

MANUELS

COURS

ACCUEIL

MANUELS

COURS

MANUELS

COURS

76

Le jeu de Nim

Prise d'initiative

Nathan et Fabien jouent au jeu de Nim.

En voici la règle :

- Il y a 21 allumettes sur la table au début de la partie.
- À chaque tour, on peut prendre 1, 2 ou 3 allumettes.
- Celui qui prend la dernière allumette a gagné.

- Nathan commence. Il prend 3 allumettes, puis Fabien prend 3 allumettes à son tour. Nathan en prend alors 2, puis Fabien en prend 3. Nathan en prend alors 3. Fabien en choisit 2. Nathan peut-il encore gagner ?
- Un des deux joueurs peut gagner à tous les coups. Lequel et comment ?

77

Les boîtes

Prise d'initiative

1. Arthur propose à Emma de lui proposer d'identifier les boîtes qui ont la même composition. Combien de boîtes peut-il proposer ?

2. Emma propose à Arthur de lui proposer d'identifier les boîtes qui ont la même composition. Combien de boîtes peut-il proposer ?

* Un ballotin est un exemple.

79

Les ballons

Prise d'initiative

1. À la fin d'un village, tous les ballons sont de la même couleur. Combien de ballons peut-on proposer ?

2 + 1 × 1

Démarrer

10:18
26/01/2021