

J

MP

# MATCH POINT

## Contorsionner

Dans les situations qui vont suivre, les règles habituelles de Match Point ne sont pas respectées. On emploie les **pièces** comme **faces d'un cube**. Des pièces "joker" seront employées ici. Lors de la constitution du cube, les zones en contact doivent être de même couleur.



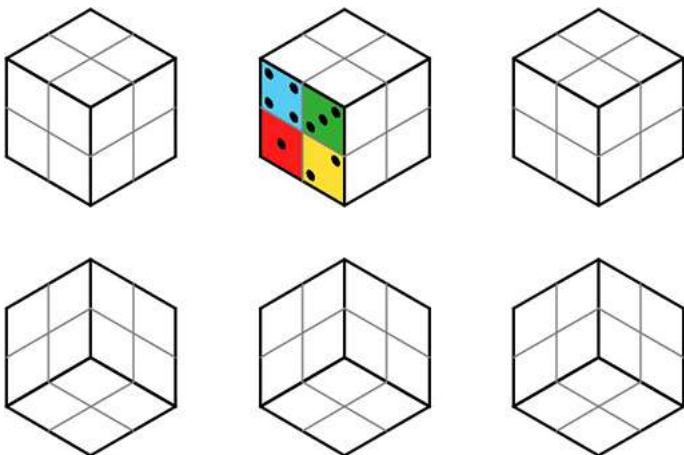
*Pour obtenir le cube de gauche, celui central a effectué un quart de tour vers la gauche. Pour celui de droite, un quart de tour vers la droite.*



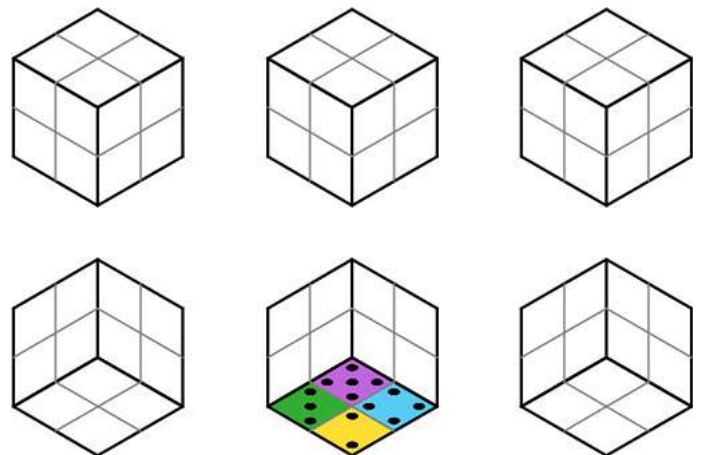
*Les cubes sont ici dans les mêmes positions que sur les représentations de gauche mais cette fois, vus de dessous.*

En utilisant les pièces proposées pour compléter chaque face, un cube doit être formé et les six représentations en perspective de ce cube doivent être obtenues.

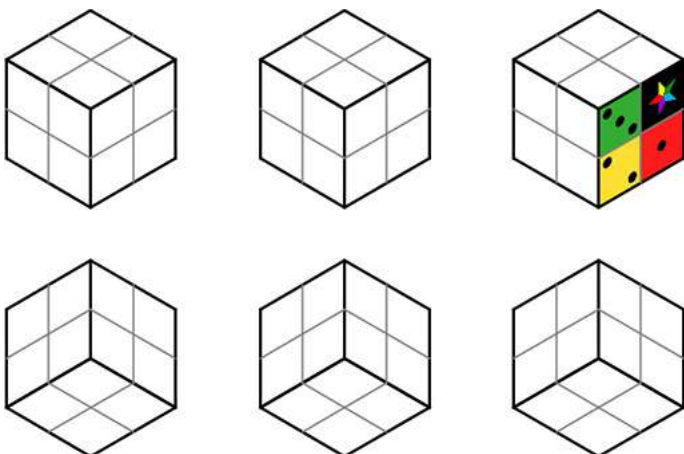
Pièces choisies



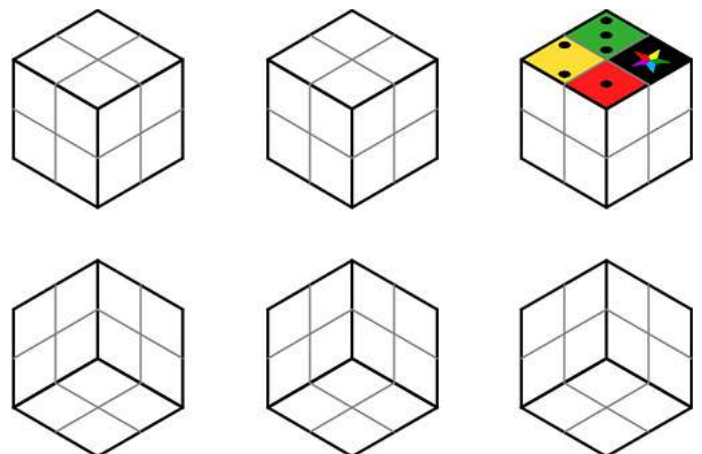
Pièces choisies



Pièces choisies



Pièces choisies



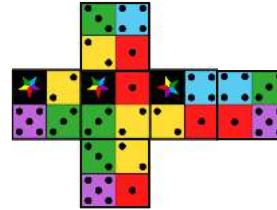
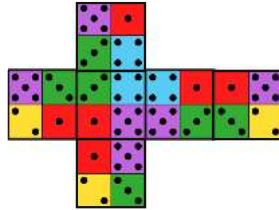


# MATCH POINT

## Constituer

Dans les situations qui vont suivre, les règles habituelles de Match Point ne sont pas respectées. On emploie les **pièces** comme **faces d'un cube**. Des pièces "joker" seront employées ici. Lors de la reconstitution du cube, les zones en contact doivent être de même couleur.

