

JEUX MATHÉMATIQUES

(Voir présentation dans *L'Éducateur* n° 10, p. 3.)

B. MONTHUBERT

60, résidence Jules-Verne, 86100 Châtellerault

Fiche n° 2 : LE SOLITAIRE (tous âges)

Ce jeu, très ancien, se rencontre selon deux schémas :

- Solitaire classique (37 trous) ;
- Solitaire anglais (33 trous), un peu plus facile.

REALISATION

Dans une plaque de 15 à 20 mm d'épaisseur, percer des trous selon le schéma suivant (10 à 15 mm de profondeur).

N.B. — Adapter le diamètre des trous à celui des fiches (voir ci-dessous) de façon qu'elles entrent et sortent facilement.

Ci-dessous : solitaire anglais.



Se procurer 33 fiches de bois ou plastique.

On peut :


— Acheter des chevilles plastique (en quincaillerie). Par exemple : Crampon 6 mm, jaune : 1,90 F les 25 ; Expandet : 5, 6, 7 ou 8 mm à partir de 2,20 F les 50.

— Les fabriquer soi-même à partir de tourillon bois de 10 mm de diamètre à 0,90 F le mètre (en quincaillerie).

Le jeu consiste à enlever le plus possible de fiches du jeu (ou à ne laisser que celles choisies à l'avance).

REGLE DU JEU

1. Départ : tableau plein.
2. Premier coup : on enlève une fiche de son choix (par exemple celle du centre).
3. A partir de là le jeu se déroule selon le schéma suivant :

Etat initial :  2 fiches voisines *a* et *b* et une place vide.

Opération :  *a* saute par dessus *b*

Etat final :  on enlève *b*

Les sauts en diagonale sont interdits.

Plusieurs sauts successifs sont permis pour la même fiche, à condition d'avoir toujours une place vide pour se «reposer». Une fiche ne peut disparaître du jeu que si elle est «dévotée» par une voisine.

PROPOSITIONS

1. Terminer avec le moins possible de fiches.
 - 5 fiches qui restent : très bien.
 - 4 : encore mieux.
 - 3 : bravo !
 - 2 ou 1 : formidable !
2. Colorer une fiche différemment des autres : cette fiche est la dernière qui reste en jeu.
3. Terminer en ne laissant sur le jeu que les fiches formant un dessin particulier (carré, E, croix, etc.) choisi à l'avance.

REMARQUES

1. On peut jouer à deux en concours (rapidité et quantité) ou en essayant de terminer avec le même nombre de fiches (jeu bloqué) ou avec la même figure d'arrivée (proposée par les joueurs ou un arbitre).
2. Il y a encore bien d'autres variantes mais la proposition n° 1 est largement suffisante pour des enfants.