



Ce jeu consiste à **associer des cartes** correspondant à **une même fonction**.



Matériel

- 45 cartes réparties en 9 familles.
Les différents types de cartes sont :
 - ÉQUATION de la fonction ;
 - REPRÉSENTATION graphique ;
 - TABLEAU de valeurs ;
 - points de la courbe
(chaque point est commun à deux familles) ;
 - antécédent et son image
(3 formulations différentes).
- Un tapis de jeu
- Une feuille de marques
- Des stylos de **couleurs différentes** : une pour chaque équipe + une pour les cartes RÉFÉRENCES.

But

Marquer le plus possible de points en associant des cartes d'une même famille.

Nombre de joueurs

2 équipes de 2 joueurs (ou 2/3 joueurs en individuel)

Mécanisme

Les équipes doivent poser le maximum de cartes sur le tapis de jeu en appliquant la règle suivante :

Les cartes posées doivent être associées à une des trois familles visibles.

Préparation

- Choisir les 9 cartes RÉFÉRENCES : ce seront les cartes de type ÉQUATION **ou** de type REPRÉSENTATION **ou** de type TABLEAU.
- Extraire du jeu ces cartes RÉFÉRENCES, les mélanger, et les poser en tas, faces cachées, à côté du tapis de jeu.
- Les autres cartes sont mélangées, posées en tas, faces cachées, et constituent la pioche.
- Chaque équipe choisit sa **couleur** pour remplir la feuille de marques.

Déroulement d'une partie

- La partie se déroule en 3 manches.
- 1^{ère} manche : 3 cartes parmi les 9 cartes RÉFÉRENCES sont tirées et placées au centre du tapis de jeu.
- Chaque équipe pioche 4 cartes.
- Elles associent, chacune dans sa zone de jeu, le plus possible de cartes aux trois cartes RÉFÉRENCES posées sur le tapis.
- Elles complètent ensuite la feuille de marques dans leur **couleur** pour les cartes qu'elles ont posées, dans la **3^{ème} couleur** pour les cartes RÉFÉRENCES, et notent leur **score**.
- Elles se défaussent des cartes inutilisées.
- Chaque équipe pioche à nouveau 4 cartes et tente de les associer aux cartes RÉFÉRENCES.
- La 1^{ère} manche continue ainsi jusqu'à ce que la pioche soit épuisée : 3 nouvelles cartes RÉFÉRENCES sont alors tirées et placées au centre du tapis de jeu, la défausse est mélangée et remise comme pioche.
- Les 2^{ème} et 3^{ème} manches se poursuivent de la même manière que la 1^{ère}.

Fin de partie

La partie se termine lorsque les neuf familles ont été complétées **ou** qu'aucune équipe ne peut poser de carte.

Scores

Chaque équipe comptabilise 1 point par carte posée. L'équipe ayant marqué le plus de points sur l'ensemble des 3 manches gagne la partie.

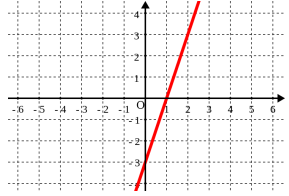
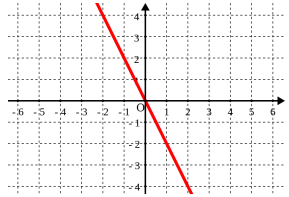
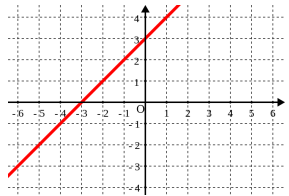
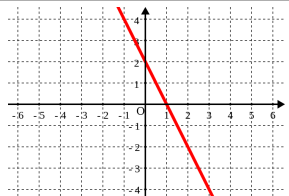
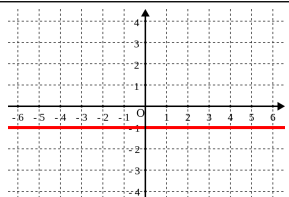
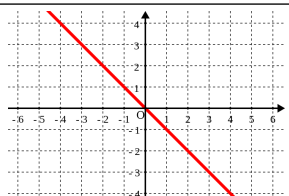
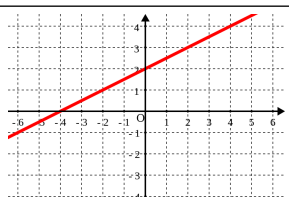
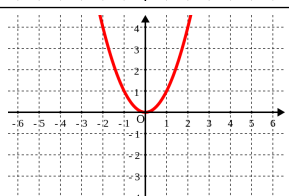
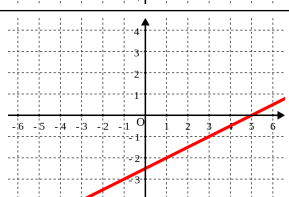
Variantes

Les cartes sont déclinées en 2 versions :

- logo gris : notation $f(x)$ (pour la fin du cycle 4 et le lycée) ;
- logo noir : notation y (pour le milieu du cycle 4).