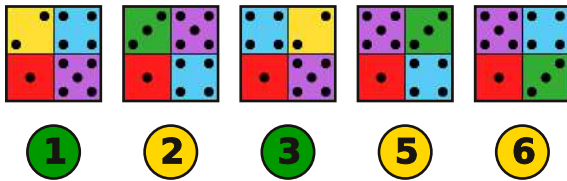
*Un patron de cube obtenu avec six pièces. Les zones en contact sont bien, lors du pliage, de même couleur.*



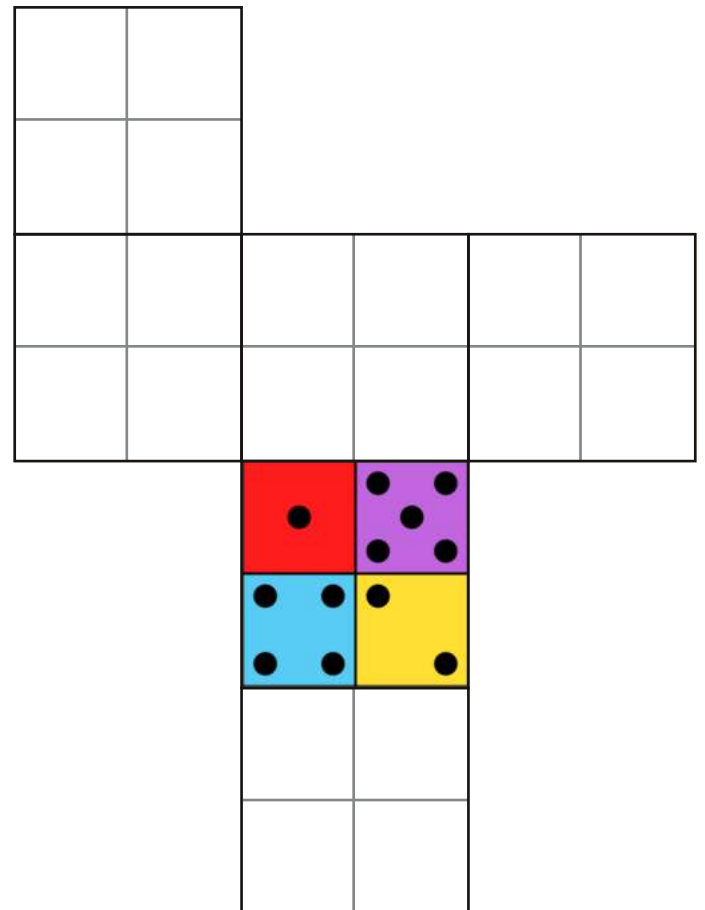
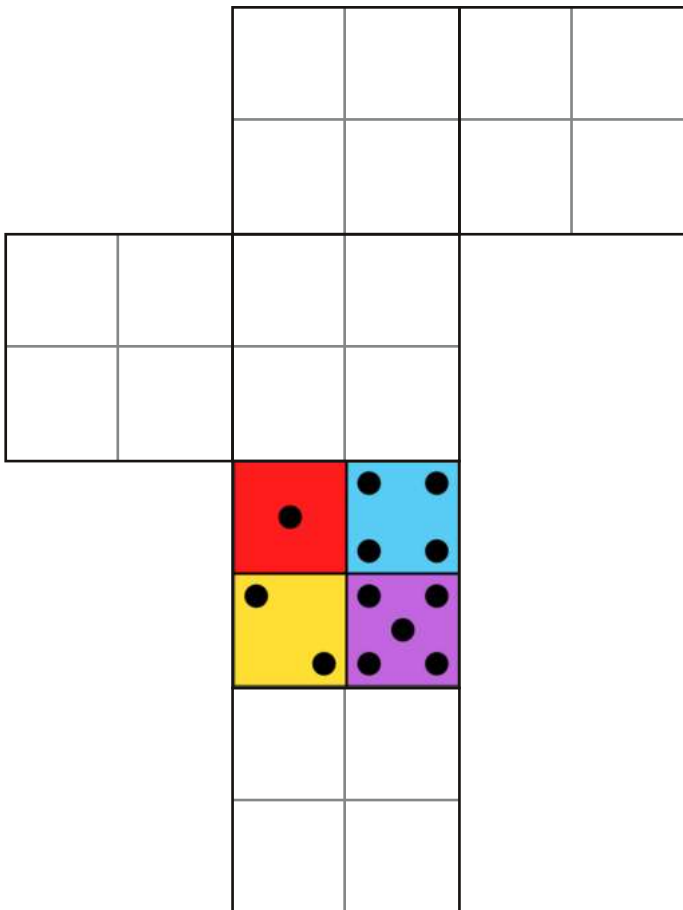
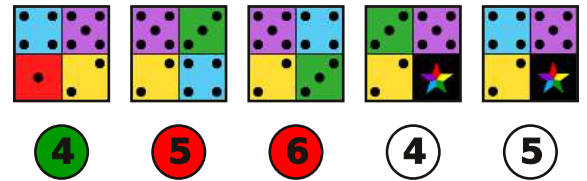
*Le joker permet de remplacer une couleur et, lors du pliage, d'obtenir des contacts de même couleur.*

En utilisant les pièces proposées pour compléter chaque zone, des **patrons de cube** doivent être obtenus.

Pièces choisies



Pièces choisies



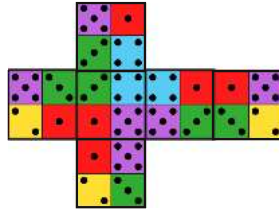


# MATCH POINT

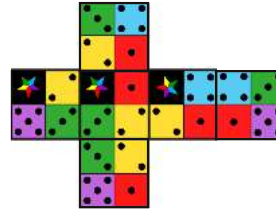
## Replier

Dans les situations qui vont suivre, les règles habituelles de Match Point ne sont pas respectées. On emploie les **pièces** comme **faces d'un cube**. Des pièces "joker" seront employées ici. Lors de la reconstitution du cube, les zones en contact doivent être de même couleur.

