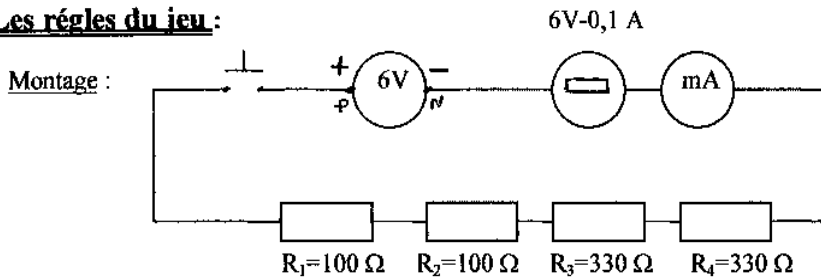


Le jeu des résistors



Objectif : Réinvestir les notions et les formules vues pour des résistors en série et en dérivation.

Les règles du jeu :



Chaque équipe est constituée de **2 joueurs**

1. Le but du jeu est de marquer des points contre l'adversaire en modifiant la disposition des résistors, de manière à augmenter la valeur de l'intensité du courant affichée sur le milliampèremètre. Toute action sur le générateur, l'ampoule et le multimètre est interdite. Il est obligatoire de placer tous les résistors. Ces derniers doivent être parcourus par un courant. Toutes les associations de résistors (en série, en parallèle ou mixtes) sont autorisées.
2. Chaque association de résistors doit être réalisée en vue d'obtenir une augmentation de la valeur indiquée par le milliampère-mètre. Si celle-ci se produit, l'équipe marque un point et continue. Si, au contraire, la valeur affichée diminue, l'équipe cède la place à son concurrent. Les 4 résistors peuvent être alors remis en série.
3. L'équipe qui joue modifie le circuit en montant sur la plaque les résistors comme elle l'entend, puis elle établit le passage du courant en appuyant sur le bouton poussoir. Chaque équipe dispose pour cela d'une minute 20 secondes ; passé ce délai, elle doit céder la place à son concurrent. On ne peut pas procéder par « taton », chaque coup compte.
4. On a le droit de prendre des notes pendant le jeu. Répartissez vous le travail dans une équipe, l'un fait le câblage pendant que l'autre réfléchit à la prochaine association (calculatrice autorisée). Une partie dure 40 minutes. L'équipe qui a gagné est celle qui réussit à marquer le plus de points en cédant le moins possible sa place.
5. Pour savoir qui démarre, utiliser une pièce de monnaie.
6. Le jeu se fait continuellement sous contrôle de l'adversaire. Eloigner par contre vos notes des yeux de l'adversaire.

Bon jeu ! ! ! ! !