

Cycle 2

Jour 3 : Il ne faut pas jouer avec des allumettes

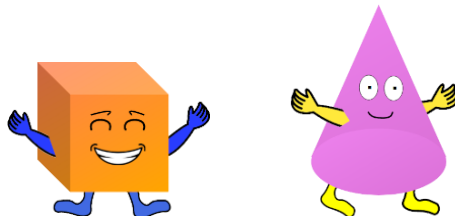
Domaine : Espace et Grandeurs, Résolution de problèmes

Compétences et connaissances travaillées :

- Reconnaître les figures simples (carré, triangle)
- Utiliser les propriétés des figures simples (carré, triangle)
- Modifier la forme d'un chiffre pour en obtenir un autre
- Anticiper le résultat d'une manipulation

Matériel :

- Des allumettes (ou bûchettes...)
- Modèles agrandis en annexe (à photocopier ou vidéo-projeter)
- Solutions en annexe



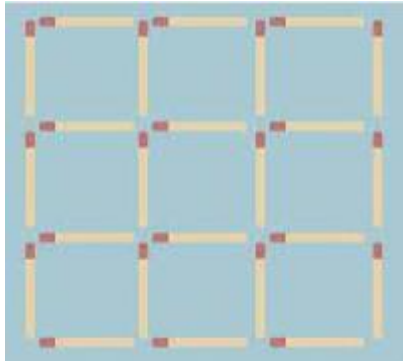
Géo et Gébra se retrouvent prisonniers dans une caverne de la planète Géométra.

Pour en sortir, ils doivent réussir les défis que leur lance *Henri Poincaré*. Peux-tu les aider à sortir ?

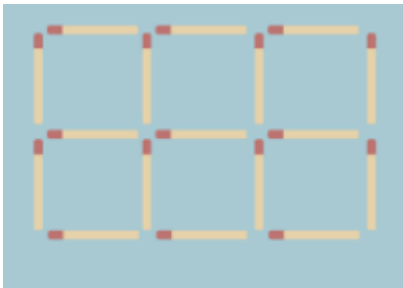
Niveau 1

Défi 1 Crée 4 triangles avec 6 allumettes.

Défi 2 En enlevant 8 de ces allumettes, et sans toucher aux autres, comment obtenir deux carrés ?

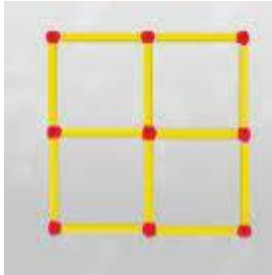


Défi 3 En retirant 5 de ces allumettes, et sans toucher aux autres, comment obtenir trois carrés ?



Niveau 2

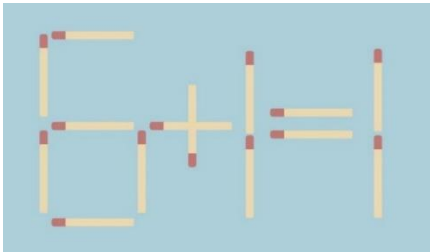
Défi 1 En déplaçant 3 de ces allumettes, et sans toucher aux autres, comment obtenir trois carrés ?



Défi 2 En déplaçant deux de ces allumettes, et sans toucher aux autres, comment faire en sorte que la pièce ne se trouve plus dans la "pelle" mais que la "pelle" reste entière ?

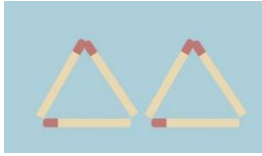


Défi 3 En déplaçant une allumette, rend ce calcul correct !

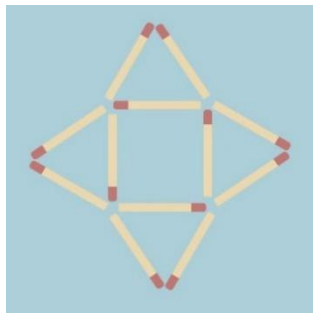


Niveau 3

Défi 1 Comment obtenir 4 triangles en bougeant 1 allumette ?

