

1

DOMINER AUX DOMINOS

Le jeu de dominos est probablement originaire d'Orient, où il se pratiquait dès l'Antiquité : il aurait gagné l'Europe au xiv^e siècle, par l'Italie.

Le mot « domino » dérive du latin « dominus », évoquant le Seigneur ; les moines remerciaient Dieu de leur gain à ce jeu, par un chaleureux « Domino gratias ! ». Par ailleurs, les dominos sont noir et blanc, comme la pèlerine, le « domino », des chanoines.

Les dominos constituent des « objets mathématiques » par excellence : pavés à faces rectangulaires, intimement associés à de petits nombres naturels, matérialisés par la répétition de marques ponctuelles, gravées ici sur une seule grande face.

La face marquée de tout domino se compose de deux cases blanches carrées, portant chacune de 0 à 6 points noirs suivant une certaine possibilité ; la marque du domino est alors la paire de naturels, [4, 2], par exemple, dénombant les points de ses cases, avec des doubles à paires particulières, tel [5, 5], le double-cinq.

Le jeu de dominos comporte ainsi 28 pièces distinctes dont 7 sont des doubles, et avec lesquelles, en jouant normalement, on forme des chaînes, en lignes brisées à deux extrémités, par juxtaposition de cases de même marque.

TESTS AVEC LES DOMINOS

COMMENT ÇA MARCHE ?

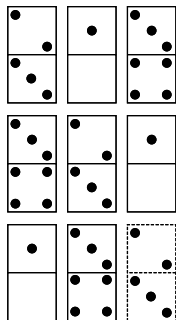
Tout item, ou unité, de ce test présente une certaine disposition de dominos, qui respecte une loi logique déterminée ; mais cette loi est cachée et l'un de ces dominos (en pointillé) est « vide », c'est-à-dire inconnu (ne pas le confondre avec le double-zéro). L'épreuve consiste, sitôt trouvée la loi de formation, à remplir ce domino vide en notant le nombre de ses points dans chacune des deux cases, sur la feuille.

Un item n'emploie que quelques dominos, mais tout domino peut y être réutilisé, et les dispositions de dominos varient sensiblement d'un item à l'autre (voir plus loin) ; de plus quand interviennent des suites numériques de marques sur cases, le 0 et le 6 sont orientés suivant l'ordre choisi, et on note : -0-1-2-3-4-5-6-0-1- en croissant, ou -6-5-4-3-2-1-0-6-5- en décroissant.

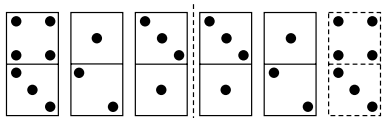
Le test original inspiré du psychologue anglais Anstay comprend 44 items, à examiner en 25 minutes, donc à une moyenne voisine de 35 secondes par item ; on accorde un point par résultat correct, pour l'ensemble des deux cases concernées.

Étudiez bien les items de bases présentés, avant de vous lancer dans l'exercice d'entraînement ; ils vous seront très utiles et l'exercice vous passionnera.

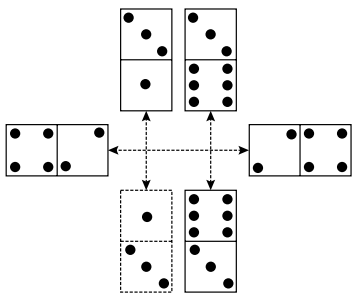
A. La disposition ne comprend que trois dominos distincts : 1/0, 2/3 et 3/4, sur les huit représentés, et chacune des deux premières rangées (ou colonnes) porte ces trois dominos. La troisième rangée (ou colonne) en fait de même. Le domino inconnu est donc 2/3. Cet item est analogue à l'un des items d'un autre test, le MATRIX 47.



- B.** Cette disposition présente une sorte de symétrie axiale entre les trois dominos de gauche et les trois de droite. Le manquant, identique au 1^{er}, est alors 4/3.



- C.** Les dominos, opposés par deux, montrent une certaine symétrie axiale ; ainsi, 3/6 et 6/3 ou bien 4/2 et 2/4. L'inconnu, opposé de 3/1, est donc 1/3.



- D.** Six, des sept dominos disposés, sont des doubles. Le jeu ne comprenant que sept doubles, le domino manquant est le restant, soit 4/4, le double-quatre.

