

Jeux de bâtons : maths et magie

Règles du jeu de base :



Chaque joueur, à tour de rôle, doit prendre 1, 2 ou 3 bâtons. Il y a un nombre limité de bâtons au départ, le but est de ne pas prendre le dernier bâton.

Tour de magie : Tout d'abord, le meneur de jeu (le « magicien ») présente la version classique du jeu (le joueur doit prendre 1, 2 ou 3 bâtons), et, bien entendu, gagne.

Variante : Le « magicien » demande au spectateur de choisir un nombre. Ce nombre sera la limite de bâtons à prendre (ex : 5 = 1, 2, 3, 4 ou 5 bâtons). Bien entendu, il gagne de nouveau.

Matériel : une cinquantaine de bâtons de même taille

Secret : Il y a en réalité 2 cas de figure dans ce tour :

Si le nombre total de bâtons est un multiple de 4 plus 1 ($4x + 1$), demandez au spectateur de commencer à jouer. Il vous suffit ensuite de faire des groupes de 4 pour gagner (s'il prend 1 bâton, prenez-en 3, s'il en prend 2 prenez-en 2 et s'il en prend 3 prenez-en 1). Vous serez ainsi sûr de gagner.

Si le nombre total de bâtons n'est pas un multiple de 4 plus 1 ($4x + 1$), commencez à jouer. Il vous suffit alors de ramener ce nombre à un multiple de 4 plus 1 (ex : $23 - 2 = 21$ et $4 \times 5 + 1 = 21$) et de procéder comme énoncé ci-dessus. Vous serez alors certain de gagner.

Si le nombre choisi est 4, vous devez remplacer tous les "4" de l'explication ci-dessus par "5", et ainsi former des groupes de 5 et rechercher les multiples de 5 plus 1 ($5x + 1$). Si le nombre choisi est 5, vous devez remplacer tous les "4" de l'explication ci-dessus par "6".

Et ainsi de suite...

Conseils : N'oubliez pas de prendre un nombre plus conséquent de bâtons lorsque vous augmentez le nombre possible de bâtons à prendre. Changez régulièrement le nombre de bâtons pour perturber votre adversaire et ne pas le laisser s'habituer à une même configuration de jeu.

Et, bien entendu, ne refaites pas trop ce tour aux mêmes personnes et évitez de révéler son secret à vos spectateurs.