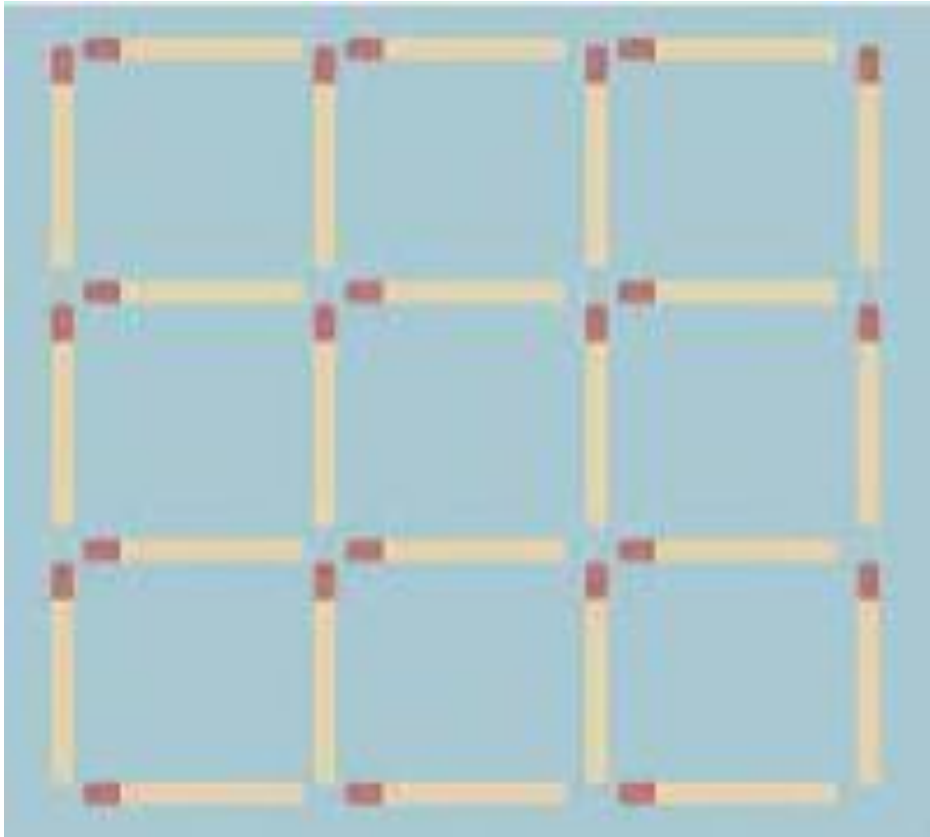


Défi 2 Faites un huit en utilisant les 9 allumettes !

