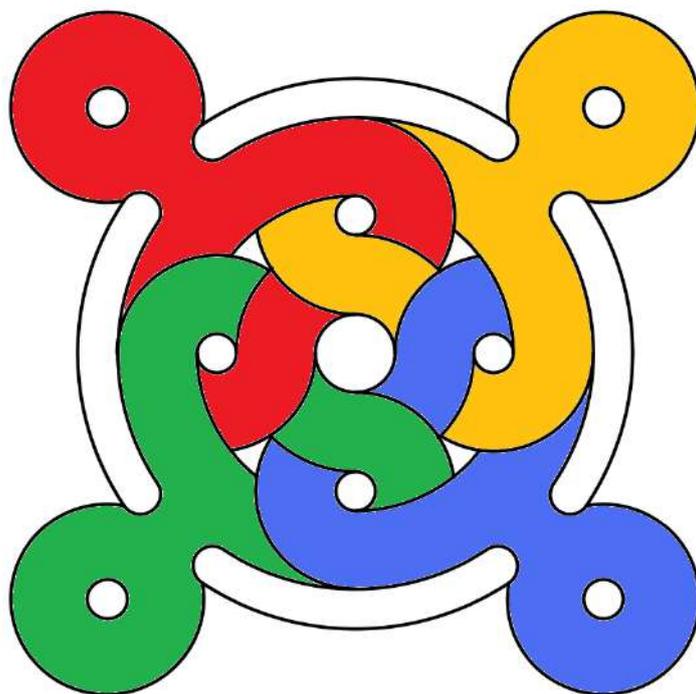


## **ENIGMES CP**

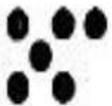
**« MATHÉMATIQUES EN FORME(S) »  
DU 7 AU 14 MARS 2022**



## ÉNIGME 1 : LE NOMBRE MANQUANT

# Le nombre manquant

Dans la grille vide, replace les nombres de 1 à 9 en fonction des indices contenus dans la grille pleine.  
Quand les huit cases sont remplies, trouve le nombre qui n'a pas été utilisé.

•	?	9
		
4		

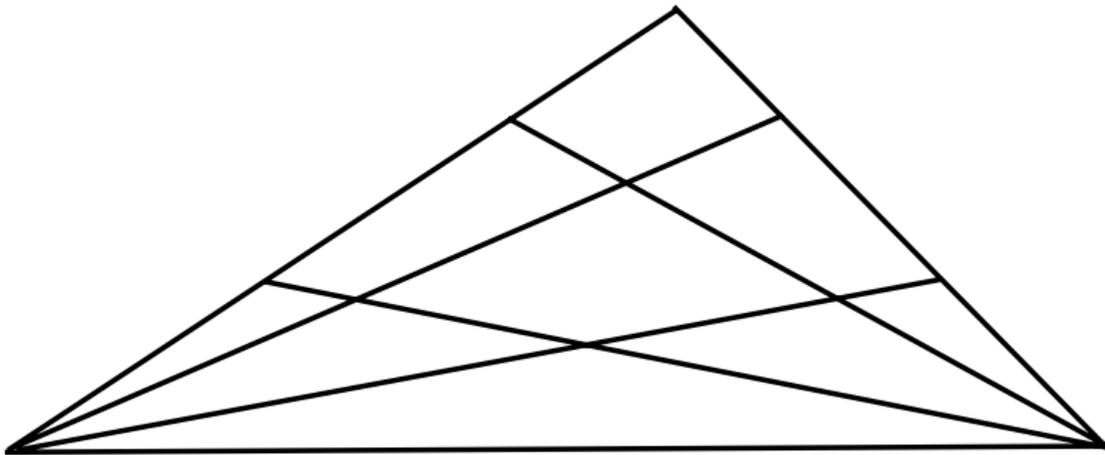
	?	

## ÉNIGME 2 : LES TRIANGLES

# Les triangles

Observez bien ce triangle.

Vous voyez qu'à l'intérieur, il y a d'autres triangles.

