

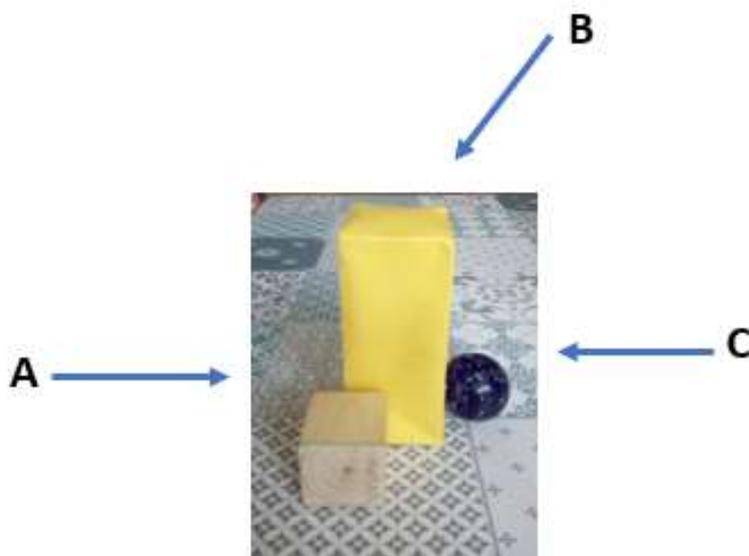


# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 1 : POINTS DE VUE



### POINTS DE VUE N°1



1.

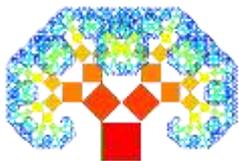


2.



3.

Indique sous chaque photo et à côté du numéro, la lettre qui correspond au point de vue.

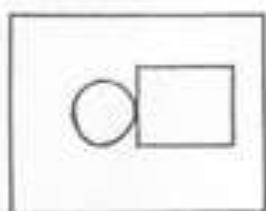
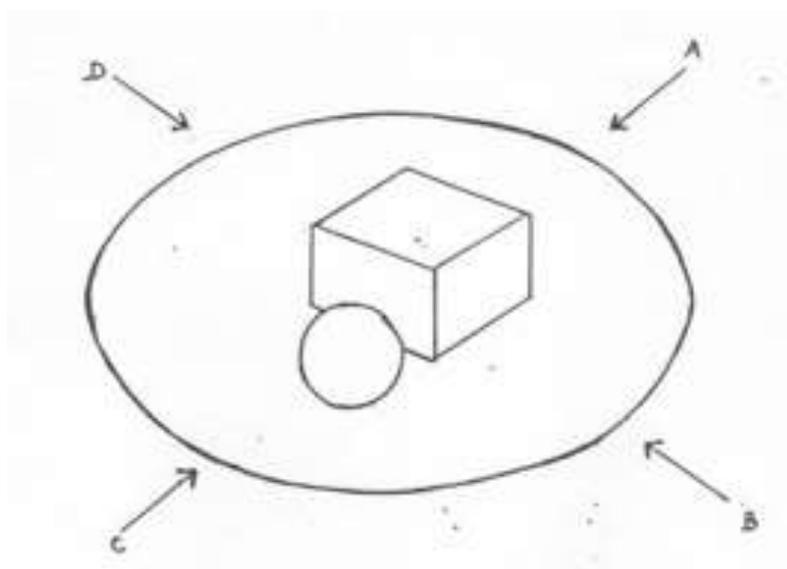


# 1 énigme mathématique par jour

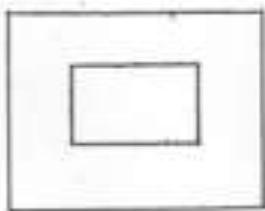
## JOUR 1 : POINTS DE VUE



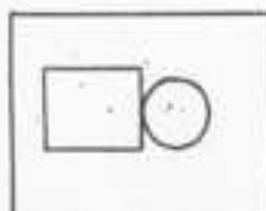
### POINTS DE VUE N°2



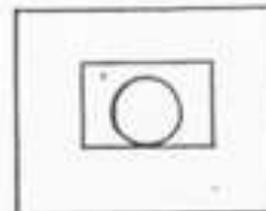
1.



2.



3.



4.

Indique sous chaque dessin et à côté du numéro, la lettre qui correspond au point de vue.