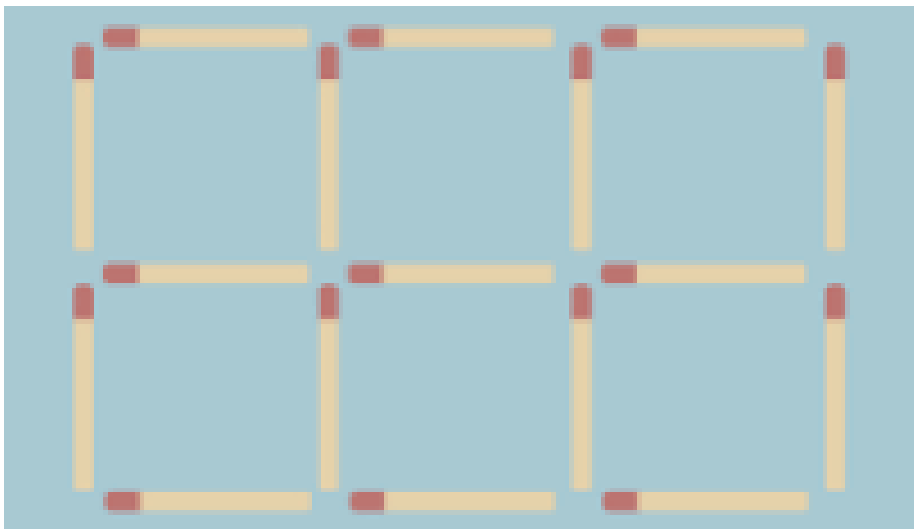


Niveau 1

Défi 2



Défi 3



Niveau 2

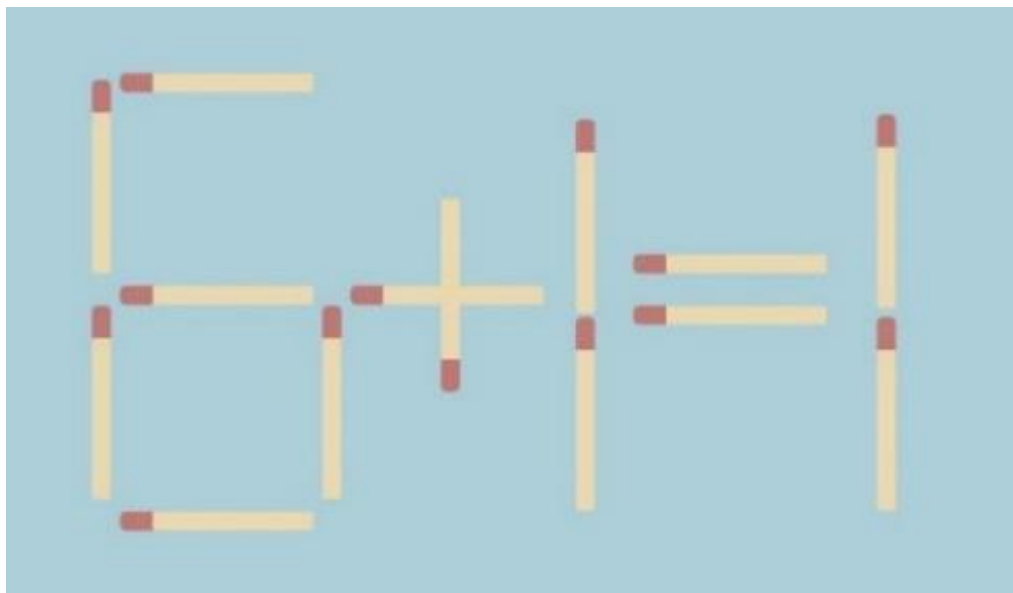
Défi 1



Défi 2

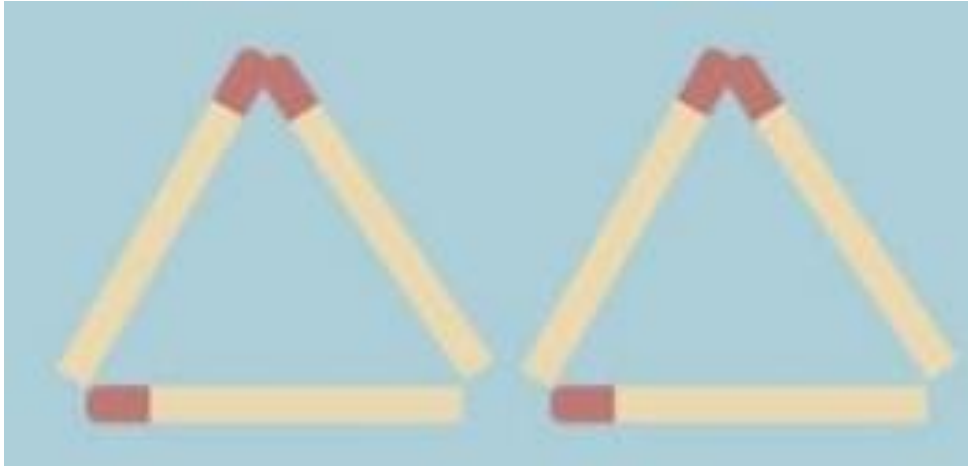


