

Fab Jeux

Jungle Speed

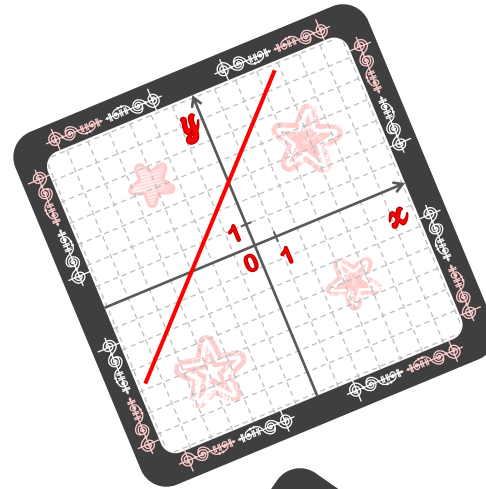
Fonctions

Domaine : Calcul littéral

Cycle 4

Contenu

- Fiche 1 : Présentation
- Fiches 2 et 3 : Règles du jeu
- Fiches 4 à 11 : Cartes à imprimer recto
- Fiche 12 et 13 : Cartes à imprimer verso



$$g(x) = -3x$$

$$g(0) = -1$$

et

$$g(2) = 2$$

Jungle Speed

Fonctions

- ◆ Domaine : Calcul littéral
- ◆ Niveaux : 3^e, 2^{de}
- ◆ Nature : Réinvestissement, entraînement

- ◆ Notion : Fonctions affines
- ◆ Matériel : Cartes à imprimer, plastifier et découper

◆ Présentation

« **Jungle Speed** » est un jeu de cartes familial créé en 1991 par Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko. Initialement auto-édité par ses créateurs, il a ensuite été distribué par Week-end Games, puis par Asmodée. Il s'agit d'un jeu d'ambiance, basé sur la rapidité des réflexes et la discrimination visuelle.

Le jeu proposé ici permet d'explorer différentes représentations des fonctions affines. Il comprend 80 cartes, chacune représentant une fonction sous l'une des formes suivantes : son expression algébrique, sa représentation graphique, un tableau de valeurs, ou encore deux antécédents et leurs images. Par conséquent, il ne s'agit pas d'un simple jeu de discrimination rapide. Il a été conçu pour être un moment de réflexion et d'échanges entre les élèves. Chacun doit observer les cartes jusqu'à ce qu'une même fonction soit représentée sur deux cartes visibles. Il doit alors saisir le totem et convaincre les autres que les deux fonctions sont bien les mêmes.

◆ Préparation

Les cartes doivent être photocopiées, en couleur ou non, puis plastifiées (pour un usage à long terme) et enfin découpées. Pour en prolonger la durée de vie, il est préférable d'en arrondir les angles.

Jungle Speed

Fonctions

Matériel

Un totem (un tube de colle fera l'affaire), 80 cartes « fonctions affines » différentes, réparties en 4 couleurs : bleu, rouge, jaune et violet et enfin 8 cartes spéciales. Chaque carte est unique, il n'existe pas deux cartes d'une même couleur représentant la même fonction et chaque fonction est déclinée en 4 couleurs et formes différentes.

Principe du jeu

Pour gagner au Jungle Speed, vous devez être le premier à vous débarrasser de toutes vos cartes.

Installation

Distribuer les 80 cartes entre tous les joueurs. Chaque joueur garde ses cartes faces cachées et compose ainsi sa réserve.

Placer le totem au milieu.

Déroulement de la partie

Le premier joueur dévoile une carte de sa réserve et la place devant lui. Un nouveau tas est ainsi formé, il s'agit de sa défausse.

Ensuite chaque joueur, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, retourne une carte de sa réserve et l'ajoute à sa défausse. Les joueurs doivent jouer d'une seule main et retourner les cartes visibles pour que tous les joueurs puissent les découvrir simultanément. On continue ainsi jusqu'au duel !

Duel :

Lorsque deux joueurs ont sur leur défausse deux cartes représentant la même fonction, un duel s'engage.

- ◆ Le premier joueur à saisir le totem remporte le duel (les autres joueurs ne doivent pas intervenir).
- ◆ Le perdant récupère la défausse de son adversaire, la sienne, les cartes du pot et les place faces cachées sous sa réserve.
- ◆ Le perdant du duel relance ensuite la partie.

Jungle Speed

Fonctions

Multiduel :

Si plusieurs joueurs doivent récupérer des cartes, c'est le gagnant qui choisit comment les répartir entre les perdants.