*Un patron de cube obtenu avec six pièces. Les zones en contact sont bien, lors du pliage, de même couleur.*

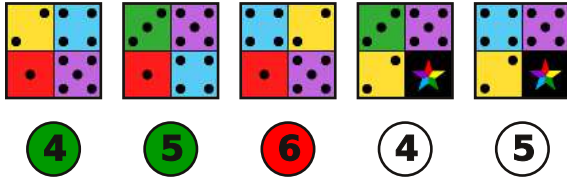


*Le joker permet de remplacer une couleur et, lors du pliage, d'obtenir des contacts de même couleur.*

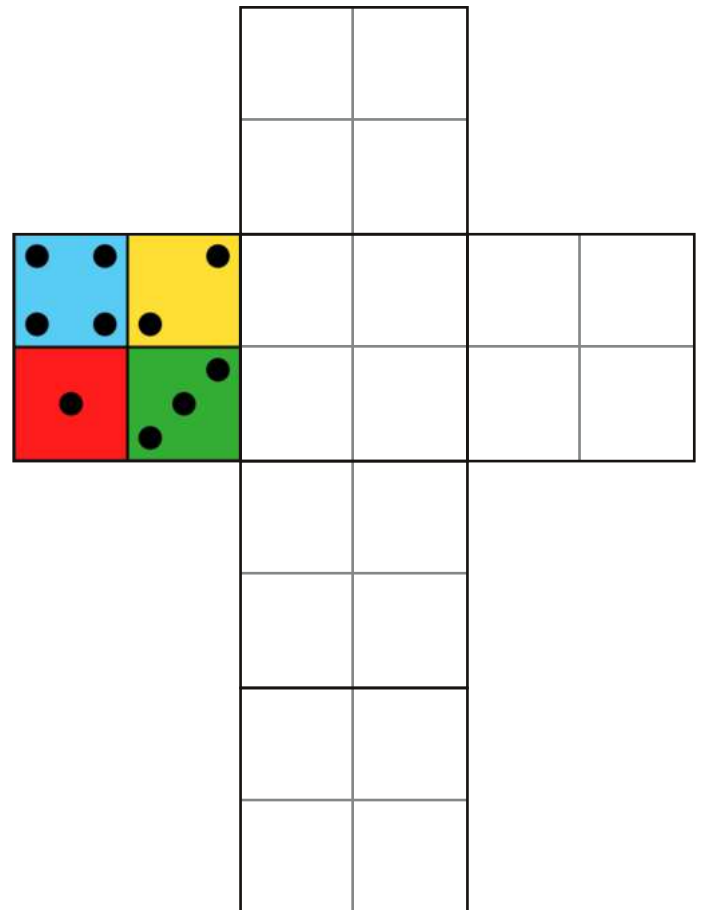
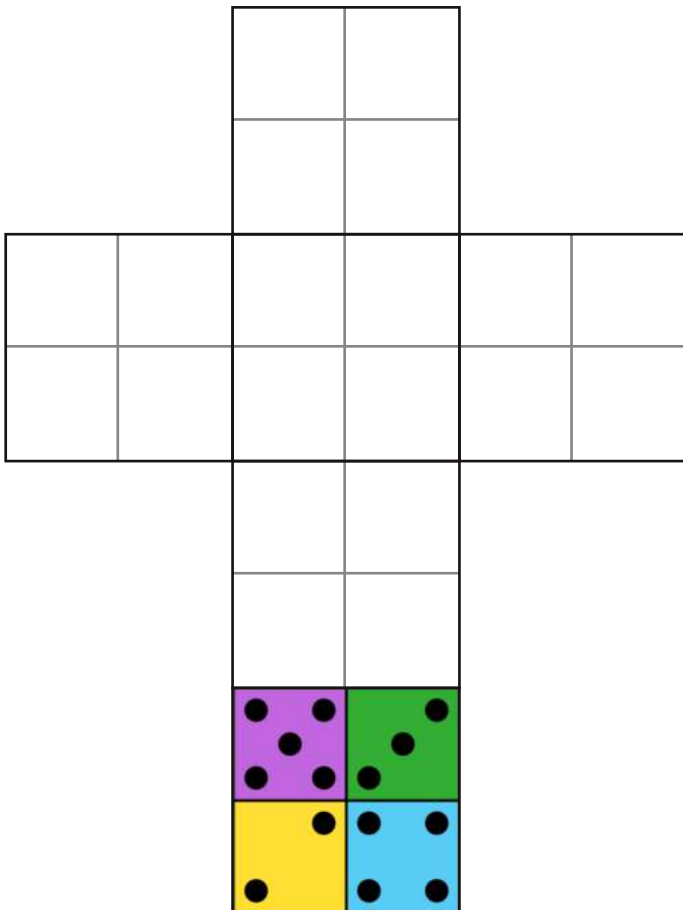
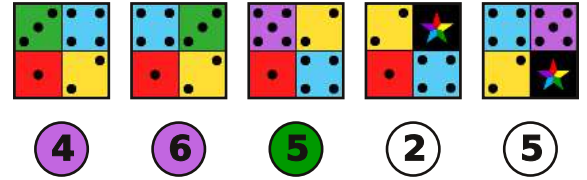


En utilisant les pièces proposées pour compléter chaque zone, des  **patrons de cube**  doivent être obtenus.

Pièces choisies



Pièces choisies



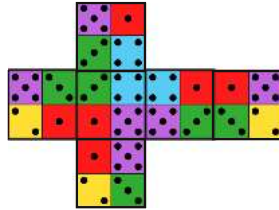


# MATCH POINT

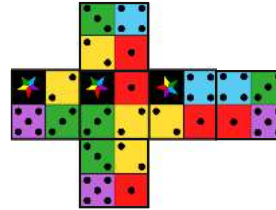
## Combiner

Dans les situations qui vont suivre, les règles habituelles de Match Point ne sont pas respectées. On emploie les **pièces** comme **faces d'un cube**. Des pièces "joker" seront employées ici. Lors de la reconstitution du cube, les zones en contact doivent être de même couleur.

