



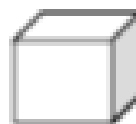
1 énigme mathématique par jour JOUR 1 : FACES À DÉNOMBRER



FACES A DENOMBRER N°1

Harry pose un cube sur la table.

Il y a 5 faces qu'il peut voir.

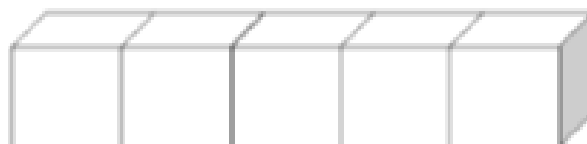


Harry colle deux cubes par une face et il les pose sur la table.

Il peut voir huit faces de petits cubes.



Maintenant Harry colle cinq cubes et les pose sur la table.



Combien de faces de petits cubes peut-il voir ?

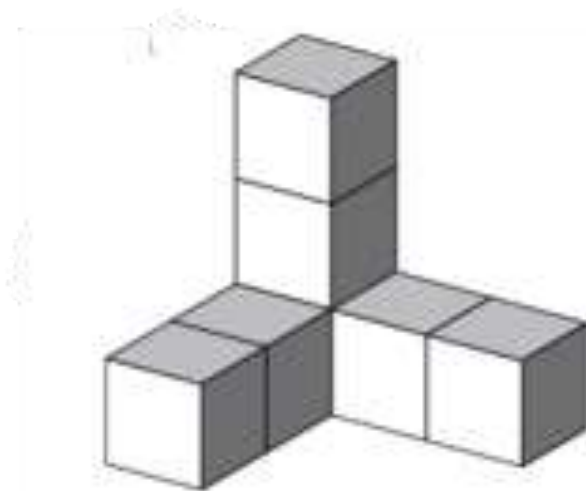


1 énigme mathématique par jour JOUR 1 : FACES À DÉNOMBRER



FACES À DÉNOMBRER N°2

Mickaël pose cette construction de petits cubes sur la table.



Combien de faces de petits cubes peut-il voir en faisant le tour de son assemblage ?

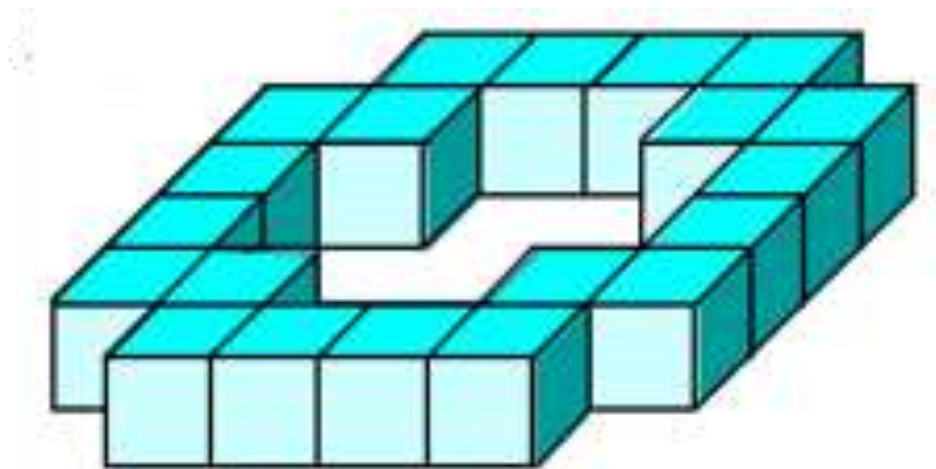


1 énigme mathématique par jour JOUR 1 : FACES À DÉNOMBRER



FACES À DÉNOMBRER N°3

En collant des petits cubes entre eux, j'ai réalisé cette construction. Pour la peindre, je l'ai plongé dans un pot de peinture mais quand la peinture a été sèche tous les cubes se sont décollés !



Au total, combien de faces de cubes sont peintes ?

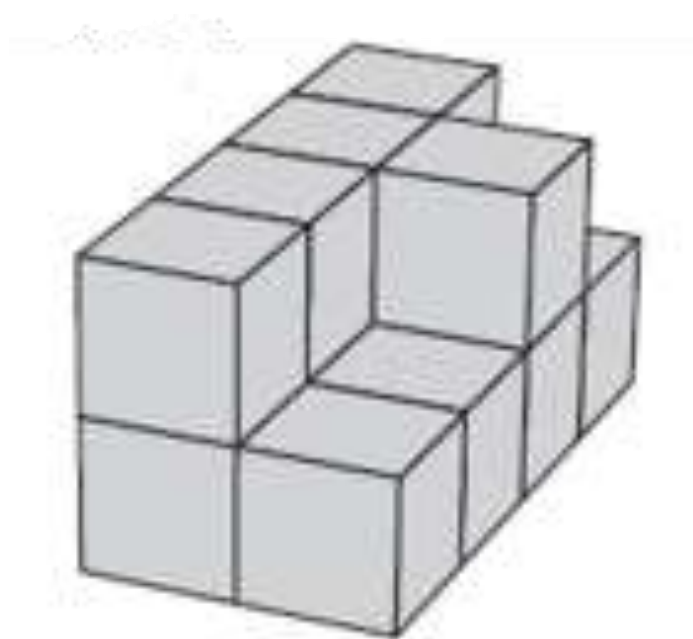


1 énigme mathématique par jour JOUR 1 : FACES À DÉNOMBRER



FACES À DÉNOMBRER N°4

En collant des petits cubes entre eux, j'ai réalisé cette construction. Pour la peindre, je l'ai plongé dans un pot de peinture mais quand la peinture a été sèche tous les cubes se sont décollés !



