

COROME 

Mathématiques



Livre de l'élève

C. Danalet - J.P. Dumas
C. Del Notaro - F. Villars-Kneubühler

Mathématiques



Livre de l'élève

Ce livre constitue un élément d'une collection de moyens d'enseignement des mathématiques comprenant aussi un fichier d'élève (FE), un fichier de classe (FC), un livre du maître et du matériel divers. Il propose des activités mathématiques présentées sous différentes formes ainsi que des tableaux de référence.

La couleur des titres correspond au regroupement suivant:

- **Jaune** pour diverses activités de recherche;
- **Orange** pour des activités à réaliser selon une marche à suivre;
- **Rouge** pour des règles de jeu;
- **Violet** pour des tableaux de référence.

Dans chaque partie, les activités sont classées selon l'ordre alphabétique des titres.

À la foire

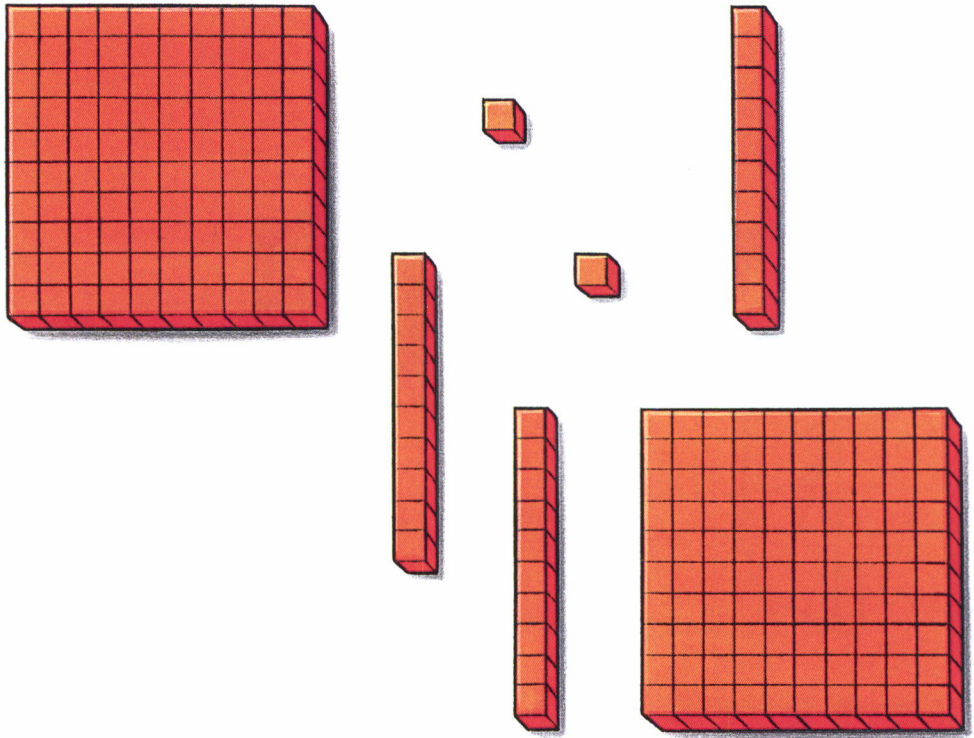


On lance des balles. Lorsqu'une boîte tombe, elle entraîne dans sa chute celles qui s'appuient sur elle.

Thomas veut obtenir exactement 33 points en lançant le moins possible de balles. Quelles boîtes doit-il toucher?

À la pièce

Cherche tous les nombres que l'on peut représenter en utilisant une ou plusieurs de ces sept pièces.