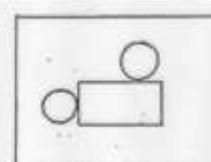
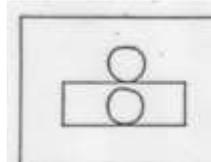
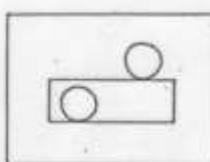
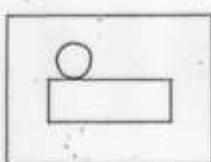
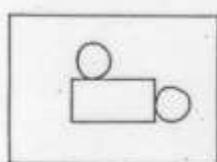
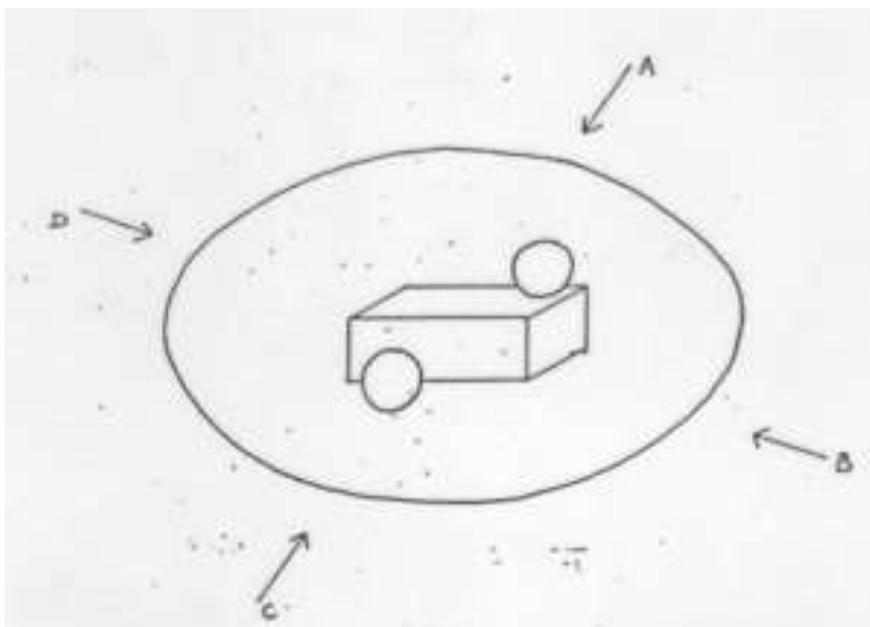


# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 1 : POINTS DE VUE



### POINTS DE VUE N°3



1.

2.

3.

4.

5.

Indique sous chaque dessin et à côté du numéro, la lettre qui correspond au point de vue.

Il y a un dessin en trop. N'écris rien dessous.

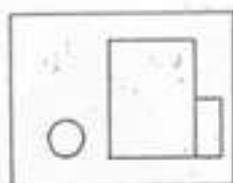
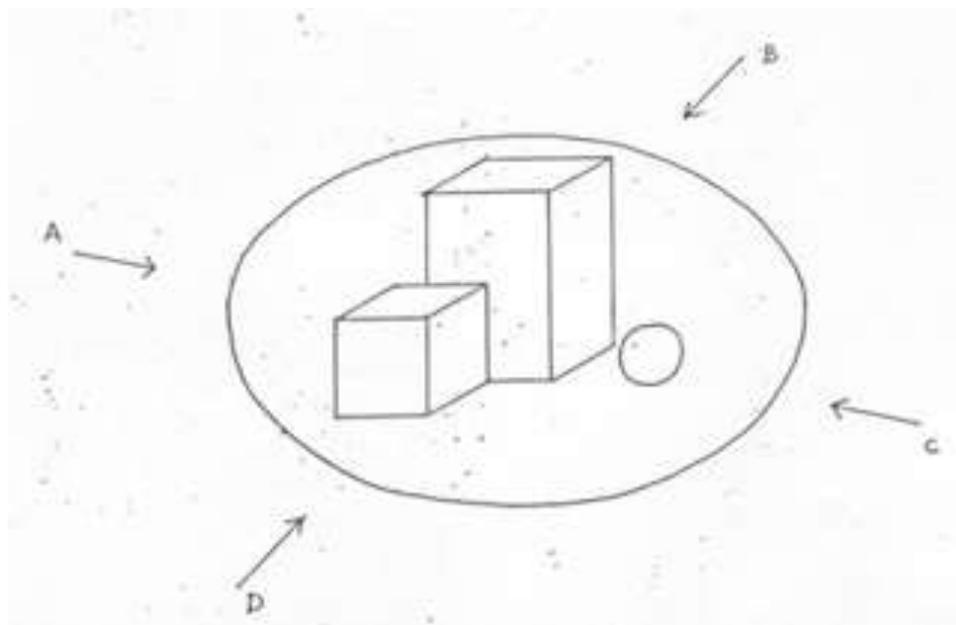