- a) Combien de faces de petits cubes cet assemblage possède-t-il ?
- b) Combien de faces cet assemblage possède-t-il ?



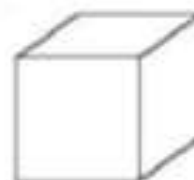
1 énigme mathématique par jour

JOUR 1 : FACES À DÉNOMBRER

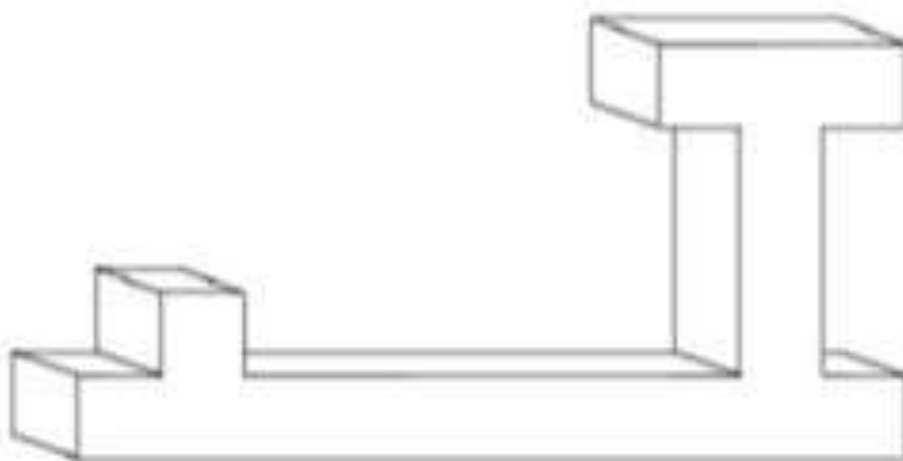


FACES À DÉNOMBRER N°5

Voici un cube : il possède 6 faces.



Voici un nouveau solide :



Combien de faces ce solide possède-t-il ?

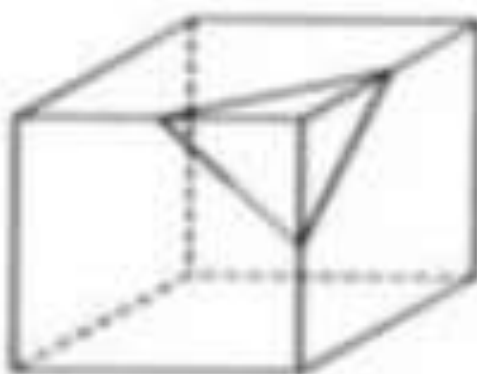


1 énigme mathématique par jour JOUR 1 : FACES À DÉNOMBRER



FACES À DÉNOMBRER N°6

On a coupé tous les coins d'un cube en passant par les milieux de chaque arête (le dessin montre comment on a coupé un des coins).



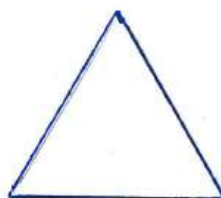
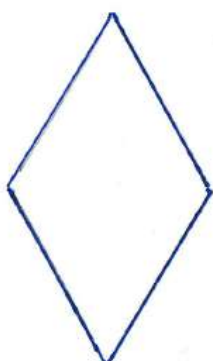
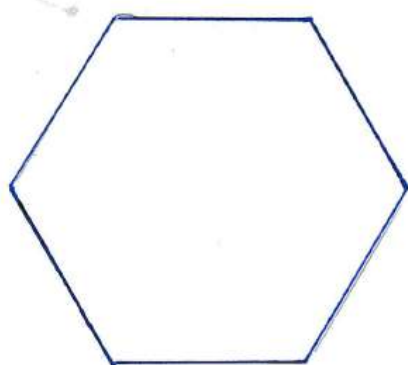
Combien le nouveau solide obtenu a-t-il de faces, de sommets et d'arêtes ?



1 énigme mathématique par jour JOUR 2 : AIRES ET RECOUVREMENT



AIRES ET RECOUVREMENTS N°1



D'après toi combien faudrait-il de triangles pour recouvrir chacune de ces quatre figures ?



1 énigme mathématique par jour JOUR 2 : AIRES ET RECOUVREMENT



AIRES ET RECOUVREMENTS N°2

Voici deux figures réalisées à l'aide des pièces de tangram.

Figure A :