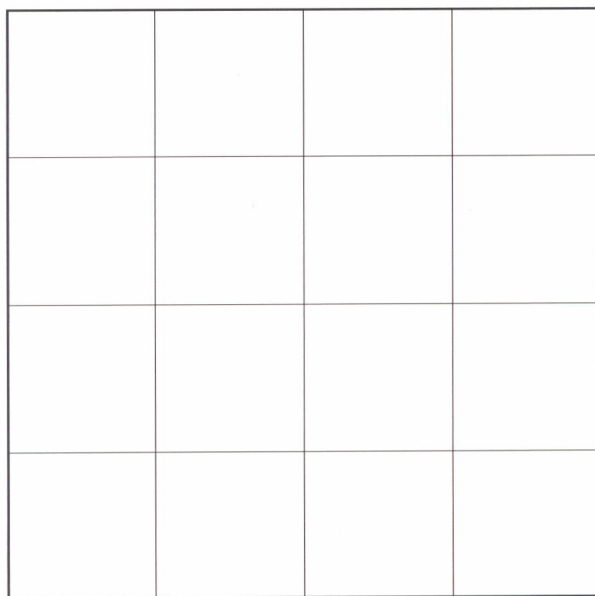


À parts égales

Recopie cette grille et partage-la en 4 parties de même forme.

Chaque partie doit être formée de 4 carrés entiers.

Cherche le plus possible de solutions.



À table

Observe la fiche "Restaurant scolaire" (FE). Il y a exactement 92 places.

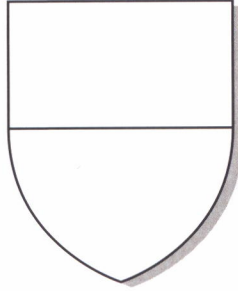
En utilisant uniquement les dispositions de tables A, B, C, comment s'organiser pour qu'il y ait exactement 70 places?

Cherche le plus possible de solutions.



À vos blasons

Un artiste a commencé à peindre des blasons comme celui-ci:



Il veut peindre tous les blasons possibles avec ces quatre couleurs: jaune, rouge, vert et bleu.

Le haut et le bas du blason doivent toujours être de couleurs différentes.

Il lui reste encore à peindre tous les blasons avec le vert en bas.

Trouve tous les blasons qu'il a déjà peints.

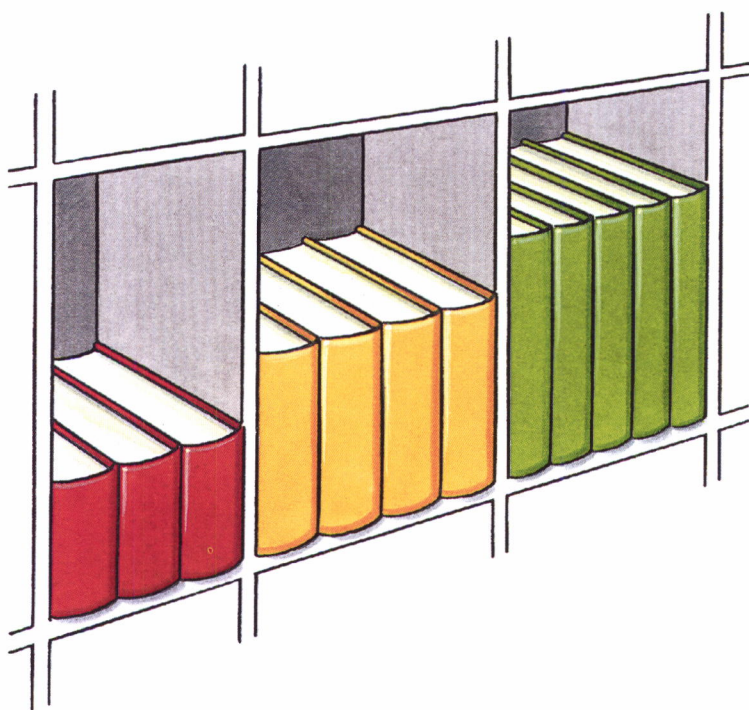
Albums

Tu veux acheter un album pour tes photos.

Il y a trois sortes d'albums:

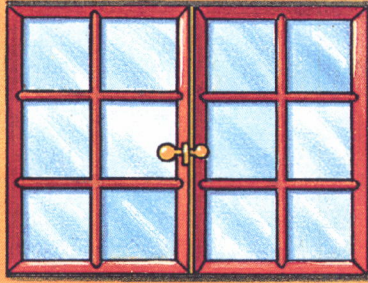
- les albums bruns de 16 pages dans lesquels on peut ranger 4 photos par page;
- les albums jaunes de 12 pages dans lesquels on peut ranger 6 photos par page;
- les albums verts de 8 pages dans lesquels on peut ranger 8 photos par page.

Dans quelle sorte d'album peux-tu ranger le plus de photos?