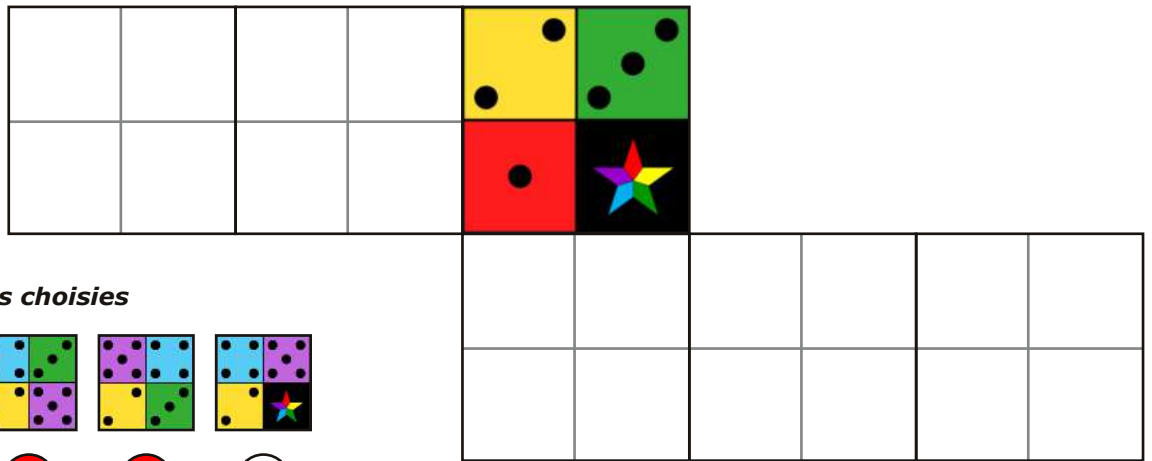
*Un patron de cube obtenu avec six pièces. Les zones en contact sont bien, lors du pliage, de même couleur.*



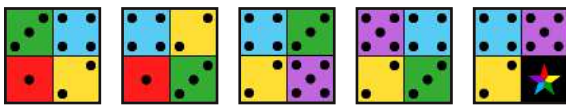
*Le joker permet de remplacer une couleur et, lors du pliage, d'obtenir des contacts de même couleur.*



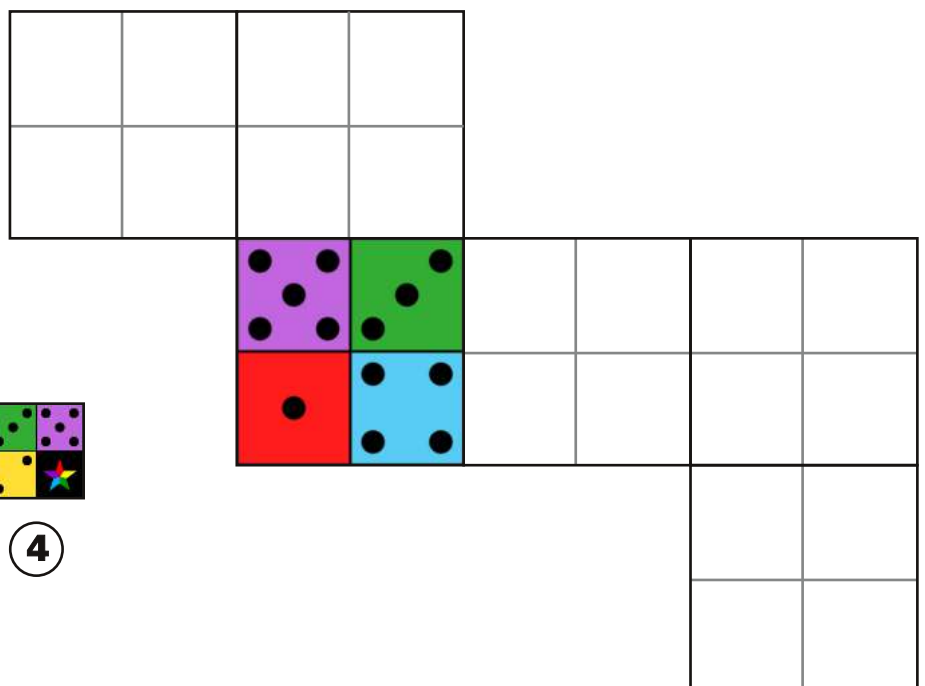
En utilisant les pièces proposées pour compléter chaque zone, des **patrons de cube** doivent être obtenus.



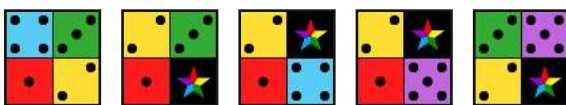
*Pièces choisies*



4 5 3 6 5



*Pièces choisies*



6 1 2 3 4

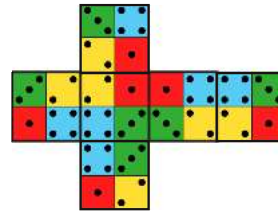


# MATCH POINT

## Former

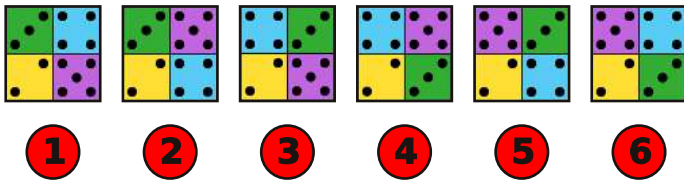
Dans les situations qui vont suivre, les règles habituelles de Match Point ne sont pas respectées. On emploie les **pièces** comme **faces d'un cube**. Lors de la reconstitution du cube, les zones en contact doivent être de même couleur.

*Un patron de cube obtenu avec six pièces. Les zones en contact sont bien, lors du pliage, de même couleur.*

