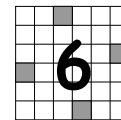


Où parité et coloriage peuvent servir



Jeux

Le lion et la licorne

Nombre de joueurs :

2, l'un le lion, l'autre la licorne.

Matériel :

Le plateau ci-dessous à coller sur un support rigide et deux pions différents, l'un représentant le lion et l'autre la licorne.

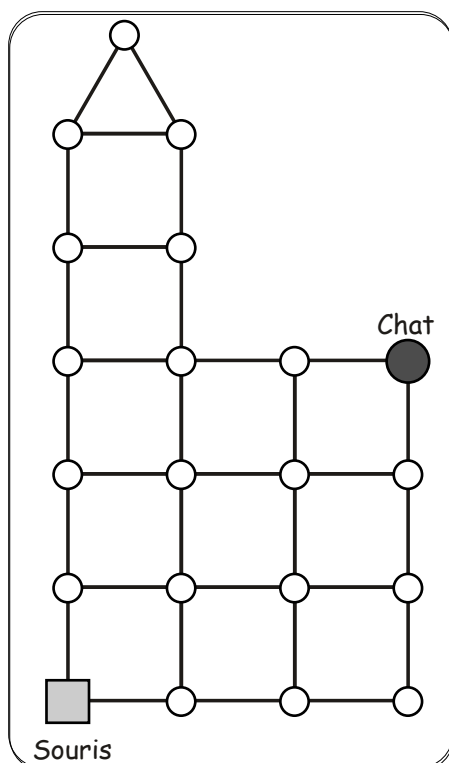
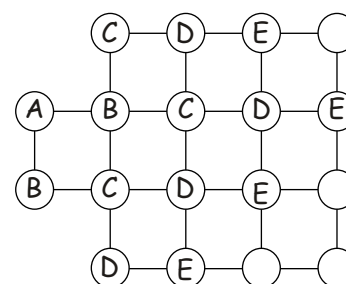
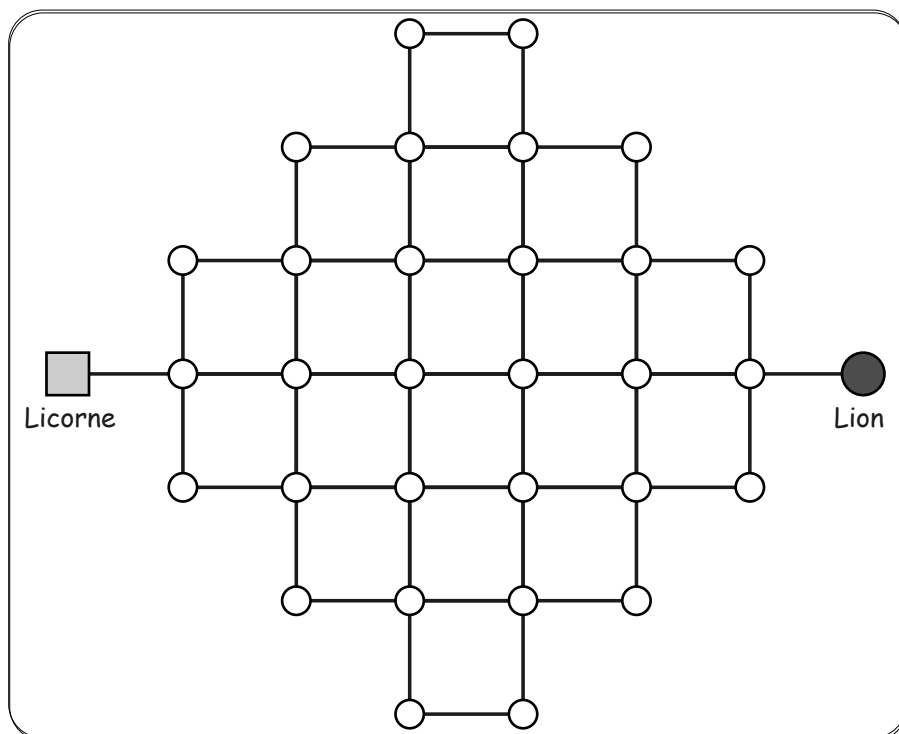
Règles :

Les joueurs placent leurs pions aux endroits indiqués et jouent alternativement sur les points du réseau. On tire au sort celui qui joue le premier. Le lion se déplace de trois pas et la licorne de quatre pas en suivant les lignes du réseau, chacun pouvant avancer et reculer dans un même déplacement.