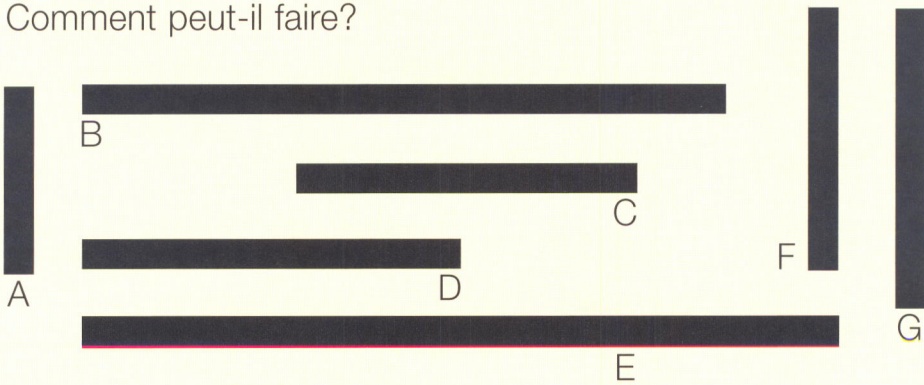


Archie bricole

Archie a presque fini de fixer les plinthes dans son salon.



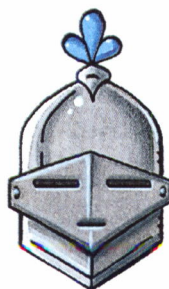
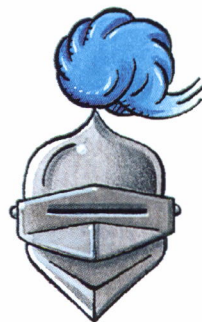
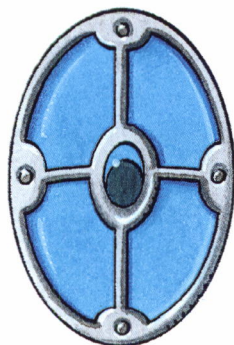
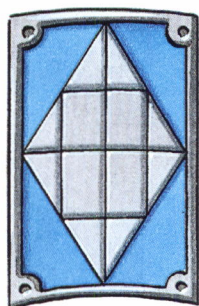
Il dispose de ces sept morceaux de plinthes, mais il n'a pas de scie...
Comment peut-il faire?



Armures

Rigobert se prépare pour le tournoi. Il doit encore choisir un heaume et un bouclier.

Combien a-t-il de possibilités?

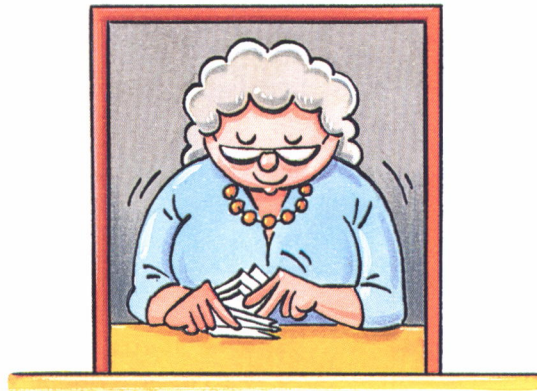


Au Grand Rex

Au cinéma "Le Grand Rex", toutes les places sont à 14 Fr. Chaque soir, la caissière contrôle si la somme encaissée correspond au nombre de billets vendus. Ce soir-là, 32 billets ont été vendus.

Quelle somme la caissière devrait-elle avoir reçue?

Note tous tes calculs.



Au manoir

Tir à l'arc

Elsa et son ami Charlie s'entraînent au tir à l'arc...

Problème 1

Elsa a tiré 108 flèches et Charlie 95.

Combien Elsa a-t-elle tiré de flèches de plus que Charlie?

Problème 2

Charlie a tiré 38 flèches, ce qui fait 17 de plus qu'Elsa.

Combien Elsa a-t-elle tiré de flèches?

Problème 3

Elsa s'est entraînée seule pendant trois jours; elle a tiré 128 flèches le premier jour, 131 flèches le deuxième jour et 67 flèches le troisième jour.

Combien Elsa a-t-elle tiré de flèches en tout?

