

# culbutos

par Younes Zahidi, Joan Claire, Collège Jean Vilar de Villeteuse (93)

enseignant : Adrien Fryc

chercheur : François Parreau

collège Jean Vilar de Villeteuse (93), *les culbutos*

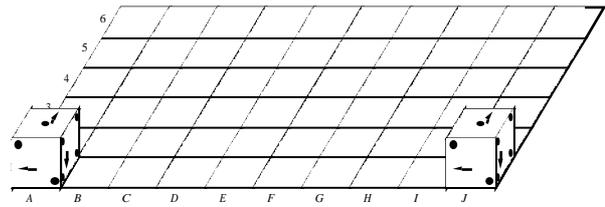
Un cube roule sur un damier, chaque face ayant exactement la taille d'une case ; peut-on, par une suite de basculements (culbutes) faire passer le cube (le culbuto) du coin Sud-Ouest du damier au coin Sud-Est, en retrouvant au dessus la même face dans la même orientation ?

Un sujet similaire avait été traité par le collège Anne Frank de Bussy Saint Georges (77), *culbutes triangulaires*

Il s'agit d'étudier les culbutes d'autres polyèdres que le cube : tétraèdre, octaèdre, icosaèdre et dodécaèdre.

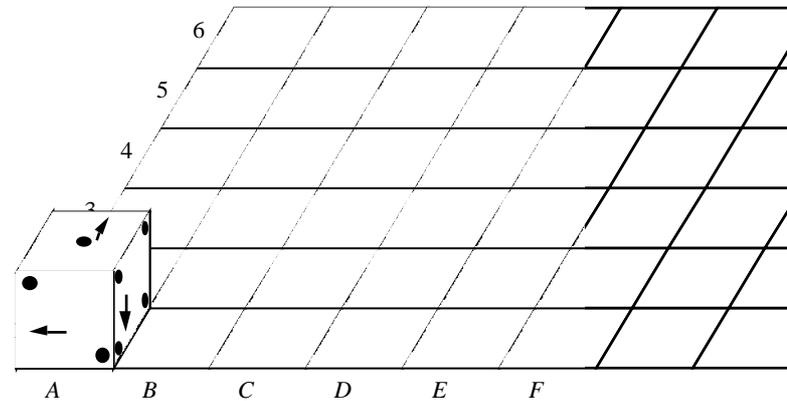
[NDLC : à l'impossible, nul n'est tenu ... L'article nous est parvenu bien tard, et dans un état où même Champollion n'aurait pu faire grand chose.

Exemple : « Photocomposer le doc n° 9 ». On trouvera donc dans ces pages seulement les éléments décryptés, lesquels peuvent donner un aperçu du travail effectué, mais un aperçu seulement.]



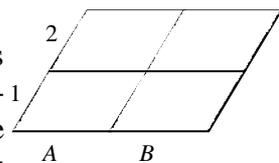
Un cube roule sur un damier, chaque face du cube ayant exactement la taille d'une case ; peut-on par une suite de basculements (culbutes) faire passer un cube (le « culbuto ») d'une position initiale au coin Sud-Ouest du damier à une position finale au coin Sud-Est, tout en retrouvant la face du dessus au dessus dans la même position ?

Matériel : un dé et un damier.



*Première étape* : damier 2 × 2 cases.

On fait tourner le dé sur le damier de 4 cases dans toutes les directions et en essayant de retrouver la face du dessus au dessus.



Dans un damier de 4 cases, il existe 2 trajets [simples] possibles partant de la case A1 et arrivant à la case B1. Le premier trajet est le plus court puisqu'on ne fait basculer le dé qu'une seule fois €. Donc il est impossible de passer par ce trajet si l'on veut obtenir la même face du dessus au dessus.

€ Le dé a 6 faces ; pour qu'une face du dessus arrive encore au dessus, elle doit au minimum basculer 3 fois[, à moins de revenir en arrière]).

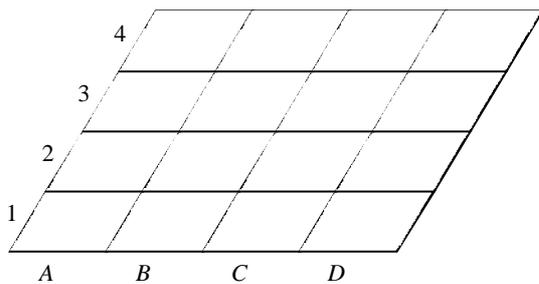


1 <sup>ère</sup> solution	2 <sup>ème</sup> solution	3 <sup>ème</sup> solution
1	1	1
2	3	2
6	2	3
3	4	5
2	6	1
4	2	
1	1	