# 1 énigme mathématique par jour

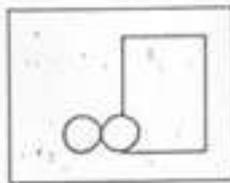
## JOUR 1 : POINTS DE VUE



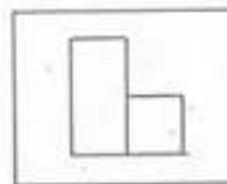
### POINTS DE VUE N°4



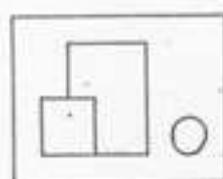
1.



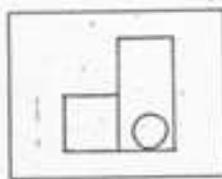
2.



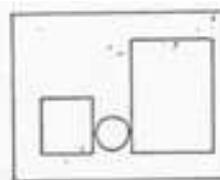
3.



4.



5.



6.

Indique sous chaque dessin et à côté du numéro, la lettre qui correspond au point de vue.

Il y a 2 dessins en trop. N'écris rien dessous.



# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 1 : POINTS DE VUE



### POINTS DE VUE N°5

	<p>E est la vue de dessus F est la vue de dessous</p>
--	---

1. <input type="text"/>	2. <input type="text"/>	3. <input type="text"/>	4. <input type="text"/>
5. <input type="text"/>	6. <input type="text"/>	7. <input type="text"/>	

Indique sous chaque dessin et à côté du numéro, la lettre qui correspond au point de vue.

Il y a 1 dessin en trop. N'écris rien dessous.

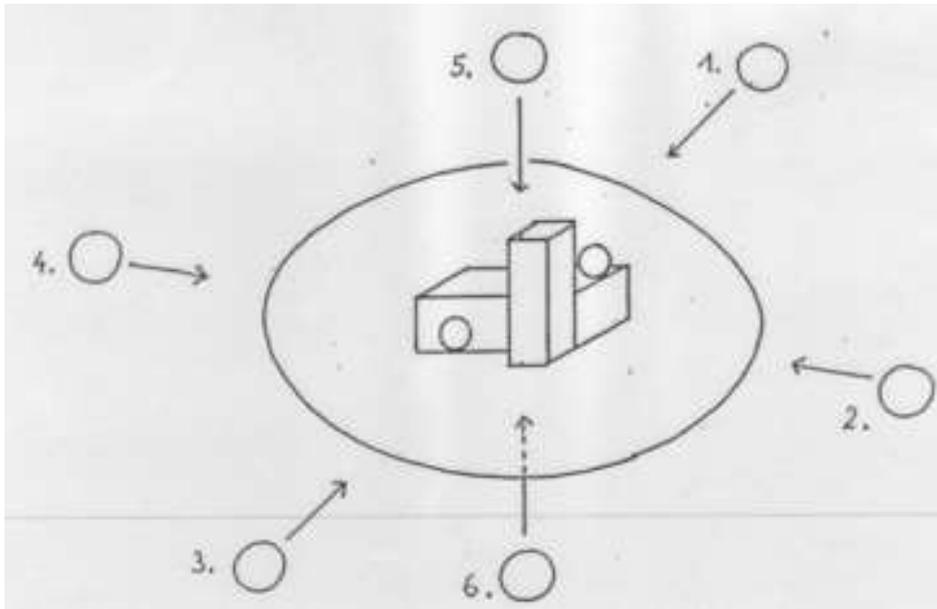


# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 1 : POINTS DE VUE



### POINTS DE VUE N°6



5 est la vue de dessus  
6 est la vue de dessous

<b>A.</b>	<b>B.</b>	<b>C.</b>	<b>D.</b>
<b>E.</b>	<b>F.</b>	<b>G.</b>	<b>H.</b>

Indique sous chaque dessin et à côté de la lettre, le numéro qui correspond au point de vue.