Défi 3

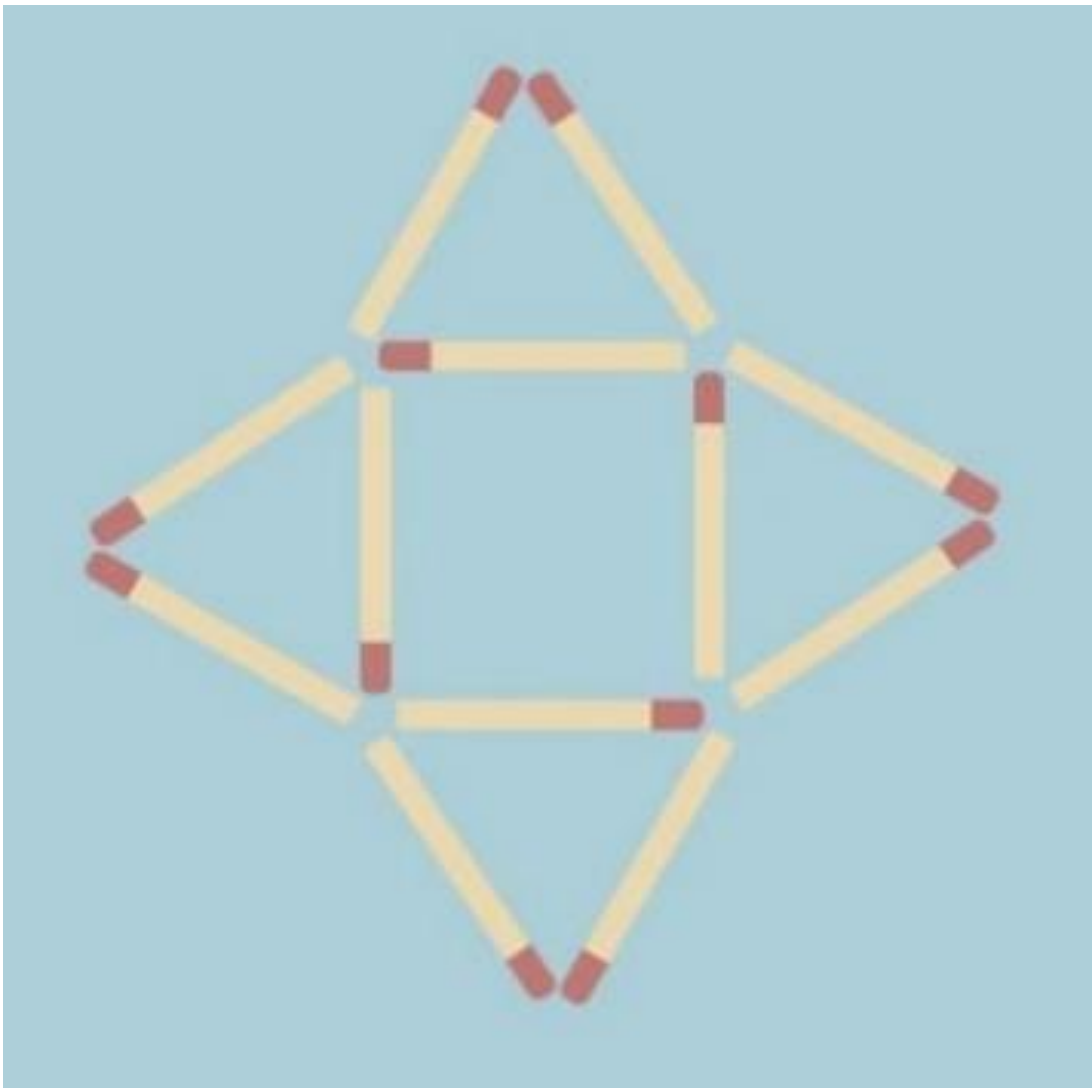


Niveau 3

Défi 1

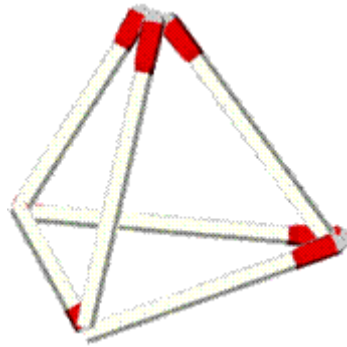


Défi 3

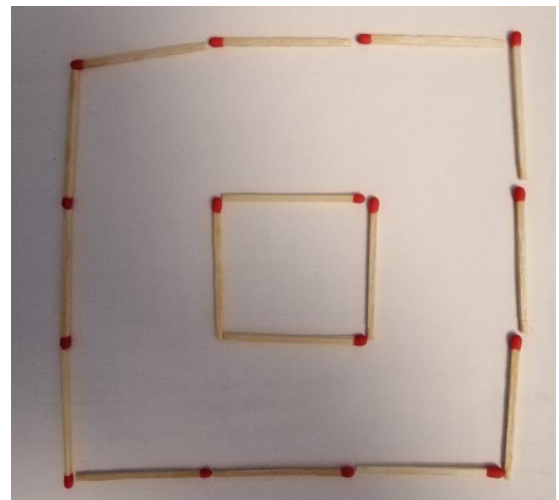
