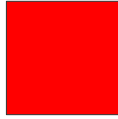
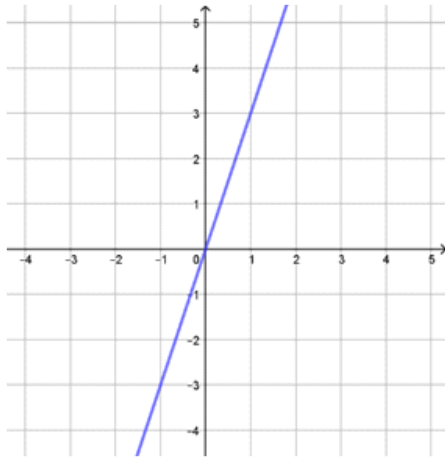
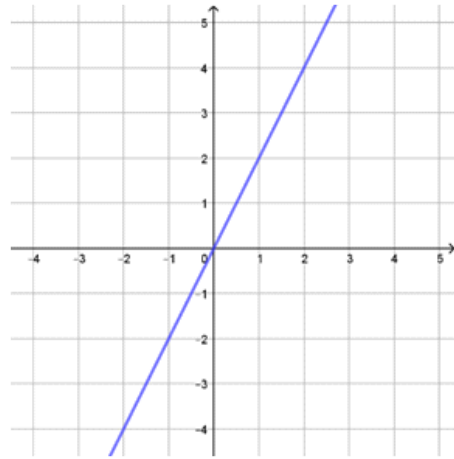


J'ai !



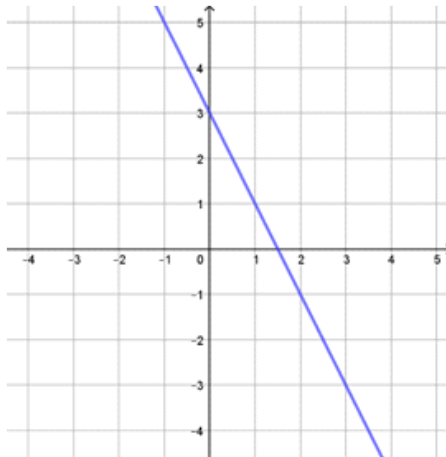
Qui a la droite représentant la fonction linéaire de coefficient directeur égal à 2 ?

J'ai !



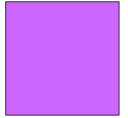
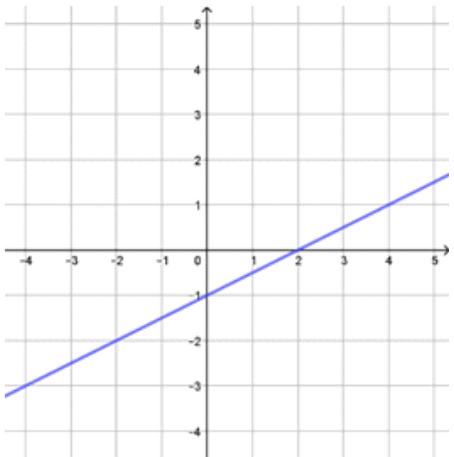
Qui a une droite représentant une fonction affine de coefficient directeur égal à  $-2$  ?

J'ai !



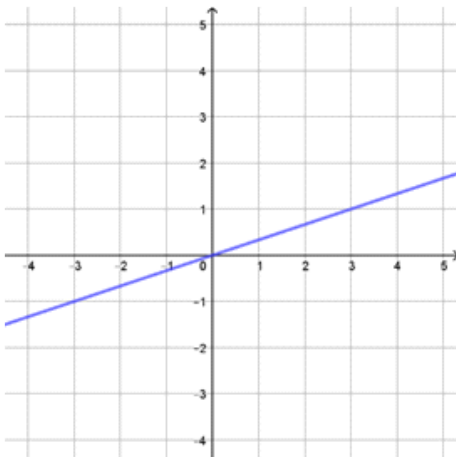
Qui a une droite représentant une fonction affine d'ordonnée à l'origine égale à  $-1$  ?

J'ai !



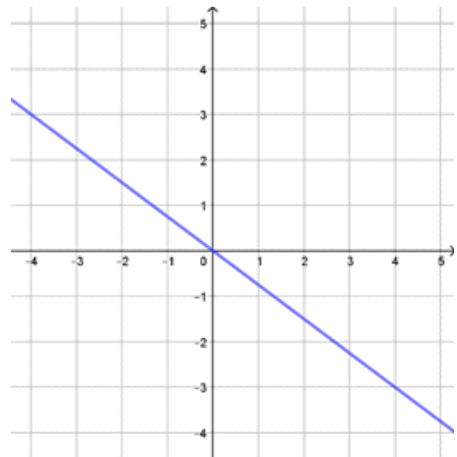
Qui a une droite passant par le point de coordonnées (3 ; 1) ?

J'ai !



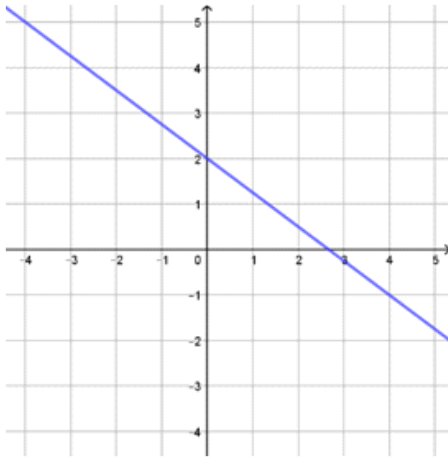
Qui a une droite représentant une fonction linéaire de coefficient directeur  $-\frac{3}{4}$  ?

J'ai !



