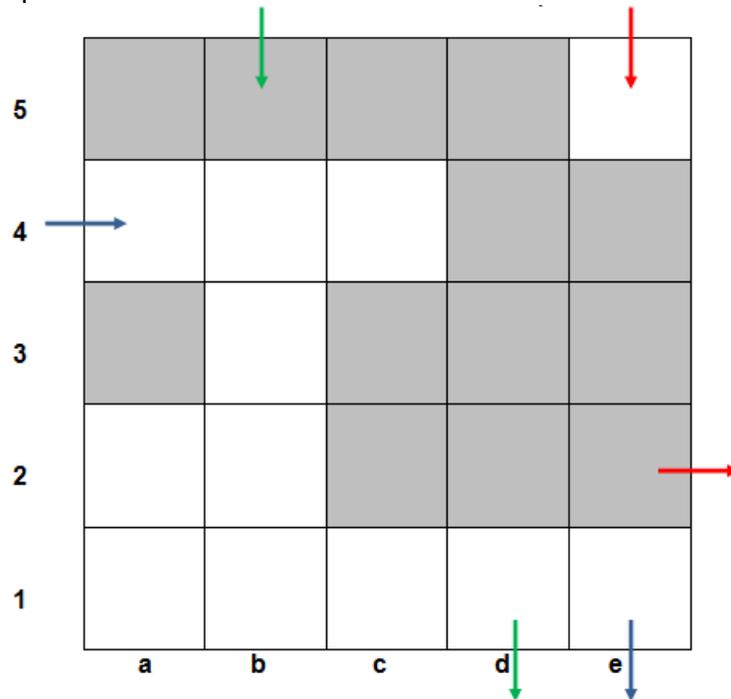
Laser Maze

Parcours d'un laser¹

- a) Sur une case ce tableau 5 x 5 où un miroir a déjà été placé, ajouter un miroir (incliné à 45° par rapport aux bords) de telle sorte qu'un rayon qui entre dans le tableau en a2 doit en sortir en a4, en passant par la case c4. Indiquer ensuite le parcours du rayon.



- b) Cette fois, il y a trois rayons, et un miroir (double face) doit être placé (toujours incliné à 45°) sur chaque case grisée ! Le rayon bleu entre dans le tableau en a4 et doit sortir verticalement du tableau par e1, le rayon vert entre dans le tableau en b5 et doit en sortir par d1, et le rayon rouge entre verticalement dans le tableau en e5 et doit en sortir horizontalement par e2.



Jeux en lien avec le sujet : Laser Maze, Khet, jeu "Miroirs et réflexions" sur tablette.

¹ Question extraite du rallye 2015 "Maths et lumière"

4. Jeux d'algorithmes

Ma Ni Ki

Dans ce cirque un peu fou, le dompteur dispose de cinq commandes pour faire bouger ses animaux :



Les commandes Ma et So font se déplacer l'animal le plus bas vers le dessus, du côté rouge pour Ma, et bleu pour So.

Les commandes Lo et Ki font sauter l'animal situé le plus haut au-dessus de l'autre tabouret.

Enfin, la commande Ni échange les deux animaux situés le plus haut sur chaque tabouret.

Voici trois défis progressifs à résoudre : il s'agit d'obtenir, avec le moins de commandes possible, la deuxième image.

Facile



Moyen



Difficile

