

# 3



## Tour de magie

Au début du tour, chaque participant a 4 cartes dans les mains. Il en choisit une parmi celles-ci. Tu vas lui faire retrouver cette carte après une série de manipulations.

### Déroulement du tour

Donne à chaque personne 4 cartes à jouer. Explique leur qu'elles peuvent mettre les cartes dans l'ordre qu'elles le souhaitent. Demande-leur de choisir une carte et de se rappeler sa valeur. Une fois qu'ils l'ont mémorisée, ils placent cette carte en dessous de leur paquet de cartes.

Fais mélanger le paquet de la façon suivante :

1. Prendre la première carte et la placer en dessous du paquet.
2. Retourner la première carte du paquet.
3. Choisir entre 0 et 3 cartes au-dessus du paquet et les mettre en-dessous du paquet.
4. Prendre les deux premières cartes et les retourner ensemble.
5. Répéter les étapes 3 et 4 le nombre de fois souhaité.

Retrouvons la carte choisie :

6. Retourner la première carte du paquet.
7. Prendre la première carte et la placer en dessous du paquet.
8. Prendre de nouveau la première carte et la placer en dessous du paquet.
9. Retourner la première carte du paquet.

La carte choisie par le participant est celle qui n'est pas dans le même sens que les autres !

### Indices sur le fonctionnement du tour

Après l'étape 2 et pendant tout le mélange, il y a toujours une carte qui est dans un sens différent des trois autres. Les opérations du mélange font qu'il y a toujours exactement une carte entre la carte choisie et la carte qui n'est pas dans le même sens que les autres.

Après l'étape 6, soit toutes les cartes sont dans le même sens, soit il y en a deux à l'endroit et deux à l'envers. En faisant la dernière étape, la seule carte qui est dans un sens différent est celle choisie.

Mérodie Lapointe : [lapointe.melodie@courrier.uqam.ca](mailto:lapointe.melodie@courrier.uqam.ca)

Nadia Lafrenière : [lafreniere.nadia.2@courrier.uqam.ca](mailto:lafreniere.nadia.2@courrier.uqam.ca)

