

Plouf plouf

On cherche à choisir le meneur d'un jeu d'enfants par une méthode itérative. Les enfants sont placés en cercle, et une petite comptine est chantée, en passant d'enfant en enfant à chaque syllabe. L'enfant sur lequel tombe la dernière syllabe est éliminé, puis le jeu reprend. Si un enfant veut être choisi comme meneur, quelle va être la place dans le cercle qu'il va devoir prendre ?

- On pourra commencer par une comptine de longueur 2, en fonction de n à quelle place doit se situer l'enfant ? Les premières valeurs sont 1, 1, 3, 1, quelles sont les valeurs suivantes ?
- Pour une comptine plus longue on pourra se poser le même genre de questions.
- On pourrait aussi imaginer une comptine qui grandit au fur à mesure : on élimine le 1er enfant, puis le 2e à sa droite, puis le 3e à la droite, etc. Que se passe-t-il dans ce cas ?