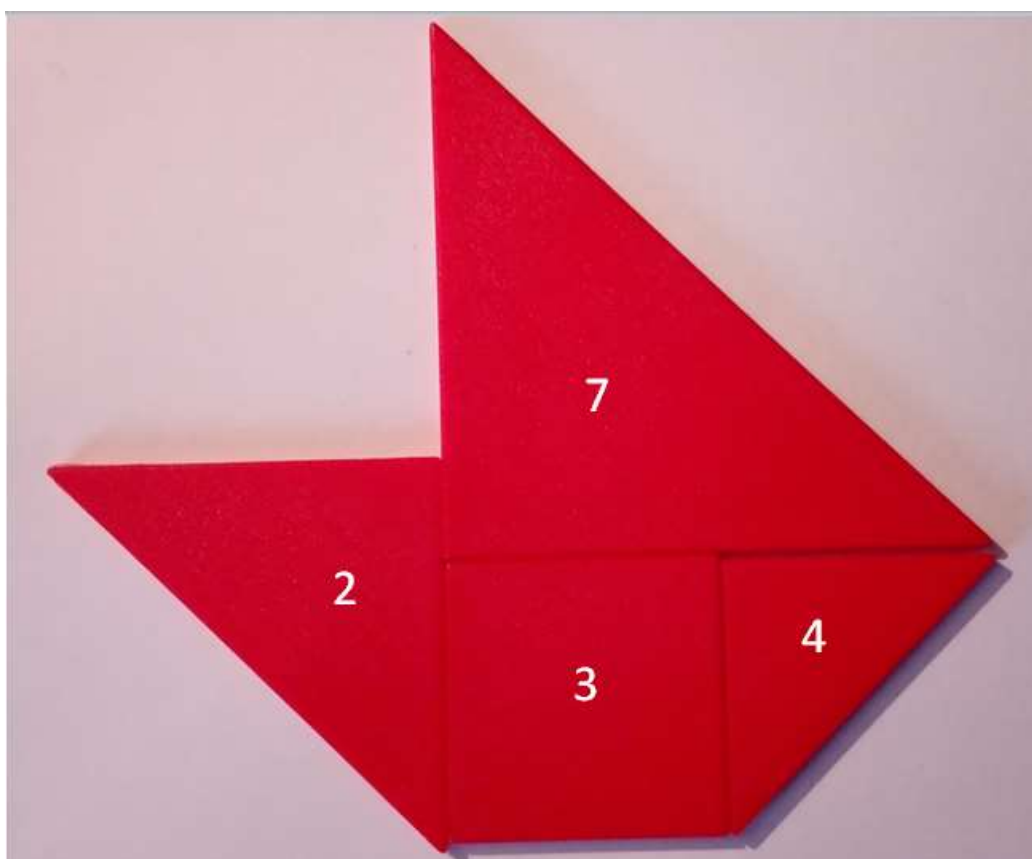
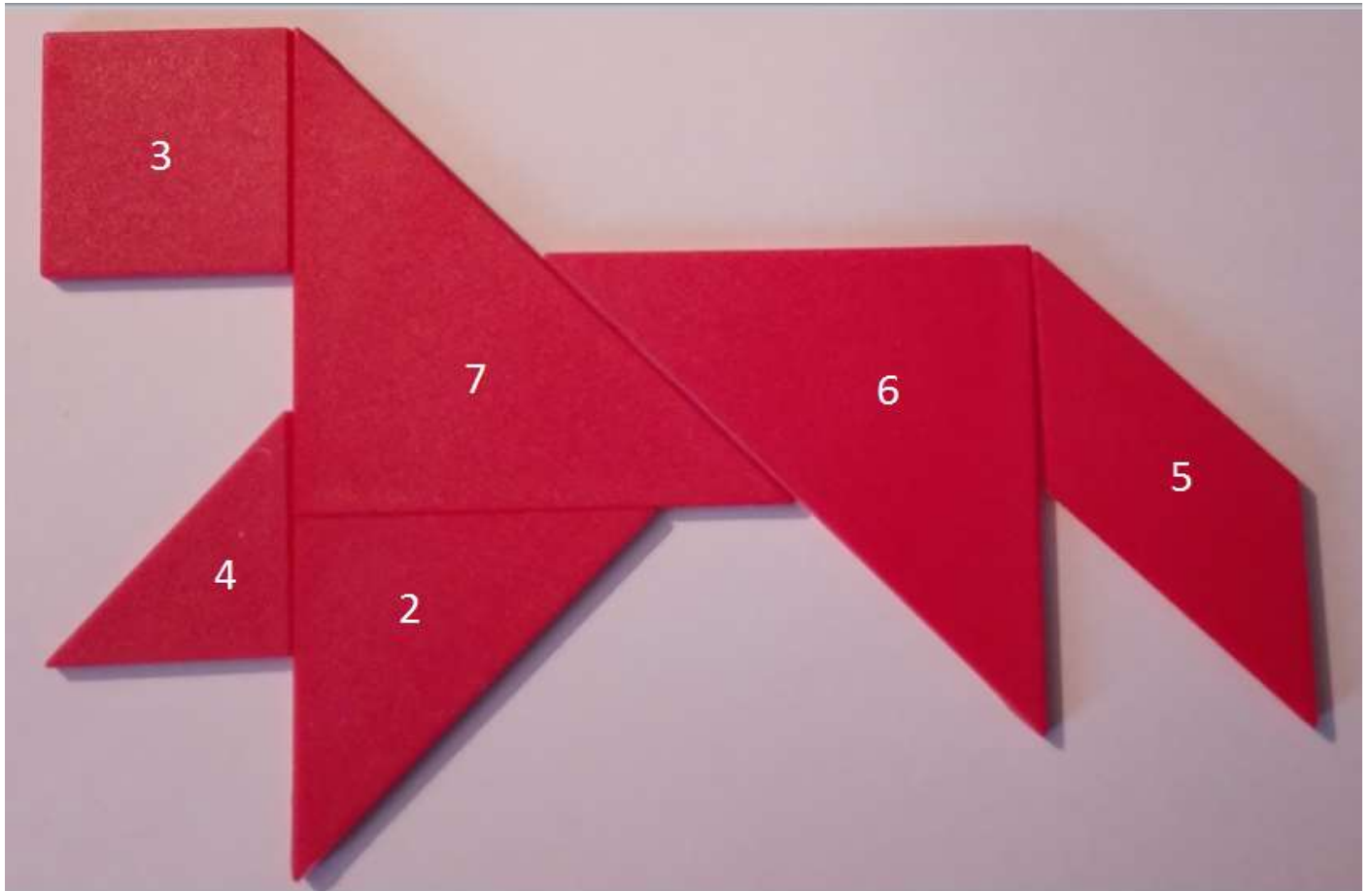