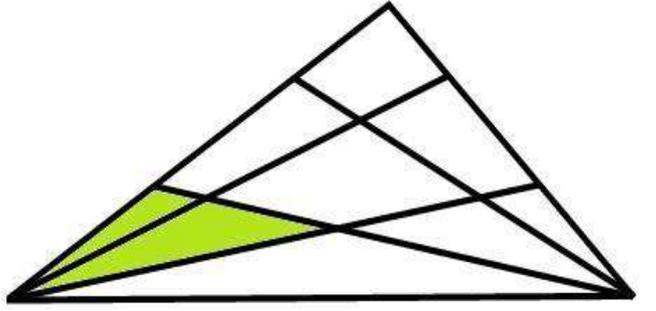
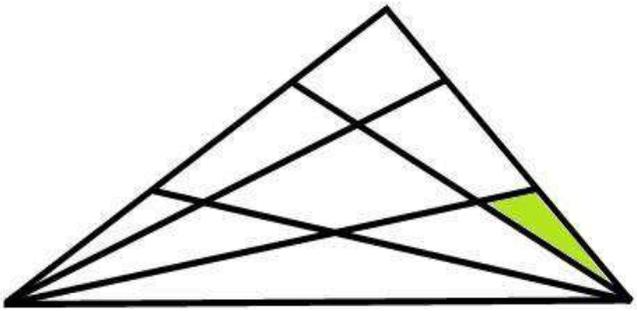
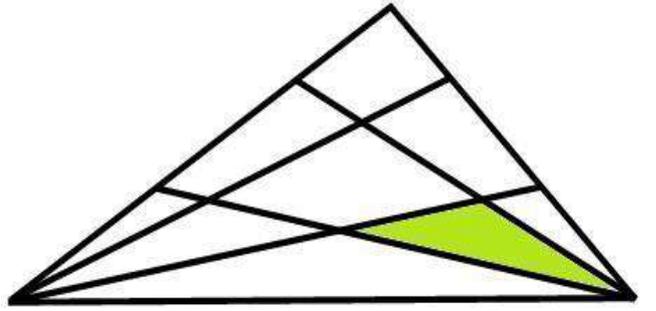
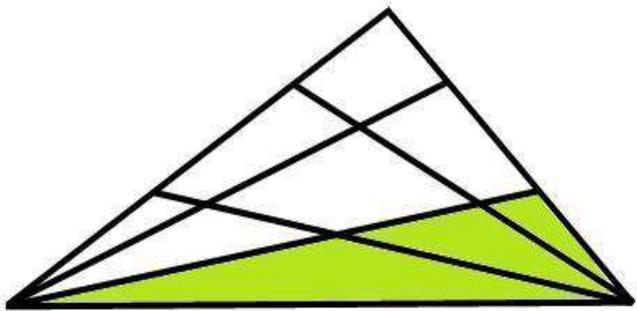
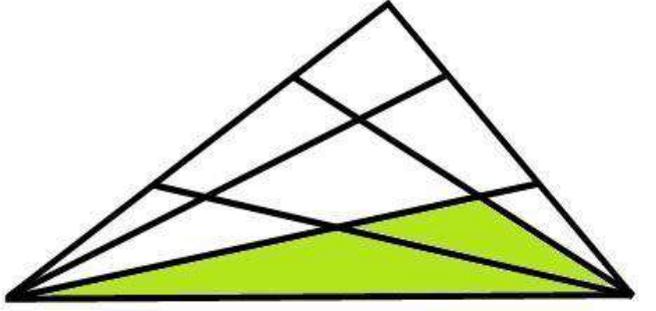
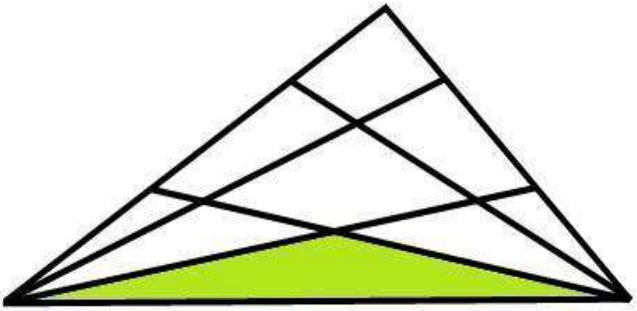
