

Complément mathématique 5

Niveau 2

Les jeux suivants sont destinés à compléter le travail proposé par l'enseignant. Aucun jeu n'est à faire directement sur le document. L'élève (ou un parent) devra recopier/reproduire, sur une feuille ou un cahier, ce qui est sur cette fiche. 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/ Logique et repérage spatial (au moins 10mn et plus si plusieurs figures sont réalisées)

Prends une feuille et sépare-la en 4 zones comme dans l'exemple (ou demande à un adulte de le faire pour toi). Le but n'est pas de reproduire au centimètre près mais à peu près cette figure. Une zone doit au moins en toucher 2 autres.



Colorie ensuite les zones avec 3 couleurs différentes seulement (par ex. **rouge**, **vert** et **bleu**) **mais attention, deux zones de même couleur ne doivent pas se toucher.**

C'est trop facile ? Essaie avec 5, 6 ou encore plus de zones (mais toujours que 3 couleurs) ! Par exemple :



Pour t'aider, tu peux faire des essais en mettant juste un point de couleur dans chaque zone avant de tout colorier, ou bien en plaçant des jetons de couleur (ou legos) dans les zones.

Rappelle-toi : le coloriage est la gymnastique de tes doigts. Alors applique-toi pour les rendre forts et habiles !

Source : <http://leblogducancre.com/le-logicophile/>

2/ Numération : Le nombre mystérieux (environ 5mn)

1) Retrouve le nombre **ABC** avec les indices ci-dessous :

A est le chiffre des unités de 547.

B est le chiffre des dizaines de 302.

C est le chiffre des centaines de 168.

2) Pour me trouver on peut additionner 21 dizaines, 6 unités, et 80 centaines.

Source : <https://www.charivarialecole.fr/>

3/ Calcul : les carrés magiques (environ 20 mn)

Recopie et complète les carrés magiques pour que toutes les lignes, toutes les colonnes et toutes les diagonales obtiennent la même somme (indiquée en dessous).

7		
	13	11

Somme : 27

8		
	12	
	14	

Somme : 36

13				25
	13		19	7
7	25		1	
	7	25		1
1	19	7		13

Somme : 65

Source : <http://apreslaclass.net/>

4/ Le Memory® des doubles (environ 15mn pour préparer le jeu puis 10mn par partie)

Reproduire sur une feuille les cartes suivantes (d'une taille plus grande que celles représentées ci-dessous) : attention de ne pas écrire avec un feutre que l'on peut lire à travers le papier ! Découper les cartes. On pourra demander à l'enfant de colorier l'arrière de chaque carte.

6	7	8	9	10
12	14	16	18	20
15	25	50	60	90
30	50	100	120	180

Rappel : le double de 6 c'est 6+6 donc 12. Le double de 6 est 12

Le but du jeu est de retourner deux cartes qui font la paire (un nombre et son double). Mélanger puis placer les cartes face cachée pour qu'on ne voie pas les nombres. Chacun son tour, retourner 2 cartes : si elles vont ensemble (par exemple : 8 et 16 puisque 16 est le double de 8) alors on les gagne ; si elles ne vont pas ensemble (par exemple 8 et 7) on les cache de nouveau en les laissant à leur place.

Vous pouvez jouer autant de fois que vous voulez.

Variante :

15	25	50	75	100
30	50	100	150	200
450	150	500	24	125
900	300	1 000	48	250

Petite révision avant de jouer : prends toutes les cartes et place les sur la table en mettant côte à côte les cartes qui vont ensemble. Si tu réussis du premier coup alors tu peux maintenant jouer au Memory®. Si tu as fait une erreur, entraîne-toi encore.