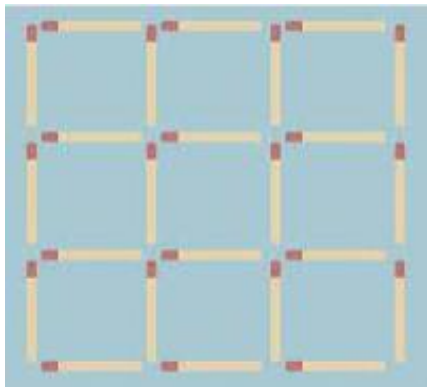


Solutions Niveau 1

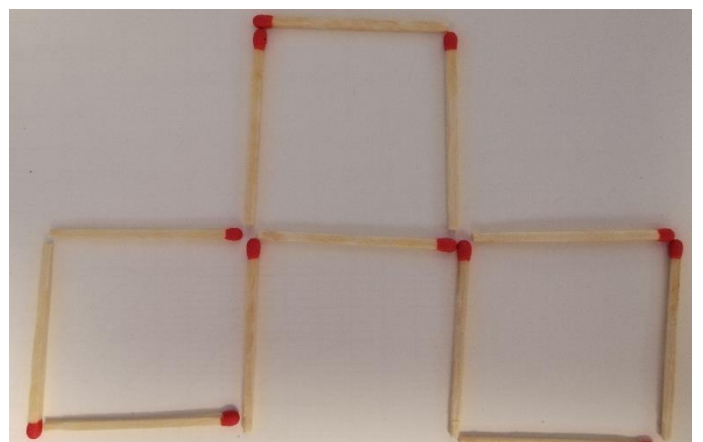
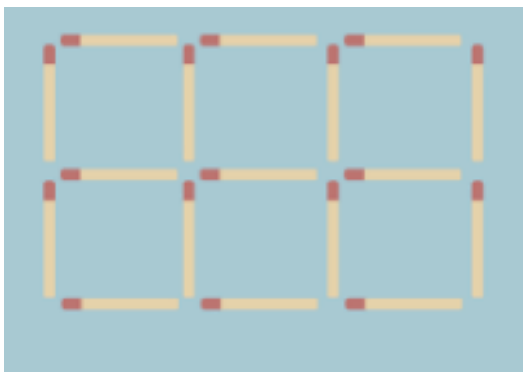
Défi 1



