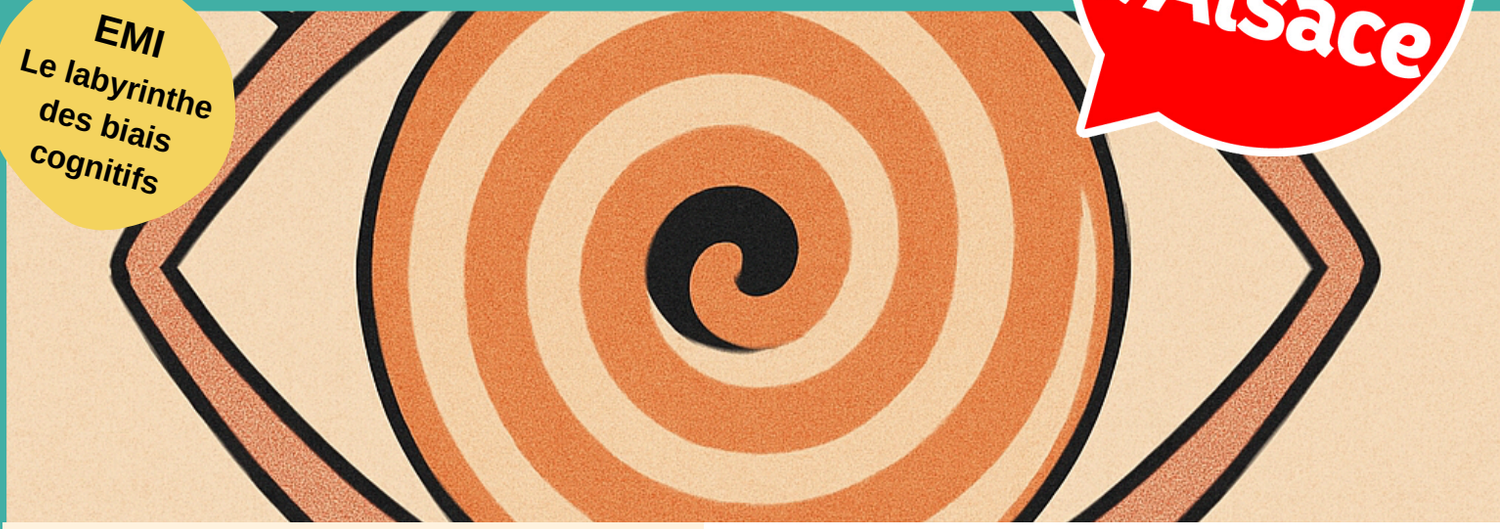
ALSACE
Collectivité européenne

Bibliothèque d'Alsace

EMI
Le labyrinthe des biais cognitifs



L'Œil Trompeur

Jeu EMI

jusqu'à 5 participants (ou 5 équipes)

30 - 45 min

Ados, Adultes et Séniors

MATERIEL

Plateau de jeu
Cartes spéciales
Cartes questions

NOTES

Prévoir un temps pour expliquer le principe du jeu.

COMMENT FAIRE ?

Les joueurs incarnent des explorateurs miniatures voyageant à l'intérieur d'un œil géant. Leur objectif est d'atteindre le centre de l'oeil pour comprendre comment les illusions d'optique "trompent" le cerveau.