Litige :

En cas de doute sur le joueur ayant saisi le totem en premier, c'est celui qui a le plus de doigts en contact avec le totem qui l'emporte. En cas d'égalité, celui dont la main se trouve en dessous est déclaré vainqueur.

Erreur et châtement :

Un joueur qui attrape le totem ou qui le fait tomber alors qu'il n'en a pas le droit doit ramasser les défausses de tous les joueurs ainsi que les cartes du pot.

Cartes spéciales

Les cartes spéciales ne donnent pas lieu à des duels mais modifient le déroulement du jeu.

Flèches vers l'intérieur :

- ◆ Tous les joueurs doivent attraper le totem.
- ◆ Le joueur qui y parvient place les cartes de sa défausse sous le totem formant ainsi le pot. Il relance ensuite la partie.

Flèches vers l'extérieur :

- ◆ Le joueur qui a retourné la carte compte jusqu'à trois. Tous les joueurs retournent simultanément une carte.
- ◆ Des duels peuvent se déclencher immédiatement. S'il n'y a pas de duel, le joueur ayant retourné la carte « flèche » relance la partie.

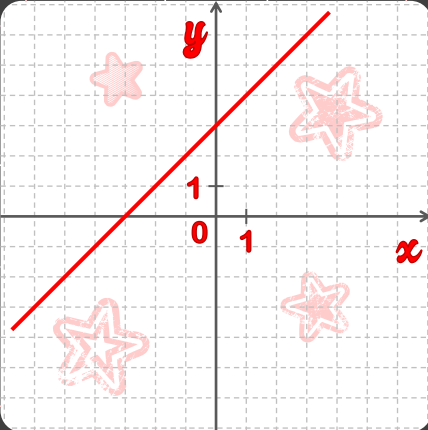
Flèches des quatre couleurs :

- ◆ Dès l'apparition de cette carte, ce sont les couleurs et non les fonctions qui déclenchent les duels.
- ◆ Les effets de cette carte cessent dès qu'un duel se déclenche ou qu'une autre carte spéciale est retournée.

Fin de partie

La partie prend fin dès qu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes.