Problème 4

Charlie s'est entraîné seul pendant trois jours; il a tiré 58 flèches le premier jour et 27 flèches le deuxième jour. Il a tiré 137 flèches en tout.

Combien Charlie a-t-il tiré de flèches le troisième jour?



Les écus

Ancienne monnaie, l'écu peut se dépenser, se gagner, se perdre, être reçu ou donné...

Problème 5

Matteo a 78 écus dans sa bourse. Il va manger à la “Taverne du Bouffon”. Quand il sort de la taverne, il lui reste 19 écus. Combien d'écus a-t-il dépensés à la taverne?

Problème 6

Claire possède 84 écus. Ensemble, Claire et Matteo possèdent 150 écus.

Combien Matteo possède-t-il d'écus?

Problème 7

Daniela a dépensé 34 écus à la “Taverne du Bouffon”. Il lui en reste encore 89.

Combien d'écus avait-elle en arrivant à la taverne?

Problème 8

Ismaël, Béatriz et Matteo ont misé de l'argent.

Ismaël avait 136 écus, il en a perdu 19.

Béatriz a gagné 28 écus; elle en a maintenant 147.

Matteo avait 167 écus; il en a gagné 34.

- Combien Ismaël a-t-il d'écus après avoir joué?
- Combien Béatriz avait-elle d'écus avant de jouer?
- Combien Matteo possède-t-il d'écus après avoir joué?

Problème 9

Fanny avait déjà 68 écus dans sa bourse avant son anniversaire. Elle en a maintenant 103.

Combien d'écus a-t-elle reçus pour son anniversaire?

Au manoir

Banquet

Pendant cinq jours, c'est la fête au manoir: un grand banquet est organisé...

Problème 10

Dans la salle du banquet, il y a en tout 148 invités. À minuit, 67 invités sortent pour admirer le clair de lune.

Combien d'invités sont restés dans la salle du banquet?

Problème 11

À midi, 125 invités entrent dans la salle du banquet. Après leur entrée, il y a 142 personnes.

Combien y avait-il de personnes dans la salle du banquet avant leur entrée?

Problème 12

À l'une des tables, il y a 29 personnes. Il y en a 6 de moins qu'à la table voisine.

Combien y a-t-il de personnes à la table voisine?



Les fleurs

*De superbes fleurs poussent dans les jardins du manoir;
des enfants vont à la cueillette...*

Problème 13

Arno a cueilli 19 fleurs de moins que Lisa. Lisa en a cueilli 97.
Combien Arno a-t-il cueilli de fleurs?

Problème 14

Dario a cueilli 95 fleurs et Juliette 87.
Combien Dario a-t-il cueilli de fleurs de plus que Juliette?

Problème 15

Patrick a cueilli 153 fleurs et Christiane 98.
Combien Christiane a-t-elle cueilli de fleurs de moins que Patrick?



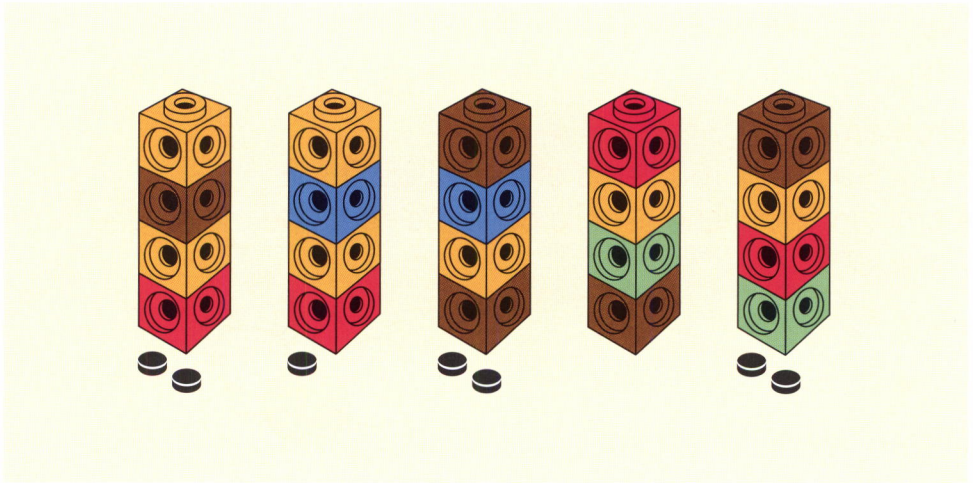
Au prochain coup

Voici les cinq premiers essais d'une partie de "Totems".