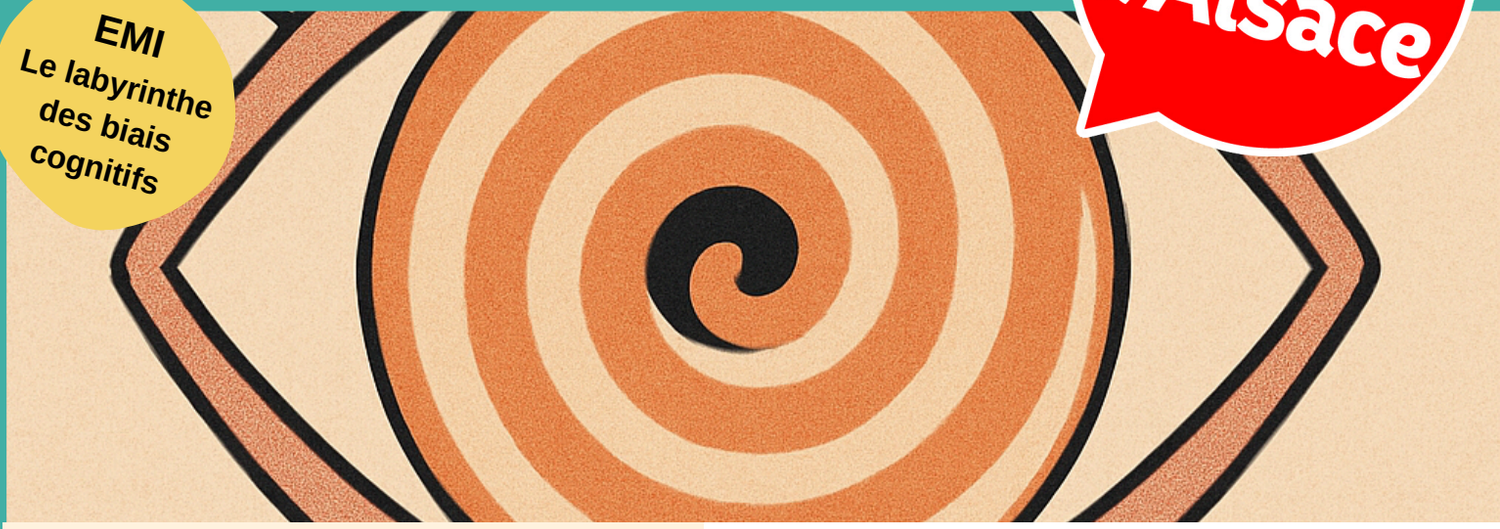
Ce jeu permet de développer l'esprit critique des joueurs en leur apprenant à analyser et questionner les illusions d'optique, tout en explorant comment notre perception peut être influencée ou trompée.

Étape 1 : Préparer le jeu : Installer le plateau et disposer les cartes autour en plusieurs tas : un pour les cartes questions, un pour les cartes « fatigue visuelle », un pour les cartes « perspective », et un pour les cartes « trompe-l'œil ».

ALSACE
Collectivité européenne

Bibliothèque d'Alsace

EMI
Le labyrinthe des biais cognitifs



L'Œil Trompeur

Jeu EMI

jusqu'à 5 participants (ou 5 équipes)

30 - 45 min

Ados, Adultes et Séniors

MATERIEL

Plateau de jeu
Cartes spéciales
Cartes questions

NOTES

Prévoir un temps pour expliquer le principe du jeu.

Étape 2 : Déroulement du tour : Le joueur le plus jeune commence. Il pioche une carte question et tente de la résoudre. S'il donne la bonne réponse, il avance du nombre de cases indiqué sur la carte. S'il se trompe, il reste sur sa case. Une fois son tour terminé, c'est au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre), et ainsi de suite. Des cartes Malus et Bonus se trouvent parmi les cartes questions.

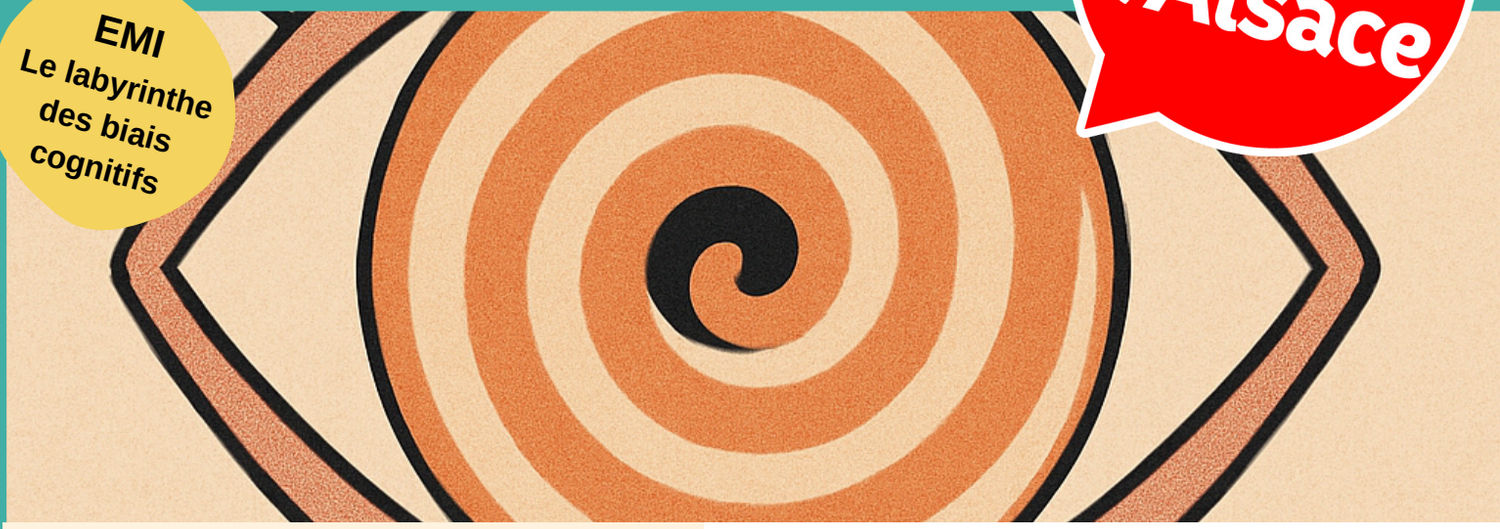
Si un joueur tombe sur une case avec un œil, il pioche une carte correspondant à cette case : "trompe l'œil", "perspective" ou "fatigue visuelle". Il la lit et réalise l'action demandée. Si un joueur tombe sur une case +2, il avance de 2 cases supplémentaires.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur atteigne la case arrivée. Le premier joueur à y parvenir a gagné !

