



MAGIE MATHÉMATIQUE



Tour n° 1 :

Matériel : Un jeu de 21 cartes et demandez à votre interlocuteur d'en choisir une.

Réalisation :

Étape 1: Vous distribuez les cartes, face visible, les unes après les autres sur trois tas A,B,C,A,B,C,... Vous demandez à votre interlocuteur dans quel paquet se trouve sa carte. Vous rassemblez les trois paquets, en mettant au milieu des deux autres le paquet indiqué par votre interlocuteur.

Étape 2: refaire l'étape 1.

Étape 3: refaire l'étape 1.

Astuce : A l'issue de l'étape 3, vous pouvez deviner la carte de votre interlocuteur qui sera toujours la onzième.



Tour n° 2 :

Matériel : Aucun

Réalisation :

Demandez à quelqu'un (un ami) de choisir mentalement deux nombres au hasard entre 1 et 6 et, de multiplier l'un deux par 2 à l'aide de la calculatrice puis d'ajouter 5 au nombre ainsi obtenu. Ensuite, il multiplie le tout par 5 . Dites-lui, enfin qu'il ajoute le chiffre dans le deuxième, puis de vous donner la calculatrice.

Astuce : Il vous suffit, secrètement, de soustraire 25 au total affiché. Vous obtenez un nombre à deux chiffres. Ces deux chiffres sont les 2 nombres choisis.



Tour n° 3 :

Matériel : Aucun

Réalisation :

Choisis un nombre entre 1 et 10.

Multiplie-le par 2, puis ajoute 8 et divise le par 2.

Tu as maintenant un nouveau nombre.

Soustrais le nombre que tu as pris au départ à ce nouveau nombre.

Astuce : On trouve toujours 4.

Variante :

Si tu demandes de "rajouter 2", le résultat sera toujours 1.

Si tu demandes de "rajouter 6", le résultat sera toujours 3.

Si tu demandes de "rajouter 8", le résultat sera toujours 4 ...

Tour n° 4 :

Matériel : Aucun

Réalisation : Choisissez le nombre de soirs par semaine où vous aimeriez aller au restaurant.

Multipliez ce chiffre par 2.

Ajoutez 5.

Multipliez par 50.

Si vous avez déjà dépassé votre anniversaire cette année, ajouter 1750 . Sinon ajoutez 1749 .

Soustrayez le nombre correspondant à votre année de naissance (exemples : 1978, 1941 ...)

Dernière étape : ajouter 10 pour 2010 et 11 en 2011...

Vous devriez maintenant obtenir un nombre à 3 chiffres .

Astuce : Le premier de ces trois chiffres devrait être le nombre de fois où vous aimeriez aller au restaurant . Le plus cool est à venir : Les deux derniers chiffres correspondent à votre âge !!!!



Tour n° 5 :

Matériel : Un jeu de carte avec des cartes de 1 à 9.

Réalisation : Prenez une carte d'un jeu normal, puis posez-la retournée sur la table. Demandez à votre partenaire de choisir une carte avec un chiffre compris entre 1 (as) et 9, puis posez-la face visible à gauche de la première. Prenez une calculette et demandez à votre partenaire de faire les opérations :

- Multiplier par 2 le chiffre indiqué sur la carte retournée
- Ajouter 2
- Multiplier le tout par 5
- Soustraire 7

Vous obtenez un résultat. Retournez alors la carte cachée. Les deux cartes forment le nombre indiqué par la calculette.

Astuce : Si c est le chiffre de la carte retournée, le résultat final sera $10c+3$. Le dernier chiffre du résultat final sera donc toujours 3. Il vous suffira donc de cacher un 3.

Variante : On peut varier le tour en soustrayant un autre chiffre que 7 à la fin.

Si vous soustrayez k (k compris entre 1 et 9), vous devrez cacher une carte indiquant le chiffre $10-k$.



Tour n° 6 :

Matériel : Un jeu de carte traditionnel.

Réalisation : Demandez à un spectateur de choisir une carte au hasard dans le paquet. Dites lui de mémoriser la valeur de sa carte sachant que l'as vaut 1, le valet 11, la dame 12 et le roi 13.

Ensuite, il faut simplement demandez à votre invité de suivre cette procédure :

Multipliez la valeur par 2, ajouter 3 et multipliez ce résultat par 5. Ensuite selon la carte tirée, ajoutez :

1 pour du cœur 2 pour du carreau 3 pour du pique 4 pour du trèfle

Demandez maintenant au spectateur son résultat et annoncez alors que vous avez devinez quelle carte a été choisie par le spectateur !

Astuce : Vous devez soustraire 15 au résultat annoncé. Vous obtenez un nombre dont le dernier chiffre vous donne la couleur de la carte (1 pour du cœur, 2 pour du carreau, 3 pour du pique et 4 pour trèfle).

La première partie du nombre vous donne alors la valeur de la carte.