Figure B :



**Combien faudra-t-il de triangles n°4 pour recouvrir
chacune de ces deux figures ?**



1 énigme mathématique par jour JOUR 2 : AIRES ET RECOUVREMENT



AIRES ET RECOUVREMENTS N°3

Voici deux figures réalisées à l'aide des pièces de tangram et un triangle :

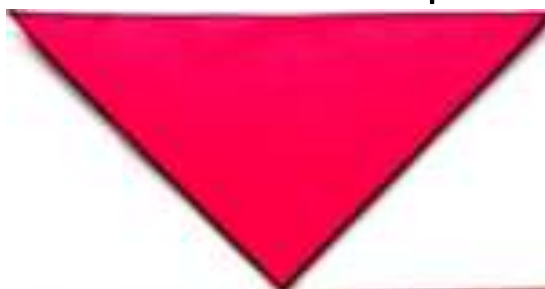


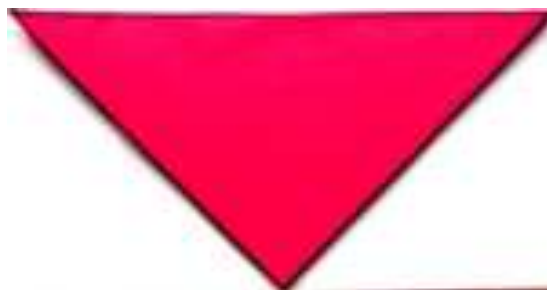
Figure A



Figure B :



Combien faudra-t-il de triangles (ci-dessous) pour recouvrir chacune de ces deux figures ?



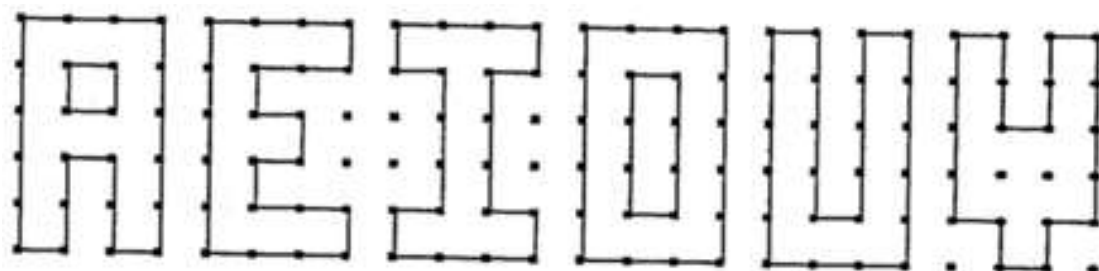


1 énigme mathématique par jour JOUR 2 : AIRES ET RECOUVREMENT



AIRES ET RECOUVREMENTS N°4

Voici des voyelles :



Si tu colories ces lettres :

- Lesquelles useront le plus ton feutre ?
- Laquelle usera le moins ton feutre ?

Si tu les écris :

- lesquelles useront le plus ton stylo ?
- lesquelles useront le moins ton stylo ?

