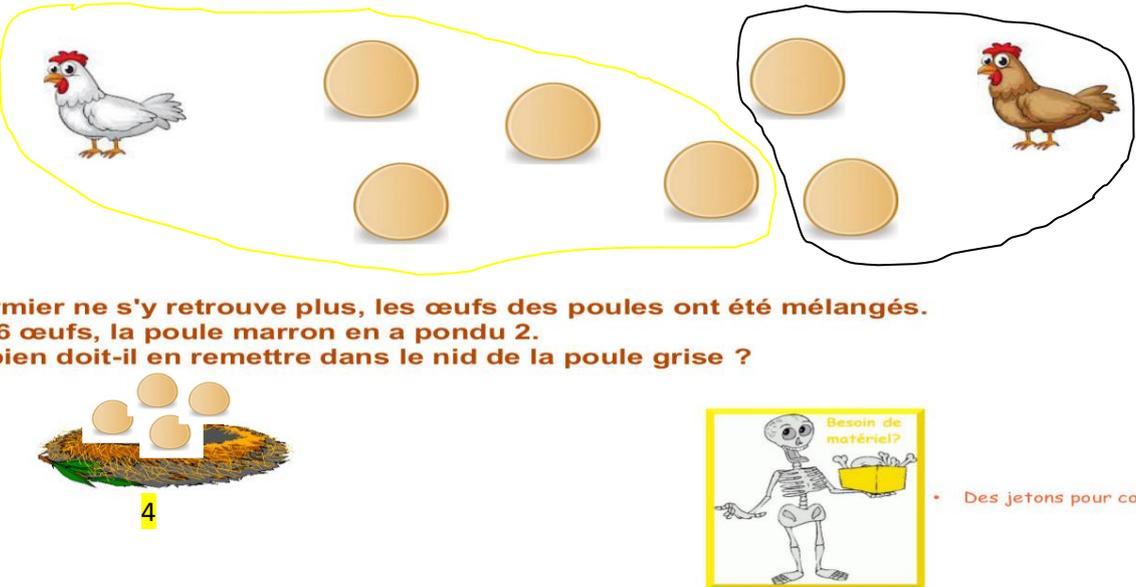


Enigmes pour les enfants

N°2 (Solutions)

GS

Rendez-moi mes œufs !!!!!



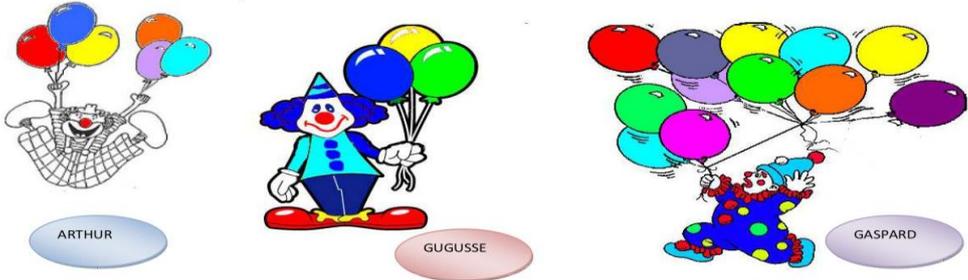
**Le fermier ne s'y retrouve plus, les œufs des poules ont été mélangés.
Il y a 6 œufs, la poule marron en a pondu 2.
Combien doit-il en remettre dans le nid de la poule grise ?**

4

Besoin de matériel?

- Des jetons pour compter

CP

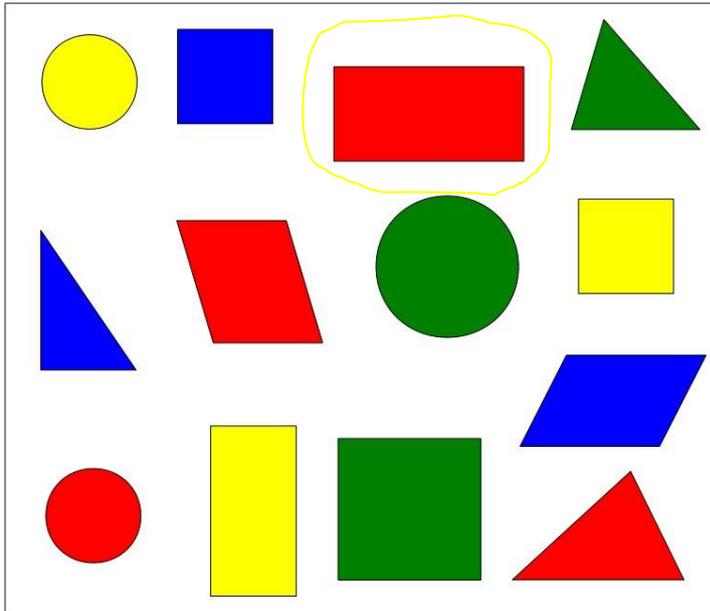


ARTHUR

GUGUSSE

GASPARD

CE1



Des formes et des couleurs

Je ne suis ni jaune, ni bleu.

Deux de mes quatre côtés
n'ont pas la même longueur.

J'ai quatre angles droits.

Qui suis-je ?

CE2

Malin comme un singe.