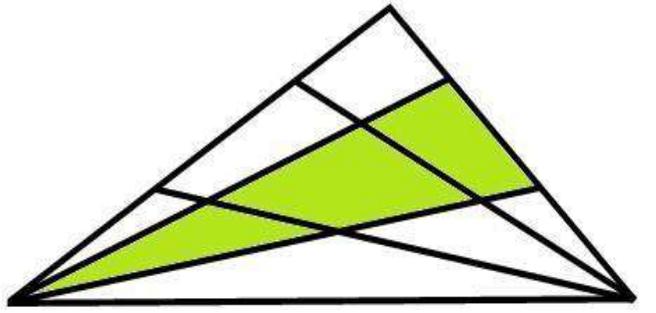
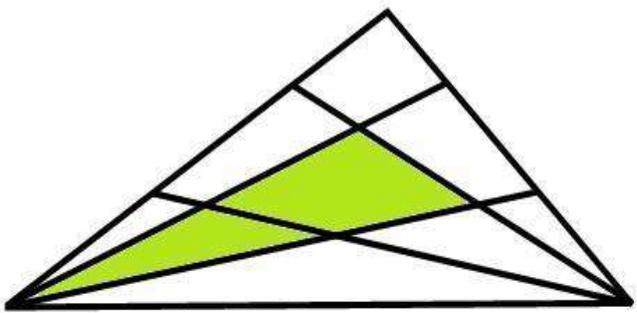
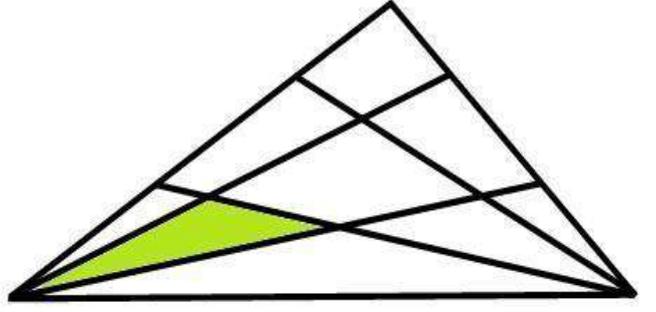
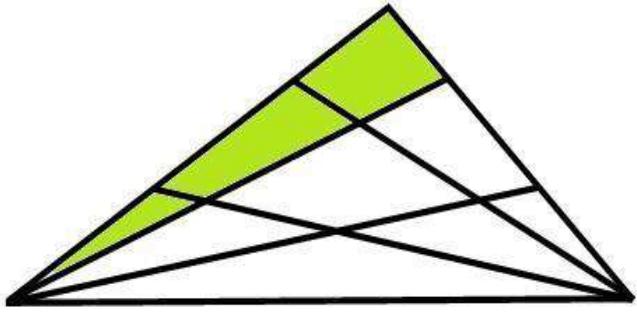
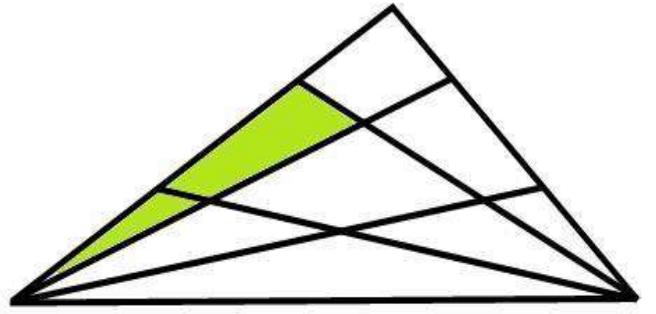
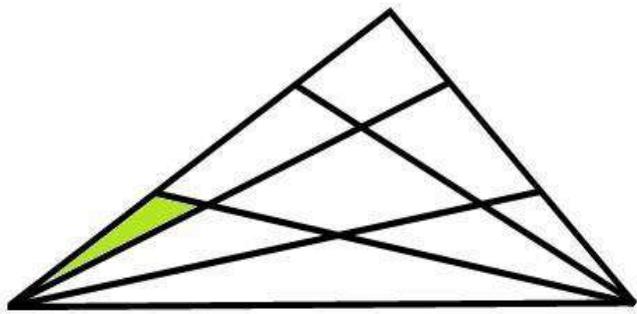