Mise des solutions sur une même grille:

$$\begin{array}{r}
 6 \rightarrow 34 \rightarrow 6 \\
 \uparrow \quad \downarrow \uparrow \quad \downarrow \\
 2 \ 2 \rightarrow 322 \rightarrow 52 \\
 \uparrow \uparrow \quad \downarrow \uparrow \quad \downarrow \downarrow \\
 111 \rightarrow 43 \rightarrow 111
 \end{array}$$

**Troisième étape :** damier 4x4 cases (16 cases)



Sur le damier 4 × 4 cases, nous avons trouvé de nombreuses possibilités pour partir de la case A1 et d'arriver à la case D1 tout en retrouvant la face du dessus (face 1) au dessus. Mais aucune possibilité pour qu'elle arrive avec la face 1 direction vers le haut.

Tiens?! Ce damier a les mêmes caractéristiques que le 2 × 2 cases. (Ils arrivent tous les deux avec la même face du dessus au dessus et jamais avec l'orientation du départ).

Nous proposons donc la conjecture suivante :

**Conjecture** (Damier à nombre pair de cases)

**Sur un damier à nombre pair de cases (2 n), il est impossible de partir de la case Sud-Ouest et d'arriver à la case Sud-Est avec la face du dessus au dessus et dans la même orientation.**

**Théorème :** Pour partir d'une case quelconque, et arriver sur la même face au-dessus (mais pas nécessairement avec la même orientation) qu'au départ, il faut faire un nombre pair de basculements.

**Démonstration.**

Dans un damier 2 × 2 cases, basculement 6 fois du dé en tournant :  $1 \uparrow \Rightarrow 1 \downarrow$

alors basculement 12 fois du dé en tournant :  $1 \uparrow \Rightarrow 1 \downarrow \Rightarrow 1 \uparrow$

Dans un damier 4 cases, il faut basculer 4 fois + 2 basculements = 6 basculements, ce qui donne, en tournant sur 4 cases :

3 basculements :

$$1 \uparrow \Rightarrow 1 \leftarrow$$

6 basculements :

$$1 \uparrow \Rightarrow 1 \leftarrow \Rightarrow 1 \downarrow$$

9 basculements :

$$1 \uparrow \Rightarrow 1 \leftarrow \Rightarrow 1 \downarrow \Rightarrow 1 \rightarrow$$

12 basculements :

$$1 \uparrow \Rightarrow 1 \leftarrow \Rightarrow 1 \downarrow \Rightarrow 1 \rightarrow \Rightarrow 1 \uparrow$$

Le dé alterne de sens à chaque fois qu'il arrive sur une même face entre les flèches horizontales ( $\leftarrow$  et  $\rightarrow$ ) et les flèches verticales ( $\uparrow$  et  $\downarrow$ ). Le minimum de basculements sur un 4 cases pour avoir la même face est 3 basculements. Ce qui donne :

- si on part d'une direction  $\uparrow$  + 3 basculements, on arrive à une direction  $\leftarrow$
- si on part d'une direction  $\uparrow$  + 6 basculements, on arrive à une direction  $\downarrow$ .

Déduisons :

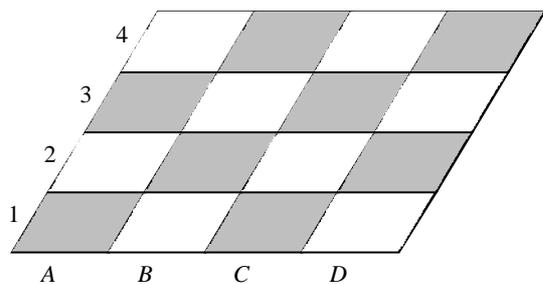
- si on fait un nombre impair de basculements, on arrive à une direction différente.
- si on fait un nombre pair de basculements, on arrive à une même direction.

Donc pour arriver sur la même direction qu'au départ, il faudra faire un nombre pair de basculements. [NDLR. La preuve esquissée ci-dessus ne concerne qu'un certain type de parcours. Elle est donc incomplète.]

**Exemple.** Voici les endroits où l'on pourra avoir la même face du dessus au dessus dans la même orientation pour les grilles  $3 \times 3$  et  $4 \times 4$ . Nous allons appeler les orientations des flèches :  $H$  pour la direction horizontale et  $V$  pour la direction verticale.

$V$	$H$	$V$	$H$	$V$	$H$	$V$	$H$	$V$
$H$	$V$	$H$	$V$	$H$	$V$	$H$	$V$	$H$
$V$	$H$	$V$	$H$	$V$	$H$	$V$	$H$	$V$
			$V$	$H$	$V$	$H$	$V$	$H$

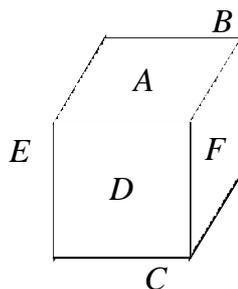
Si nous commençons sur une case noire avec une orientation verticale, alors toutes les autres cases noires auront une orientation verticale et pourraient avoir la même face du dessus au dessus.



