

TURING MACHINE

DESCRIPTION

Turing Machine est un jeu de déduction compétitif fascinant. C'est une proposition unique qui offre d'interroger un «ordinateur» fonctionnant sans électricité ni électronique, qui ouvre la voie à une nouvelle génération de jeux de déduction.



OBJECTIFS

Le but ? Trouver le code secret avant les autres joueurs, en interrogeant astucieusement la machine. Avec Turing Machine, vous utiliserez un ordinateur mécanique au matériel original composé de cartes perforées.



COMPÉTENCES

- Pensée critique
- Résolution de problème
- Mathématique et logique
- Collaboration et communication
- Gestion du temps
- Adaptabilité



PARTICIPANTS

De 1 à 4 participants



DURÉE

20 minutes



MATÉRIEL

- 1 Une tuile *Machine*
- 2 Un support à cartes perforées
- 3 45 cartes perforées (3 sets de 15 cartes numérotées de 1 à 5 en 3 couleurs)
- 4 Un feutre
- 5 48 cartes *Critères*
- 6 95 cartes *Vérification*
- 7 4 aides-mémoire (qui sert également de paravent)
- 8 Un carnet de feuilles de notes



USAGES PÉDAGOGIQUES

Droit : Les joueurs doivent analyser les informations fournies par les vérificateurs et en déduire des conclusions, similaire à l'analyse de preuves et de faits dans le domaine juridique. De plus, les joueurs doivent gérer et organiser les informations obtenues de manière efficace, une compétence importante pour la gestion des dossiers juridiques.

Biologie : Le jeu implique des concepts de modélisation et de simulation, similaires à ceux utilisés en biologie computationnelle pour modéliser des processus biologiques complexes.

Langues vivantes : Le jeu nécessite une compréhension précise des règles et des indices, ainsi qu'une capacité à exprimer clairement ses hypothèses et conclusions, ce qui renforce les compétences en compréhension et expression dans une langue étrangère.

DÉROULÉ DE LA PARTIE



Mise en place

1. Placez la Tuile machine au centre de la table.
 2. Assemblez le support à cartes perforées.
 3. Placez les cartes perforées dans ce support : toutes les cartes 1 à l'avant, puis toutes les 2 derrière et ainsi de suite.
 4. Choisissez un problème à résoudre sur la page suivante. Les numéros 01 à 06 sont des problèmes d'introduction, pour initier de nouveaux joueurs. Vous trouverez des millions de problèmes supplémentaires en ligne sur turingmachine.info.
 5. Posez les cartes Critères indiquées devant le vérificateur associé.
 6. Posez les cartes Vérification (face cachée) devant le Vérificateur indiqué (à côté de la carte Critère).
Remarquez que l'on peut désigner une carte Vérification avec 4 numéros de 4 couleurs différentes.
Pour éviter toute erreur, cochez la lettre correspondante au dos de chaque carte Vérification (A, B, C ou D).
 7. Donnez un aide-mémoire (servant aussi de paravent) et une feuille de notes à chacun.
- Si vous jouez une partie venant de l'application en ligne, notez le numéro de partie.

Faites une proposition et vérifiez

1. Composition

Composez chacun une proposition de 3 valeurs en superposant 3 cartes perforées de couleurs différentes.

2. Interrogation

Vous interrogez jusqu'à 3 vérificateurs lors d'une manche (sans changer votre proposition).

Posez la carte Vérification de ce vérificateur sous vos cartes perforées. Respectez la bonne orientation de votre carte Vérification grâce aux repères dans les coins.

3. Réponse du vérificateur

Remarquez qu'il ne reste toujours qu'un seul trou quand vous superposez les 3 cartes de votre proposition.

C'est dans ce trou que vous voyez la réponse du vérificateur. Si le vérificateur répond par un crochet vert, votre proposition réussit son test. Si le vérificateur répond par une croix rouge, votre proposition ne réussit PAS son test. Notez une croix (X) ou un crochet (V) dans la case correspondante de votre feuille de note.

Récapitulatif :

Vous faites une proposition de 3 valeurs. Vous décidez ensuite quels vérificateurs vous interrogez. Interroger un vérificateur signifie lui demander si votre proposition respecte son critère ou non, si vous réussissez son test ou pas. Le critère que surveille un vérificateur peut être aussi simple que "la valeur est paire".

Le critère qui vous permettra de réussir le test du vérificateur se trouve parmi la liste que vous trouvez au bas de chaque carte Critères.

Les réponses que vous donne un vérificateur ne vous renseignent pas directement sur le code, mais sur le critère qu'il vérifie.