



Chapitre 4

Jeux de stratégie et de patience

Comment ça marche ?

Dans l'Antiquité, les Chinois étaient fascinés par les jeux de stratégie et de patience, tels que les carrés magiques, tout comme les Grecs, avec lesquels ils partageaient un grand intérêt pour la numérogie et le mysticisme des chiffres.

Dans la Chine alors puissante, où les carrés magiques anciens les mieux documentés ont été retrouvés, on portait un grand intérêt pour les modèles numériques et l'analyse combinatoire qui leur est associée. Ces carrés servaient d'amulettes, dont la vocation était de préserver les personnes qui les portaient de nombreuses maladies. Le plus ancien carré magique connu s'appelle Luo Shu qui, selon la légende, a été trouvé par l'Empereur en 2200 avant J.-C. sur la carapace d'une tortue divine qui marchait le long du fleuve jaune.

Cette fascination orientale pour ce type de jeux s'est maintenant répandue dans tous les coins de la planète, et de nombreux citoyens du monde entier aiment passer quelques minutes chaque jour à exercer leur cerveau au moyen de ce type de jeux.

D'autre part, nous vivons dans un monde en perpétuel changement qui, la plupart du temps, se produit à une vitesse vertigineuse.

Dans ce contexte d'immédiateté et de changement perpétuel, dans lequel nous sommes plongés, les jeux de patience et de stratégie représentent un havre de tranquillité qui oblige les personnes qui tentent de les résoudre à s'arrêter quelques instants pour se pencher sur une situation particulière. Quelque chose qui, pour beaucoup, peut être une situation certainement nouvelle.

C'est pour cette raison que ce type de jeux est aujourd'hui plus que jamais indispensable pour habituer les personnes qui les résolvent à quitter pour un moment ce monde qui tourne si vite pour réfléchir et penser à un problème spécifique sans chercher une réponse instantanément.

La situation devient telle que même une page est consacrée à ce sujet sur Internet. Elle contribue à admettre qu'à l'époque où nous vivons, nous ne savons pas comment être tranquille pendant deux minutes d'affilée.

Et il semble surtout que, quand on est sur Internet, avec tant de choses à lire, tant de vidéos à regarder, tant de mails auxquels répondre, il est impossible de s'arrêter, même pas pour quelques minutes.

Le créateur du site « Ne rien faire pendant 2 minutes », Alex Tew fait une analyse troublante : « Je pensais à la façon dont nous utilisons chaque minute de la journée quand nous avons un accès illimité à l'information, jusqu'à atteindre le point de saturation. J'ai aussi lu quelque part que nos cerveaux sont reliés au Web parce que nous recevons une petite dose de dopamine chaque fois que nous recevons

un nouveau courriel ou une nouvelle notification sur Facebook ou Twitter. Donc, dans une certaine mesure, nous développons tous un TDAH (trouble de déficit de l'attention avec hyperactivité). »

La nouveauté de ce site est l'auto-découverte de combien il nous en coûte de nous détendre et de ne rien faire pendant cette courte période de temps. C'est tout un défi pour beaucoup de personnes de « ne rien faire pendant 2 minutes ».

La patience et la stratégie exigent du temps et une formation adéquate, auxquels nous ne pouvons renoncer. Et grâce à une courte formation, vous pouvez vous améliorer rapidement. Cette amélioration est d'autant plus facile que nombre de ces jeux proposent de multiples variantes et leur difficulté peut être progressive, ce qui facilite l'apprentissage.

Procédures, concepts et attitudes

Voici quelques-unes des procédures, concepts et attitudes que ces jeux peuvent nous aider à utiliser :

- Persévérance et souplesse dans la recherche de solutions.
- Planification de la résolution (choix de la stratégie) et résolution du problème (appliquer la stratégie).
- Recherche de critères qui permettent de trier un ensemble d'objets.
- Sélectionner les éléments qui répondent à une certaine propriété dans un ensemble d'objets.
- Recherche de stratégies qui permettent de résoudre un problème de manière simple et rapide.
- Utilisation d'une stratégie familière face à une nouvelle situation.
- Reconstructions d'objets ou de mots à partir de leurs parties.
- Réponse par essai et erreur jusqu'à ce que la solution soit trouvée.
- Calcul exact et approximatif de nombres : mentalement et par écrit.
- Ne pas abandonner la recherche de solution lorsque la stratégie choisie au départ n'a pas été concluante.
- Lecture attentive de l'énoncé afin de comprendre et de replacer les questions posées dans leur contexte.
- Identifier les problèmes et développer des stratégies pour les résoudre par des processus intuitifs et un raisonnement logique.
- Recommencer par essai et erreur avec des valeurs dont on s'attend à ce qu'elles soient plus proches du résultat.
- Représentation et compréhension de figures planes.
- Faire la distinction entre les informations utiles ou pertinentes et les informations qui ne sont pas pertinentes pour la résolution du problème.
- Laisser libre cours à notre imagination pour la recherche de nouvelles solutions aux défis proposés.