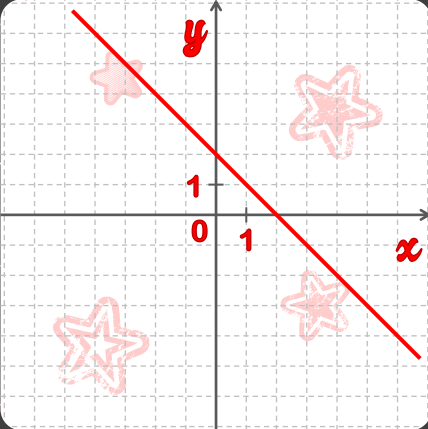
$$g(x) = x + 3$$



$$g(0) = 3 \text{ et } g(1) = 4$$

Choisir un nombre
ajouter 3

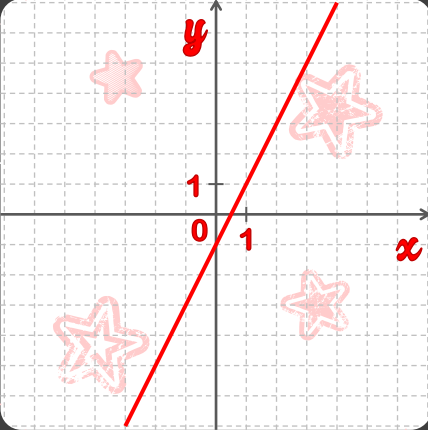
$$g(x) = x + 2$$



$$g(0) = 2 \text{ et } g(1) = 3$$

Choisir un nombre
prendre son opposé
ajouter 2

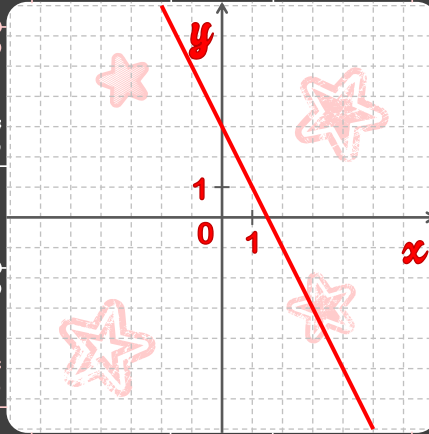
$$g(x) = 2x - 1$$



$$g(0) = -1 \text{ et } g(1) = 1$$

Choisir un nombre
multiplier par 2
soustraire 1

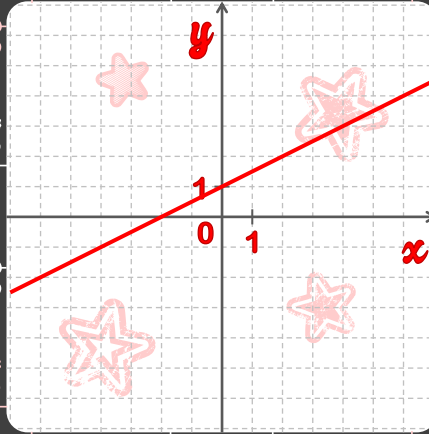
$$g(x) = -2x + 3$$



$$g(0) = 3 \text{ et } g(1) = 1$$

Choisir un nombre
multiplier par -2
ajouter 3

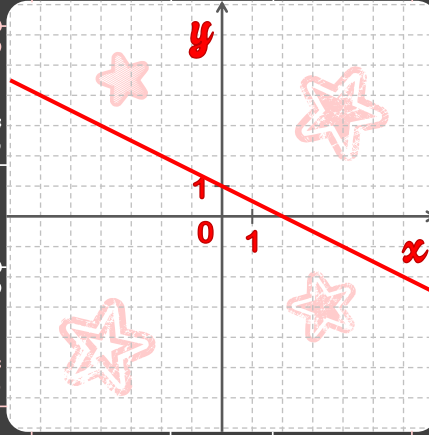
$$g(x) = 2x + 1$$



$$g(0) = 1 \text{ et } g(2) = 2$$

Choisir un nombre
diviser par 2
ajouter 2

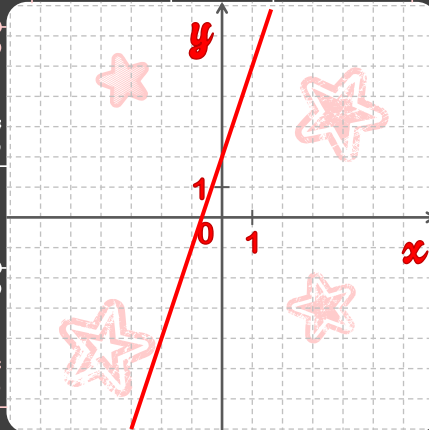
$$g(x) = 2x + 1$$



$$g(0) = 1 \text{ et } g(2) = 0$$

Choisir un nombre
diviser par -2
ajouter 1

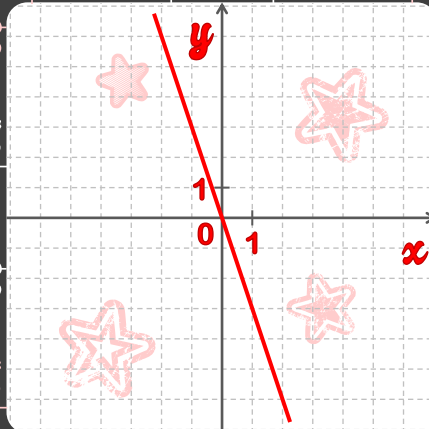
$$g(x) = 3x + 2$$



$$g(0) = 2 \text{ et } g(1) = 5$$

Choisir un nombre
multiplier par 3
ajouter 2

