



DES ANIMAUX ET DES NOMBRES



Règle du jeu

Introduction

Chaque animal a en soi quatre nombres magiques. Ce jeu le démontre.

Catégorie du jeu

Magie.

Matériel

Cinq jeux identiques de 48 cartes.

But du jeu

Le magicien doit découvrir les nombres choisis par les participants.

Préparation du jeu

Faire 5 groupes de 1 à 5 joueurs et donner à chaque groupe un jeu complet de carte.

Déroulement du jeu

Le magicien demande à chaque groupe de choisir un nombre de 1 à 63 et de le noter secrètement sur une feuille.

Les participants recherchent alors les animaux qui ont pour nombre magique leur nombre secret.

Le magicien demande à chaque groupe quels sont les animaux sélectionnés et dit le nombre secret que le groupe avait noté sur leur feuille. Les groupes confirment ou infirment la réponse du magicien.

L'astuce

Chaque animal vaut un certain nombre de points défini par son initiale :

Les animaux commençant par « **U** » comme « **un** » valent 1 point

Les animaux commençant par « **D** » comme « **deux** » valent 2 points

Les animaux commençant par le son « **K** » comme « **quatre** » valent 4 points

Les animaux commençant par « **H** » comme « **huit** » valent 8 points

Les animaux commençant par « **S** » comme « **seize** » valent 16 points

Les animaux commençant par « **T** » comme « **trente-deux** » valent 32 points

Il suffit alors d'additionner les valeurs des animaux pour connaître le nombre choisi par les participants.

Exemple : Choix des participants = 49 ; cartes = suricate, urogale et tourterelle = 16 (S) + 1 (U) + 32 (T) = 49