

CONCEPT À DESSINER

Cédric Villani

mathématiques

CONCEPT À DESSINER

$x \mapsto \ln(x)$

mathématiques

CONCEPT À DESSINER

$x \mapsto x^2$

mathématiques

CONCEPT À DESSINER

$x \mapsto x + 2$

mathématiques

CONCEPT À DESSINER

$x \mapsto \exp(x)$

mathématiques

CONCEPT À DESSINER

$x \mapsto \cos(x)$

mathématiques

CONCEPT À DESSINER

$x \mapsto \sin(x)$

mathématiques

CONCEPT À DESSINER

$x \mapsto \cos(2x)$

mathématiques

CONCEPT À DESSINER

$x \mapsto \cos(x/2)$

mathématiques

CONCEPT À DESSINER

$x \mapsto \sin(2x)$

mathématiques

CONCEPT À DESSINER

$x \mapsto \sin(x/2)$

mathématiques

CONCEPT À DESSINER

Droite vectorielle

mathématiques

CONCEPT À DESSINER

Théorème de
Pythagore

mathématiques

CONCEPT À DESSINER

Sphère

mathématiques

CONCEPT À DESSINER

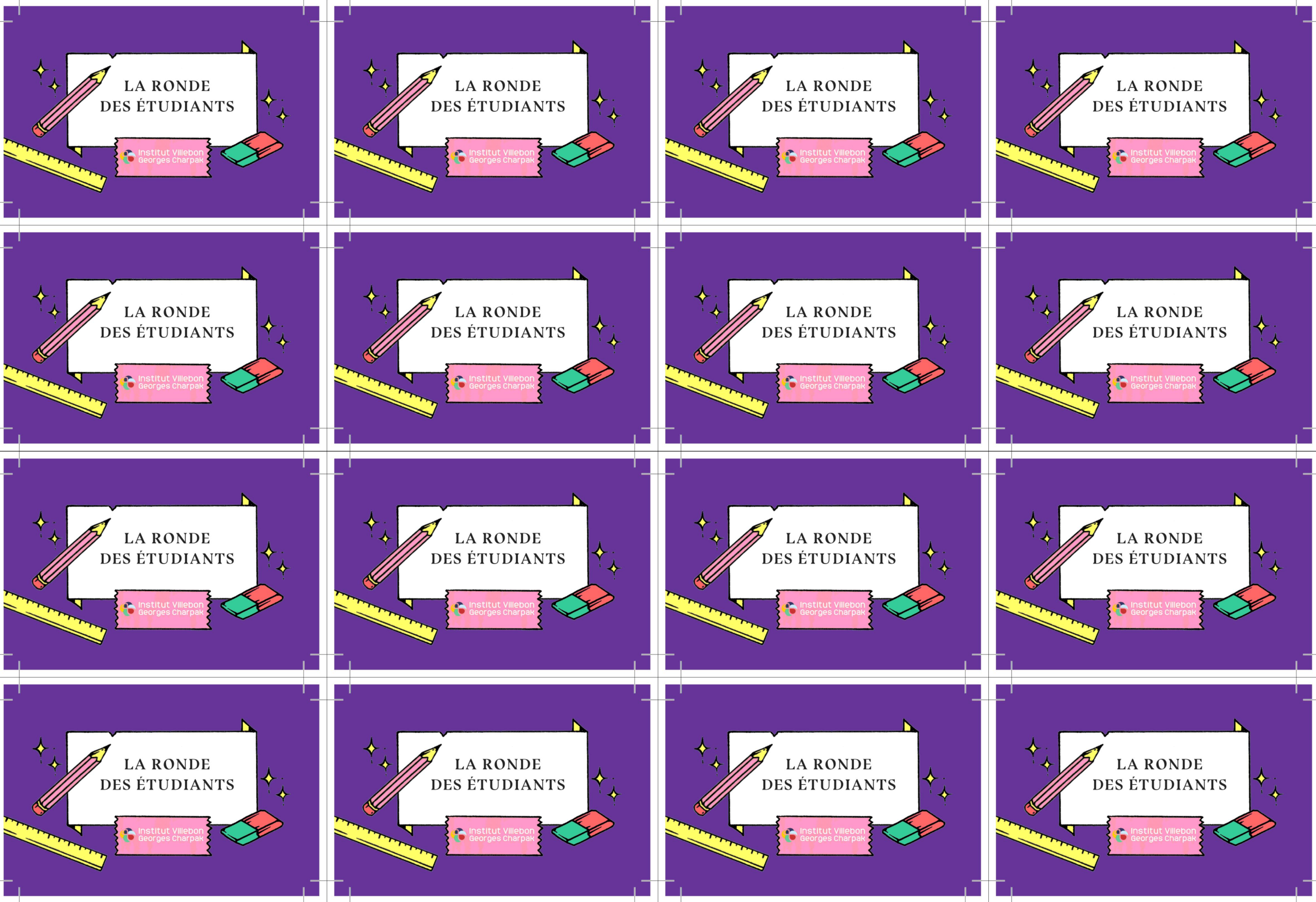
Vecteur

mathématiques

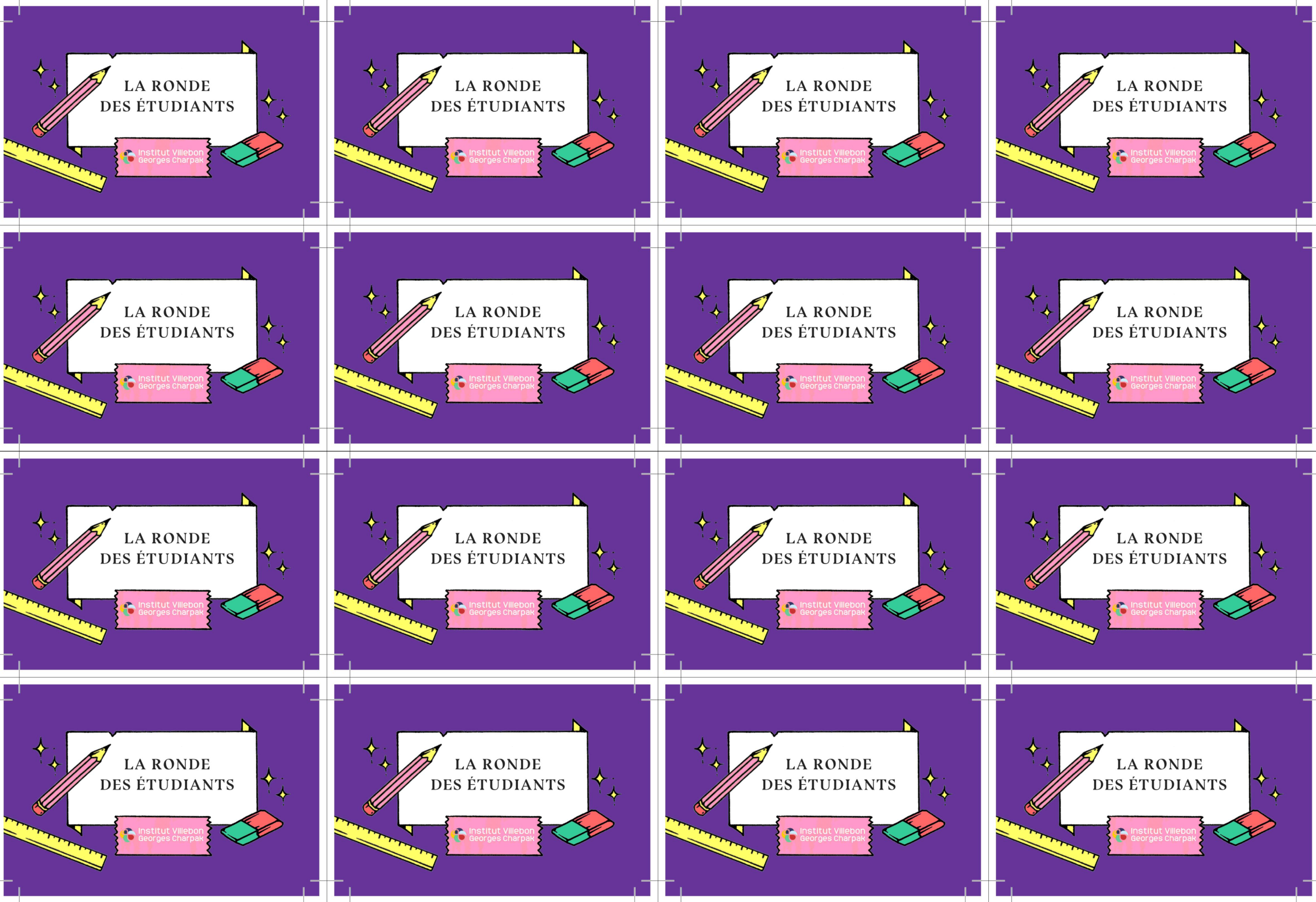
CONCEPT À DESSINER

Théorème de
Thalès

mathématiques



 <p>CONCEPT À DESSINER</p> <p>Suite croissante</p> <p>mathématiques </p>	 <p>CONCEPT À DESSINER</p> <p>Suite décroissante</p> <p>mathématiques </p>	 <p>CONCEPT À DESSINER</p> <p>Suite monotone</p> <p>mathématiques </p>	 <p>CONCEPT À DESSINER</p> <p>Suite convergente</p> <p>mathématiques </p>
 <p>CONCEPT À DESSINER</p> <p>Suite bornée</p> <p>mathématiques </p>	 <p>CONCEPT À DESSINER</p> <p>Suite arithmétique</p> <p>mathématiques </p>	 <p>CONCEPT À DESSINER</p> <p>Fibonacci</p> <p>mathématiques </p>	 <p>CONCEPT À DESSINER</p> <p>Une intégrale</p> <p>mathématiques </p>