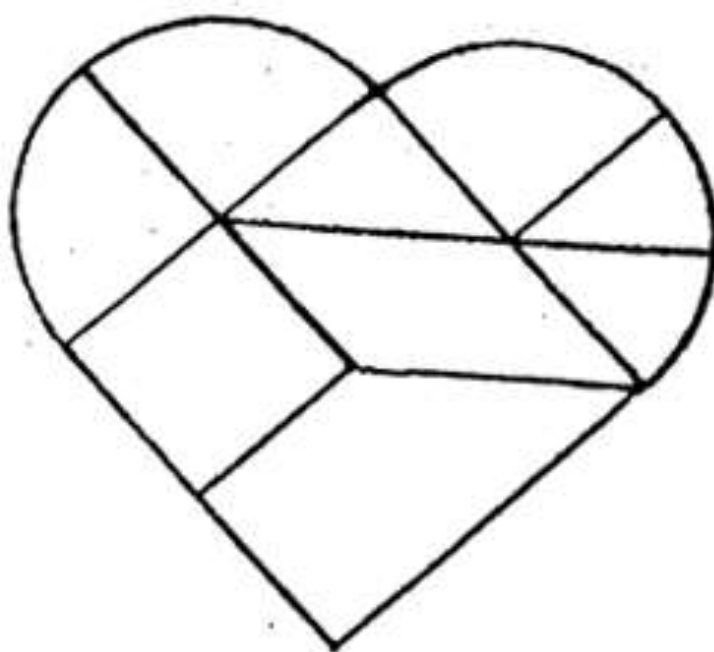


1 énigme mathématique par jour JOUR 2 : AIRES ET RECOUVREMENT



AIRES ET RECOUVREMENTS N°5

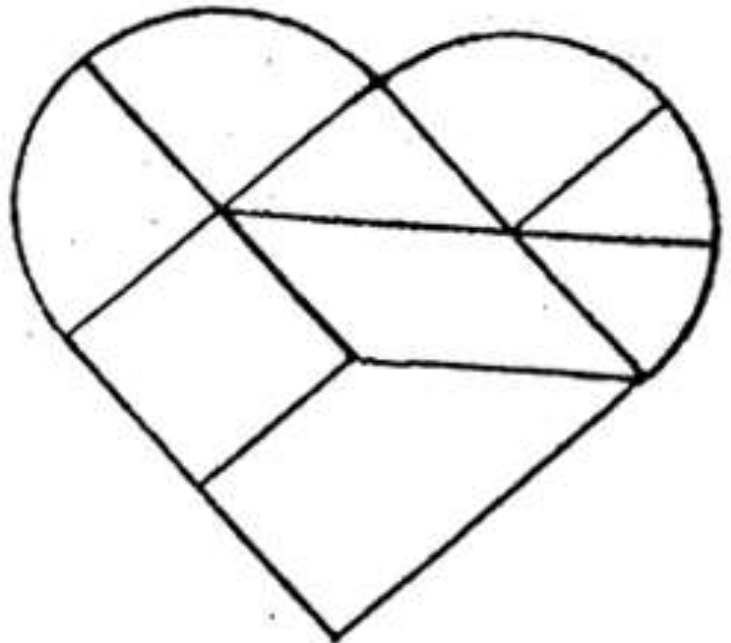
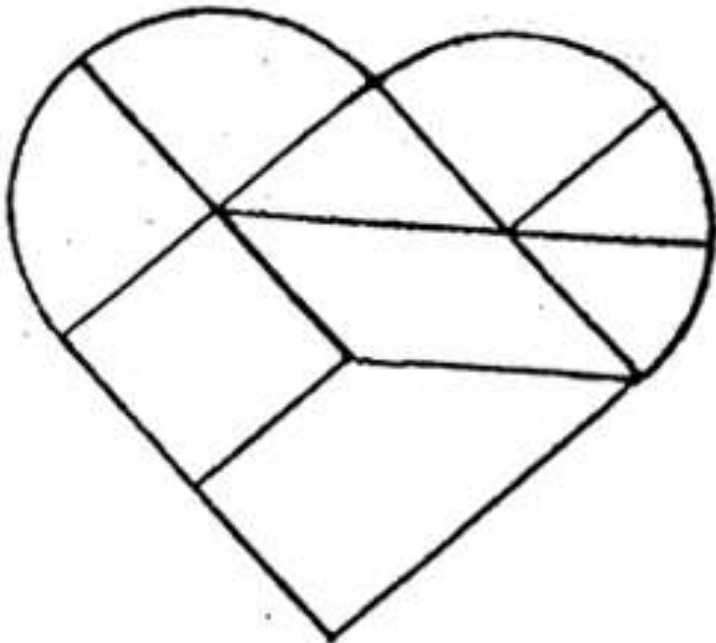
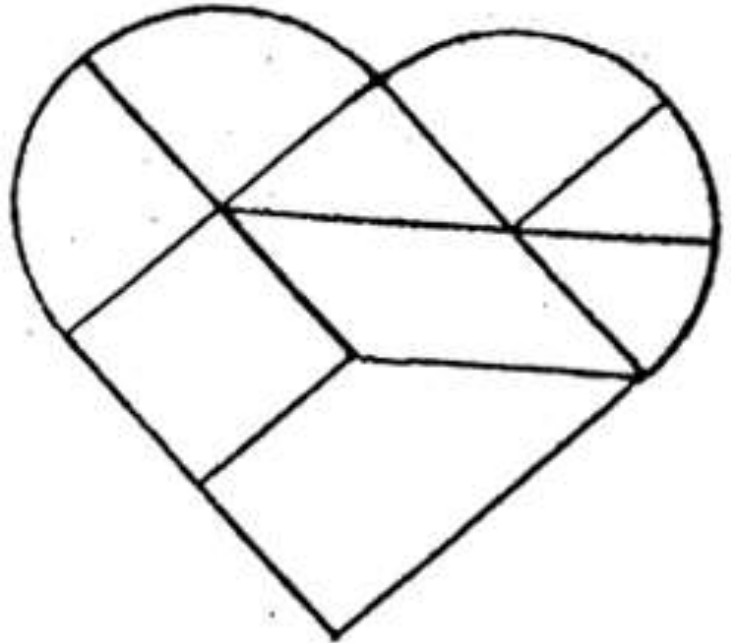
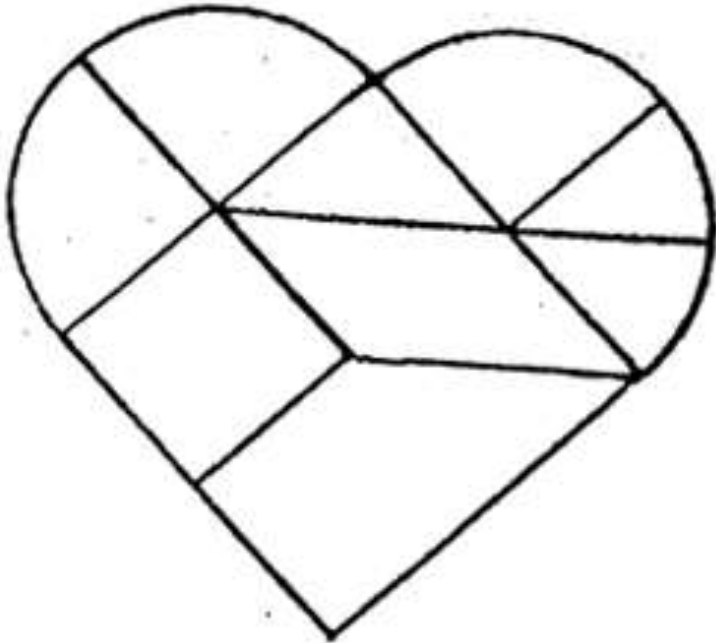
Avec une seule couleur, colorie exactement la moitié de cette figure.
Chacun des 9 morceaux doit être colorié entièrement ou pas du tout.





