

Loup Mathou : Un jeu détente (mais qu'on peut modéliser)

I. Principe général

Le Loup Mathou est un loup garou à information publique. On inscrit les noms de tout le monde au tableau. À chaque fois qu'un joueur utilise un pouvoir, on l'inscrit au tableau. De plus un loup n'est pas obligé de désigner quelqu'un à manger (de cette façon il n'utilise pas de pouvoir)

■ Exemple 0.1.

1. Un loup qui désigne une personne à manger utilise un pouvoir
2. Une sorcière qui utilise son parfum de vie et de mort utilise deux pouvoirs.
3. un villageois n'utilisera jamais de pouvoir

Une règle s'ajoute : le crédit. Un loup peut manger à crédit. De cette façon il n'utilise pas de pouvoir à ce moment là mais à la prochaine nuit il utilisera son pouvoir (donc si il mange la nuit suivante il utilisera deux pouvoir).

Cette séance n'a que peu d'apport mathématique (comme un film). Seule la compétence communiquer à l'oral et raisonner est utilisé de façon légère. Cependant une fois cette séance faite, il est possible de faire une séance de préparation d'argument irréfutable ou de situation très probable.

II. Séance de préparation

On peut par exemple montrer la propriété suivante (par disjonction de cas)

Propriété 0.1.

Si la sorcière est morte, alors toute personne utilisant deux pouvoirs en une nuit est un loup ayant fait crédit.

Dans cette seconde séance, on regroupe les élèves par groupe de 4-5 pour qu'ils construisent des conjectures et des propositions sur le Loup Mathou. Cette séance fait travailler la démarche de recherche, de modélisation (aléatoire), de représentation, de raisonnement.