[NDLR. Compte-tenu de la disposition *très particulière* des flèches sur le dé (bien observer le dé, pages 161 et 162) l'alternance observée ici des directions  $H$  et  $V$  est indépendante des faces considérées ! On a ainsi une preuve, cette fois-ci complète, du théorème de la page 163. Les arcanes de la disposition des flèches sont partiellement dévoilées dans la suite.]

L'étape des orientations est terminée et nous allons passer plus sérieusement sur celle des chiffres. Nous allons essayer d'avoir le chiffre que nous voulons dans la case que nous voulons.

**Table de basculements.**



- $F$  vue de droite
- $D$  vue de face
- $A$  vue de dessus
- $B$  vue arrière
- $C$  vue de dessous
- $E$  vue de gauche

$A \uparrow$ vers $D$	$A \uparrow$ vers $B$	$A \uparrow$ vers $F$	$A \uparrow$ vers $E$
$1 \uparrow \Rightarrow 5 \rightarrow$	$1 \uparrow \Rightarrow 2 \leftarrow$	$1 \uparrow \Rightarrow 3 \rightarrow$	$1 \uparrow \Rightarrow 4 \rightarrow$
$2 \uparrow \Rightarrow 3 \rightarrow$	$2 \uparrow \Rightarrow 4 \leftarrow$	$2 \uparrow \Rightarrow 6 \rightarrow$	$2 \uparrow \Rightarrow 1 \rightarrow$
$3 \uparrow \Rightarrow 1 \leftarrow$	$3 \uparrow \Rightarrow 6 \rightarrow$	$3 \uparrow \Rightarrow 5 \leftarrow$	$3 \uparrow \Rightarrow 2 \leftarrow$
$4 \uparrow \Rightarrow 6 \rightarrow$	$4 \uparrow \Rightarrow 1 \leftarrow$	$4 \uparrow \Rightarrow 5 \rightarrow$	$4 \uparrow \Rightarrow 2 \rightarrow$
$5 \uparrow \Rightarrow 4 \leftarrow$	$5 \uparrow \Rightarrow 3 \rightarrow$	$5 \uparrow \Rightarrow 6 \leftarrow$	$5 \uparrow \Rightarrow 1 \leftarrow$
$6 \uparrow \Rightarrow 2 \leftarrow$	$6 \uparrow \Rightarrow 5 \rightarrow$	$6 \uparrow \Rightarrow 3 \leftarrow$	$6 \uparrow \Rightarrow 4 \leftarrow$

Pour la suite des tables, voici quelques indications :

Quand on obtient une orientation horizontale au dessus  $\leftarrow$  ou  $\rightarrow$ , faire pivoter la flèche du nombre de quart qu'elle compte en partant d'une position  $\uparrow$ .

Exemple :  $1 \uparrow \Rightarrow 5 \rightarrow$  (colonne  $A \uparrow$  vers  $D$ ) ; et si on a  $1 \rightarrow$ , au lieu de  $1 \uparrow$  ?

Si on a  $1 \rightarrow$ , la position du dé va changer, il faudra regarder une autre colonne. La flèche va vers la vue de droite,  $F$  : il faudra regarder la colonne  $A \uparrow \Rightarrow F$ . Mais l'orientation  $\uparrow$  va changer et devenir  $\rightarrow$  ; alors dans  $1 \uparrow \Rightarrow 3 \rightarrow$ ,  $\rightarrow$  va devenir  $\downarrow$  [, au lecteur de s'en convaincre !] donc  $1 \rightarrow \Rightarrow 3 \downarrow$ .

$3 \downarrow$  sera le chiffre qui viendra dans le basculement de  $1 \rightarrow$  dans la colonne  $A \rightarrow$  vers  $D$ . Cela devrait vous aider pour faire la suite des tables, avec les colonnes  $A \rightarrow$  vers  $D$ ,  $A \rightarrow$  vers  $B$ ,  $A \rightarrow$  vers  $F$ ,  $A \rightarrow$  vers  $E$ ,  $A \downarrow$  vers  $D$ , ...

Le manque de temps ne nous a pas permis de poursuivre plus avant notre recherche sur les grilles de chiffres et les culbutes possibles et de répondre à la question posée avant le Congrès 1997 de MeJ. Néanmoins, le sujet étant passionnant, nous poursuivons activement nos recherches.