1 énigme mathématique par jour

JOUR 2 : Matériel

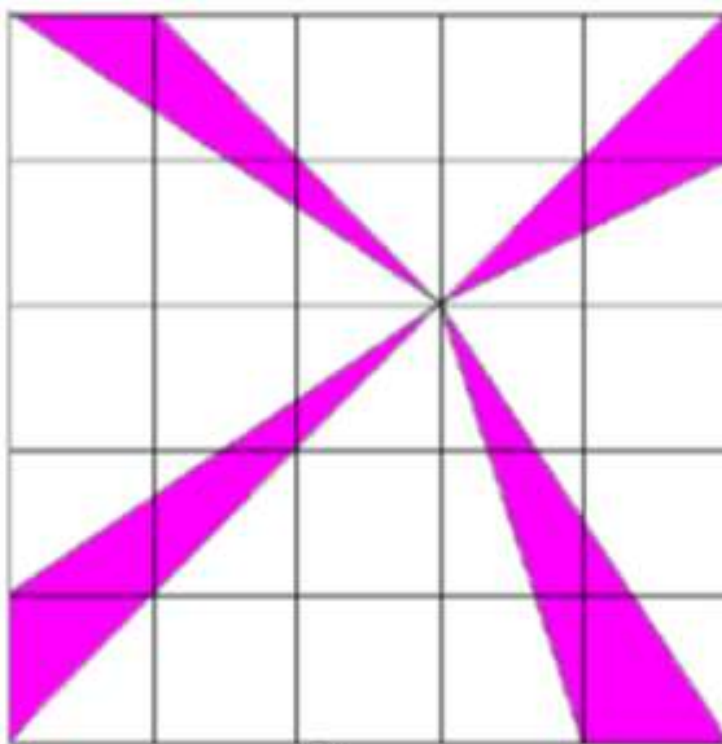




1 énigme mathématique par jour JOUR 2 : AIRES ET RECOUVREMENT



AIRES ET RECOUVREMENTS N°6

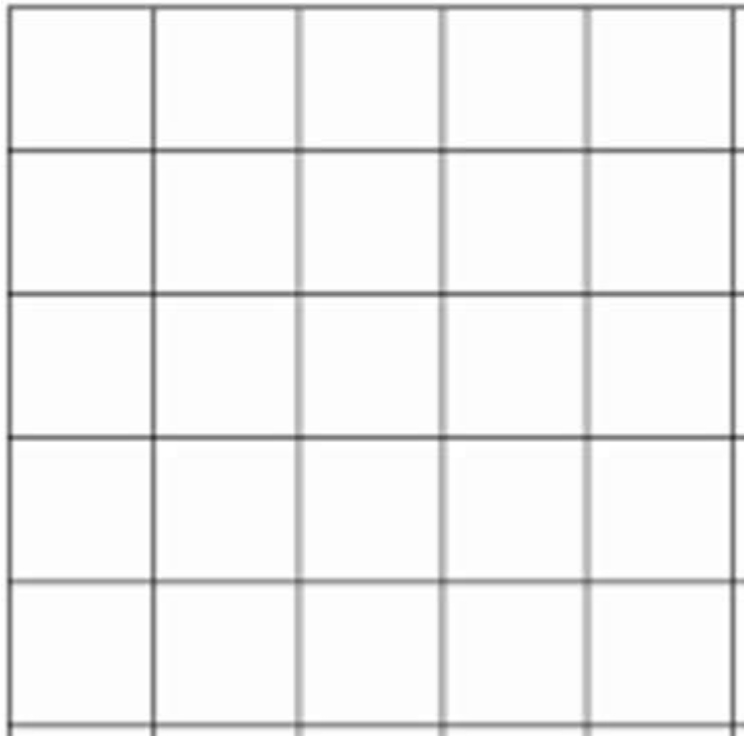
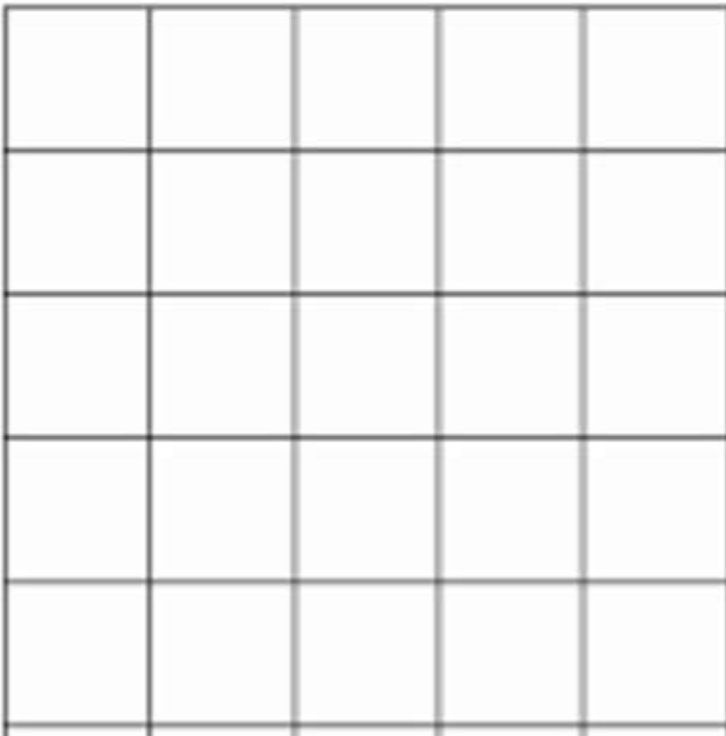
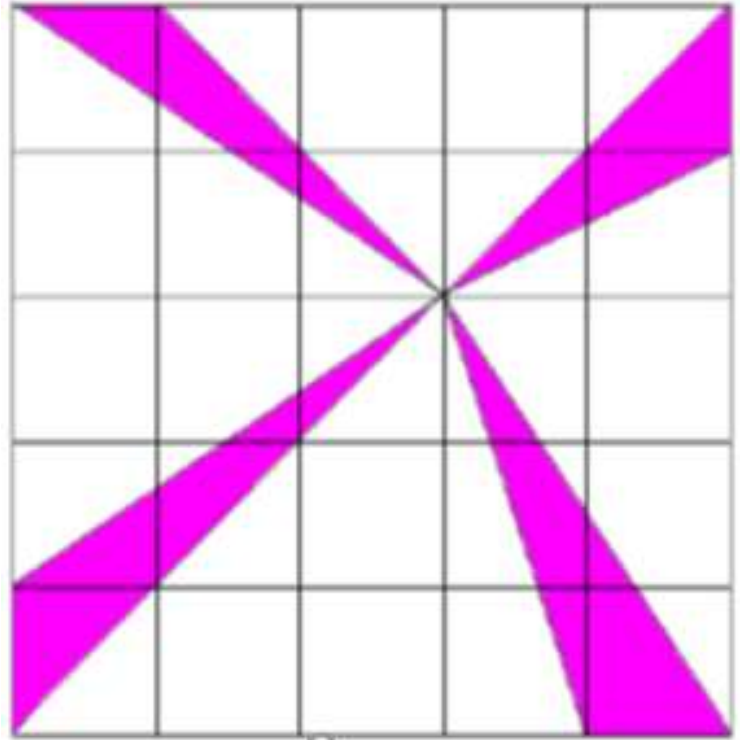
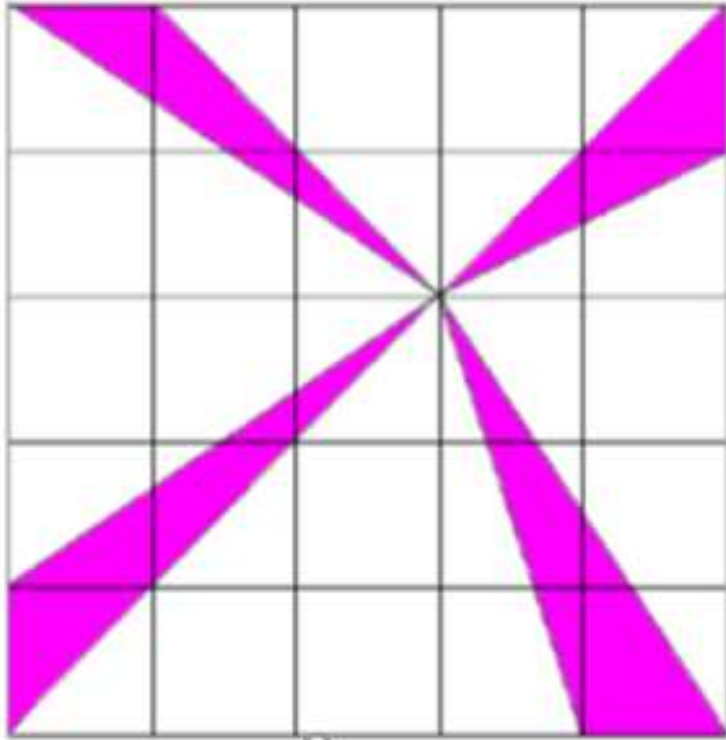


Quelle fraction de l'aire du grand carré est coloriée ?



1 énigme mathématique par jour

JOUR 2 : Matériel





1 énigme mathématique par jour

JOUR 3 : FUBUKI



FUBUKI N°1

Complète la grille avec les nombres proposés de façon à ce que le total de chaque ligne ou colonne soit égal à la somme indiquée dans les cases grisées.

Je débute			
9		7	20
			13
3		8	12
14	10	21	

1	2	4	5	6
---	---	---	---	---



1 énigme mathématique par jour

JOUR 3 : FUBUKI



FUBUKI N°2

Complète la grille avec les nombres proposés de façon à ce que le total de chaque ligne ou colonne soit égal à la somme indiquée dans les cases grisées.

Je me débrouille			
7			10
	5		14
		9	21
17	15	13	

1	2	3	4	6	8
---	---	---	---	---	---



1 énigme mathématique par jour

JOUR 3 : FUBUKI



FUBUKI N°3

Complète la grille avec les nombres proposés de façon à ce que le total de chaque ligne ou colonne soit égal à la somme indiquée dans les cases grisées.

Je progresse			
6			15
			9
		8	21
18	11	16	

1	2	3	4	5	7	9
---	---	---	---	---	---	---



1 énigme mathématique par jour

JOUR 3 : FUBUKI



FUBUKI N°4

Complète la grille avec les nombres proposés de façon à ce que le total de chaque ligne ou colonne soit égal à la somme indiquée dans les cases grisées.

J'assure			
			18
	1		13
			14
10	16	19	

2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---



1 énigme mathématique par jour

JOUR 3 : FUBUKI



FUBUKI N°5

Complète la grille avec les nombres proposés de façon à ce que le total de chaque ligne ou colonne soit égal à la somme indiquée dans les cases grisées.