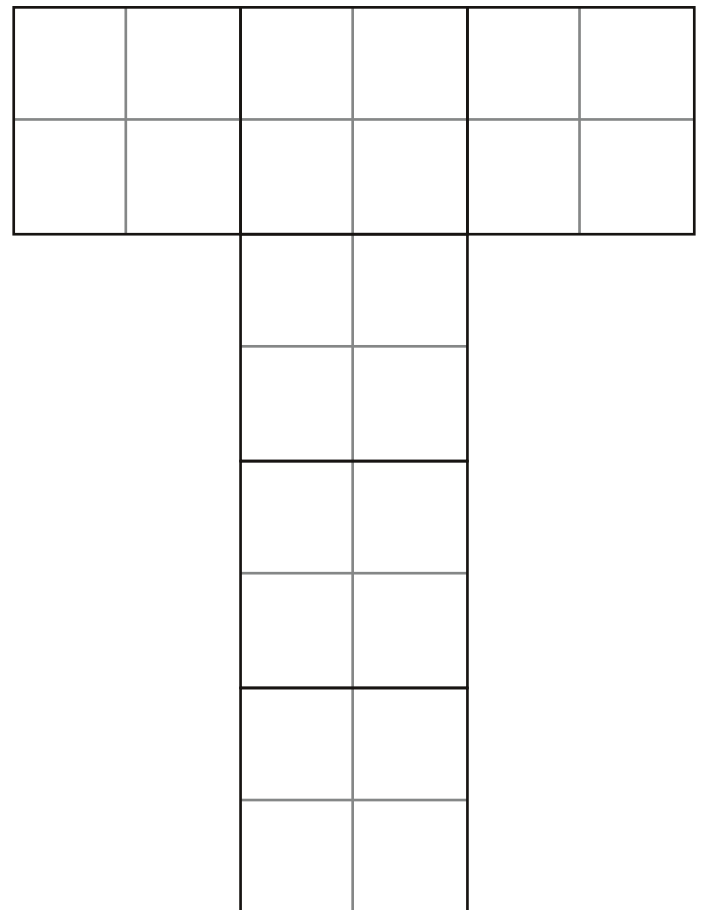
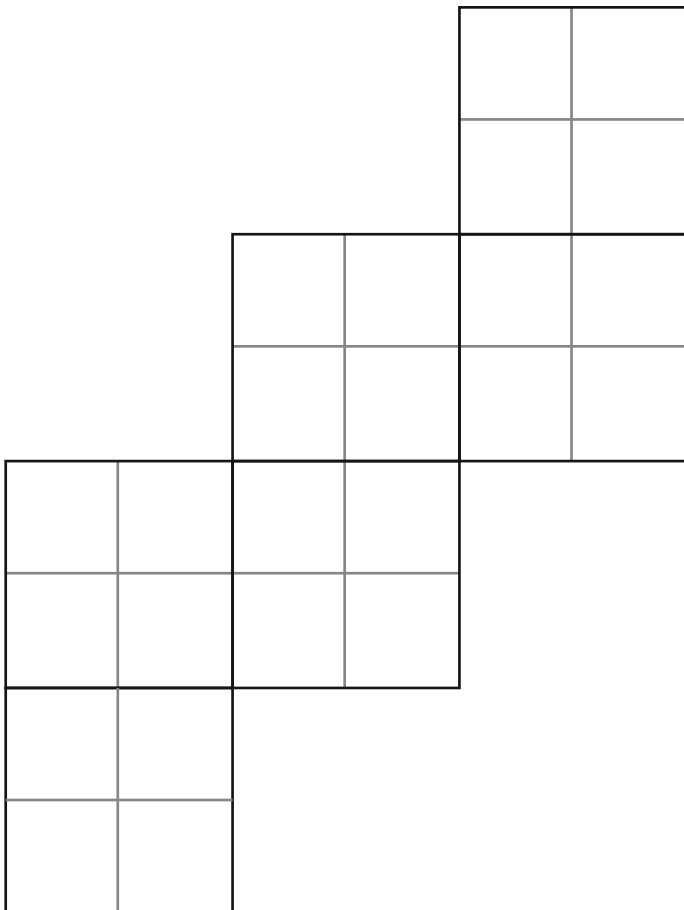
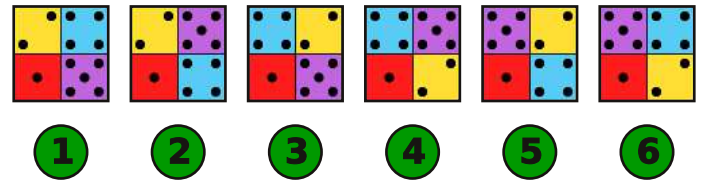


En utilisant les pièces proposées pour compléter chaque zone, des **patrons de cube** doivent être obtenus.

*Pièces choisies*



*Pièces choisies*





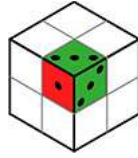
# MATCH POINT

## Élaborer

Dans les situations qui vont suivre, les règles habituelles de Match Point ne sont pas respectées. On emploie les **pièces** comme **faces d'un cube**. On marque des points à chaque sommet du cube. Le principe de calcul du score est le suivant :