Chaque animal s'est vu attribuer un nombre différent. A toi de repérer de quel nombre il s'agit.

$$\text{lion} + \text{lion} + \text{lion} = 12$$

$$\text{lion} - \text{lion} = \text{lion}$$

$$\text{serpent} \times \text{lion} = \text{lion}$$

$$\text{lion} - \text{serpent} = \text{zèbre}$$

$$\text{zèbre} + \text{lion} = \text{girafe}$$

$$\text{girafe} : \text{crocodile} = \text{serpent}$$

8
.....

5
.....

10
.....

4
.....

2
.....

6
.....

CM1

Mais qu'est-ce que c'est que ce cirque ?



Monsieur Zavatta est très embêté. Il doit répartir ses animaux 2 par 2 dans chacune de ses 4 roulottes : la roulotte bleue, la roulotte rouge, la roulotte jaune et la roulotte verte.

Or, les animaux du cirque ne sont pas tous amis !

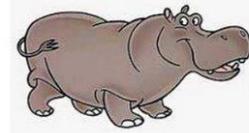
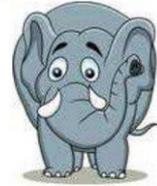
Aucun animal ne veut voyager avec l'éléphant car il prend trop de place. Il a l'habitude de voyager seul dans la roulotte jaune qu'il trouve confortable !

L'hippopotame et le lion sont inséparables. Le lion adore la roulotte verte.

Le gorille déteste la girafe et le crocodile. Il déteste aussi la roulotte bleue.

Quant au crocodile, il faut éviter de le faire voyager avec le zèbre ou le gorille car il leur mord la queue !

Aide Monsieur Zavatta à répartir sereinement les animaux dans chaque roulotte.....



Roulotte jaune : éléphant

Roulotte verte : lion+hippopotame

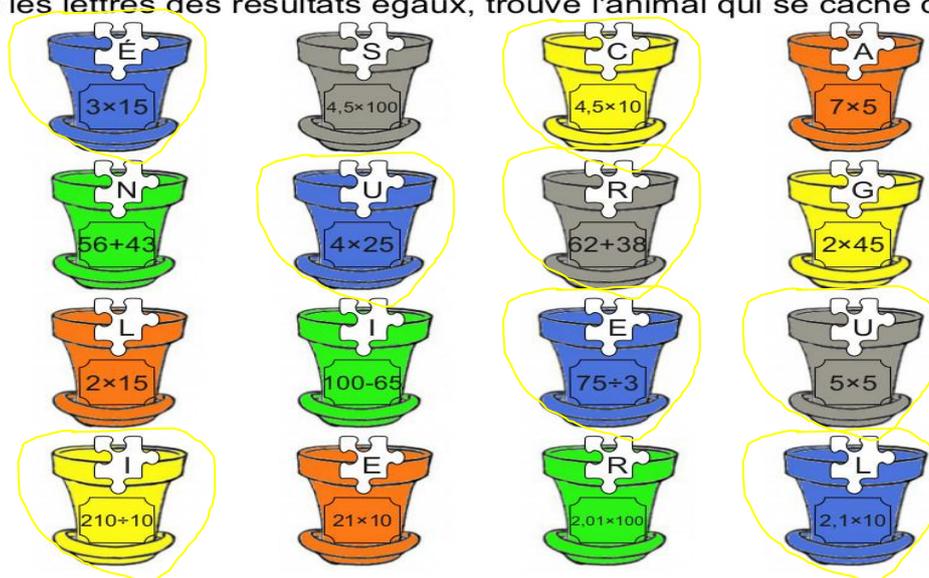
Roulotte rouge : gorille+zèbre

Roulotte bleue : girafe+crocodile

CM2

Mais qui se cache derrière les pots ?

Chaque rangée de pots contient deux résultats égaux.
Avec les lettres des résultats égaux, trouve l'animal qui se cache derrière.



ECUREUIL

BONUS : Mathador

Règle du jeu :

Règle du Mathador: C'est une variante du « compte est bon ».

* Pour une bonne réponse:

♣ On compte 1 point pour chaque addition utilisée ;

♣ 1 point pour chaque multiplication utilisée ;

♣ 2 points pour chaque soustraction utilisée

♣ Trois points pour chaque division utilisée

* Si les 4 opérations apparaissent dans la bonne réponse, on dit que l'on a réalisé un Mathador et on compte alors 13 points pour le tout.

<p>Niveau Cycle 2 :</p> <p>Consigne : Fabriquez 48 avec 2/3/4/10 et 14</p> <p>*Coup Mathador : 13 points</p> <p>4-3=1 2/1=2 14+10=24 24x2=48</p> <p>*Coup à 8 points :</p> <p>10/2=5 5-3=2 14-2=12 12x4=48</p> <p>*Coup à 6 points :</p> <p>3x2=6 14-6=8 10-4=6 6x8=48</p>	<p>Niveau cycle 3 :</p> <p>Consigne : Fabriquez 52 avec 2/2/4/8 et 15</p> <p>*Coup Mathador :13 points</p> <p>8/2=4 15+2=17 17-4=13 13x4=52</p> <p>*Coup à 8 points :</p> <p>4-2=2 8 :2=4 15-2=13 13x4=52</p> <p>*Coup à 7 points :</p> <p>8x2=16 16/2=8 15x4=60 60-8=52</p>
--	--