ALSACE
Collectivité européenne

Bibliothèque d'Alsace

EMI
Le labyrinthe des biais cognitifs



L'Œil Trompeur

Jeu EMI

jusqu'à 5 participants (ou 5 équipes)

30 - 45 min

Ados, Adultes et Séniors

MATERIEL

Plateau de jeu
Cartes spéciales
Cartes questions

NOTES

Prévoir un temps pour expliquer le principe du jeu.

Réponses :

1.Elles le sont. Les petites lignes forment un angle tout au long des grandes lignes. Cet angle crée l'impression qu'une extrémité des grandes lignes est plus proche de nous que l'autre.

2.Attention, pour gagner les points il faut citer les animaux. Il y en a 2 : un canard et un lapin.

3.Attention, pour gagner les points il faut montrer les animaux. Il y en a 2 : une jeune femme et une vieille femme.

4. Attention, pour gagner les points il faut montrer les animaux. Il y en 10

5.Oui, les segments ajoutés aux lignes distordent l'image que nous voyons par un jeu de perspective qui trompe nos yeux et notre cerveau.

6.Faux. Elles peuvent être naturelles, mathématiques, ou physiques.

7. Une image ou une scène qui trompe le cerveau en modifiant notre perception.

8.Trompe-l'œil, ambiguïté, distorsion, paradoxe.

ALSACE
Collectivité européenne

Bibliothèque d'Alsace

EMI
Le labyrinthe des biais cognitifs



L'Œil Trompeur

Jeu EMI

jusqu'à 5 participants (ou 5 équipes)

30 - 45 min

Ados, Adultes et Séniors

MATERIEL

Plateau de jeu
Cartes spéciales
Cartes questions

NOTES

Prévoir un temps pour expliquer le principe du jeu.

9.La rétine.

10. Oui, avec cette illusion d'optique de Fraser, la perception des lignes droites est susceptible d'être déformée par l'introduction d'autres couleurs et formes.

11. Rouge, une ligne droite rouge et noire est dissimulée par un rectangle gris. La ligne bleue, quant à elle, semble continuer la ligne noire. Alors qu'en réalité, c'est la ligne rouge qui continue la ligne bleue.

12. Les deux ronds orange des deux images sont de même diamètre. Toutefois, celui se trouvant à droite paraît beaucoup plus grand. La raison de cette différence ? Plus les cercles gris se trouvent à proximité du rond central, plus ce dernier a l'air grand.

13.deux, retourner l'image.

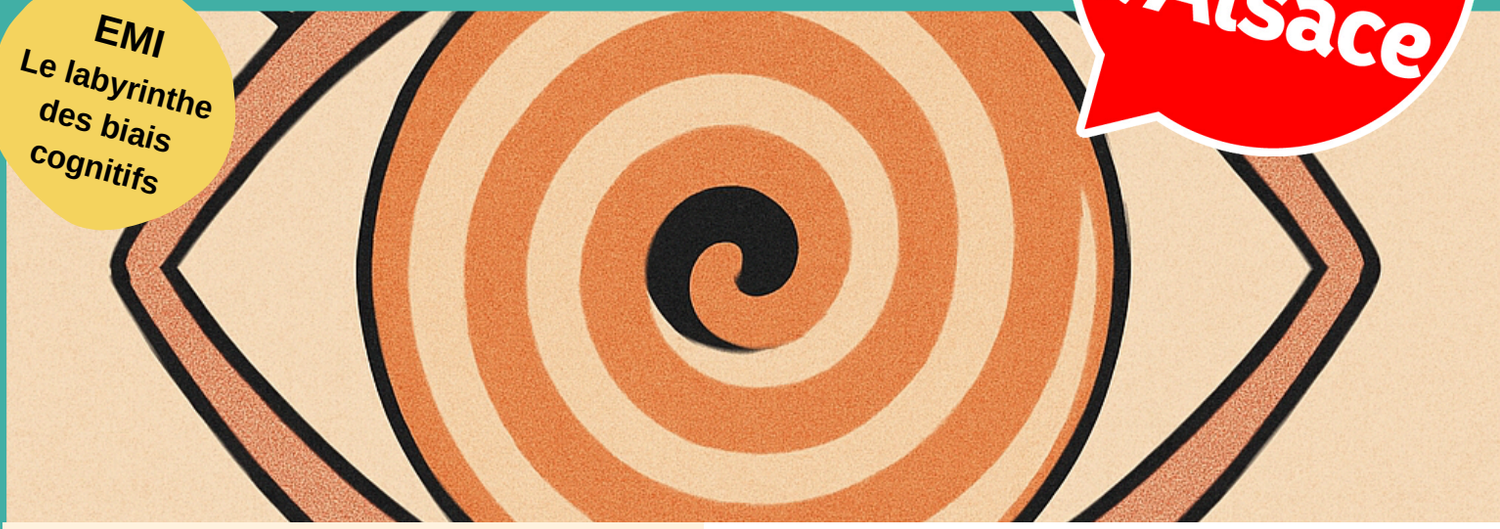
14.Deux, retourner l'image.

