SHIKAKU .

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 се sнікаки:

		4
	6	3
2	1	

est la suivante :

		4
	6	3
2	1	

Prêt pour tester ce jeu?

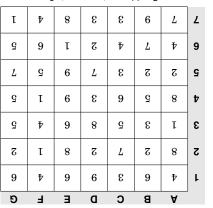


8 12 2 3

3		2	1
	2	8	
	3		
2			4

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

Combien en trouveras-tu?



Tous les TRIOS pour la cible 32.

3

Trouver le maximum de TRIOS permettant d'obtenir la cible 32 dans la grille de la page suivante.

Prêt pour tester ce jeu en solo?

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

1 = 25

6
8
8
9
8
9
8
9
8
1
1
8
8
9
8
9
8
1
8
8
9
8
8
9
8
9
8
8
9
8
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9
8
9</t

<u> </u>	g x	9 97	, =	1+	8
8	8		8	3	Þ
3	6		6	3	Þ
G	9		9	1	ŀ

Utilisation en mathématiques

8	Þ	G	ω	Þ	G	2	L
9	7	2	6	8	6	9	9
3	ħ	2	2	9	7	2	G
Z	ļ	8	9	Z	ļ	2	Þ
ļ	8	8	3	Þ	6	G	3
9	3	6	Э	Þ	Þ	G	S
G	G	9	ļ	ļ	3	7	ļ
Э	4	3	a	၁	В	A	

Ce jeu peut permet de développer les compétences suivantes :

horizontalement, verticalement ou en diagonale dont deux seront multipliés et le troisième ajouté ou soustrait.

- . Cette cible devra être obtenue grâce à trois jetons alignés .
- gées de 7 jetons. • Retouner un jeton cible qui donnera le nombre à atteindre. • Γ
- Répartir 49 jetons numérotés de 1 à 9 au hasard en 7 ran-

Règles originales

оіяТ —