 <p>CONCEPT À DESSINER</p> <p>Une matrice</p> <p>mathématiques </p>	 <p>CONCEPT À DESSINER</p> <p>Triangle de Pascal</p> <p>mathématiques </p>	 <p>CONCEPT À DESSINER</p> <p>Principe de récurrence</p> <p>mathématiques </p>	 <p>CONCEPT À DESSINER</p> <p>Racine d'un polynôme</p> <p>mathématiques </p>
 <p>CONCEPT À DESSINER</p> <p>Norme d'un vecteur</p> <p>mathématiques </p>	 <p>CONCEPT À DESSINER</p> <p>Nombre complexe de module 1</p> <p>mathématiques </p>	 <p>CONCEPT À DESSINER</p> <p>Dérivée</p> <p>mathématiques </p>	 <p>CONCEPT À DESSINER</p> <p>Une matrice 3x3 de rang 2</p> <p>mathématiques </p>






CONCEPT À DESSINER


Une matrice 2x2 de rang 1

mathématiques



CONCEPT À DESSINER

Une somme

mathématiques



CONCEPT À DESSINER

Un produit

mathématiques

CRÉDITS

Jeu créé par Jeanne Parmentier & Marine Guilmont à l'Institut Villebon – Georges Charpak

illustrations : Marine Joumard

Une idée, un commentaire, un retour ? Vous pouvez nous écrire à :



Licence 

jeux@villebon-charpak.fr

L'Institut Villebon – Georges Charpak est un centre d'innovation pédagogique pour faciliter l'inclusion dans l'enseignement supérieur.

Plus d'infos :

Le contenu des cartes a été créé par : Alain Viroulleau

dans le cadre du cours : Cours Mathématiques I1



Février 2019

RÈGLES DU JEU

Matériel nécessaire



un sablier ou un chronomètre




un carnet par joueur



un crayon par joueur