15.Les deux sont rouges. En fait, c'est le placement des bandes géométriques qui trompe notre cerveau en lui faisant voir quelque chose qui n'est pas vraiment là. Ces barres bleues environnantes font paraître le cœur violet tandis que ces barres jaunes environnantes font paraître le cœur orange.

ALSACE
Collectivité européenne

Bibliothèque d'Alsace

EMI
Le labyrinthe des biais cognitifs



L'Œil Trompeur

Jeu EMI

jusqu'à 5 participants (ou 5 équipes)

30 - 45 min

Ados, Adultes et Séniors

MATERIEL

Plateau de jeu
Cartes spéciales
Cartes questions

NOTES

Prévoir un temps pour expliquer le principe du jeu.

16.Les deux petites filles sont de même taille, les piles de livres sont strictement identiques. les effets de perspectives faussent notre perception de la taille réelle des objets.

17.Oui, l'éloignement entre 2 carrés jaunes est toujours identique. La perception des distances est perturbée par la densité de remplissage.

18. le point rouge est à égale distance du sommet et de la base du triangle.

19. Les 2 lignes rouges sont de même longueur ! L'environnement d'une ligne modifie la perception de sa longueur réelle.

20.Le cerf volant est aussi long que large. Les longueurs réelles sont perçues différemment à l'horizontale et à la verticale

21.le chapeau est aussi haut que large... AB = CD. Les longueurs réelles sont perçues différemment à l'horizontale et à la verticale

ALSACE
Collectivité européenne

Bibliothèque d'Alsace

EMI
Le labyrinthe des biais cognitifs



L'Œil Trompeur

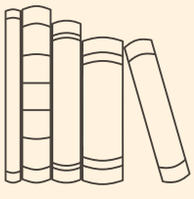
Jeu EMI

jusqu'à 5 participants (ou 5 équipes)

30 - 45 min

Ados, Adultes et Séniors

MATERIEL



Plateau de jeu
Cartes spéciales
Cartes questions

NOTES

Prévoir un temps pour expliquer le principe du jeu.

22.Les billes sont positionnées de la même façon sur les 2 damiers. L'ajout d'ovales grisés sur le dessin en 2D donne l'interprétation de la présence d'ombres et ainsi que les billes flottent dans les airs. Plus la distance entre ces ovales gris et les billes sera grande, plus on aura l'illusion que les billes sont hautes.

23.Les lignes vertes sont droites et horizontales. La perception de lignes droites est perturbée par l'ajout d'autres lignes d'orientations différentes.

24. Ce sont les mêmes ! La perception de la taille d'un objet dépend de son environnement.

25. Les cases A et B sont exactement du même gris, et de même intensité. l'intensité des couleurs observées dépend de la lumière environnante. Le fond et la proximité, foncés ou clairs, impactent la luminosité perçue.