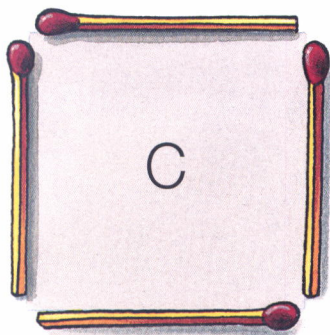
On joue avec les règles suivantes:

- Il y a 4 étages.
- Il y a 5 couleurs possibles.
- On peut répéter la même couleur dans une tour.

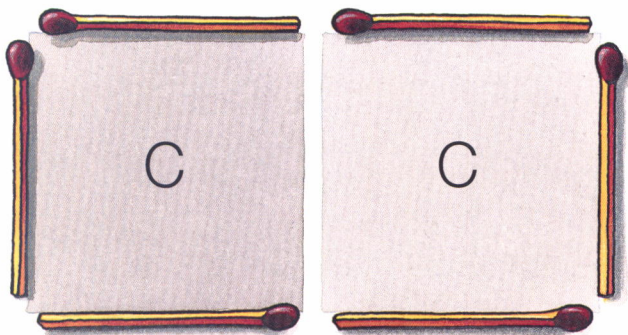
Il faut trouver la tour cachée au prochain coup.



Barrière



Avec 4 allumettes, on forme une barrière qui entoure un carré C.



Avec 6 allumettes, on forme une barrière qui entoure 2 carrés C.

Combien de carrés C peut-on entourer avec une barrière de 18 allumettes placées horizontalement ou verticalement?

Dessine le plus possible de réponses sur une feuille quadrillée.

Bâtisseurs

Utilise les cartes “Bâtisseurs” et les indices donnés dans les énigmes pour reconstituer les quatre châteaux.

Les châteaux sont toujours constitués de quatre cartes:

drapeau

tour(s)

fenêtres

arbre(s)

Énigme 1

1. Le drapeau bleu flotte sur le château aux 3 fenêtres.
2. Le drapeau rouge flotte sur le château aux 2 fenêtres et aux 3 tours.
3. Les buissons sont devant le château aux 4 fenêtres et au drapeau vert.
4. Le château de l'arbre mort possède 4 tours.
5. Les sapins sont devant le château aux 2 tours et au drapeau bleu.

Énigme 2

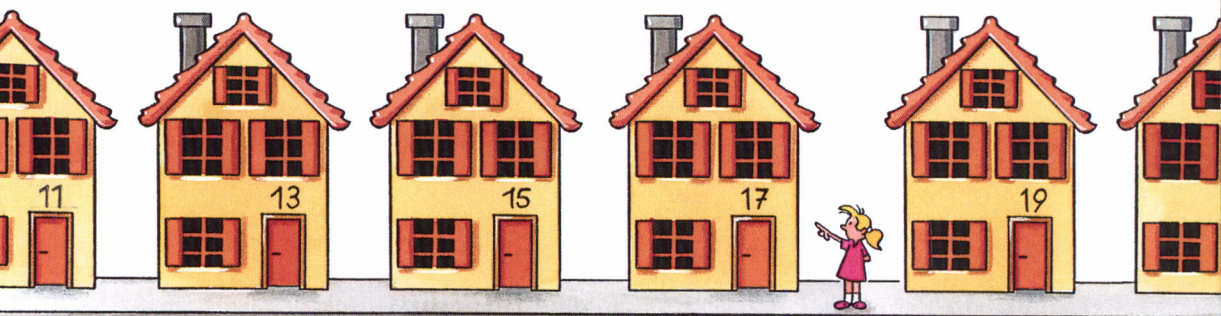
1. Le château qui a 2 tours a aussi 3 fenêtres.
2. Le château aux sapins a un drapeau vert et des tours.
3. Le château au drapeau rouge a le même nombre de tours que de fenêtres.
4. Le château au drapeau jaune a plus de tours que de fenêtres.
5. Le pommier n'est pas devant le château au drapeau jaune.
6. Les buissons sont devant le château au drapeau bleu.