MATÉRIEL



Papier et crayon

DIFFICULTÉ



Faible

Quinze

Certains types de jeux permettent de s'initier à des jeux un peu plus complexes, comme les sudokus ou les carrés magiques.

Objectifs

- Sélectionner les éléments qui répondent à une certaine propriété dans un ensemble d'objets.
- Rechercher des stratégies qui permettent de résoudre un problème de manière simple et rapide.
- Travailler la persévérance et la souplesse dans la recherche de solutions aux situations posées.

Le jeu

Remplir les cases vides avec les chiffres de 1 à 5 pour que les lignes horizontales et verticales totalisent toujours 15.

Indice

Que vaut $1 + 2 + 3 + 4 + 5$? Agir en conséquence. Et quand vous aurez la solution, regarder comment les nombres sont disposés.

1		2		3
4	2	5		1
	5	3	1	
5		1	4	
	1		2	5

débutants.

Il s'agit d'un type de sudoku très simple, avec une seule grille, idéal pour les

La clé

3	5	2	4	1
4	1	5	3	2
5	3	1	2	4
2	4	3	1	5
1	2	4	5	3

Solution

Un litre

Les problèmes liés aux mesures de capacité donnent lieu à de nombreux jeux qui nécessitent des essais et erreurs et donc de la patience et de la stratégie.

Seule l'expérience peut vous aider à acquérir ces dernières. Il est donc conseillé de commencer par des problèmes faciles, puis de passer à d'autres plus complexes.

Objectifs

- Calculer de manière exacte et approximative des nombres : mentalement et par écrit.
- Réponse par essai et erreur jusqu'à ce que la solution soit trouvée.
- Ne pas abandonner la recherche de solution lorsque la stratégie choisie au départ n'a pas été concluante.

Le jeu

Vous disposez d'un bidon de 5 litres, d'un autre de 3 litres et d'autant d'eau que vous le désirez. Comment ferez-vous pour mesurer exactement un litre ?

Indice

Deux étapes suffisent à la résolution de ce problème.

MATÉRIEL



Papier et crayon

DIFFICULTÉ



Faible-moyenne

Solution

Vous devez d'abord remplir le bidon de 3 litres et vider son contenu dans le bidon de 5 litres. Remplissez maintenant le bidon de 3 litres avec de l'eau du robinet et remplissez le bidon de 5 litres. Il nous reste donc un litre d'eau dans le bidon de 3 litres.

La clé

Ne pas être obnubilé par le passage de l'eau d'un bidon à l'autre sans raison ni logique. L'imagination au pouvoir !

MATÉRIEL



Papier et crayon

DIFFICULTÉ



Moyenne

Le carré magique

Les carrés magiques sont d'origine chinoise ancienne et consistent en une série de nombres qui doivent être placés dans une grille de sorte que la somme de chacune des lignes, des colonnes et des deux diagonales les plus grandes donnent la même valeur.

Objectifs

- Rechercher de critères qui permettent de trier un ensemble d'objets.
- Sélectionner les éléments qui répondent à une certaine propriété dans un ensemble d'objets.
- Travailler la persévérance et la souplesse dans la recherche de solutions aux situations posées.

Le jeu

Placer chaque pièce à sa place sur la table pour obtenir un carré magique dans lequel la somme de chaque ligne, colonne et diagonale est supérieure à 65.

		1		

Voici les pièces que vous devez placer comme elles sont :

15	17	14	24	11
22	9	19	6	7
2	16	20	12	

25	3	5	13	4
21	23	18	10	8

Indice

Il faut d'abord remplir la colonne centrale et suivre colonne par colonne jusqu'à ce que toutes les pièces soient positionnées de manière à répondre aux exigences de l'énoncé.

La clé
Se déplacer de colonne en colonne, en commençant par la colonne centrale, de sorte que chacune atteigne la somme de 65, puis les déplacer jusqu'à ce que les deux diagonales atteignent également la somme de 65.

8	2	21	16	18
4	22	25	9	5
20	15	1	17	12
19	23	7	10	6
14	3	11	13	24

Solution
Voici le carré magique :

MATÉRIEL



Papier et crayon

DIFFICULTÉ



Faible-moyenne

Mon amie Sonia

Il s'agit d'un jeu similaire au sudoku, mais avec des lettres, ce qui ne devrait pas vous empêcher de le résoudre facilement, tout en vous aidant à ne pas avoir peur de voir des lettres ou des symboles lorsqu'ils remplacent les chiffres.