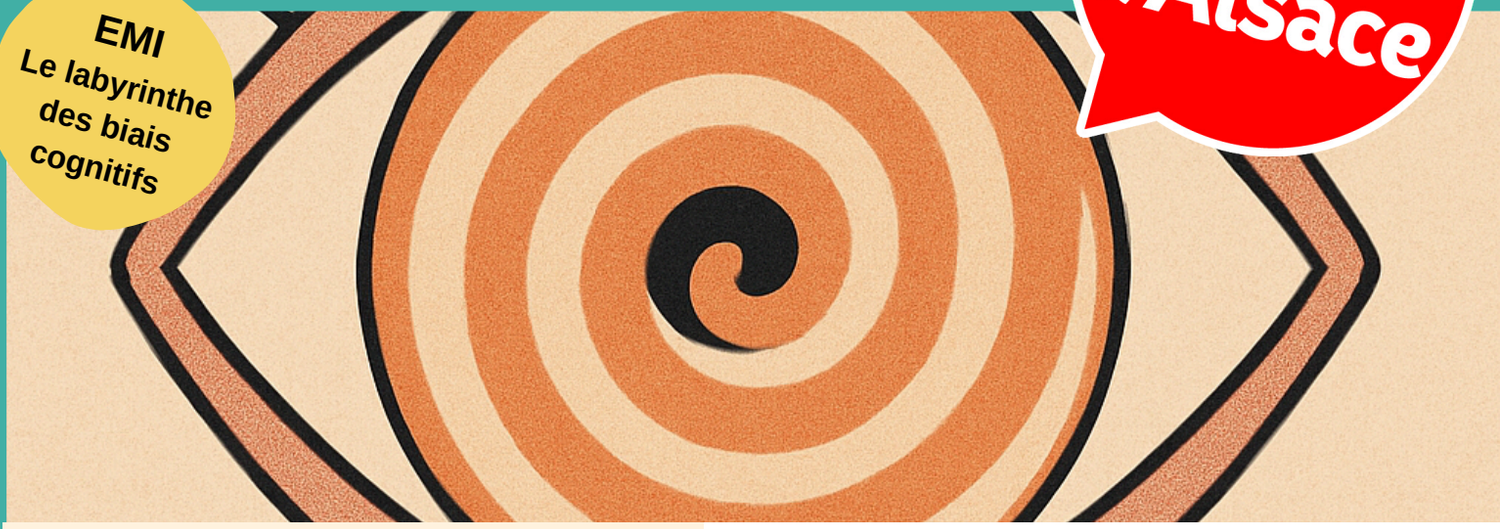
26.Un visage humain et une tête de cheval. Retournez la carte !

27. Une illusion où une image peut être interprétée de plusieurs façons.

ALSACE
Collectivité européenne

Bibliothèque d'Alsace

EMI
Le labyrinthe des biais cognitifs



L'Œil Trompeur

Jeu EMI

jusqu'à 5 participants (ou 5 équipes)

30 - 45 min

Ados, Adultes et Séniors

MATERIEL

Plateau de jeu
Cartes spéciales
Cartes questions

NOTES

Prévoir un temps pour expliquer le principe du jeu.

28.C'est la capacité de l'œil à conserver une image pendant une fraction de seconde après qu'elle ait disparu.

29. Vrai. Les illusions sensorielles existent aussi.

30. Il interprète et organise les informations envoyées par nos yeux.

31.Exemple : Une couleur claire semble plus lumineuse lorsqu'elle est entourée d'une couleur sombre. (= voir avec l'animateur si la réponse est valide)

32. Le cristallin. Le cristallin est une lentille transparente biconvexe (bombée en avant et en arrière) grâce à laquelle la lumière est focalisée sur la rétine.

33.Faux. Elles peuvent varier selon l'âge, la culture ou l'expérience individuelle.