Il y a 2 dessins en trop. N'écris rien dessous.



# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 2 : TRAVERSEE



### TRAVERSEE N°1

Pour rejoindre sa ferme, un fermier doit traverser une rivière dans une barque juste assez grande pour lui et son loup ou lui et sa chèvre ou lui et son chou.

S'il laisse le loup seul avec la chèvre, il la mange.

S'il laisse la chèvre seule avec le chou, elle le mange.

Il peut enfermer son loup, sa chèvre ou son chou dans sa ferme.



**Comment le fermier doit-il organiser ses traversées afin qu'aucun ne se fasse manger par un autre ?**



# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 2 : TRAVERSEE

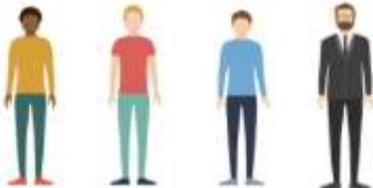


### TRAVERSEE N°2

Quatre personnes, Alain, Bernard, Claude et Damien doivent traverser une passerelle par une nuit sans lune pour rejoindre leur maison.

Ils n'ont qu'une seule torche.

La passerelle est fragile. Elle ne peut supporter que le poids de 2 personnes.



**Comment faire traverser les 4 personnes ?**



# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 2 : TRAVERSEE



### TRAVERSEE N°3

Un fermier veut rejoindre une île pour y pique-niquer. Il a une barque juste assez grande pour lui et son loup ou lui et sa chèvre ou lui et son chou.

S'il laisse le loup seul avec la chèvre, il la mange.

S'il laisse la chèvre seule avec le chou, elle le mange.



**Comment le fermier doit-il organiser ses traversées afin qu'aucun ne se fasse manger par un autre ?**



# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 2 : TRAVERSEE



### TRAVERSEE N°4

Quatre personnes doivent traverser une passerelle par une nuit sans lune pour rejoindre leur maison. Chacune marche à une vitesse maximale donnée.

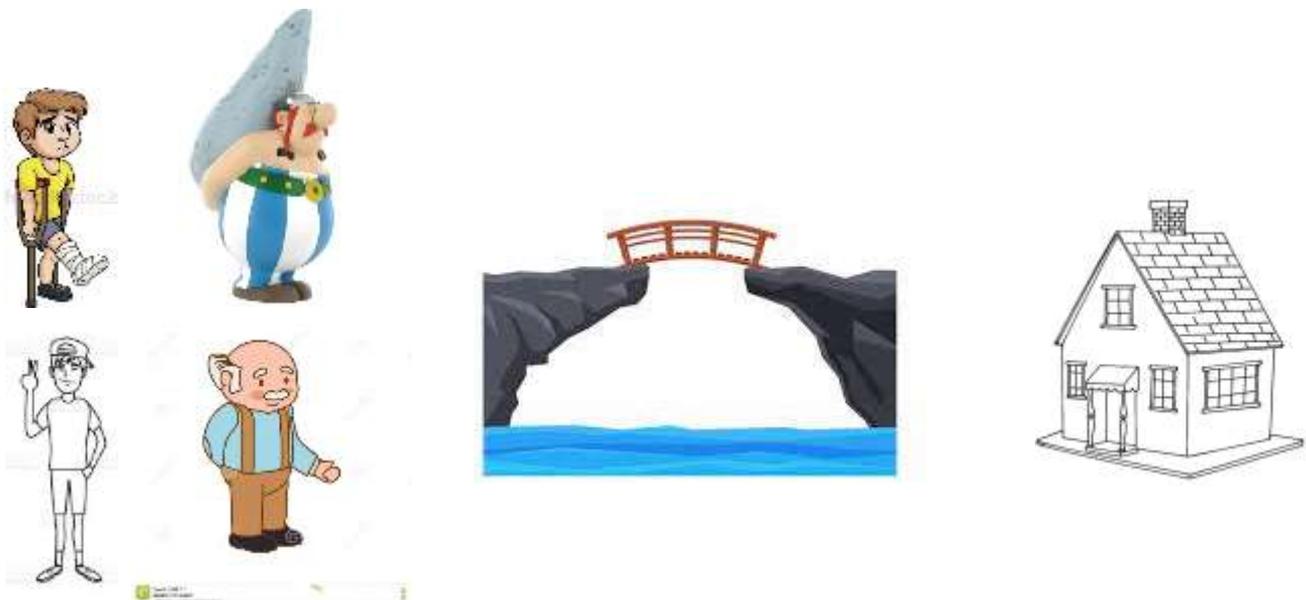
Achille est blessé, il lui faudra 10 minutes pour traverser.