Défi 2

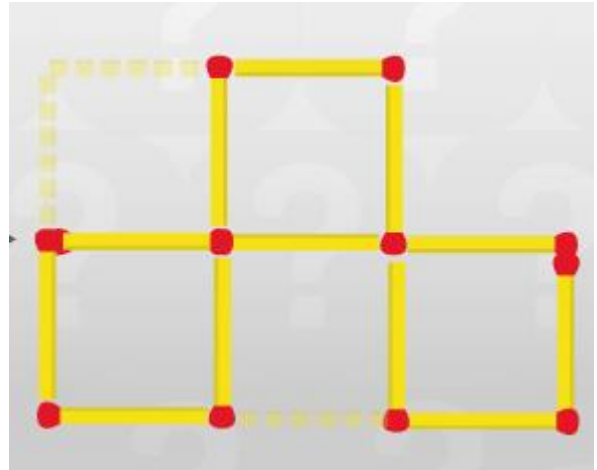


Défi 3

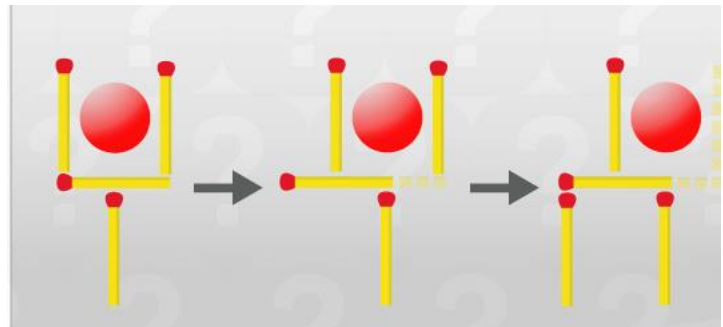


Solutions Niveau 2

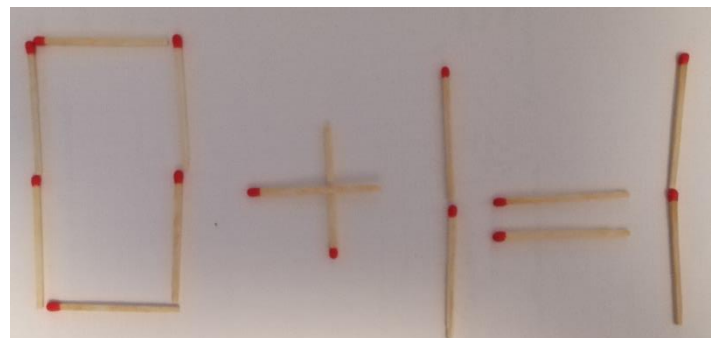
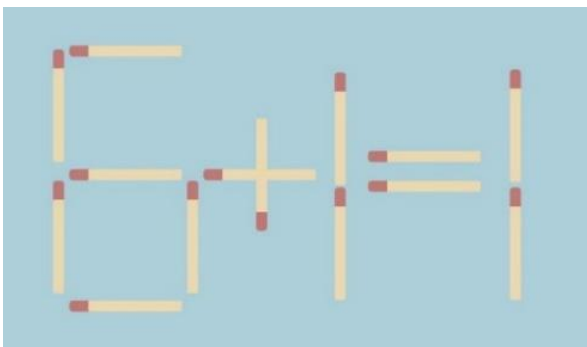
Défi 1



Défi 2

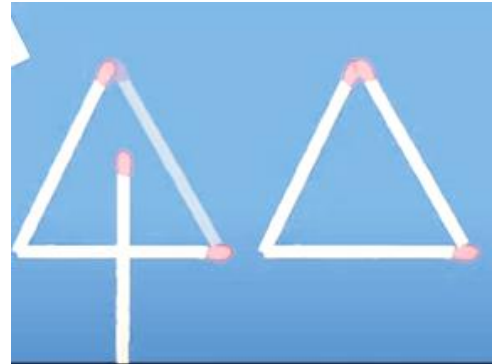
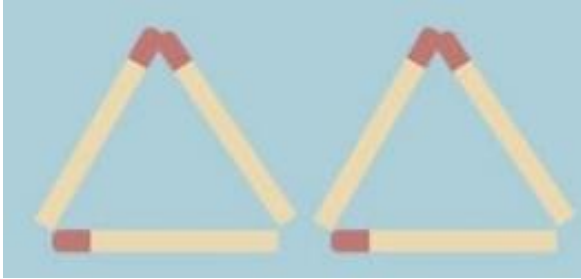


Défi 3

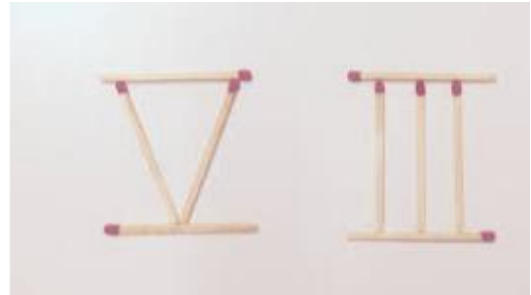


Solutions Niveau 3

Défi 1



Défi 2



Défi 3

