

La pièce ennuyeuse sera notée \perp (imaginer un "J" qui a fait un demi-tour autour de son centre).
Les lettres latines majuscules dénoteront des pièces-propositions (pas forcément creuses) : $A, B, C\dots$

Pourquoi les contradictions sont ennuyeuses (et quelques lemmes).

1. *Établir la jouabilité de la pièce-implication $\perp \Rightarrow A$. Votre preuve ressort-elle de la sphère primitive ? idéale ? formelle ?*
2. *Interpréter la jouabilité établie.*
3. *Les mathématiciens n'aiment généralement pas les contradictions : proposez un explication à la lumière des questions précédentes.*
4. *Montrer que, si l'on peut déduire de la jouabilité de la pièce P celle de la pièce Q , alors la pièce-implication $P \Rightarrow Q$ est jouable. Que dire de la réciproque (de cet énoncé) ?*
5. *Établir, lorsque E est jouable, l'équivalence ludique de $E \Rightarrow F$ et F . En déduire la jouabilité de la pièce*

$$\left\{ \begin{array}{l} P \Rightarrow U \\ P \Rightarrow V \end{array} \right. \Rightarrow (P \Rightarrow U \wedge V).$$