Boris est très chargé, il lui faudra 5 minutes pour traverser.

Charles est vieux, il lui faudra 2 minutes pour traverser.

David est jeune, il lui faudra 1 minute pour traverser.

Ils n'ont qu'une seule torche. La passerelle est fragile. Elle ne peut supporter que le poids de 2 personnes.



**Sachant que l'autonomie de la torche est de 19 minutes, explique comment vont faire ces 4 personnes.**



# 1 énigme mathématique par jour

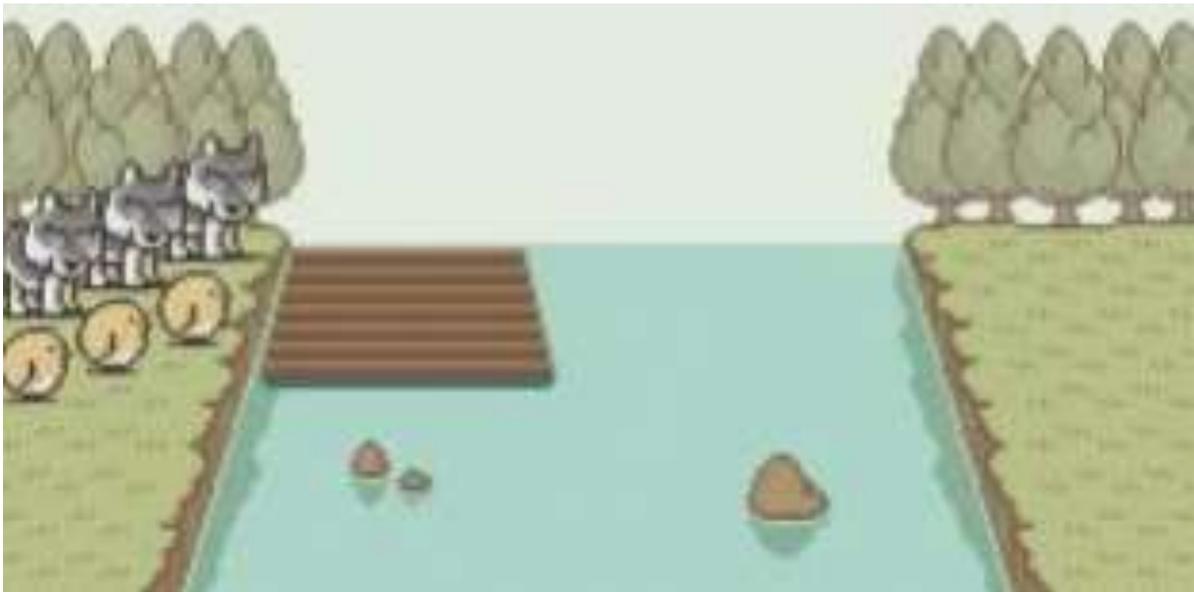
## JOUR 2 : TRAVERSEE



### TRAVERSEE N°5

Tu dois emmener les 3 loups et les 3 poussins sur l'autre rive en respectant 3 contraintes :

- Le radeau ne peut accueillir plus de 2 animaux
- On ne peut pas déplacer le radeau s'il est vide
- S'il y a plus de loups que de poussins sur une des rives, les loups mangent les poussins



**Comment tu vas t'y prendre pour emmener les loups et les poussins sur l'autre rive ?**





# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 2 : TRAVERSEE



### TRAVERSEE N°6

Quatre personnes doivent traverser une passerelle par une nuit sans lune pour rejoindre leur maison. Chacune marche à une vitesse maximale donnée.

Achille est blessé, il lui faudra 10 minutes pour traverser.

Boris est très chargé, il lui faudra 5 minutes pour traverser.