**Vous devez trouver et colorier au moins 15 triangles différents**

**MATÉRIEL** : Planche jointe à imprimer en plusieurs exemplaires, à agrandir si besoin (au moins deux par groupe)

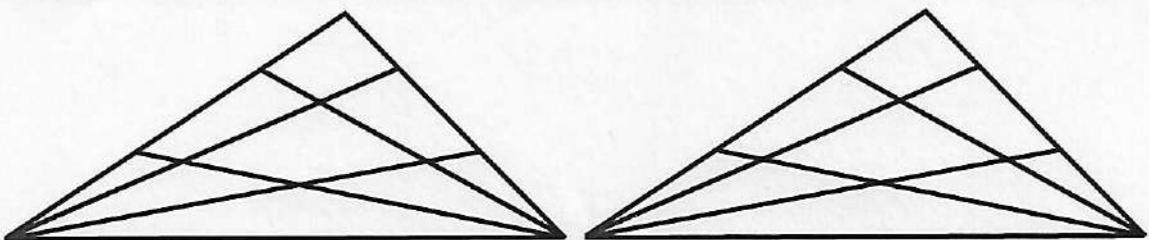
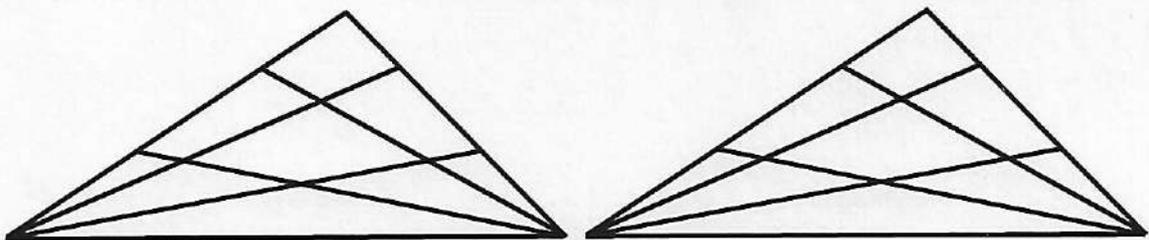
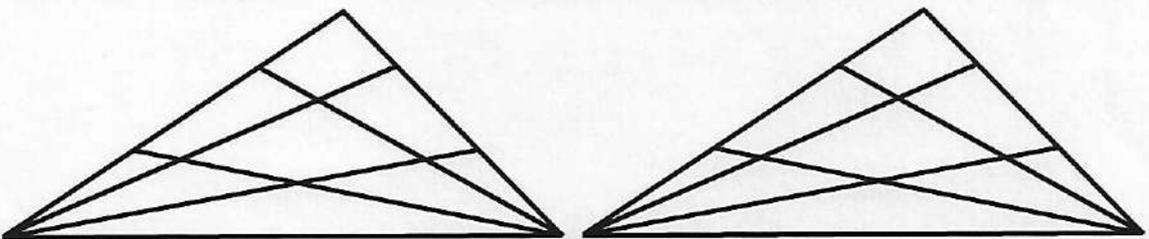
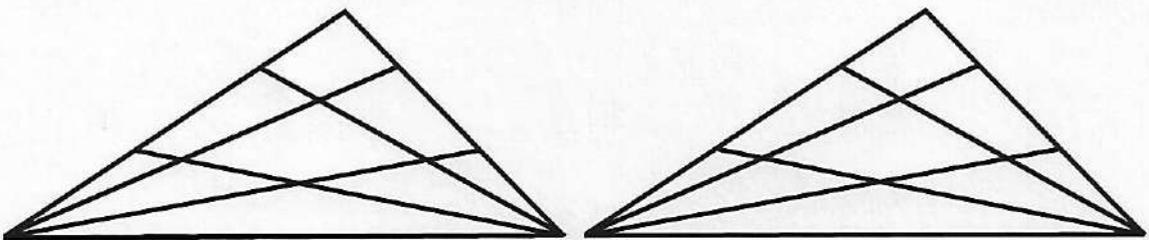
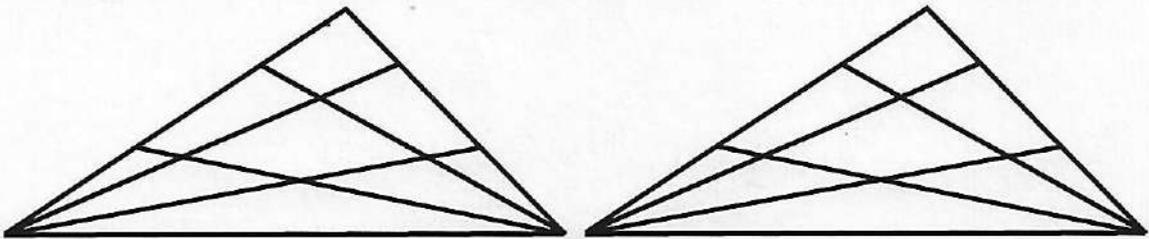
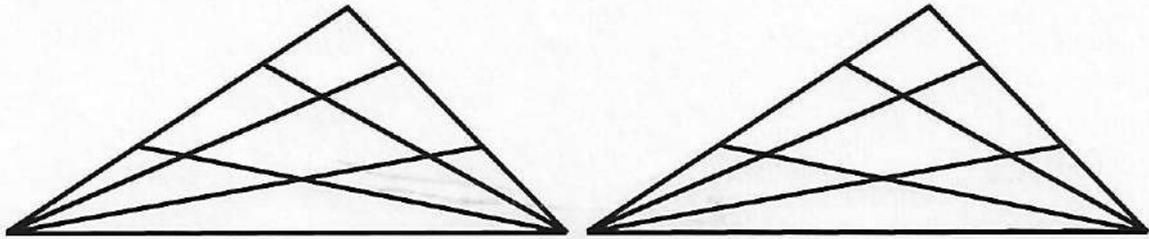
*Issu du site IUFM Alsace Jean*

