

Fiche mathématique 5

Niveau 3

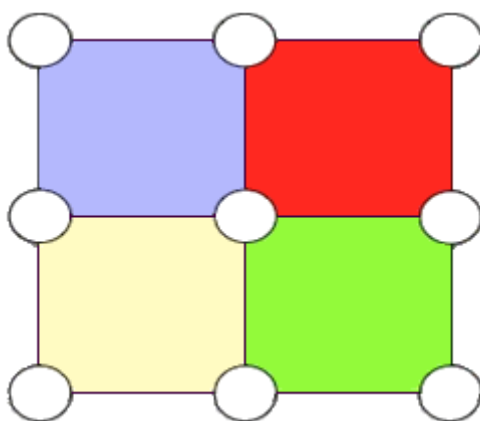
Pour certaines activités l'élève devra recopier, sur une feuille ou un cahier, ce qui est sur cette fiche. D'autres ne sont pas à faire sur papier et pourront être réalisées seul ou à plusieurs, une ou plusieurs fois.

Ces activités demandent de réfléchir autrement, de prendre son temps, d'émettre des hypothèses et de les vérifier et d'en émettre d'autres peut-être...

1/ Calcul : les quatre carrés magiques (environ 10mn)

Reproduis les carrés ci-dessous.

Placer les nombres de 1 à 9 de sorte que la somme des nombres aux sommets des carrés bleus, rouges, jaunes et verts soit égale à 22.



<http://www.jlsigrist.com/>

2/ Enigme numérique (environ 10mn)

Essaie de retrouver le nombre caché en te servant des renseignements suivants :

- Je suis un nombre à 3 chiffres
- Le nombre **123** n'a aucun chiffre commun avec moi
- Le nombre **456** a un seul chiffre commun, il est bien placé
- Le nombre **612** a un seul chiffre commun, mais il est mal placé
- Le nombre **547** a un seul chiffre commun, mais il est mal placé
- Le nombre **842** a un seul chiffre commun, il est bien placé

Qui suis-je ?

<http://www.jlsigrist.com/>

3/ Logique et calcul (environ 10mn)

Promenade dans la nature

Jacques a trouvé des araignées et des scarabées : **8** en tout.

Sachant qu'il y a **54** pattes, sauras-tu trouver le nombre de scarabées ?



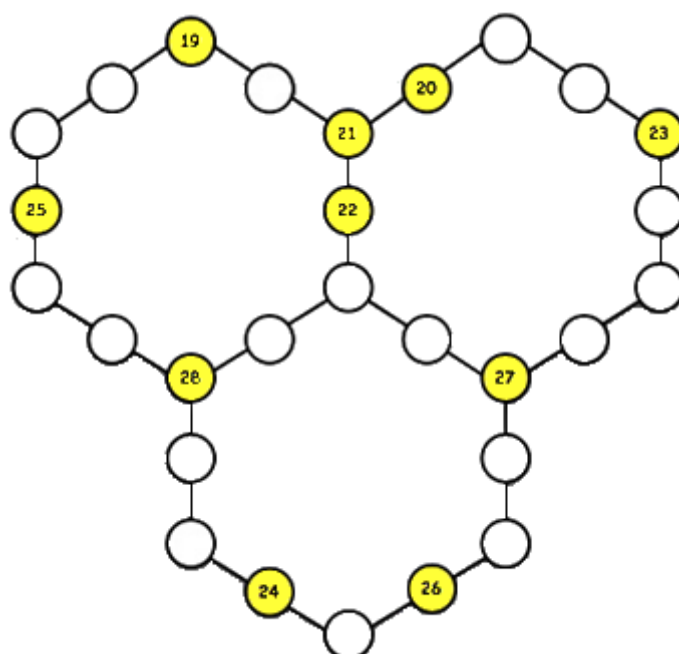
Indice : attention au nombre de pattes de chaque petite bête ! N'hésite pas à les dessiner pour trouver la réponse.

<http://www.jlsigrist.com/>

4/ Les trois hexagones magiques (environ 20mn)

Reproduis les 3 hexagones ci-dessous.

Place les nombres de **1** à **28** de telle sorte que la somme des nombres placés sur chacun des côtés des hexagones soit égale à **44**. Certains nombres ont été placés pour t'aider. (Quand il y en a déjà 2 sur un côté, tu peux trouver le 3^{ème})



<http://www.jlsigrist.com/>