Un mot par carte — Déroulement de la partie :

Chaque joueur tire un mot mystère de la pile, qu'il recopie sur la première page de son cahier. Ensuite, il essaie de représenter le concept du mieux qu'il peut sur la deuxième page. Quand tout le monde a fini, chaque joueur passe son carnet au joueur à sa droite. Il récupère le carnet du joueur à sa gauche et essaie de trouver le mot dessiné. Il l'écrit sur la page suivante du carnet et passe le carnet à son voisin de droite. Les tours continuent jusqu'à ce que les joueurs retrouvent leur carnet d'origine. Tous les joueurs comparent alors le mot initial et le mot final, en dévoilant les dessins et mots successifs dans le carnet. 

Plusieurs mots par carte — Déroulement de la partie :

Les joueurs se mettent d'accord sur un chiffre entre 1 et 6. Chaque joueur tire une carte de la pile et lit le mot mystère associé au numéro choisi, qu'il recopie sur la première page de son carnet. Ensuite, il essaie de représenter le concept du mieux qu'il peut sur la deuxième page. Quand tout le monde a fini, chaque joueur passe son carnet au joueur à sa droite. Il récupère le carnet du joueur à sa gauche et essaie de trouver le mot dessiné. Il l'écrit sur la page suivante du carnet et passe le carnet à son voisin de droite. Les tours continuent jusqu'à ce que les joueurs retrouvent leur carnet d'origine. Tous les joueurs comparent alors le mot initial et le mot final, en dévoilant les dessins et mots successifs dans le carnet. 