*-Louis Sigrist Défi 2014*



## Série rouge - Espace et Géométrie

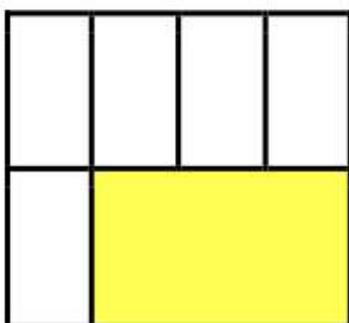
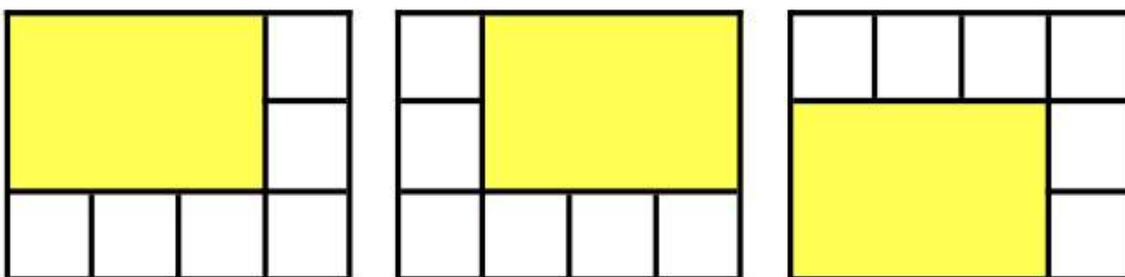
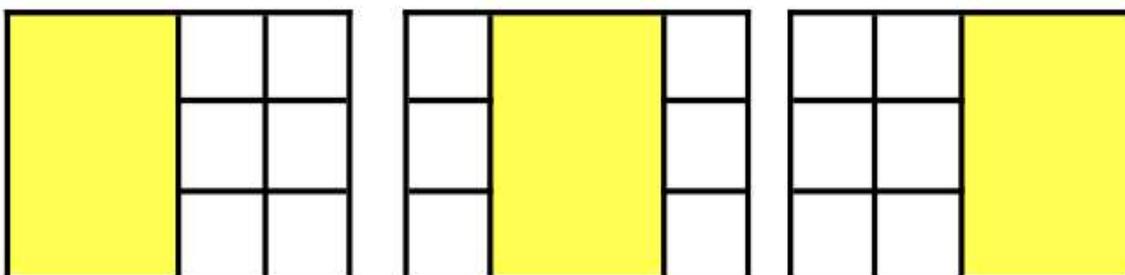
### Les triangles