Je suis au top			
			10
			15
			20
18	21	6	

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---



1 énigme mathématique par jour

JOUR 4 : MASTERMIND



MASTERMIND N°1

A l'aide des indices, écris le code dans les cases vides.
 Les lettres utilisées pour le code sont ABCDEF.
 Un code peut contenir plusieurs fois la même lettre.

CODE			INDICES
B	E	D	1 ^{ère} lettre mal placée 3 ^e lettre mal placée
C	F	A	2 ^e lettre mal placée
A	B	C	2 ^e lettre mal placée

AIDE	AIDE	AIDE	AIDE	AIDE	AIDE
A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B
C	C	C	C	C	C
D	D	D	D	D	D
E	E	E	E	E	E
F	F	F	F	F	F

AIDE	AIDE	AIDE	AIDE	AIDE	AIDE
A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B
C	C	C	C	C	C
D	D	D	D	D	D
E	E	E	E	E	E
F	F	F	F	F	F



1 énigme mathématique par jour

JOUR 4 : MASTERMIND



MASTERMIND N°2

A l'aide des indices, écris le code dans les cases vides.
 Les lettres utilisées pour le code sont ABCDEF.
 Un code peut contenir plusieurs fois la même lettre.

CODE

A	B	C	D
E	F	A	B
B	D	C	E

INDICES

1 ^{ère} lettre bien placée 4 ^e lettre mal placée
1 ^{er} lettre mal placée 2 ^e lettre mal placée 3 ^e lettre mal placée
2 ^e lettre bien placée 4 ^e lettre mal placée



1 énigme mathématique par jour

JOUR 4 : MASTERMIND



MASTERMIND N°3

A l'aide des indices, écris le code dans les cases vides.
 Les lettres utilisées pour le code sont ABCDEF.
 Un code peut contenir plusieurs fois la même lettre.

CODE				INDICES
F	D	B	E	3 ^e lettre bien placée
C	A	D	F	1 ^{ère} lettre mal placée 2 ^e lettre mal placée
A	B	C	D	1 ^{ère} lettre bien placée 2 ^e lettre bien placée 3 ^e lettre mal placée



1 énigme mathématique par jour JOUR 4 : MASTERMIND



MASTERMIND N°4

A l'aide des indices, écris le code dans les cases vides.
Les lettres utilisées pour le code sont ABCD.
Un code peut contenir plusieurs fois la même lettre.

CODE	INDICES				
<table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr></table>	A	B	C	<table><tr><td>trois lettres mal placées</td></tr></table>	trois lettres mal placées
A	B	C			
trois lettres mal placées					
<table><tr><td>B</td><td>C</td><td>A</td></tr></table>	B	C	A	<table><tr><td>trois lettres mal placées</td></tr></table>	trois lettres mal placées
B	C	A			
trois lettres mal placées					
<table><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>					

[illegible]



1 énigme mathématique par jour

JOUR 4 : MASTERMIND



MASTERMIND N°5

A l'aide des indices, écris le code dans les cases vides.
 Les lettres utilisées pour le code sont ABCD.
 Un code peut contenir plusieurs fois la même lettre.

CODE

A	D	C
C	D	B
C	B	A

INDICES

Deux lettres mal placées

Deux lettres mal placées

Une lettre bien placée
 Deux lettres mal placées



1 énigme mathématique par jour

JOUR 4 : MASTERMIND



MASTERMIND N°6

A l'aide des indices, écris le code dans les cases vides.
 Les lettres utilisées pour le code sont ABCDEFGH.
 Un code peut contenir plusieurs fois la même lettre.

CODE

B	D	G
A	F	H
A	G	E
F	H	C
D	B	A

INDICES

Aucune lettre correcte
Deux lettres mal placées
Une lettre mal placée
Deux lettres bien placées
Une lettre mal placée

AIDE	AIDE	AIDE	AIDE	AIDE	AIDE
A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B
C	C	C	C	C	C
D	D	D	D	D	D
E	E	E	E	E	E
F	F	F	F	F	F
G	G	G	G	G	G
H	H	H	H	H	H

AIDE	AIDE	AIDE	AIDE	AIDE	AIDE
A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B
C	C	C	C	C	C
D	D	D	D	D	D
E	E	E	E	E	E
F	F	F	F	F	F
G	G	G	G	G	G
H	H	H	H	H	H



1 énigme mathématique par jour

JOUR 4 : MASTERMIND



MASTERMIND N°7

A l'aide des indices, écris le code dans les cases vides.
 Les lettres utilisées pour le code sont ABCDEFGH.
 Un code peut contenir plusieurs fois la même lettre.

CODE				INDICES
G	C	B	D	Deux lettres bien placées Une lettre mal placée
G	A	C	D	Une lettre bien placée Une lettre mal placée
G	C	B	H	Deux lettres bien placées Deux lettres mal placées
F	C	G	H	Trois lettres mal placées



1 énigme mathématique par jour

JOUR 4 : MASTERMIND



MASTERMIND N°8

A l'aide des indices, écris le code dans les cases vides.
 Les lettres utilisées pour le code sont ABCDEFGH.
 Un code peut contenir plusieurs fois la même lettre.

CODE				INDICES
D	C	H	E	Une lettre mal placée
D	H	F	A	Trois lettres mal placées
A	H	F	D	Une lettre bien placée Deux lettres mal placées
C	A	A	B	Une lettre mal placée Une lettre mal placée
H	A	F	D	Une lettre bien placée Deux lettres mal placées

[illegible][illegible]

Grilles vierges (codes de 4 lettres)

[illegible][illegible]