34. Une illusion qui modifie la taille, la forme ou la courbure d'un objet.

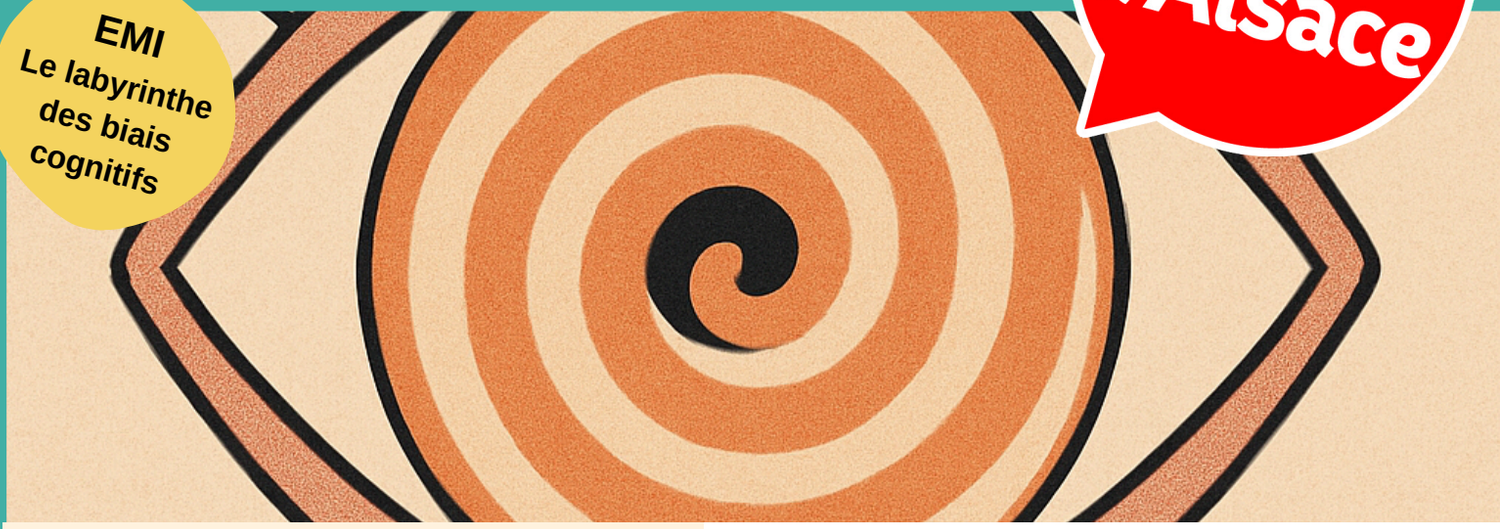
35.Vrai. Elles révèlent les limites et les raccourcis du cerveau.

36. Parce qu'elles exploitent les contrastes de luminosité, plus perceptibles en l'absence de couleurs.

ALSACE
Collectivité européenne

Bibliothèque d'Alsace

EMI
Le labyrinthe des biais cognitifs



L'Œil Trompeur

Jeu EMI

jusqu'à 5 participants (ou 5 équipes)

30 - 45 min

Ados, Adultes et Séniors

MATERIEL

Plateau de jeu
Cartes spéciales
Cartes questions

NOTES

Prévoir un temps pour expliquer le principe du jeu.

37. Une illusion où la luminosité d'un objet semble différente selon l'éclairage ou son environnement.

38. Une scène où des objets semblent plus grands ou plus petits qu'ils ne le sont réellement.

39. Faux. Elles existent depuis l'Antiquité, comme en témoignent des mosaïques grecques.

40.Elle contrôle la quantité de lumière qui entre dans l'œil.

41.Régule la taille de la pupille pour laisser entrer plus ou moins de lumière dans l'œil, en fonction de la luminosité (agrandissement ou rétrécissement de la pupille).

42.Faux. Certaines illusions fonctionnent aussi sur les animaux, comme les chats ou les singes.

43. La rétine.

44. Vrai. Les illusions de mouvement peuvent désorienter certaines personnes.

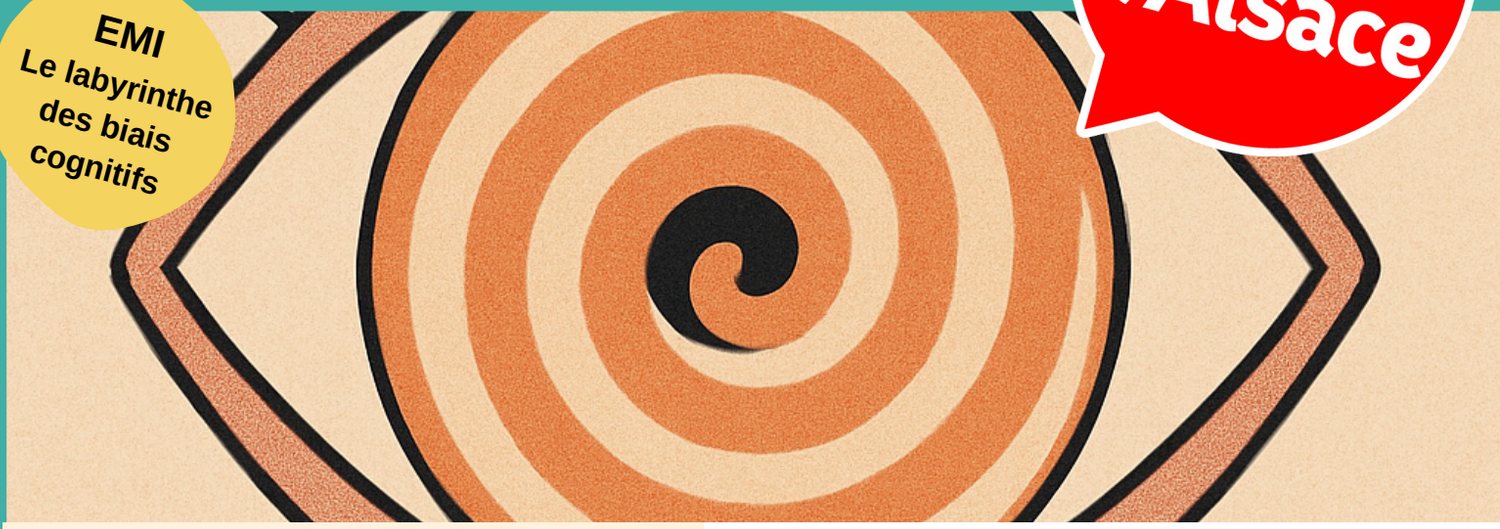
45.Il les complète en s'appuyant sur des formes connues.

