

Click to prove
you're human



Énigme casse-tête logique avec solution pdf

25. Coincez la reine **** ***** Anne et Berthe ont dessiné un quadrillage contenant 196 cases carrées (en plus de celles contenant les coordonnées) comme indiqué ci-dessous. Chaque case peut être repérée par ses coordonnées, le premier nombre indiquant sa position horizontale et le second sa position verticale. Par exemple, la case x est repérée par (13, 10). Anne et Berthe jouent au jeu suivant : elles posent une reine sur une des 196 cases. Ensuite, elles la déplacent à tour de rôle. La reine peut se déplacer soit horizontalement vers la gauche, soit verticalement vers le bas, soit diagonalement vers le bas à gauche, et ce, d'autant de cases voulues. La première joueuse qui atteint la case (0, 0) gagne. Autrement dit, la première qui ne peut plus jouer a perdu. 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 Dans les parties suivantes (a à e), c'est toujours Anne qui commence. a. Dans cette première partie, au départ, la reine est à la case (1, 3). Comment Anne doit-elle jouer son premier coup pour être sûre de gagner ? b. Dans la deuxième partie, au départ, la reine est à la case (6, 4). Comment Anne doit-elle jouer son premier coup pour être sûre de gagner ? c. Dans la troisième partie, au départ, la reine est à la case (7, 9). Comment Anne doit-elle jouer son premier coup pour être sûre de gagner ? d. Dans la quatrième partie, au départ, la reine est à la case (6, 10). Comment Anne doit-elle jouer son premier coup pour être sûre de gagner ? e. Dans ce jeu, il existe ce que l'on appelle des mauvaises cases. Une mauvaise case est une case qui ne permettra jamais de gagner à celle qui doit jouer alors que la reine est sur cette case, à condition que son adversaire joue correctement les coups suivants. Ce jeu fait partie des jeux de Nim auxquels j'ai consacré un chapitre dans mon livre « Les Clefs des Enigmes Mathématiques ». Ces mauvaises cases, appelons-les positions perdantes. Par convention, on parlera de positions perdantes ou gagnantes, par rapport à la personne à qui c'est le tour de jouer, alors que la reine est dans cette position. L'étude des jeux de Nim montre que celui qui a mis son adversaire dans une position perdante est assuré de gagner s'il joue correctement par la suite. Une position perdante ne peut conduire qu'à une position gagnante. Une position gagnante peut toujours conduire à une position perdante et peut parfois conduire à une position gagnante. Dans ce jeu, quelles sont les positions perdantes parmi les 196 cases ? Si vous deviez jouer à « Coincez la reine » sur un quadrillage infini, vous serait-il possible de trouver toutes les positions perdantes ? f. Il existe un lien entre les positions perdantes de ce jeu et le nombre d'or vu dans l'exercice 24 de cette même rubrique. Pour rappel, le nombre d'or est un nombre illimité non périodique valant approximativement 1,61803398. Quel est ce lien ? Solutions (pdf) 0 ratings0% found this document useful (0 votes)5 viewsSaveSave 300 Enigmes, Casse-tête Et Jeux de Logique Pour Bo... For Later0%0% found this document useful, undefined Temps de lecture : 3 minutes 12 casse-têtes avec des allumettes pour jouer avec les formes et les chiffres.Crédit photo : www.mes-jeux-educatifs.fr © Résoudre des devinettes c'est super amusant ! On passe un très bon moment de complicité à chercher une solution ensemble. Mais les devinettes ne servent pas qu'à se distraire. C'est aussi un formidable outil pour entraîner votre enfant à réfléchir. Et il existe bien d'autres moyens pour travailler les réflexes logiques chez les enfants. Découvrez nos astuces pour aider vos enfants à développer leur logique. Résoudre des casse-têtes avec des allumettes est un jeu très amusant. Surtout quand les enfants jouent avec du vrai matériel (que ce soit des allumettes ou autre chose). Non seulement les enfants se concentrent pour réfléchir et trouver une solution, mais ils peuvent aussi toucher et manipuler les allumettes. Ils peuvent les déplacer autant de fois qu'ils le veulent pour tester et modeler leurs solutions. Bien sûr, si vous avez envie, vous pouvez remplacer les allumettes par d'autres supports : briques de Lego, cure-dents, bâtonnets coton, bâtonnets de glace, crayons ou feutres, petites branches ramassées lors d'une promenade, etc. Vous pouvez même découper des petits rectangles en carton. Le plus important est que toutes les pièces soient de la même longueur. Par où commencer ? Tout d'abord, ensemble avec votre petit, construisez des formes simples (carré, rectangle et triangle) avec des allumettes. Nommez-les, regardez ensemble combien de côtés (d'allumettes) possèdent ces formes. Ensuite, composez les chiffres de 0 à 9 avec des allumettes. Ces activités aideront votre enfant à se familiariser avec le matériel et réviser les formes et les chiffres. Ensuite, quelques exercices faciles pour transformer les chiffres Proposez à votre enfant de transformer un chiffre en un autre en déplaçant une seule allumette. Par exemple, 2 en 3, 9 