$2 + 2 + 2$  soit 6 points



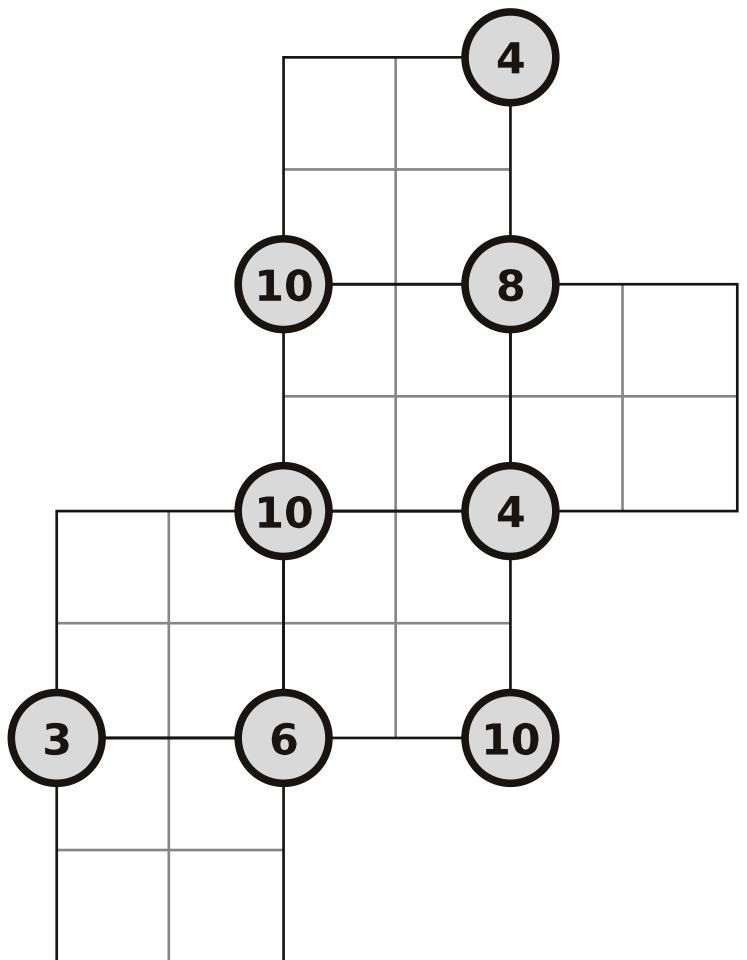
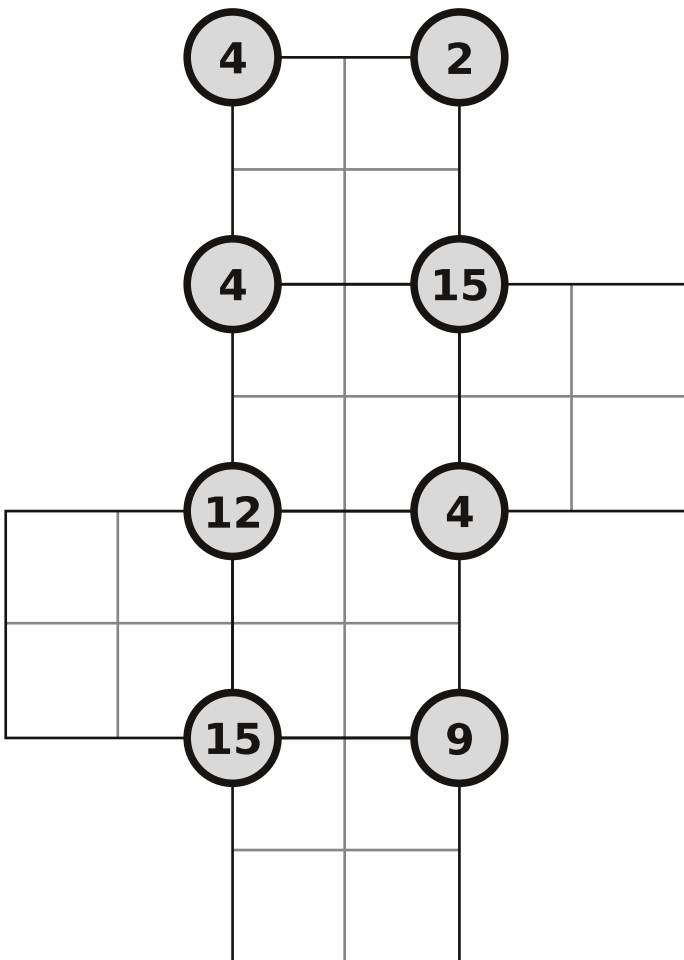
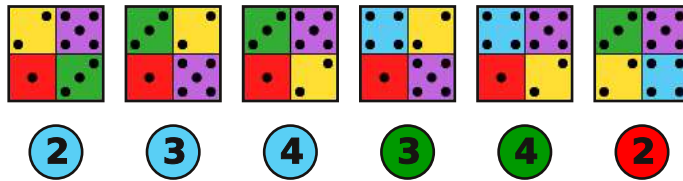
$3 + 3$  soit 6 points



0 point

En utilisant les pièces proposées pour compléter chaque zone, des  **patrons de cube**  doivent être obtenus et le  **nombre de points**  indiqué  **correspondre** .

Pièces choisies





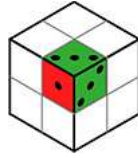
# MATCH POINT

## Composer

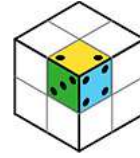
Dans les situations qui vont suivre, les règles habituelles de Match Point ne sont pas respectées. On emploie les **pièces** comme **faces d'un cube**. On marque des points à chaque sommet du cube. Le principe de calcul du score est le suivant :



$2 + 2 + 2$  soit 6 points



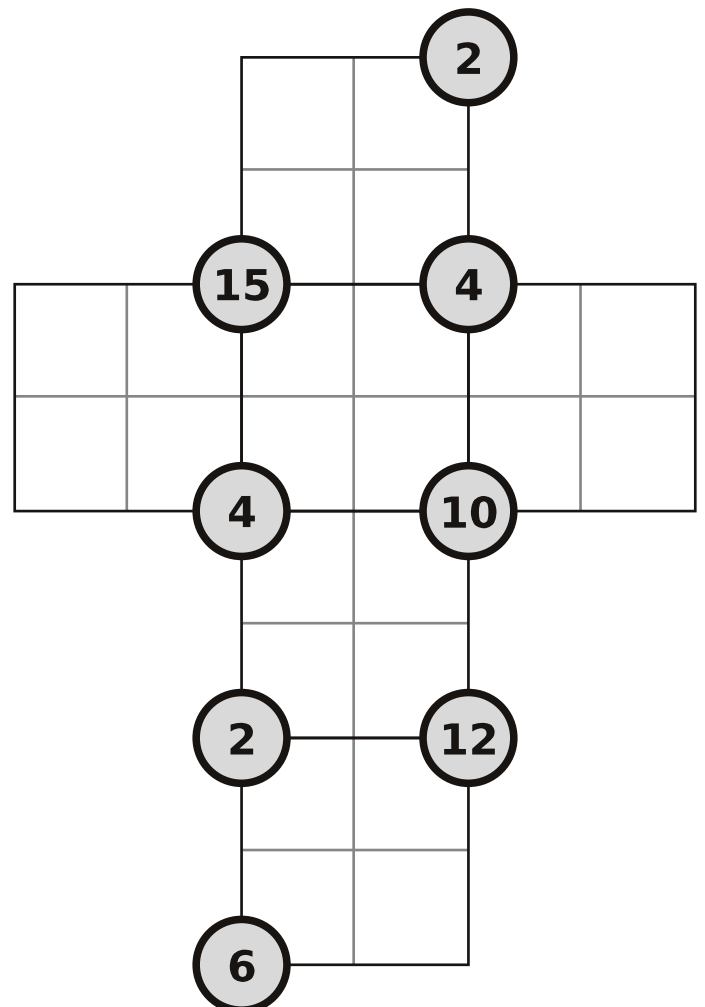
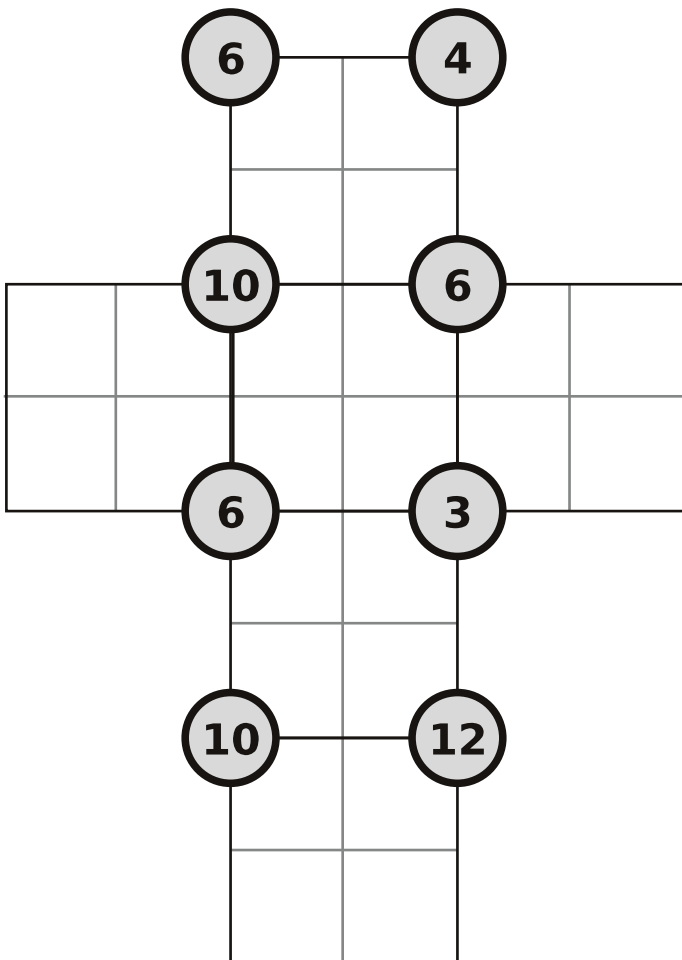
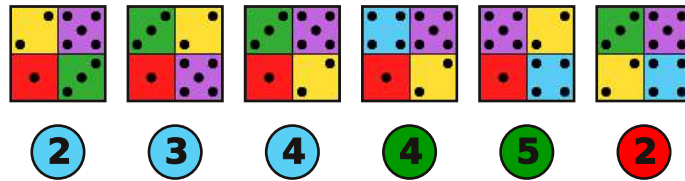
$3 + 3$  soit 6 points



