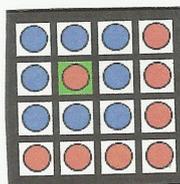


Sujets Atelier Math en Jeans 2013-2014-Sanghor

Le jeu de Ping

Le jeu se déroule sur différentes formes de damiers en utilisant des jetons bicolores. Si l'on choisit une case éloignée du bord cela permet de retourner les 8 jetons qui touchent cette case. Le but du jeu est de réussir à retourner tous les jetons.

Voici un exemple avec un carré de 4 sur 4 :



Si la case choisie touche un bord, combien retourne-t-on de jetons ?

Si la case choisie est dans coin, combien retourne-t-on de jetons ?

Peux-t-on toujours résoudre une disposition en ligne ?

Peux-t-on résoudre n'importe quel rectangle ou carré ?

Vous pourrez essayer d'autres formes (quadrilatère, rond...).

Pour chacun des exemples étudiés pouvez-vous trouver un nombre de coups minimal pour réussir à retourner tous les jetons ? En partant de n'importe quelle case du damier ?