### ÉNIGME 3 : RECTANGLE ET QUADRILLAGE

## Rectangle et quadrillage

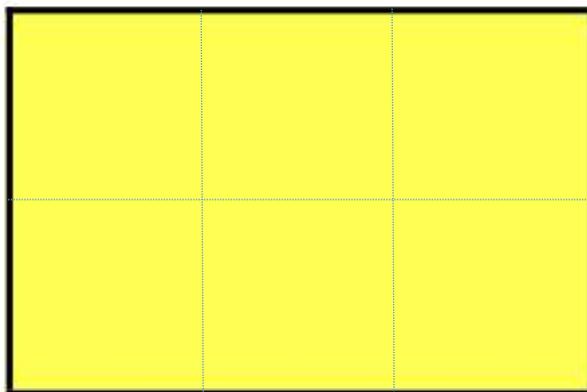
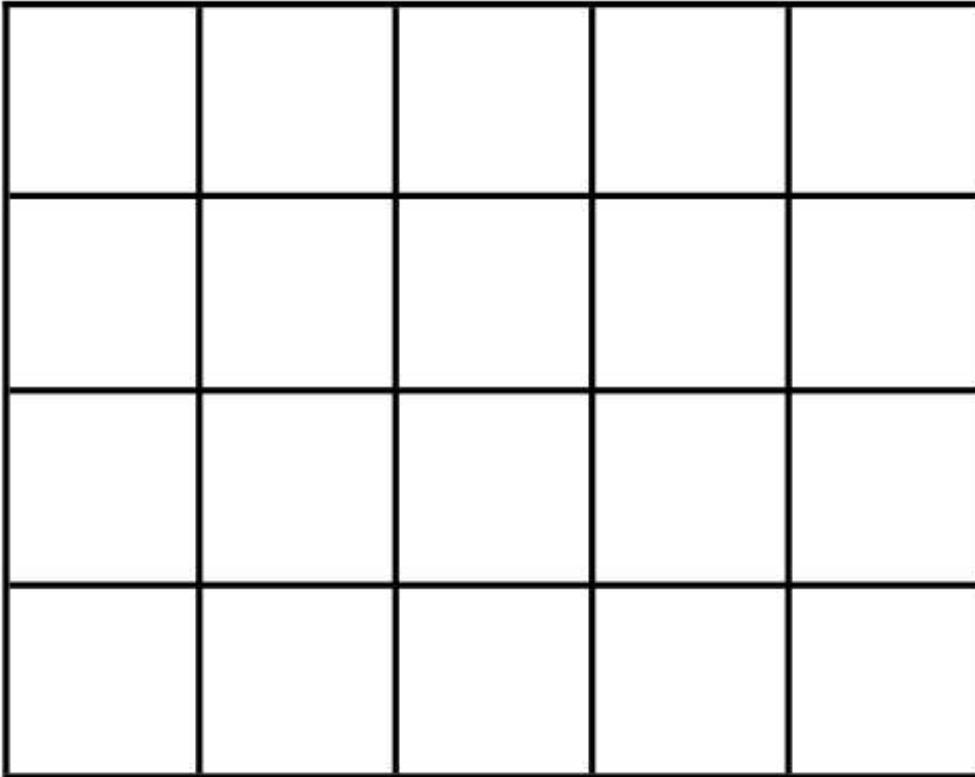
On peut placer de 7 manières différentes ce rectangle jaune sur ce quadrillage.



*Issu du Défi Mathématiques 2013 IUFM Alsace*

### (ÉNIGME 3 : RECTANGLE ET QUADRILLAGE)

Montre au moins dix manières différentes de placer ce même rectangle jaune sur le nouveau quadrillage