Le gagnant est celui qui attrape l'autre en arrivant, en fin de déplacement, sur la case où celui-ci se trouve.

Exemple de déplacement :

Partant de la case A du réseau ci-dessous, le lion peut atteindre les cases B et D et la licorne les cases C, E et aussi revenir en A.



Le chat et la souris

Matériel :

Le plateau ci-contre à coller sur un support rigide et deux pions différents, l'un représentant le chat et l'autre la souris.

Nombre de joueurs : 2, l'un le chat, l'autre la souris.

Règles :

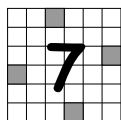
Les joueurs placent leurs pions aux endroits indiqués et jouent alternativement.

Jouer, c'est déplacer son pion d'un point du réseau à un point qui lui est voisin, en suivant les lignes du réseau.

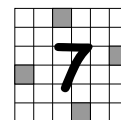
Le chat commence.

Le chat doit attraper la souris, c'est-à-dire venir se placer à l'endroit où elle se trouve.

On peut fixer un temps limite ; le chat a perdu s'il n'a pas attrapé la souris au bout de ce temps limite.



Où parité et coloriage peuvent servir



Jeux - commentaires

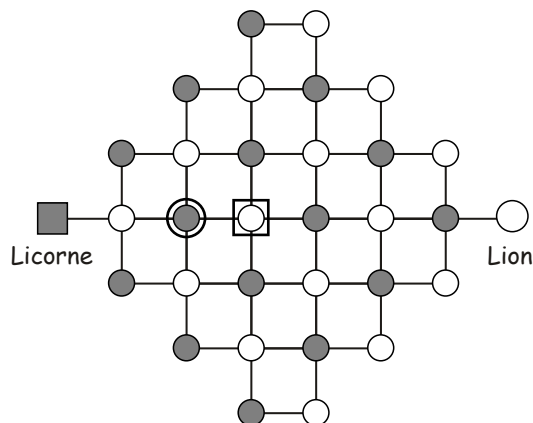
Le lion et la licorne

Colorions les plots (positions possibles des pions) à l'aide de 2 couleurs et selon la règle : 2 plots voisins sont de couleurs différentes (voir figure ci-contre).

La Licorne effectuant un nombre pair de glissements lorsqu'elle joue, après chaque coup elle se trouve toujours sur une case noire.

Notons d'abord que si la licorne commence, le lion n'a aucune chance de s'en tirer. Il suffit à la licorne d'aller se poser sur le plot noir entouré ; car alors, tout plot noir que peut atteindre le lion est à la portée de la licorne.

Si le lion commence, il peut espérer gagner. Un plot lui est très avantageux : le plot blanc qui est encadré, car s'il l'occupe, tous les plots noirs sont à sa portée et il gagnera. Mais le lion saura-t-il occuper ce plot avant de « s'être fait manger » lui-même ?



Le chat et la souris

Colorions les plots (positions possibles des pions) à l'aide de 2 couleurs et selon la règle : deux plots voisins sont de couleurs différentes (voir figure ci-contre).

La "pointe du clocher" ne peut pas être coloriée. Au départ, chat et souris sont sur des plots de même couleur.

Tant que les joueurs se déplaceront sur les plots blancs ou noirs, après le déplacement de la souris les deux adversaires seront sur des plots de même couleur. Or, au moment où le chat joue, si la souris est sur un plot de même couleur que le sien, il ne pourra pas atteindre son but. Le chat doit donc impérativement passer par la « pointe du clocher » pour espérer croquer la souris. Cela lui permet en effet de se positionner sur le réseau des plots blancs quand la souris est sur celui des plots noirs et inversement.

Bien sûr, il ne doit pas laisser la souris faire la même chose après lui, ce qui ne devrait pas lui être trop difficile.