0 point

En utilisant les pièces proposées pour compléter chaque zone, des  **patrons de cube**  doivent être obtenus et le  **nombre de points**  indiqué  **correspondre** .

Pièces choisies





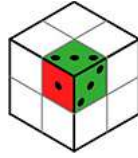
# MATCH POINT

## Assembler

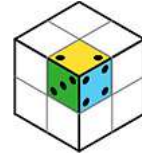
Dans les situations qui vont suivre, les règles habituelles de Match Point ne sont pas respectées. On emploie les **pièces** comme **faces d'un cube**. On marque des points à chaque sommet du cube. Le principe de calcul du score est le suivant :



$2 + 2 + 2$  soit 6 points



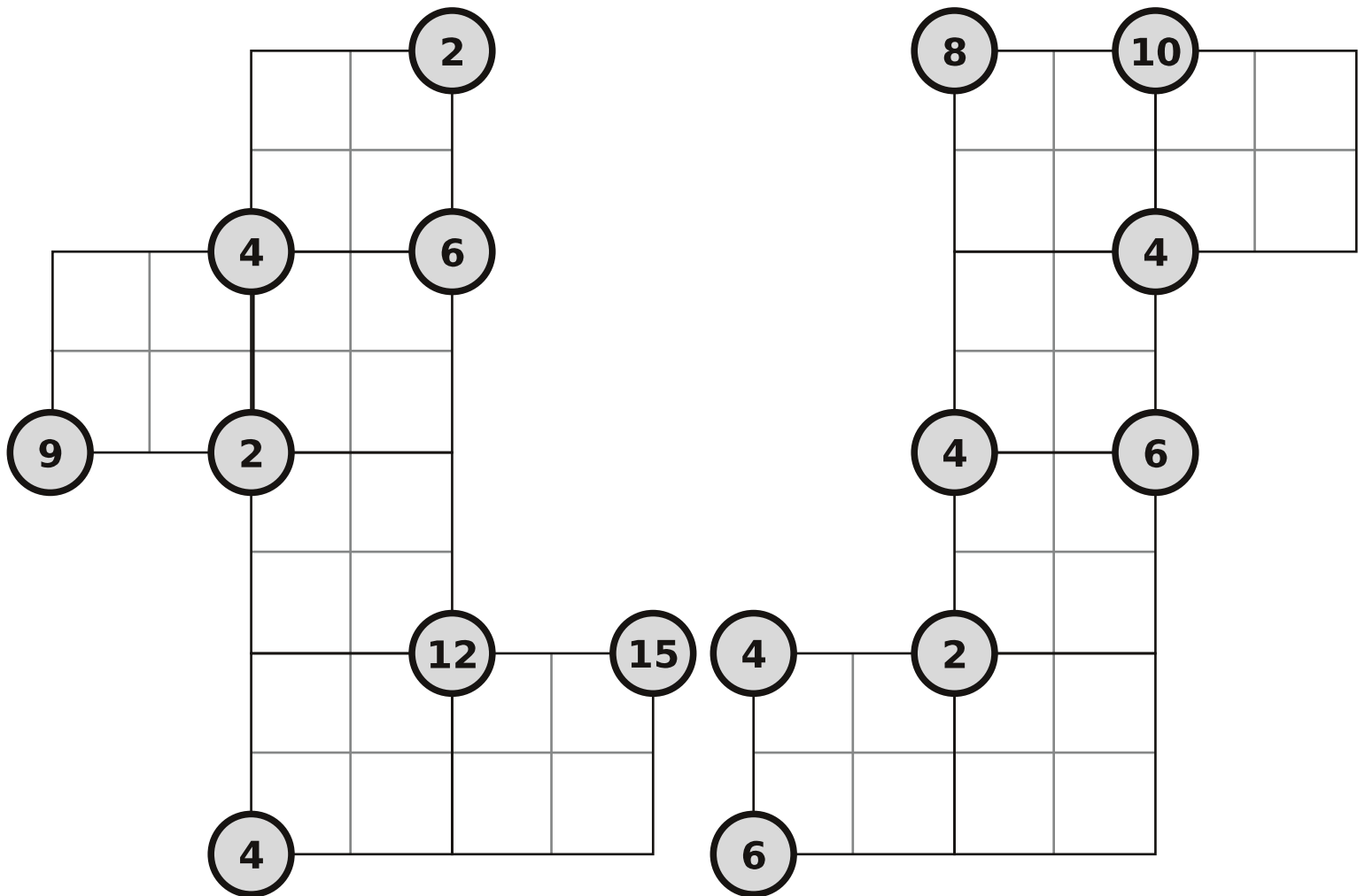
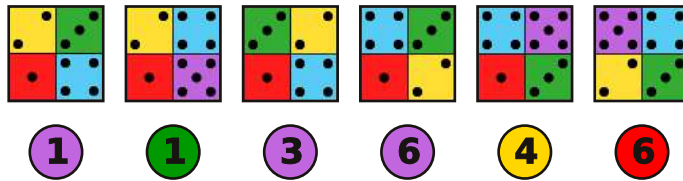
$3 + 3$  soit 6 points



