

Fiche mathématique 4

Niveau 2

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.

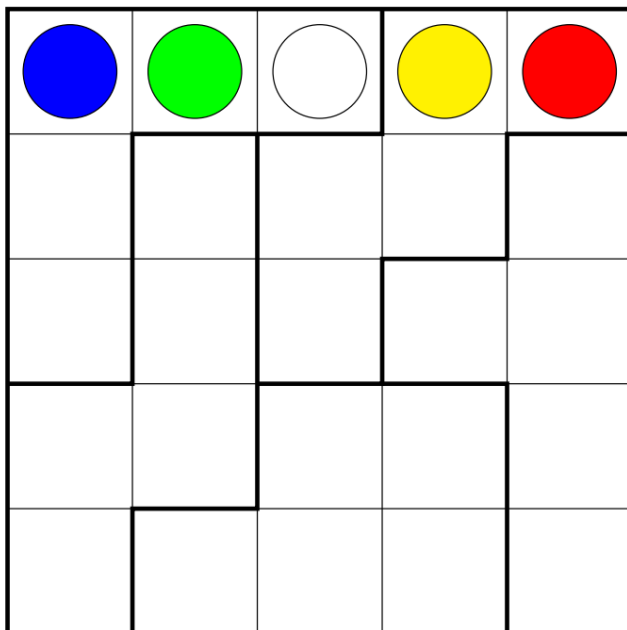
Ces activités demandent de réfléchir autrement, de prendre son temps, d'émettre des hypothèses et de les vérifier et d'en émettre d'autres peut-être...

1/ Espace et géométrie - Logique : Cinq couleurs et cinq zones (environ 30mn)

Reproduis le quadrillage ci-dessous (au crayon de papier) avec les traits plus épais (au feutre) pour délimiter les cinq zones.

Place 5 jetons de couleur (ou pions ou Lego®) comme sur la figure. Si tu n'en as pas, tu peux en dessiner 25, les colorier (5 bleus, 5 verts, 5 blancs, 5 jaunes et 5 rouges), puis les découper.

But : Remplir les cases avec les pions de cinq couleurs différentes de telle façon que chaque couleur apparaisse une et une seule fois dans chaque ligne, chaque colonne et chaque zone.



Source : [IREM de Lyon](http://irem.de.lyon)

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

Tu dois retrouver les nombres mystérieux (**A** et **B**) en t'aidant des indices ci-dessous :

A : J'ai 16 dizaines et 5 unités. Qui suis-je ?

B : Pour me trouver on peut additionner 12 centaines et 13 unités. Qui suis-je ?

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

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

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).

		6
	4	
2		2

Somme : 12

4		
	6	
8		8

Somme : 18

6			11	
	7	12	7	
8	8	8		8
9	9		9	9
10	5			10

Somme : 40

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

4/ Enigme (environ 10mn)

Trouve le bon code pour entrer dans le château



- 1- Le chiffre des dizaines est le double de celui des unités.
- 2- C'est un nombre pair.
- 3- Il est plus grand que 20 et plus petit que 50.
- 4- Il ne contient pas de 1.

Trouve la bonne porte.