Cela nous rappelle que nous pouvons utiliser des sudokus ou des jeux similaires en remplaçant les chiffres par des lettres ou des symboles pour nous familiariser avec ceux-ci.

Objectifs

- Sélectionner les éléments qui répondent à une certaine propriété dans un ensemble d'objets.
- Réponse par essai et erreur jusqu'à ce que la solution soit trouvée.
- Travailler la persévérance et la souplesse dans la recherche de la solution.

Le jeu

Dans la grille suivante, les lettres qui composent le nom de mon amie Sonia doivent être placées, case par case, dans chacune des rangées et colonnes du carré, afin qu'elles ne se répètent dans aucune rangée ou colonne ou dans aucune des deux diagonales principales. Il y a au moins deux solutions différentes.

Indice

Commencer par les diagonales, puis remplir les autres cases, en commençant par une lettre, puis en ajoutant les autres une par une autre pour compléter le carré, etc. Et ne pas oublier qu'il existe plusieurs solutions.

Commencer par les diagonales, en écrivant, par exemple, dans la première ligne, il faut d'abord placer tous les « S », par exemple, puis tous les « O », etc. en essayant de les placer sur les lignes ou dans les colonnes les plus remplies afin de ne pas hypothéquer les options de placement d'autres lettres.

La clé

A	N	S	I	O
S	I	O	A	N
O	A	N	S	I
N	S	I	O	A
I	O	A	N	S

N	O	S	A	I
S	A	I	N	O
I	N	O	S	A
O	S	A	I	N
A	I	N	O	S

Solution

MATÉRIEL



Papier et crayon

DIFFICULTÉ



Faible-moyenne

Les quatre points

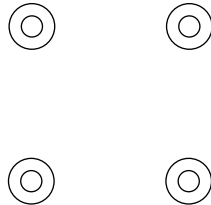
Nous prenons souvent pour des informations validées des informations qui ne nous ont pas été données et qui entravent la résolution de problèmes très simples. Il convient donc de lire ce qui est demandé avant de nous mettre au travail.

Objectifs

- Lire attentivement l'énoncé afin de comprendre et de replacer les questions posées dans leur contexte.
- Travailler la persévérance et la souplesse dans la recherche de solutions aux situations posées.
- Adopter une attitude critique à l'égard des informations.

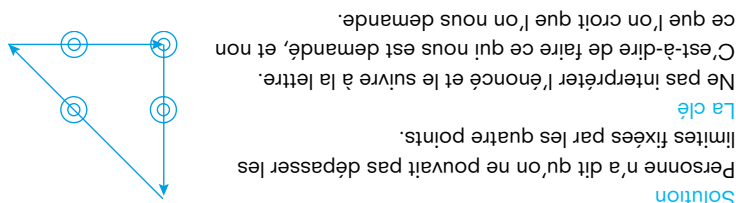
Le jeu

Réunir par trois lignes droites ces quatre points sans passer deux fois par le même endroit ou soulever le crayon du papier, et terminer au point de départ.



Indice

D'abord essayer de comprendre ce qui est demandé.



Les neuf points

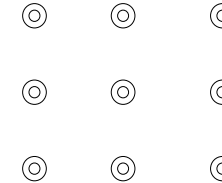
Lorsque nous savons comment fonctionne un type de jeu, nous pouvons augmenter sa difficulté afin d'améliorer nos capacités.

Objectifs

- Lire attentivement l'énoncé afin de comprendre et de replacer les questions posées dans leur contexte.
- Travailler la persévérance et la souplesse dans la recherche de solutions aux situations posées.
- Utilisation d'une stratégie familière face à une nouvelle situation.

Le jeu

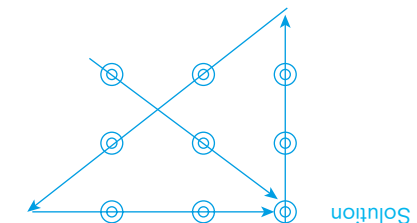
Relier ces neuf points avec quatre lignes droites sans soulever le crayon du papier ni passer deux fois par le même point. Cette fois, vous n'avez pas besoin de commencer et de finir au même endroit.



Indice

Se rappeler du jeu précédent dans lequel vous pouviez sortir des marges du quadrilatère que forment ces neuf points.

Puisque nous en savons déjà un peu plus sur la stratégie de résolution qui nous permet de tracer des lignes en dehors du quadrilatère formé par les neuf points, il est beaucoup plus facile de trouver la solution. Cela n'empêche toutefois pas qu'il s'agisse d'un exercice intéressant.



MATÉRIEL



Papier et crayon

DIFFICULTÉ



Moyenne