

ENIGMES MATHÉMATIQUES

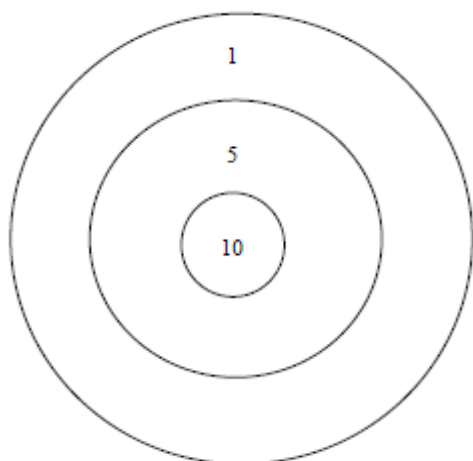
Voici une liste de 5 problèmes autour d'une même activité de jeu des cibles.

Tout est faisable sans imprimer

01-Nombres et calcul

Victoria a lancé 4 fléchettes sur la cible. Elle a obtenu 26 points.

Où se sont plantées les fléchettes de Victoria ?

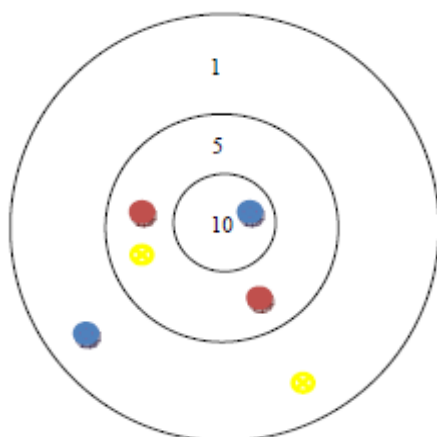


02-Nombres et calcul

Jérémy, Bastien et Chloé s'entraînent au tir à l'arc.

Jérémy a les flèches rouges, Bastien a les flèches bleues et Chloé les flèches jaunes.

Qui a obtenu le plus de points et remporté la partie ?



03- Mesures et grandeurs

Note aux parents : cette énigme vous impose de tracer le dessin.

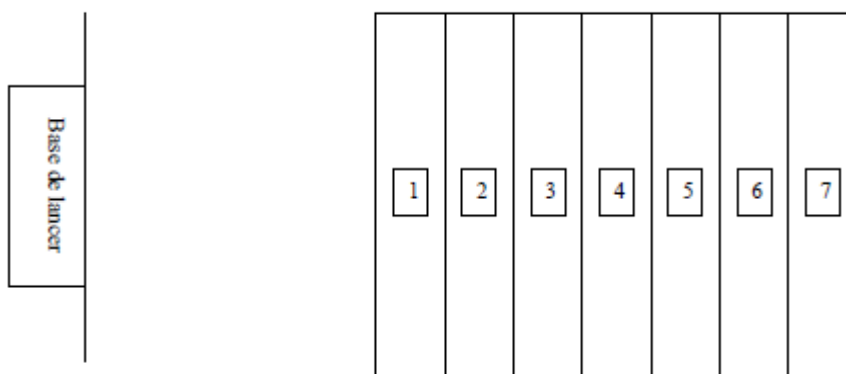
Chaque zone notées de 1 à 7 mesure 1 cm de large.

La zone qui sépare la base de lancer de la zone numérotée 1 doit mesurer la longueur que vous voulez mais ne doit pas être un nombre pile de cm. (ex 5 cm et 6 mm) afin que les balles de Pierre arrive dans une zone et pas sur une ligne séparant 2 zones.

Pierre a 3 balles. Il doit remplir sa feuille de résultats.

Sa première balle est à 10 cm de la base de lancer, sa deuxième balle à 6 cm et la troisième balle à 8 cm.