Charles est vieux, il lui faudra 2 minutes pour traverser.

David est jeune, il lui faudra 1 minute pour traverser.

Ils n'ont qu'une seule torche. La passerelle est fragile. Elle ne peut supporter que le poids de 2 personnes.



**Sachant que l'autonomie de la torche est de 17 minutes, explique comment vont faire ces 4 personnes ?**



# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 3 : LOGIQUE



### TECTONIC 1

Complète la grille de manière à ce qu'une zone de 5 cases contienne les chiffres de 1 à 5 ; une zone de 4 cases les chiffres de 1 à 4 ; une zone de 3 cases les chiffres de 1 à 3 ; une zone de 2 cases les chiffres de 1 à 2.

Une case unique ne peut contenir que le chiffre 1.

Deux chiffres identiques ne peuvent pas se toucher même en diagonale.

	5			
		1		1
	3			
2				
		5	4	



# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 3 : LOGIQUE



### TECTONIC 2

Complète la grille de manière à ce qu'une zone de 5 cases contienne les chiffres de 1 à 5 ; une zone de 4 cases les chiffres de 1 à 4 ; une zone de 3 cases les chiffres de 1 à 3 ; une zone de 2 cases les chiffres de 1 à 2.

Une case unique ne peut contenir que le chiffre 1.

Deux chiffres identiques ne peuvent pas se toucher même en diagonale.

1		5		2
			4	
	4			
			2	
		3		



# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 3 : LOGIQUE



### TECTONIC 3

Complète la grille de manière à ce qu'une zone de 5 cases contienne les chiffres de 1 à 5 ; une zone de 4 cases les chiffres de 1 à 4 ; une zone de 3 cases les chiffres de 1 à 3 ; une zone de 2 cases les chiffres de 1 à 2.

Une case unique ne peut contenir que le chiffre 1.

Deux chiffres identiques ne peuvent pas se toucher même en diagonale.

	5			
2				
	5		4	
		2		5



# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 3 : LOGIQUE



### TECTONIC 4

Complète la grille de manière à ce qu'une zone de 5 cases contienne les chiffres de 1 à 5 ; une zone de 4 cases les chiffres de 1 à 4 ; une zone de 3 cases les chiffres de 1 à 3 ; une zone de 2 cases les chiffres de 1 à 2.

Une case unique ne peut contenir que le chiffre 1.

Deux chiffres identiques ne peuvent pas se toucher même en diagonale.

						4		5
	3			4				
			3		2		3	
							2	
			4				1	



# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 3 : LOGIQUE



### TECTONIC 5

Complète la grille de manière à ce qu'une zone de 5 cases contienne les chiffres de 1 à 5 ; une zone de 4 cases les chiffres de 1 à 4 ; une zone de 3 cases les chiffres de 1 à 3 ; une zone de 2 cases les chiffres de 1 à 2.

Une case unique ne peut contenir que le chiffre 1.

Deux chiffres identiques ne peuvent pas se toucher même en diagonale.

			4		5			
3							3	
		2		5	3	2		
3							5	
				3		2		



# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 3 : LOGIQUE



### TECTONIC 6

Complète la grille de manière à ce qu'une zone de 6 cases contienne les chiffres de 1 à 6 ; une zone de 5 cases les chiffres de 1 à 5 ; une zone de 4 cases les chiffres de 1 à 4 ; une zone de 3 cases les chiffres de 1 à 3 ; une zone de 2 cases les chiffres de 1 à 2.

Une case unique ne peut contenir que le chiffre 1.

Deux chiffres identiques ne peuvent pas se toucher même en diagonale.

2					4
				6	2
5			3		
			5		
				4	





# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 4 : ECHECS



### ECHECS ET MATHS 2

Trouve en combien de coups minimums le fou peut atteindre la cible.

	A	B	C	D	E	F	G	H
8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								





# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 4 : ECHECS



### ECHECS ET MATHS 4

Trouve en combien de coups minimums le cavalier peut atteindre la cible.

A B C D E F G H

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								



# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 4 : ECHECS



### ECHECS ET MATHS 5

Trouve en combien de coups minimums le cavalier peut atteindre la cible.

	A	B	C	D	E	F	G	H
8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								





# 1 énigme mathématique par jour

## JOUR 4 : MATERIEL

