

## Observez c'est gagné !

**P**as besoin de mémoire ou de calculs intenses pour résoudre les petites énigmes de ce numéro.

Il vous suffit d'ouvrir l'œil, et d'observer attentivement les dessins figurés sur les cartes ...

### Le cimetière

A l'entrée de ce cimetière princier, les quatre Reines des cartes se présentent pour voir les tombes de leurs Rois et époux défunts.



Les deux Valets gardes qui sont à l'entrée laissent passer trois d'entre elles, mais refusent obstinément l'accès à la Reine de Trèfle. Pourquoi ?

### La caverne

Les quatre Dames et les quatre Rois ont été réunis pour cette fête. Le fou malicieux de l'un des Rois a proposé de jouer à la caverne : un Roi et une Reine, non nécessairement de la même couleur, doivent être enfermés dans la caverne. Celle-ci est close par une porte ordinaire, non fermée à clef.

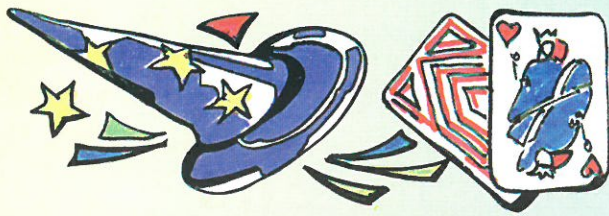
Trois couples viennent, à tour de rôle, de réussir le jeu, et déclarent même qu'ils n'en comprennent pas l'intérêt tellement c'est facile.

Pourtant, le quatrième couple, formé de la Dame de Trèfle et du Roi de Carreau, reste prisonnier de la caverne et doit appeler au secours pour pouvoir sortir.



Pourquoi ?





## Le roi de l'observation

Vous avez bien étonné vos amis avec les deux devinettes précédentes ? Vous leur avez bien montré qu'on n'est jamais assez attentif ?

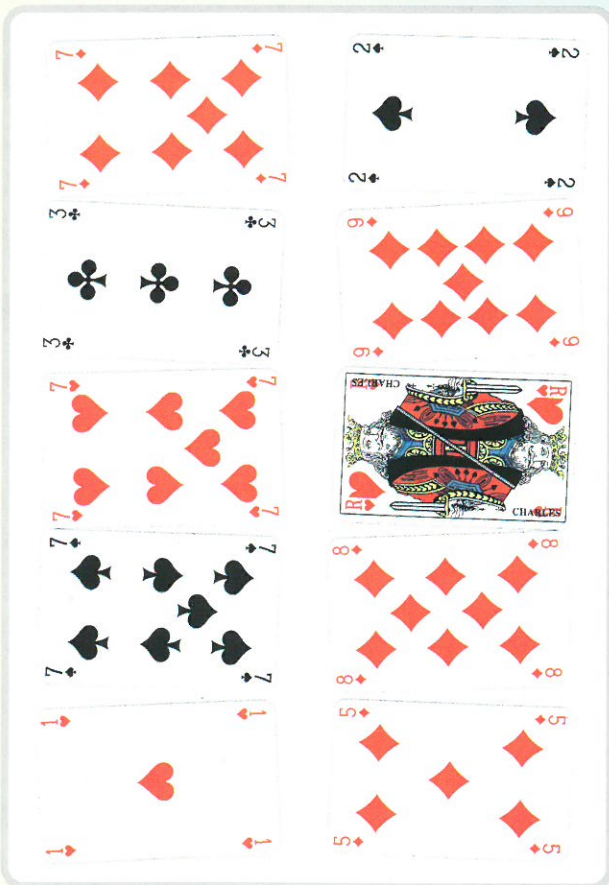
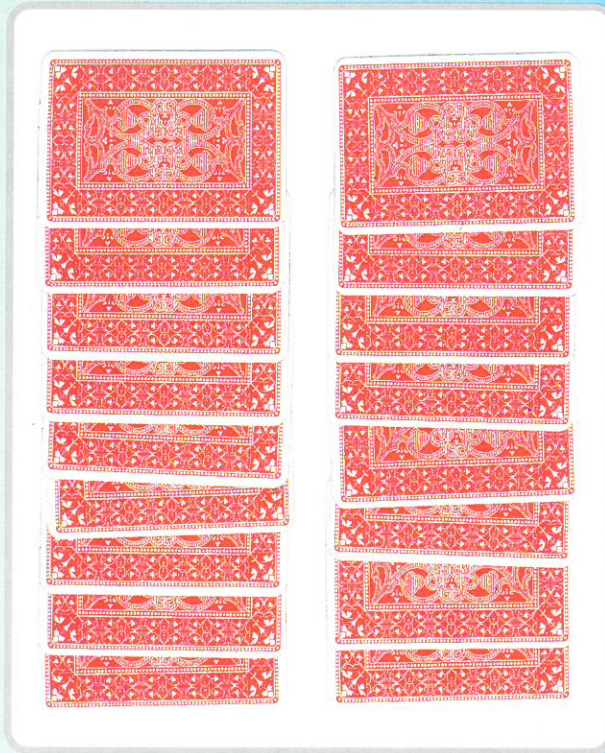
Alors achevez de les époustoufler en leur montrant à quel point vous êtes, vous, un phénomène d'attention et de mémoire ...

Présentez leur un jeu de 32 ou de 52 cartes partagé en deux tas que vous leur montrerez successivement en éventail, face visible. Faites leur bien remarquer que chaque couleur est présente dans les deux tas, et qu'on trouve dans chacun d'eux à la fois des petites et des grandes valeurs.

Disposez ensuite les deux tas sur la table, face cachée. Demandez alors à une personne de l'assistance de choisir une carte de l'un des tas, sans vous la faire voir, de la mettre dans l'autre paquet, puis de battre celui-ci.

Quand elle vous tend ce paquet, vous retrouvez en un clin d'œil la carte qu'elle y a glissée.

Comment avez-vous fait ?



## Le tour du demi-tour

Pour finir sur une bonne impression, sans laisser de rancœur dans votre auditoire, proposez donc de créer un tour collectivement en observant attentivement le jeu. L'idée est de rechercher ensemble les cartes qui ne présentent pas une symétrie complète, et dont «l'envers» et «l'endroit» sont donc reconnaissables.

Par exemple, le 9 de pique peut se trouver avec 5 piques à l'endroit et 4 à l'envers, ou vice versa. Sur certains jeux, même les cartes paires ont parfois un sens, et pourront vous servir.

Groupez ensuite toutes ces cartes en un petit paquet, en veillant à les orienter toutes dans un sens bien défini : qu'elles présentent toutes, par exemple, un maximum de symboles à l'endroit.

Trouvez ensuite une nouvelle victime, présentez-lui le paquet face cachée, bien serré ; demandez lui de prendre une carte, de la regarder, puis de la remettre.

Battez le paquet, et retrouvez sa carte sans aucune difficulté.

Comment avez-vous utilisé la particularité des cartes sélectionnées ?

Solution page 26

# magie et maths