

CASSE-TÊTES GÉOMÉTRIQUES

Règles

Déterminer l'aire ou la longueur manquante à l'aide des éléments à disposition dans les configurations proposées.

Utilisation en mathématiques

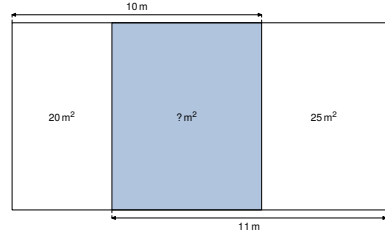
Ce jeu peut permettre de développer les compétences suivantes :

Chercher Domaines du socle : 2, 4	Tester, essayer, valider, corriger une démarche. (C2) Extraire des informations, les organiser, les confronter à ses connaissances. (C3)
Raisonnement Domaines du socle : 2, 3, 4	Raisonnement collectivement. (C2) Justifier, argumenter. (C2)
Calculer Domaines du socle : 4	Calculer avec des nombres. (C2) Contrôler les calculs. (C2) Calculer avec des lettres, des algorithmes... (C4)
Communiquer Domaines du socle : 1, 3	Communiquer pour expliquer, argumenter et comprendre autrui. (C3) Communiquer pour porter un regard critique. (C4)

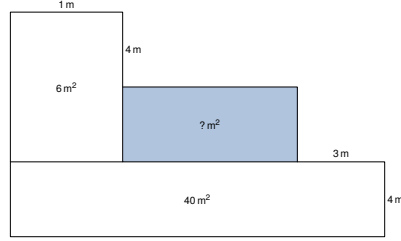
Prêt pour le casse-tête ?



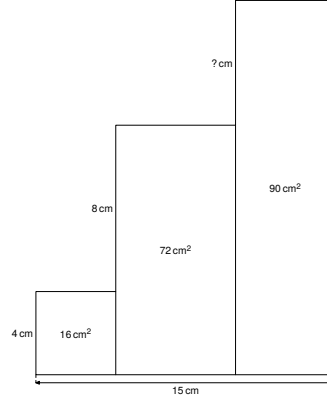
1



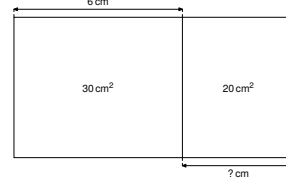
2



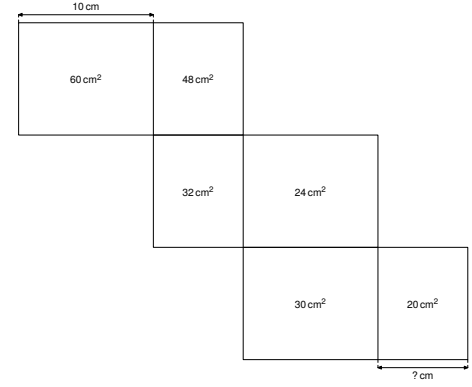
7



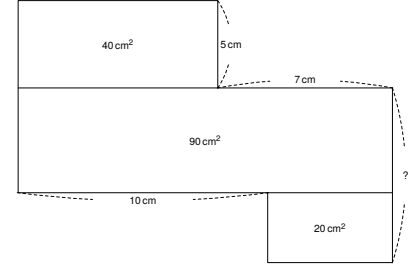
3



6



4



5



Prêt pour le casse-tête ?

Chercher Domaines du socle : 2, 4	Tester, essayer, valider, corriger une démarche. (C2) Extraire des informations, les organiser, les confronter à ses connaissances. (C3)
Raisonnement Domaines du socle : 2, 3, 4	Raisonnement collectivement. (C2) Justifier, argumenter. (C2)
Calculer Domaines du socle : 4	Calculer avec des nombres. (C2) Contrôler les calculs. (C2) Calculer avec des lettres, des algorithmes... (C4)
Communiquer Domaines du socle : 1, 3	Communiquer pour expliquer, argumenter et comprendre autrui. (C3) Communiquer pour porter un regard critique. (C4)

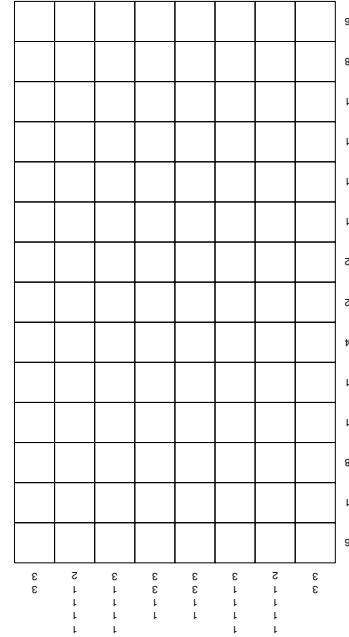
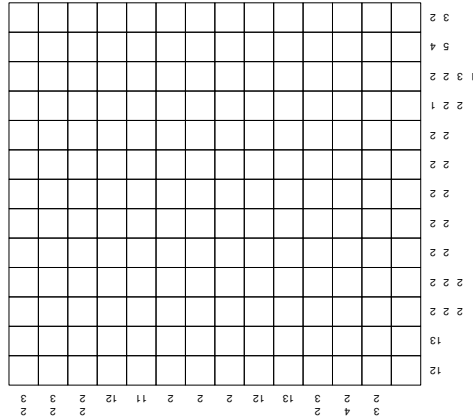
Ce jeu peut permettre de développer les compétences suivantes :

Utilisation en mathématiques

- Trouver les cases noires les grilles proposées.
- Les nombres affichés sur le côté et au dessus de la grille vous donnent les informations nécessaires. Ils indiquent la taille des blocs de cases noires de la ligne ou de la colonne sur lesquelles ils sont.
- Exemple : "3" sur la gauche d'une ligne indique que, de gauche à droite sur cette ligne, un bloc de 3 cases noires puis un bloc de 4 cases noires. Ces deux blocs ne pouvant pas être directement accolés.

Règles

NONOGRAMMES



Collège Jean Zúñiga de Jhuanda

Illustration : Jeanne PUNIER, Yel

La nuit du jeu Mathématique

NONOGRAMME

ENIGME AIRE

LIVRET JEUX

Sebastien JOUANO

APMEP

irem

de l'Éducation Nationale