

SEMAINE DES MATHÉMATIQUES 11 au 17 mars 2019

Jouons ensemble aux mathématiques



JOUR 1 ENIGME 1

Mais qui joue à quoi ? (pour s'échauffer...)

Nathalie, Stéphanie, Mikaël, Olivier et Thomas pratiquent tous des sports différents : équitation, natation, football, tennis et cyclisme.

Les filles ne font pas de sport avec balle ou ballon.

Mikaël, Nathalie et Thomas n'aiment pas l'eau.

Nathalie, Olivier et Thomas n'aiment pas les animaux et Mikaël pratique un sport collectif.

	équitation	natation	foot	tennis	cyclisme
Nathalie					
Stéphanie					
Mikaël					
Olivier					
Thomas					

JOUR 1 ENIGME 2

Jouons aux pirates

Sur les mers naviguent trois pirates.

Mais qui sont-ils, à quoi ressemblent-ils et sur quels bateaux naviguent-ils ?

1. Pedro est le plus jeune des pirates de la Reine des Mers.
2. Celui qui commande le Bounty porte un crochet.
3. Jules ne peut pas monter au mat du Hollandais Volant.
4. Le moussaillon ne voit pas très bien.

			Profession			Bateau			Apparence		
			Capitaine	Moussaillon	Matelot	Reine des Mers	Bounty	Hollandais Volant	Jambe de bois	Crochet	Bandeau noir
			A	B	C	D	E	F	G	H	I
Pirate	Pedro	1									
	Gaspard	2									
	Jules	3									
Apparence	Jambe de bois	4									
	Crochet	5									
	Bandeau noir	6									
Bateau	Reine des Mers	7									
	Bounty	8									
	Hollandais Volant	9									

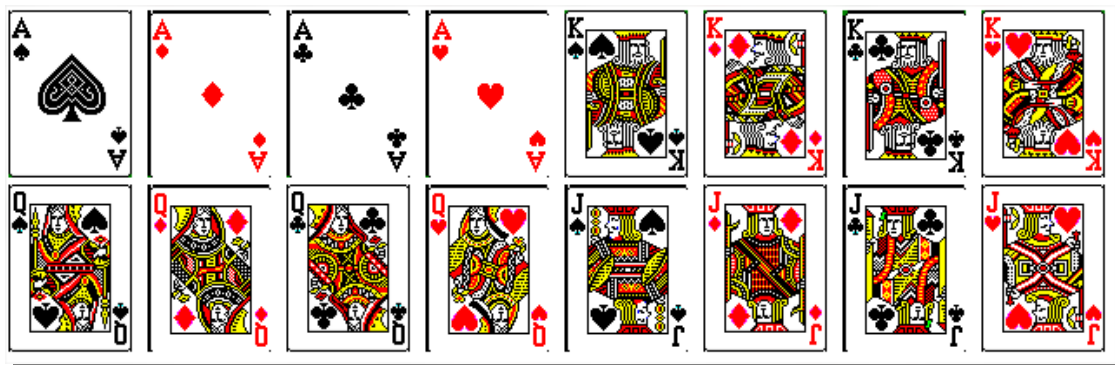
JOUR 2 ENIGME 1

Le logo mystère

1. Tracer un segment [AB] de 11 cm de milieu I au centre de la feuille.
2. Tracer un triangle AIJ isocèle en J tel que $AJ = 3,5$ cm.
3. Tracer la droite parallèle à (AB) passant par J.
4. Tracer la droite parallèle à (AJ) passant par I.
5. Ces deux droites se coupent en K.
6. Tracer le cercle de centre A et de rayon 2,5 cm.
7. Tracer le cercle de centre A et de rayon 2 cm.
8. Tracer le cercle de centre I et de rayon 2,5 cm.
9. Tracer le cercle de centre I et de rayon 2 cm.
10. Tracer les cercles de rayon 2,5 cm et de centres respectifs B, J et K.
11. Tracer les cercles de diamètre 2 cm et de centres respectifs B, J et K.
12. Effacer les traits inutiles.