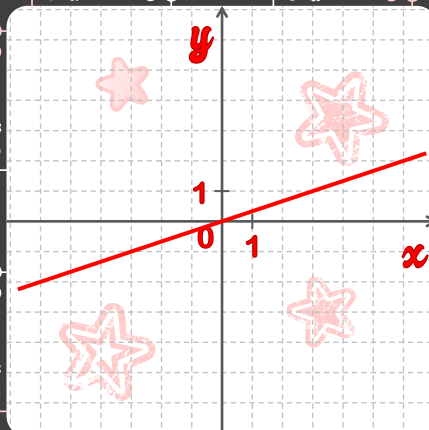
$$g(x) = -3x$$



$$g(0) = 0 \text{ et } g(1) = -3$$

Choisir un nombre
multiplier par -3

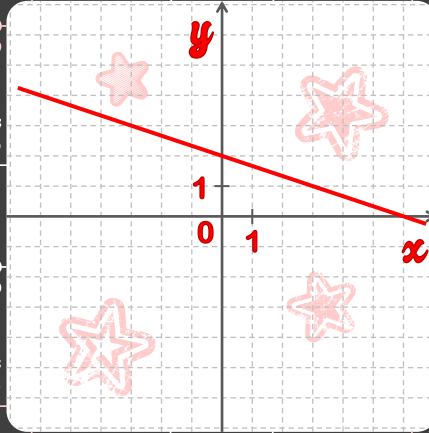
$$g(x) = \frac{1}{3}x$$



$$g(0) = 0 \text{ et } g(3) = 1$$

Choisir un nombre
diviser par 3

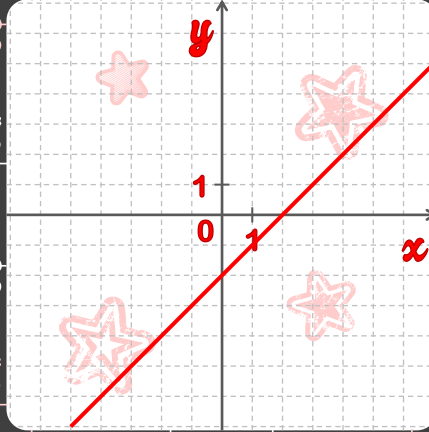
$$g(x) = \frac{1}{3}x + 2$$



$$g(0) = 2 \text{ et } g(3) = 1$$

Choisir un nombre
diviser par -3
ajouter 2

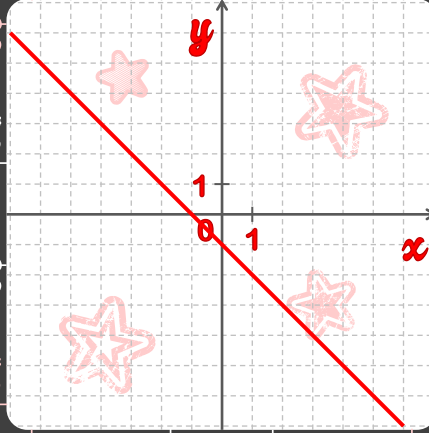
$$g(x) = x - 2$$



$$g(0) = -2 \text{ et } g(1) = -1$$

Choisir un nombre
soustraire 2

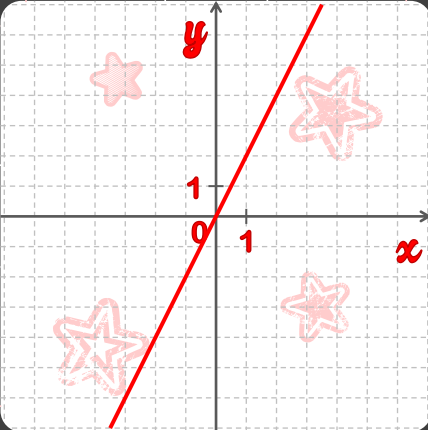
$$g(x) = x - 1$$



$$g(0) = -1 \text{ et } g(1) = -2$$

Choisir un nombre
prendre son opposé
soustraire 1

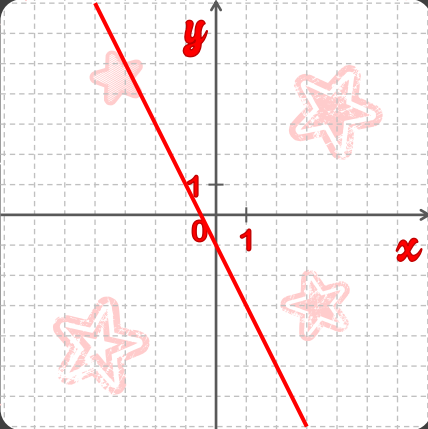
$$g(x) = \frac{1}{2}x$$



$$g(0) = 0 \quad \text{et} \quad g(2) = 1$$

Choisir un nombre
multiplier par 2

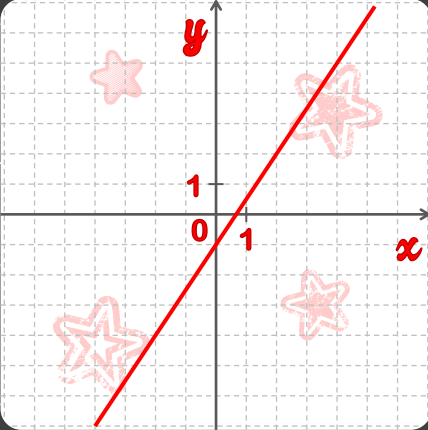
$$g(x) = -2x - 1$$



$$g(0) = -1 \quad \text{et} \quad g(1) = -3$$

Choisir un nombre
multiplier par -2
