

JEUX LITTÉRAIRES ET TROPHÉE LEWIS CARROLL

PRESENTATION :

Depuis 2004, la Fédération Française des Jeux Mathématiques, soucieuse de "sortir les mathématiques de leur tour d'ivoire" propose une compétition pluridisciplinaire : le Trophée Lewis Carroll. Cette compétition unique en son genre associe les jeux mathématiques et les jeux littéraires.

FICHE TECHNIQUE :

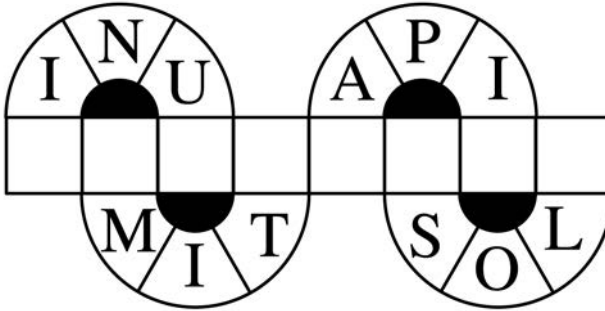
La compétition comporte donc deux volets : une épreuve de jeux mathématiques, dans la tradition du Championnat des Jeux Mathématiques et Logiques, et une épreuve de jeux littéraires.

Pour les jeux littéraires, les participants, répartis en plusieurs catégories scolaires et une catégorie "grand public" doivent répondre à un questionnaire qui met en jeu des connaissances de vocabulaire, mais aussi la culture générale. A l'issue des épreuves qualificatives, ils peuvent participer à une seconde épreuve consistant en la rédaction d'un texte à contraintes.

Le fait de participer aux deux épreuves des jeux mathématiques et des jeux littéraires permet de concourir dans trois compétitions : le Championnat des Jeux Mathématiques et Logiques, le Championnat des Jeux Littéraires, et le Combiné des Jeux Mathématiques et Littéraires qui constitue le Trophée Lewis Carroll dont la finale se déroule fin mai à Paris sur le Salon de la Culture et les Jeux Mathématiques organisé par le CIJM.

Entrelacs

Exemple de jeu littéraire



Dans cette grille figurent quatre mots de 5 lettres dont la première lettre et la dernière lettre ont été effacées. Les huit lettres effacées formant un mot (un nom commun).

Trouvez ce mot de huit lettres.

Compétences mises en jeu

Outre les connaissances de vocabulaire, cet énoncé nécessite de s'organiser pour explorer l'arbre des possibilités.

Commentaires

Une bonne approche consiste à lister les mots de cinq lettres pouvant s'inscrire dans la grille.

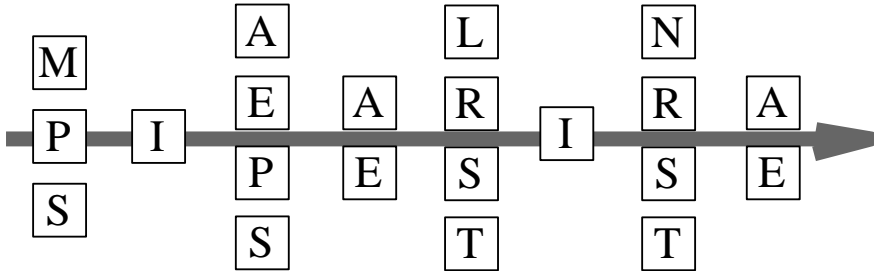
1er mot : il existe trois possibilités pour la première lettre qui correspondent aux mots MINUS, PINUP, SINUS et à deux formes conjuguées du verbe sinuer : SINUA et SINUE.

2e mot : il existe une seule possibilité pour la première lettre qui correspond à deux formes conjuguées du verbe imiter : IMITA et IMITE.

3e mot : il existe de nombreuses possibilités LAPIN, RAPIN, SAPIN, TAPIN, TAPIR, TAPIS et TAPIT (du verbe tapir).

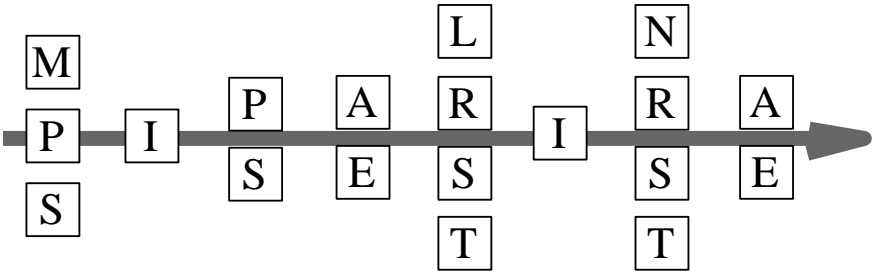
4e mot : il existe une seule possibilité pour la première lettre qui correspond à deux formes conjuguées du verbe isoler : ISOLA et ISOLE.

On obtient alors le graphe suivant où l'on doit choisir une lettre par colonne (les flèches du graphe n'ont pas été représentées) :



Si la troisième lettre était une voyelle, on aurait 3 voyelles de suite : IAA, IAE, IEA ou IEE qui ne correspondent à aucun mot français (la dernière existant mais seulement à la fin d'un mot).

On en déduit que la troisième lettre est une consonne, ce qui simplifie le graphe des possibilités :



Pour les quatre premières lettres, on n'a plus que 12 possibilités, dont une seule conduit à la solution : **PIPELINE**.