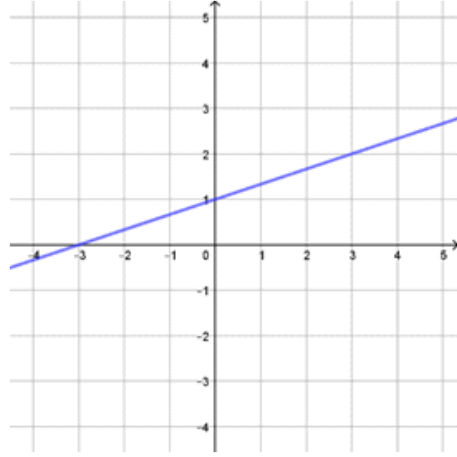
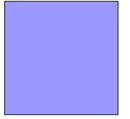
Qui a une droite représentant une fonction affine de coefficient directeur  $-\frac{3}{4}$  ?

J'ai !



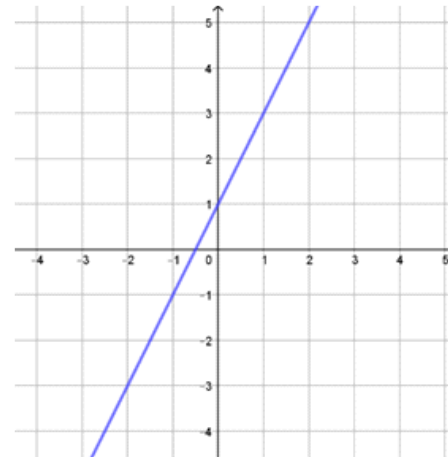
Qui a une droite passant le point de coordonnées  $(-3 ; 0)$  ?

J'ai !



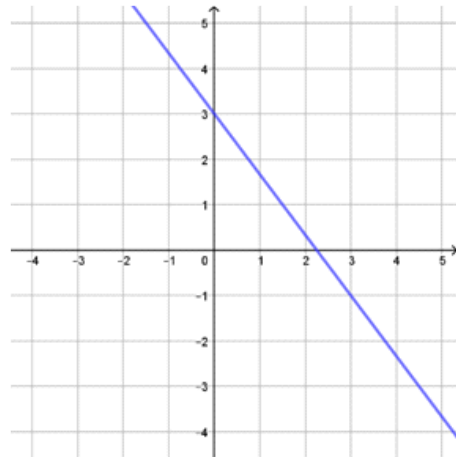
Qui a la droite représentant la fonction  $f$  définie par :  $f(x) = 2x + 1$  ?

J'ai !



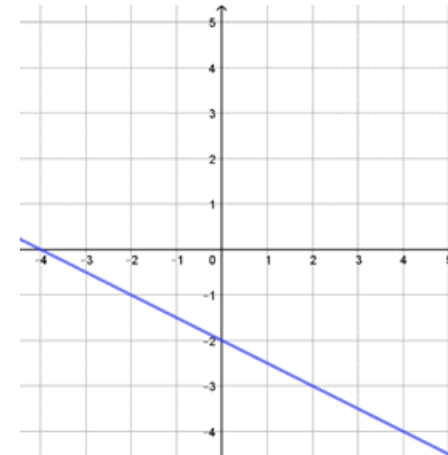
Qui a la droite représentant la fonction  $f$  définie par :  $f(x) = -\frac{4}{3}x + 3$  ?

J'ai !



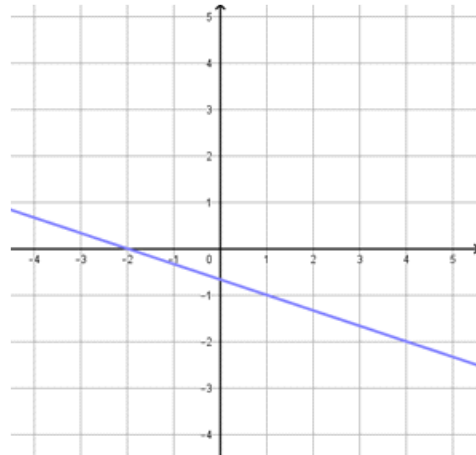
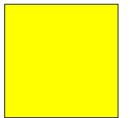
Qui a la droite représentant la fonction  $f$  définie par :  $f(x) = -\frac{1}{2}x - 2$  ?

J'ai !



Qui a une droite qui passe par le point de coordonnées  $(-2 ; 0)$  ?

J'ai !



Qui a une droite représentant une fonction linéaire de coefficient directeur égal à 3 ?

- **Niveau et Durée** : 3e – 2nde (10 min)
- **Objectif pédagogique** : S'entraîner à associer droite représentative d'une fonction affine (ou linéaire) à une information sur cette fonction.
- **Préparation** : Imprimer et plastifier les 12 cartes et former la roulette de jeu.  
Pour former la roulette de jeu :  
Découper les deux disques, évider la partie hachurée.  
Percer le centre des deux disques et les relier à l'aide d'une attache parisienne.
- **Règle du jeu** :

### J'ai ! Qui a ? Réduire une expression

**De 1 à 4 joueurs**

#### Règle du jeu :

Répartir toutes les cartes entre les joueurs.

Positionner la roulette au centre.

Celui ou celle qui a en main la carte de la couleur de la roulette pose sa carte sur la table.

Celui ou celle qui a en main la carte répondant à la question « Qui a ? » pose sa carte sur la précédente.

On tourne la roulette dans le sens de la flèche. Si la couleur de la carte posée correspond, le joueur gagne un point, sinon il reprend sa carte et celui ou celle qui a la carte de la couleur de la roulette pose sa carte.

On continue jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de cartes en main.

Le vainqueur est celui qui a marqué de plus de points.

# J'ai ! Qui a ?