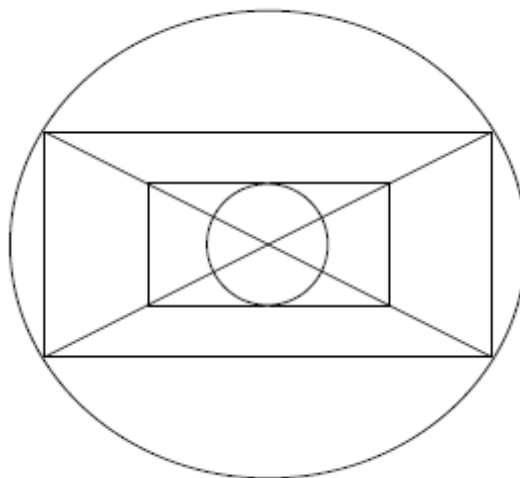
Complète cette feuille de résultat en plaçant les 3 balles et calcule le nombre de points qu'il a eu.



04-Géométrie

Marine a construit une cible.

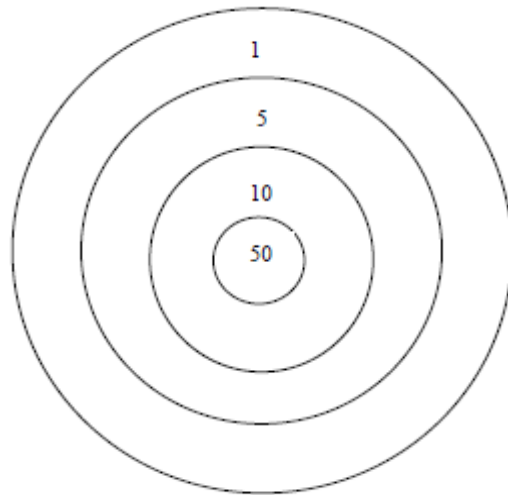
Cherche les figures géométriques que tu connais, et indique combien y a-t-il de cercles, de triangles et de rectangles.



05-Organisation et gestion de données

Colorie la cible suivant les indications :

- La partie rouge de la cible vaut 10 points.
- La partie verte est entre la partie rouge et la partie bleue.
- La partie jaune touche la partie rouge.



CORRECTION :

01- $10 + 10 + 5 + 1 = 26$ points

Victoria a lancé 2 flèches dans la zone de 10 points, une fléchette dans la zone de 5 points et une fléchette dans la zone de 1 point.

02- Jérémy obtient $5 + 5 = 10$ points

Bastien obtient $10 + 1 = 11$ points

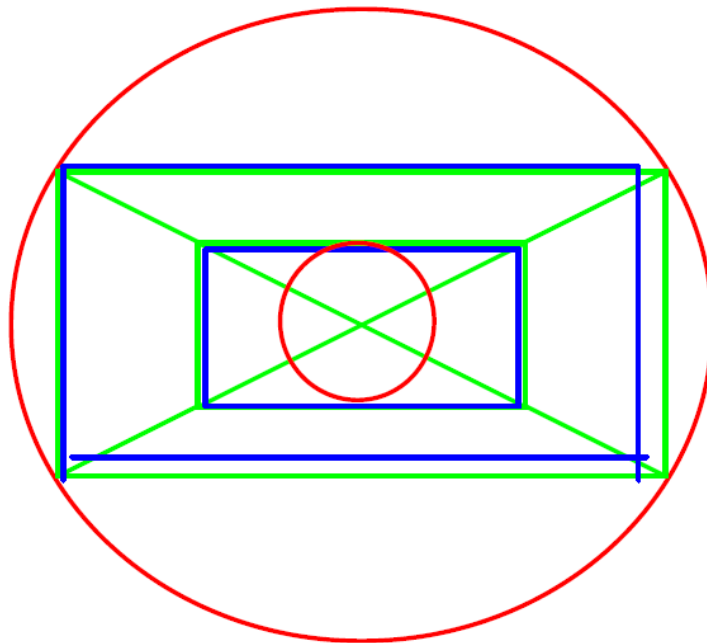
Chloé obtient $5 + 1 = 6$ points

C'est Bastien qui a le plus de points et qui remporte la partie

03- résultat selon votre dessin.

L'élève doit utiliser sa règle correctement en plaçant le 0 sur l'avant de la zone de lancer.

04- cercle (couleur rouge) : 2 triangles (couleur verte) : 8 rectangles (couleur bleue) : 2



05-