Tableau récapitulatif

	<table border="1" data-bbox="443 159 715 293"> <tbody> <tr> <td>x</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>$f(x)$</td> <td>-3</td> <td>0</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>	x	0	1	2	$f(x)$	-3	0	3	$f(x) = 3x - 3$	$f(0) = -3$	E(2 ; 3) G(1 ; 0)
x	0	1	2									
$f(x)$	-3	0	3									
	<table border="1" data-bbox="443 360 715 495"> <tbody> <tr> <td>x</td> <td>-2</td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>$f(x)$</td> <td>4</td> <td>-2</td> <td>-4</td> </tr> </tbody> </table>	x	-2	1	2	$f(x)$	4	-2	-4	$f(x) = -2x$	L'image de 2 est -4	B(-2 ; 4) H(1 ; -2)
x	-2	1	2									
$f(x)$	4	-2	-4									
	<table border="1" data-bbox="443 562 715 696"> <tbody> <tr> <td>x</td> <td>-4</td> <td>-2</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>$f(x)$</td> <td>-1</td> <td>1</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>	x	-4	-2	1	$f(x)$	-1	1	4	$f(x) = x + 3$	4 est l'image de 1	A(-4 ; -1) F(-2 ; 1)
x	-4	-2	1									
$f(x)$	-1	1	4									
	<table border="1" data-bbox="443 763 715 898"> <tbody> <tr> <td>x</td> <td>-1</td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>$f(x)$</td> <td>4</td> <td>0</td> <td>-2</td> </tr> </tbody> </table>	x	-1	1	2	$f(x)$	4	0	-2	$f(x) = -2x + 2$	$f(-1) = 4$	G(1 ; 0) J(2 ; -2)
x	-1	1	2									
$f(x)$	4	0	-2									
	<table border="1" data-bbox="443 965 715 1099"> <tbody> <tr> <td>x</td> <td>-4</td> <td>-1</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>$f(x)$</td> <td>-1</td> <td>-1</td> <td>-1</td> </tr> </tbody> </table>	x	-4	-1	3	$f(x)$	-1	-1	-1	$f(x) = -1$	L'image de -1 est -1	A(-4 ; -1) D(3 ; -1)
x	-4	-1	3									
$f(x)$	-1	-1	-1									
	<table border="1" data-bbox="443 1167 715 1301"> <tbody> <tr> <td>x</td> <td>-3</td> <td>-1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>$f(x)$</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>-2</td> </tr> </tbody> </table>	x	-3	-1	2	$f(x)$	3	1	-2	$f(x) = -x$	3 est l'image de -3	C(-1 ; 1) J(2 ; -2)
x	-3	-1	2									
$f(x)$	3	1	-2									
	<table border="1" data-bbox="443 1368 715 1503"> <tbody> <tr> <td>x</td> <td>-4</td> <td>-2</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>$f(x)$</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>	x	-4	-2	2	$f(x)$	0	1	3	$f(x) = 0,5x + 2$	$f(-4) = 0$	E(2 ; 3) F(-2 ; 1)
x	-4	-2	2									
$f(x)$	0	1	3									
	<table border="1" data-bbox="443 1570 715 1704"> <tbody> <tr> <td>x</td> <td>-2</td> <td>-1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>$f(x)$</td> <td>4</td> <td>1</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>	x	-2	-1	2	$f(x)$	4	1	4	$f(x) = x^2$	L'image de 2 est 4	B(-2 ; 4) C(-1 ; 1)
x	-2	-1	2									
$f(x)$	4	1	4									
	<table border="1" data-bbox="443 1771 715 1906"> <tbody> <tr> <td>x</td> <td>-3</td> <td>1</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>$f(x)$</td> <td>-4</td> <td>-2</td> <td>-1</td> </tr> </tbody> </table>	x	-3	1	3	$f(x)$	-4	-2	-1	$f(x) = \frac{1}{2}x - \frac{5}{2}$	-4 est l'image de -3	D(3 ; -1) H(1 ; -2)
x	-3	1	3									
$f(x)$	-4	-2	-1									

