

## Complément mathématique 2

### Niveau 1

Les jeux suivants sont destinés à compléter le travail proposé par l'enseignant de votre enfant. Aucun jeu n'est à faire directement sur le document. L'élève (ou son parent) devra recopier, sur une feuille ou un cahier, ce qui est sur cette fiche. Il le réalisera ensuite sans écran. Certaines activités ne sont pas à faire sur papier et pourront être réalisées seul ou à plusieurs, une ou plusieurs fois.

Ces énigmes demandent de réfléchir autrement, de prendre son temps, d'émettre des hypothèses et de les vérifier et d'en émettre d'autres peut-être... A vous de jouer !

#### 1/ Enigme espace et géométrie : (environ 10mn)

Proposez à votre enfant de dessiner la boîte avec les 5 emplacements puis de dessiner et découper les balles (2 bleues, 1 rouge, 1 verte, 1 jaune) pour qu'il puisse procéder à des essais.

Matériel nécessaire : 4 crayons de couleurs : bleu, vert, rouge et jaune. Une feuille.

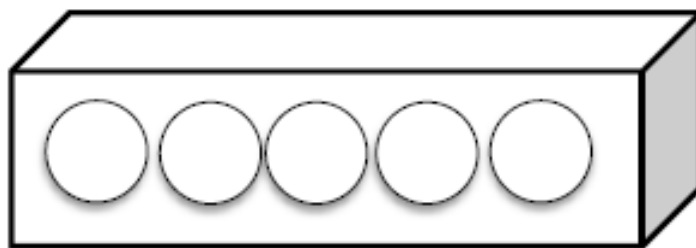
#### Enigme :

« Aide Bazil à ranger ses 5 balles (2 balles bleues, 1 balle rouge, 1 balle verte et 1 balle Jaune).

Il y a deux balles entre les 2 balles bleues.

Il y a une balle rouge à gauche de la verte.

La balle jaune est placée au bout à droite. »



#### 2/ Enigme Calcul : (environ 10 mn)

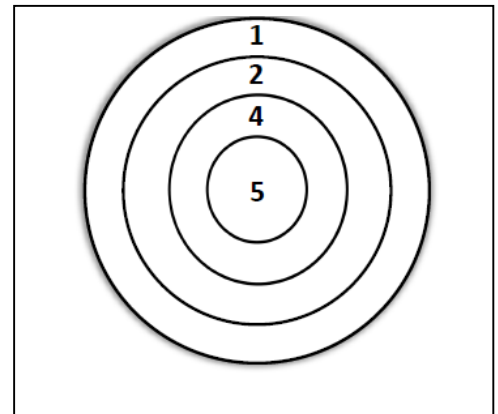
#### **La cible :**

Matériel nécessaire : 1 crayon de papier et une feuille pour reproduire la cible puis écrire dessous toutes les sommes possibles.

« Aldo a lancé 4 fléchettes et a obtenu 16 points.

Dessine les fléchettes à la bonne place dans la cible.

Il y a plusieurs possibilités, à toi de calculer !



### **3/ Enigme numérique :** (environ 10 mn)

**Le code du cadenas :**

Matériel nécessaire : 1 crayon de papier et une feuille.

Aide Jordi à trouver la bonne série de nombre pour ouvrir le cadenas de la valise en t'aidant des indices suivants :

**1-5-7** : Aucun chiffre n'est correct.

**8-7-1** : Un chiffre est correct, bien placé.

**4-0-2** : Aucun chiffre n'est correct.

**3-2-8** : Deux chiffres corrects, mal placés.

**5-0-6** : un chiffre correct, bien placé.

### **4/ Enigme numérique :** (environ 15 mn)

**Les nombres manquants :**

Matériel nécessaire : 1 crayon de papier et une feuille.

**Reproduire la ruche sur une feuille.**

« Gavroche n'arrive pas à trouver les nombres manquants de sa ruche.

Aide-le à trouver la règle pour passer des nombres du bas au nombre du haut et écris les nombres. »

Indice : le premier nombre en bas de la ruche est 1