0 point

En utilisant les pièces proposées pour compléter chaque zone, des  **patrons de cube**  doivent être obtenus et le  **nombre de points**  indiqué  **correspondre** .

### Pièces choisies







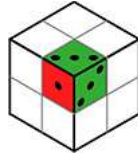
# MATCH POINT

## Confectionner

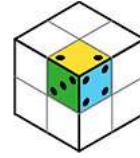
Dans les situations qui vont suivre, les règles habituelles de Match Point ne sont pas respectées. On emploie les **pièces** comme **faces d'un cube**. On marque des points à chaque sommet du cube. Le principe de calcul du score est le suivant :



$2 + 2 + 2$  soit 6 points

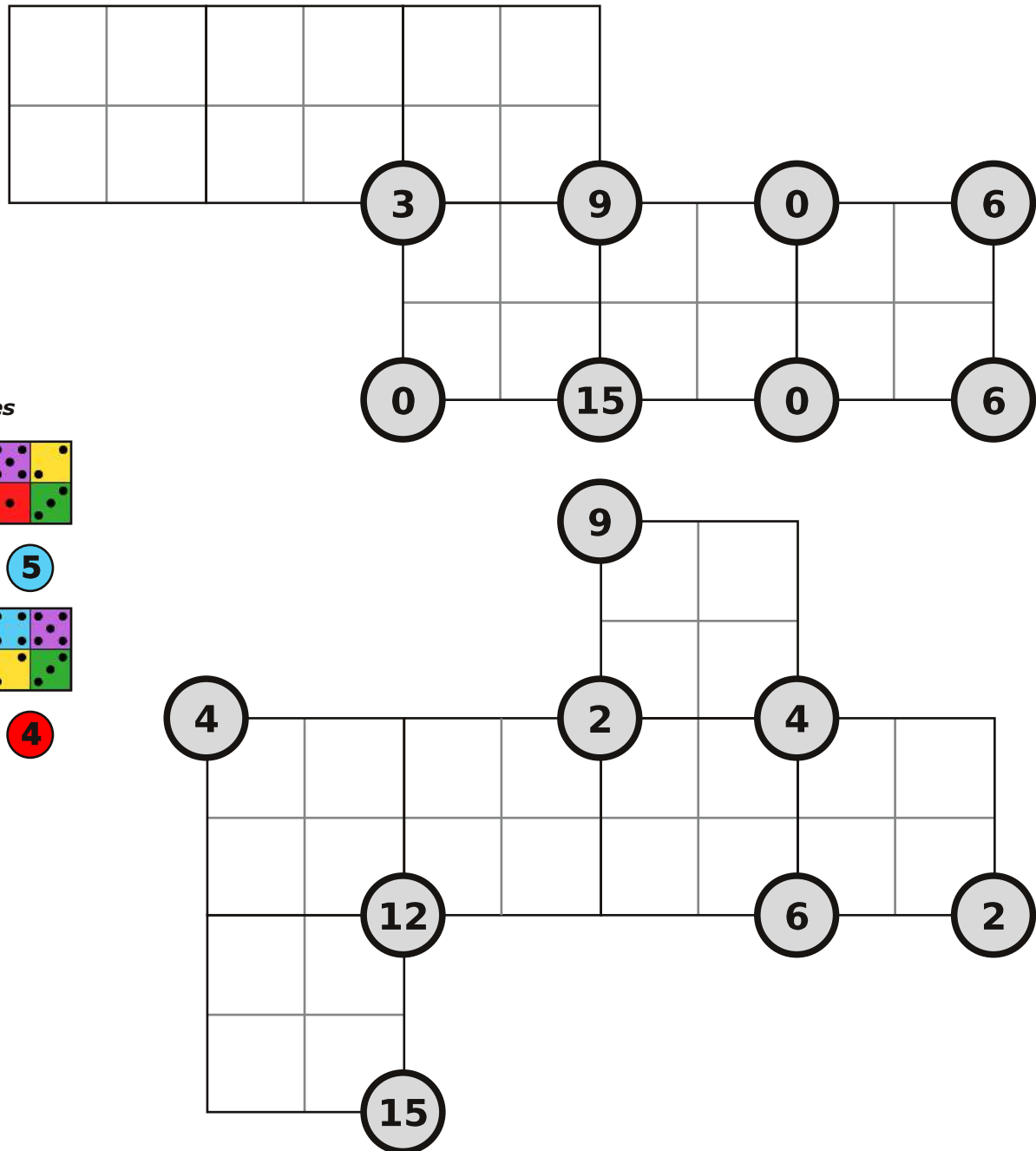


$3 + 3$  soit 6 points

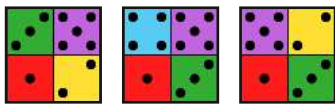


0 point

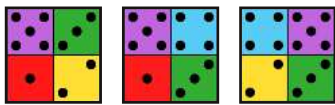
En utilisant les pièces proposées pour compléter chaque zone, des  **patrons de cube**  doivent être obtenus et le  **nombre de points**  indiqué  **correspondre** .



*Pièces choisies*



4 4 5



6 6 4