en 6 ou 6 en 9, 3 en 5. Ou bien, faire un 8 à partir du 0 en ajoutant une allumette. Ces petits jeux de devinette montreront à votre petit le principe de transformation des chiffres qui est la base de casse-têtes avec des allumettes où il faut corriger l'équation. Et c'est parti pour les "vrais" casse-têtes ! Des casse-têtes faciles avec les formes pour commencer Là, vous êtes prêts. C'est parti pour des casse-têtes simples que vous pouvez proposer à votre enfant à partir de 4 ou 5 ans. Vous pouvez proposer ceux où il faut corriger les calculs à partir de 6 ans (grande section de la maternelle ou CP). Si vous sentez que votre enfant n'est pas encore prêt, simplifiez ces énigmes ou inventez-en d'autres. Vous pourrez télécharger tous les casse-têtes dans un seul document au format .pdf. Téléchargez nos casse-têtes avec des allumettes Retire 1 allumette pour composer 2 triangles. Difficulté : Crédit photo : www.mes-jeux-educatifs.fr © Afficher la solution Retirer une allumette horizontale en haut au milieu. Retire 3 allumettes pour obtenir 3 carrés. Difficulté : Crédit photo : www.mes-jeux-educatifs.fr © Afficher la solution Retirer soit le carré du haut soit celui du bas, tous les 2 composés de 3 allumettes. Déplace 3 allumettes pour former 3 triangles égaux. Difficulté : Crédit photo : www.mes-jeux-educatifs.fr © Afficher la solution Utiliser les allumettes qui se trouvent au milieu de chaque côté pour refermer 3 petits triangles. Casse-têtes avec les chiffres et le calcul Dans tous les casse-têtes qui suivent il faut déplacer 1 allumette pour rendre le calcul correct. Difficulté : Crédit photo : www.mes-jeux-educatifs.fr © Afficher la solution Difficulté : Crédit photo : www.mes-jeux-educatifs.fr © Afficher la solution Difficulté : Crédit photo : www.mes-jeux-educatifs.fr © Afficher la solution Difficulté : Crédit photo : www.mes-jeux-educatifs.fr © Afficher la solution Difficulté : Crédit photo : www.mes-jeux-educatifs.fr © Afficher la solution Vous voulez continuer à jouer à la maison ou en classe ? Rien de plus simple, téléchargez nos énigmes avec des allumettes avec solutions au format .pdf et imprimez-les. N'hésitez pas à imprimer 2 ou même 4 casse-têtes par page pour économiser le papier. Téléchargez nos casse-têtes avec des allumettes Comme nous, vous adorez les petits jeux de devinettes pour faire chauffer vos méninges ? Nous en avons d'autres. Regardez nos 12 devinettes amusantes pour enfants. Trop facile pour vous ? Alors à l'attaque de nos énigmes logiques sur le sujet de la famille. Les raisonnements logiques n'auront plus de secrets pour vous si vous venez au bout de ces devinettes ! Can You Chip In?Dear Patron: Please don't scroll past this. The Internet Archive is a nonprofit fighting for universal access to quality information. We build and maintain all our own systems, but we don't charge for access, sell user information, or run ads. We'd be deeply grateful if you'd join the one in a thousand users that support us financially. We understand that not everyone can donate right now, but if you can afford to contribute this Wednesday, we promise it will be put to good use. Our resources are crucial for knowledge lovers everywhere—so if you find all these bits and bytes useful, please pitch in. Can You Chip In? Dear Patron: Please don't scroll past this. The Internet Archive is working to keep the record straight by recording government websites, news publications, historical documents, and more. If you find our work useful, please pitch in. Promenez-vous dans le quartier latin et ses alentours et partez à la découverte de monuments emblématiques de la capitale tels que le Panthéon ou la cathédrale Notre-Dame de Paris. Vous allez également découvrir d'autres lieux plus insolites, mais tout aussi chargés d'histoire... Ce jeu de piste dure environ 1h et vous permettra de percer tous les secrets d'un des plus beaux quartiers de Paris ! :) Si vous n'habitez pas à Paris, ou pour les jours de pluie, ce jeu de piste existe aussi en version virtuelle ici. Voici un recueil de 200 casse-têtes, enquêtes policières et jeux de logique spécialement conçus pour les ados malins âgés de 12 ans et plus. Ce livre stimulera vos capacités cognitives, vous aidera à développer votre sens de la logique et vous procurera des heures de divertissement. Affûtez votre esprit avec desénigmes mathématiques, des problèmes de raisonnement, des puzzles verbaux et des mystères à résoudre. Des solutions détaillées sont fournies pour chaque énigme, vous permettant de vérifier vos réponses et d'améliorer vos compétences en résolution de problèmes. Que vous soyez un passionné de logique ou un débutant à la recherche d'un défi, ce livre vous offrira une expérience engageante et enrichissante.✓ Auteur: La Bibli des Ados✓ Titre: Enigmes pour Ados Malins: 200 Casse-têtes, Enquêtes policières et jeux de logique à résoudre (+solutions) | Pour les adolescents de 12 ans et plus✓ Note : 4.4 sur 5 étoiles (146 évaluations)✓ Langue d'édition: Français✓ Format ebook: PDF, EPUB, Kindle, Audio, et MOBI