46. Vrai. Des artistes comme Escher en ont fait leur spécialité.

ALSACE
Collectivité européenne

Bibliothèque d'Alsace

EMI
Le labyrinthe des biais cognitifs



L'Œil Trompeur

Jeu EMI

jusqu'à 5 participants (ou 5 équipes)

30 - 45 min

Ados, Adultes et Séniors

MATERIEL

Plateau de jeu
Cartes spéciales
Cartes questions

NOTES

Prévoir un temps pour expliquer le principe du jeu.

47. Vrai. À distance, les détails deviennent moins visibles et le cerveau "lisse" l'image pour la rendre plus nette.

48. Faux. Elles fonctionnent aussi en couleur, et certaines illusions exploitent même les couleurs pour renforcer l'effet.

49. Vrai. Elles sont utilisées pour donner une impression d'espace ou pour jouer avec les perspectives.

50. Faux, Beaucoup d'illusions fonctionnent même avec un seul œil, car elles jouent sur la perception des formes, des couleurs ou des contrastes, pas seulement sur la profondeur créée par la vision binoculaire.

51.Il y a 10 visages

52. Il y en a 6

53. Un visage ET un joueur de saxophone

54. Un vase ET deux visages

55.Un homme à barbe de profil et un femme lisant près de la fenêtre

56.Vue d'en haut ET d'en bas

57. Un énorme crâne ET un couple à table

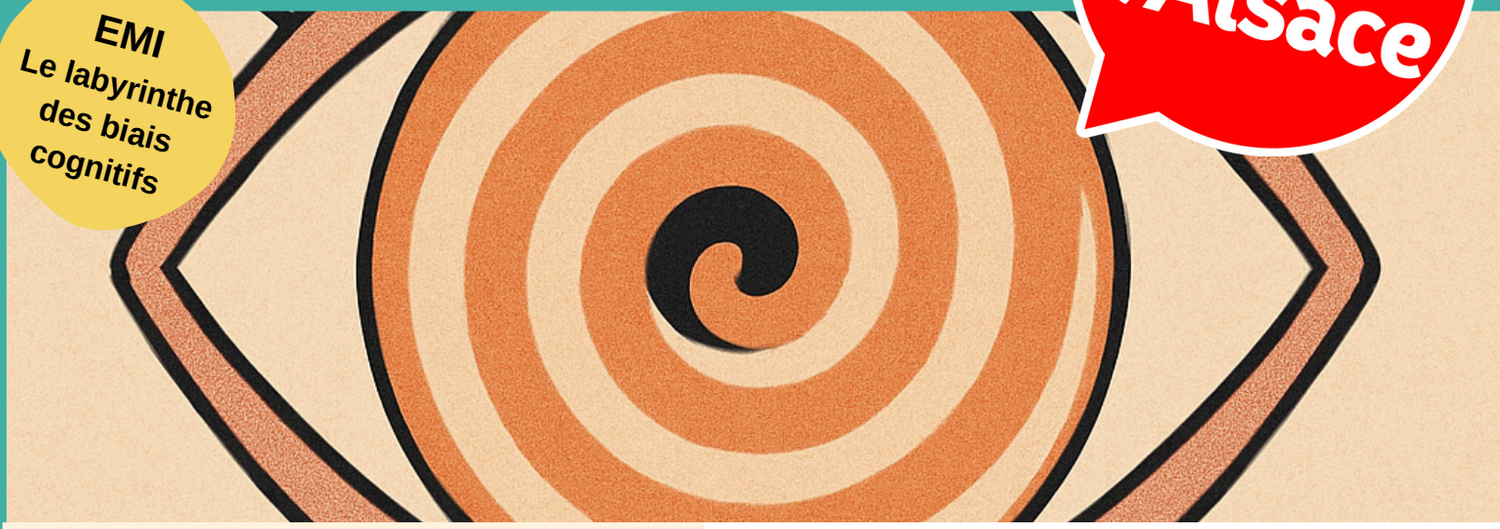
58. Un vieillard ET un couple amoureux

59. Faux. Certaines illusions sont des phénomènes naturels.

ALSACE
Collectivité européenne

Bibliothèque d'Alsace

EMI
Le labyrinthe des biais cognitifs



L'Œil Trompeur

Jeu EMI

jusqu'à 5 participants (ou 5 équipes)