soustraire 1

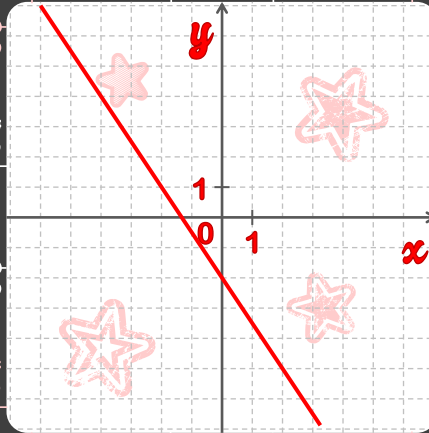
$$g(x) = \frac{1}{3}x - 1$$



$$g(0) = -1 \quad \text{et} \quad g(3) = 0$$

Choisir un nombre
multiplier par $\frac{1}{3}$
soustraire 1

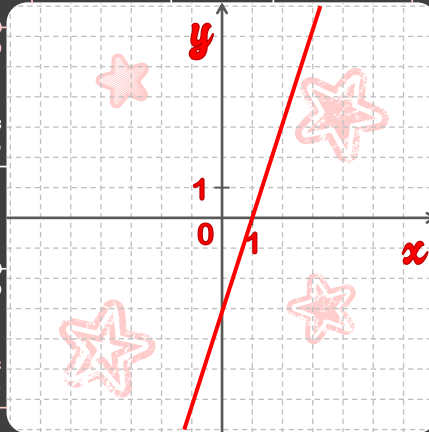
$$g(x) = \frac{2}{3}x - 2$$



$$g(0) = 0 \quad \text{et} \quad g(2) = -5$$

Choisir un nombre
multiplier par $\frac{2}{3}$
soustraire 2

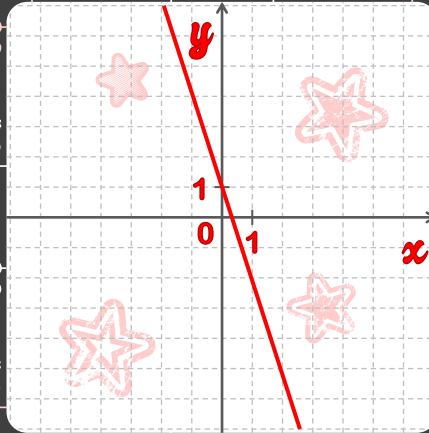
$$g(x) = 3x - 3$$



$$g(0) = -3 \quad \text{et} \quad g(1) = 0$$

Choisir un nombre
multiplier par 3
soustraire 3

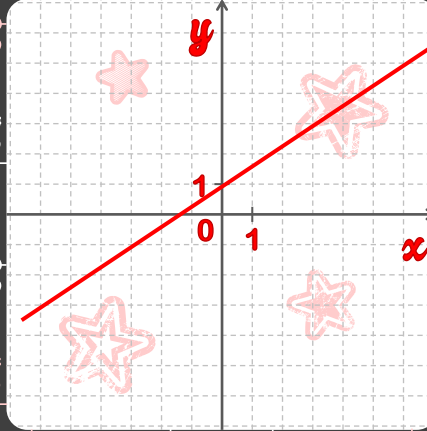
$$g(x) = -3x + 1$$



$$g(0) = 1 \quad \text{et} \quad g(1) = -2$$

Choisir un nombre
multiplier par -3
ajouter 1

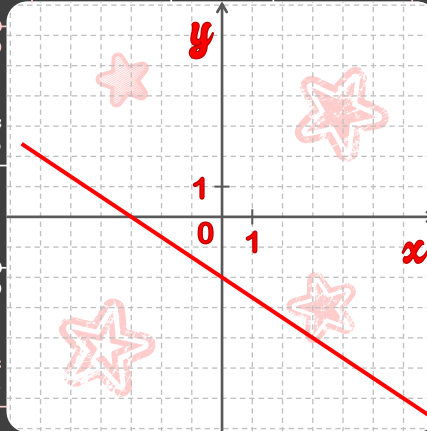
$$g(x) = \frac{2}{3}x + 1$$



$$g(0) = 1 \text{ et } g(3) = 3$$

Choisir un nombre
multiplier par $\frac{2}{3}$
soustraire 2

$$g(x) = \frac{2}{3}x - 2$$



$$g(0) = -2 \text{ et } g(3) = -4$$

Choisir un nombre
multiplier par $\frac{2}{3}$
soustraire 2



