

Complément mathématique 5

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 les 4 cases, pour qu'il puisse procéder à des essais.

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

« Dalila a rangé ses cubes. Elle empile ses 4 cubes les uns sur les autres pour les ranger. Le cube rouge est tout en bas. Le cube jaune est entre le bleu et le vert. Le cube vert n'est pas sous le jaune. Colorie les cubes. »

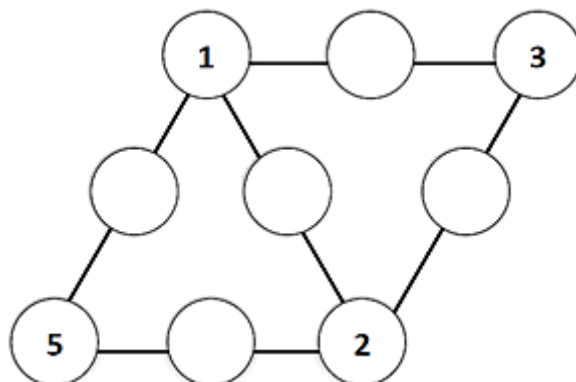
2/ Calcul (environ 15mn)

La pyramide.

Reproduire le dessin représenté ci-dessous.

Matériel nécessaire : 1 crayon de papier et une feuille.

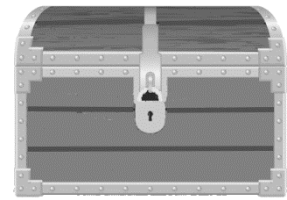
« Aide Aldo à compléter sa pyramide. La somme de chaque ligne tracée doit être 12. »



3/ Enigme numérique : (environ 10mn)

La clé du trésor :

Matériel nécessaire : 1 crayon de papier et une feuille.



« Lucien a trouvé un trésor mais pour l'ouvrir il faut choisir la bonne clé avec le bon numéro ».

Voici les numéros qui figurent sur chacune des clés :

31 – 53 – 16 – 23 – 28 – 42 – 38 – 34 – 36 - 24

Indices pour choisir le bon numéro de clé :

- son nombre est pair
- il ne contient pas de 4
- un de ses chiffres est 3
- Il est plus petit que 37

4/ 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 nombres pour ouvrir le cadenas de la valise. (image cadenas)

4-6-2 : Aucun chiffre n'est correct.

7-2-4 : Un chiffre correct, mal placé.

9-6-7 : Un chiffre correct, bien placé.

9-8-6 : Un chiffre correct, bien placé.

4-9-3 : un chiffre correct, mal placé.



Site : « Ipotâme...Tâme »