30 - 45 min

Ados, Adultes et Séniors

MATERIEL

Plateau de jeu
Cartes spéciales
Cartes questions

NOTES

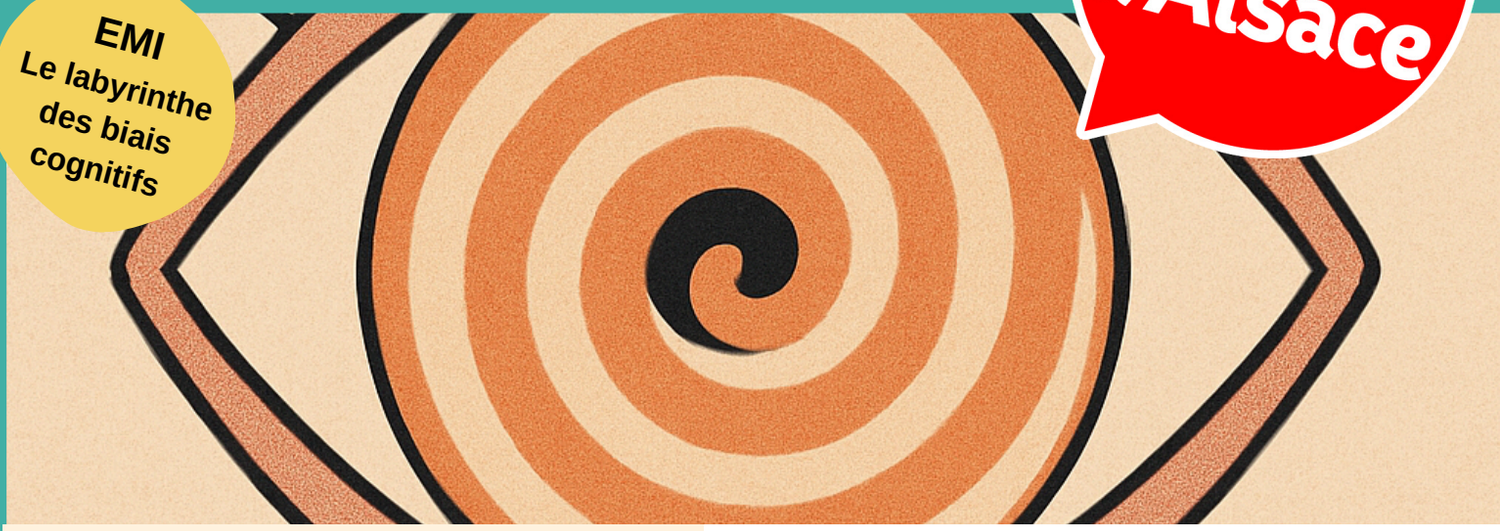
Prévoir un temps pour expliquer le principe du jeu.

60.Les éléments proches sont perçus comme appartenant à un même groupe.
61.Parce qu'ils imitent la manière dont notre œil perçoit la profondeur grâce à des indices comme les lignes convergentes.
62. La réfraction de la lumière dans les couches d'air chaud et froid.
63.Faux. Chaque œil voit une image légèrement différente, ce qui permet de percevoir la profondeur.
64.À cause de l'angle de vision qui déforme sa forme perçue.
65.Vrai. Elles révèlent comment le cerveau traite les informations visuelles.
66. Une illusion créée par l'interférence entre deux motifs répétitifs superposés.
67.C'est quand une couleur ou une teinte semble différente selon les couleurs qui l'entourent.
68.Parce que les ombres et les proportions restent cohérentes, quelle que soit notre position.
69. Vous ressentez une impression de mouvement ou de spirale, même si l'image est fixe.

ALSACE
Collectivité européenne

Bibliothèque d'Alsace

EMI
Le labyrinthe des biais cognitifs



L'Œil Trompeur

Jeu EMI

jusqu'à 5 participants (ou 5 équipes)

30 - 45 min

Ados, Adultes et Séniors

MATERIEL

Plateau de jeu
Cartes spéciales
Cartes questions

NOTES

Prévoir un temps pour expliquer le principe du jeu.

70. Vrai. Les mouvements oculaires participent à la perception de certaines illusions dynamiques.