

Le 13 décembre 2024
par MHS, SVT, AS, DC

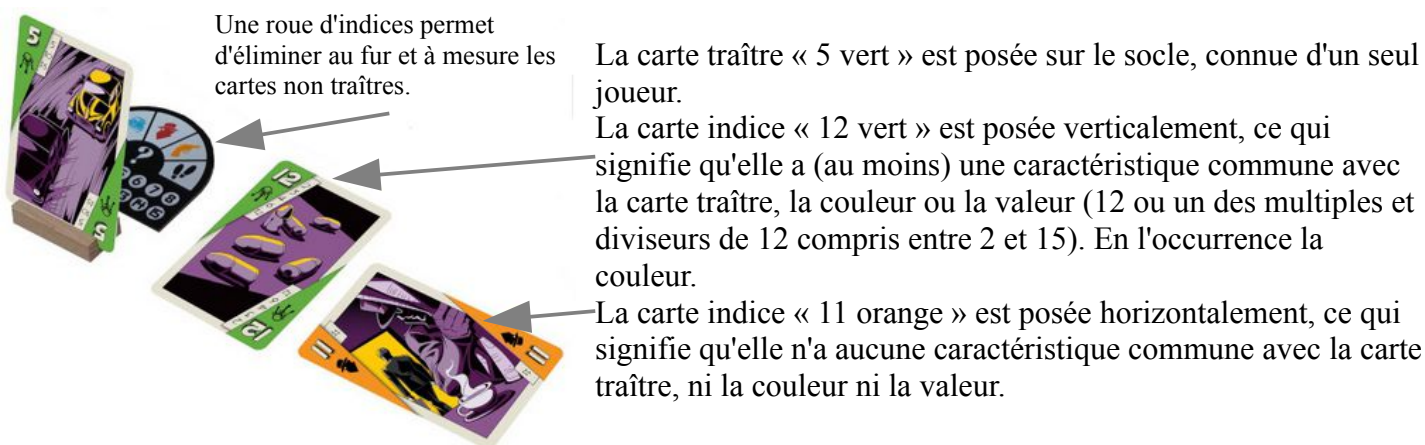
Éditeur : Origames (2024)
Nb de joueurs :
Type : logique, coop
Possesseur : IREM de Lille

Description :

Dans **Infiltraîtres**, chaque agent connaît l'identité d'un traître. Pour éliminer les traîtres de chaque agent, on joue des cartes devant soi ou devant les autres pour échanger des informations. On déduit ainsi collectivement l'identité secrète des traîtres désignée par un chiffre et une couleur.

Penser à économiser les ressources communes (pioche et munitions) sinon c'est la défaite. Communication et logique sont nécessaires pour relever tous les défis de ce jeu de déduction coopératif.

Exemple :



Intérêts mathématiques :

Notions de multiples et diviseurs. Logique (et/ou, ni ni). Coopération

Points forts :

On peut donner des indices sur la carte « Traître » que l'on connaît ou demander des indices sur la carte T d'un autre joueur, cela permet d'utiliser au mieux les cartes en main.

Nécessite de communiquer pour bien interpréter les indices.

D'un point de vue purement ludique, le jeu propose une vingtaine de « missions » successives, avec des règles et contraintes évolutives, augmentant la durée d'utilisation du jeu.

Points faibles :

Demande une grande vigilance de chaque joueur vu qu'on ne peut pas vérifier en direct si l'un se trompe.

Complice ainsi l'utilisation en classe, sauf à prévoir un observateur pour chaque table de joueurs, chargé de vérifier la bonne orientation des cartes indices.

Exploitation possible :

Situation arrêtée 1 : les cartes indices sont disposées, l'élève doit identifier la carte « traître »

Situation arrêtée 2 : l'élève doit choisir parmi une sélection de cartes celles qui permettront de faire identifier une carte donnée.

Modifier les cartes en n'indiquant pas la liste des multiples et diviseurs de la valeur de la carte.

