

Règles

- Le but du jeu est de diviser une grille en plusieurs rectangles, certains d'entre eux peuvent être des carrés.
- Deux rectangles ne peuvent pas se chevaucher.
- La grille doit être entièrement recouverte par les rectangles.
- Des nombres apparaissent sur la grille : chaque rectangle doit en contenir un et un seul.
- Celui-ci indique l'aire du rectangle qui le contient.

Utilisation en mathématiques

Ce jeu peut servir à découvrir ou à illustrer les points notions suivantes :

- les diviseurs d'un nombre ;
- les nombres premiers ;
- les carrés parfaits ;
- les racines carrées ;
- l'aire d'un rectangle ;
- l'aire d'un carré.

Par exemple la solution de ce SHIKAKU :

			4
		6	3
2		1	

est la suivante :

			4
		6	3
2		1	

Prêt pour tester ce jeu ?



8				
				12
2		3		

3		2		1
	2	8		
		3		
2				4

				15					2
								12	
				10					
					3				8
3	4				3			1	1
									4
								4	
2						12			
				16					

1

2

3

4

7

6

5

Ce jeu peut permet de développer les compétences suivantes :

Utilisations en mathématiques

$8 \times 3 + 1 = 25$	$6 \times 5 - 5 = 25$	$3 \times 8 - 1 = 25$																											
<table border="1"><tr><td>1</td><td>1</td><td>6</td></tr><tr><td>4</td><td>3</td><td>9</td></tr><tr><td>4</td><td>3</td><td>8</td></tr></table>	1	1	6	4	3	9	4	3	8	<table border="1"><tr><td>6</td><td>5</td><td>5</td></tr><tr><td>9</td><td>3</td><td>6</td></tr><tr><td>8</td><td>8</td><td>1</td></tr></table>	6	5	5	9	3	6	8	8	1	<table border="1"><tr><td>8</td><td>1</td><td>7</td></tr><tr><td>8</td><td>8</td><td>1</td></tr><tr><td>9</td><td>3</td><td>6</td></tr></table>	8	1	7	8	8	1	9	3	6
1	1	6																											
4	3	9																											
4	3	8																											
6	5	5																											
9	3	6																											
8	8	1																											
8	1	7																											
8	8	1																											
9	3	6																											

A	B	C	D	E	F	G
1	7	3	1	1	6	5
2	5	4	4	3	9	3
3	5	9	4	3	8	1
4	2	1	7	6	8	1
5	2	7	6	2	2	4
6	6	9	8	9	2	7
7	2	5	4	3	5	4

- Répartir 49 jetons numérotés de 1 à 9 au hasard en 7 rangées de 7 jetons.
- Retourner un jeton cible qui donnera le nombre à atteindre. Cette cible devra être obtenue grâce à trois jetons alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale dont deux seront multipliés et le troisième ajouté ou soustrait.

Règles originales

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

Prêt pour tester ce jeu en solo ?

32 dans la grille de TRIOS permettant d'obtenir la cible



Tous les TRIOS pour la cible 32.

A	B	C	D	E	F	G
1	4	6	3	9	6	4
2	8	2	7	2	8	1
3	1	3	5	8	6	4
4	8	5	6	3	9	1
5	2	2	3	7	9	5
6	4	7	4	2	1	6
7	7	9	3	3	8	4

Combien en trouveras-tu ?