JOUR 2 ENIGME 2

Jouons avec des cartes



Placez les cartes dans le tableau de façon à ce que pour chaque colonne, chaque ligne et les deux diagonales vous ayez **une seule carte de chaque valeur** (valet, dame, roi as) et **une seule carte de chaque couleur** (carreau, cœur, trèfle, pique).

JOUR 3 ENIGME 1

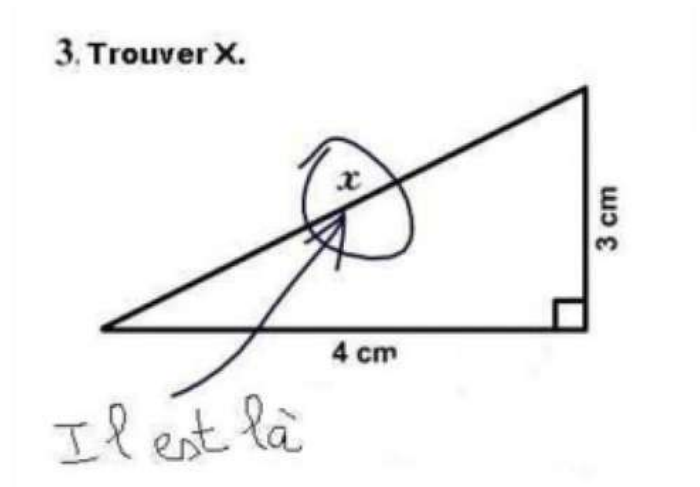
L'âge de Gaston

Louise discute avec une amie Lucie et lui pose cette devinette :

Pour connaître l'âge de mon mari Gaston, il suffit d'inverser les chiffres de mon âge. Il est plus vieux que moi et notre différence d'âge est exactement égale au onzième de la somme de nos âges.

Quel est l'âge de Gaston ?

Humour, ne cherchez pas !



JOUR 3 ENIGME 2

Combien vaut « AILEE » ?

Chaque lettre vaut un certain nombre de points et la valeur d'un mot est obtenue en faisant la somme des valeurs des lettres qui le forment.

Le mot BALLE vaut 22 points.
Le mot BILLE vaut 25 points.
Le mot BILE vaut 22 points.
Le mot ABEILLE vaut 34 points.

Saurez-vous trouver la valeur du mot AILEE ?

JOUR 4 ENIGME 1

Un carré mais pas magique

Place les jetons 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Le 2 est déjà placé.

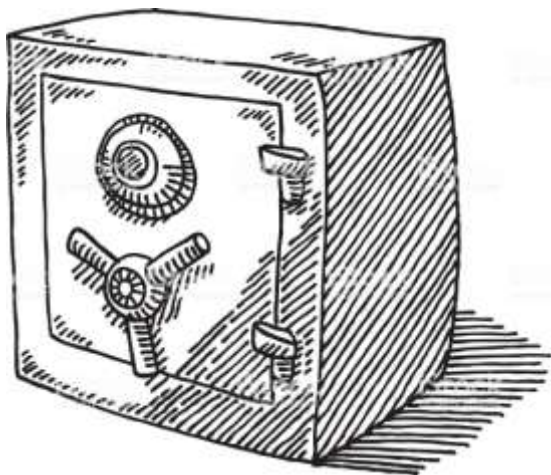
Les produits de trois jetons sont donnés en bout de ligne ou de colonne.

			72
	2		10
			504
21	64	270	

JOUR 4 ENIGME 2

Jouons avec un coffre-fort

L'oncle Picsou a caché sa fortune dans un coffre. Pour l'ouvrir, il faut trouver le code secret formé de quatre chiffres uniques. L'un des neveux a trouvé un papier avec ces renseignements.



Le premier chiffre est pair.

La somme des deux premiers chiffres est 15.

Le troisième est la différence entre le premier et le second.

Le premier chiffre est le produit du troisième et du quatrième.

Quelle est la bonne combinaison ?