# Essai de l’équipe · première mission complète

L’essai gratuit est réservé à une répétition privée de l’équipe. Pour accueillir du public, y compris lors d’un événement payant, procurez-vous le kit complet.

## Impression et préparation

Imprimez les pages 3–5 pour un binôme en recto simple, à taille réelle. Gardez la page 6 au poste d’animation. La page 2 présente la mission.

## Lancement

Préparez une enveloppe par binôme et par manche. Donnez une feuille privée à chacun et posez la feuille commune entre les deux. Lisez la phrase d’ouverture. Si le groupe est impair, un membre de l’équipe peut jouer, ou deux personnes peuvent partager un rôle et parler à tour de rôle.

Rallumez la station sans activer les mauvais circuits.

Quelle lampe peut changer deux fois et retrouver son état initial ?

## Accompagnement

Essayez la première mission avec un collègue. Chronométrez l’installation, la première décision et la fin. Comptez les indices. Si l’explication bloque, posez la question ci-dessous et recommencez.

## Remise en place

Récupérez les feuilles de rôle, remplacez les feuilles communes utilisées et remettez des crayons. Gardez les prochaines manches et leurs solutions hors de portée.

# Jouez la première mission

## Rallumez la station sans activer les mauvais circuits.

Choisissez chacun un rôle et gardez votre feuille pour vous. Parlez librement. Notez votre décision sur la feuille commune. Imprimez à taille réelle, en recto simple. Prenez deux crayons et mettez la page d’indice et de solution de côté.

Textes et illustrations assistés par IA. Pour une répétition privée de l’équipe uniquement.

# Mission 1 · Rôle A

Chaque interrupteur inverse l’état des lampes indiquées : allumée, elle s’éteint ; éteinte, elle s’allume. Deux inversions sur une même lampe s’annulent. Utilisez chaque interrupteur au plus une fois.

| | |
|---|---|
| **A** | ↔ A · B |
| **B** | ↔ B · C |
| **C** | ↔ C |
| **D** | ↔ A · D |

# Mission 1 · Rôle B

Au début, seules les lampes D brillent. À la fin, seules les lampes A, C, D doivent briller. Actionnez exactement 2 interrupteurs différents.

# Mission 1 · Feuille commune

Entourez les interrupteurs choisis. Notez les lampes allumées après chaque action. L’ordre n’a pas d’importance.

| | |
|---|---|
| **1** | A B C D |
| **2** | A B C D |

# Mission 1 · Indice et solution

## Essayez

Repérez les lampes dont l’état doit rester le même. Elles doivent changer zéro ou deux fois.

## Solution

D | A → ABD | B → ACD