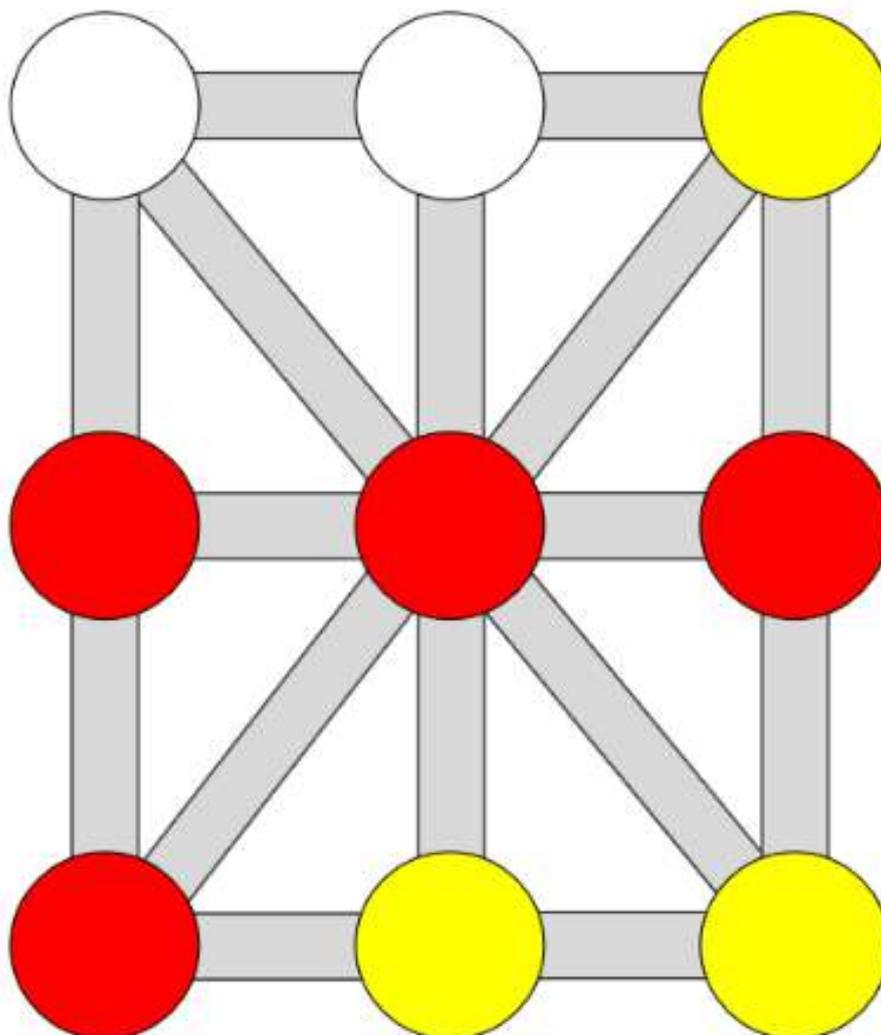


## ÉNIGME 4 : LA MARELLE

# LA MARELLE

**Phase 1 :** « Voici la fin d'une partie entre deux joueurs.  
Le joueur qui possède les pions rouges a gagné.

Propose une règle pour ce jeu.



**Matériel et remarques :** Marelle vierge et jetons de 2 couleurs différentes.

**Phase 1 :**

S'assurer que le vocabulaire « ligne », « colonne » et diagonale est compris. Noter les remarques des enfants.

La règle attendue pourrait être la suivante : Il faut aligner trois points en ligne, en colonne ou en diagonale.

**Phase 2 :**

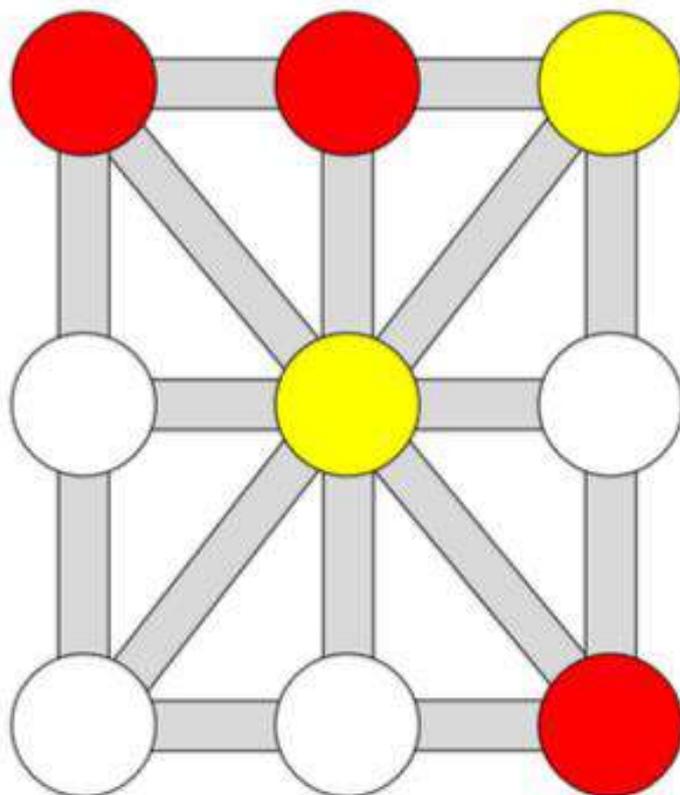
Prendre une photo du résultat et justifier la réponse sous forme d'une dictée à l'adulte.

**Phase 3 :**

Sur la fiche vierge, laisser les élèves jouer librement. Prendre une photo de 2 ou 3 parties libres et faire expliciter par la classe s'il y a un gagnant et pourquoi?

Règle : le gagnant est celui (ou celle) qui réussit à aligner 3 de ses jetons (de la même couleur)

**Phase 2 :** C'est au joueur qui a les pions jaunes de jouer. Place son jeton jaune pour la faire gagner.



**Phase 3 :**  
Grille pour  
partie libre