Belle rue

Ma maison porte le numéro 17.

Si on avait numéroté les maisons depuis l'autre bout de la rue, ma maison porterait le numéro 9.

Combien y a-t-il de maisons de mon côté de rue?



Bisbille

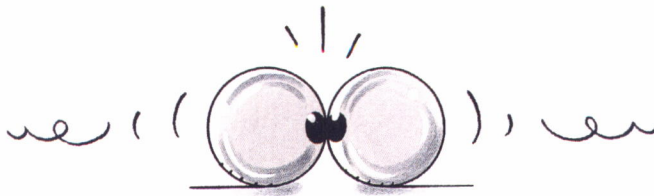
Aurélie a 9 ans; elle a 2 sœurs de 12 et 13 ans et un frère de 11 ans.

Tous les jours, les 4 enfants jouent plusieurs parties de billes; aujourd'hui, ils en ont joué 2.

À la première partie, Aurélie a gagné 12 billes; elle en avait 29 avant de jouer.

À la deuxième partie, c'est sa sœur aînée qui a gagné 15 billes.

Combien Aurélie avait-elle de billes à la fin de la première partie?



Bon anniversaire, Ugo!

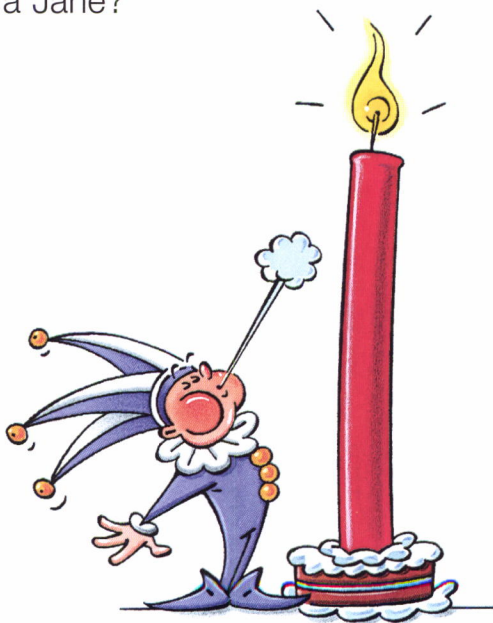
C'est l'anniversaire d'Ugo; il fête ses 9 ans.

Il a invité Adrien, Jane et Rémi qui sont âgés de 9 ou 10 ans.

Ugo a 20 Fr. pour faire les courses. Il choisit 2 bouteilles de limonade et 3 briques de jus d'orange, ce qui coûte 8 Fr. en tout, et différentes sortes de biscuits pour 15 Fr.

La fête commencera à 14h et se terminera à 18h; Adrien et Rémi pourront rester jusqu'à 17h seulement.

1. Combien d'enfants sont invités à la fête?
2. Ugo a-t-il assez d'argent pour payer ce qu'il a choisi?
3. À quelle heure Rémi doit-il rentrer?
4. Quel est le prix d'une brique de jus d'orange?
5. Quel âge a Jane?



Ça colle

Parmi les 22 élèves d'une classe de 3^e année, 14 élèves collectionnent des images, 2 élèves, Juliette et Pierre-Alain, collectionnent des autocollants, et 6 élèves collectionnent des timbres.

Pierre-Alain a déjà 13 autocollants et Juliette 25.

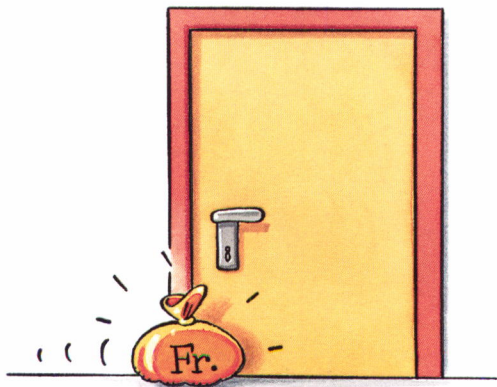
Combien Juliette en a-t-elle de plus que Pierre-Alain?



Caisse de classe

Le directeur de l'école doit partager 468 Fr. entre 9 classes. Tout l'argent doit être distribué. Chaque classe doit recevoir la même somme.

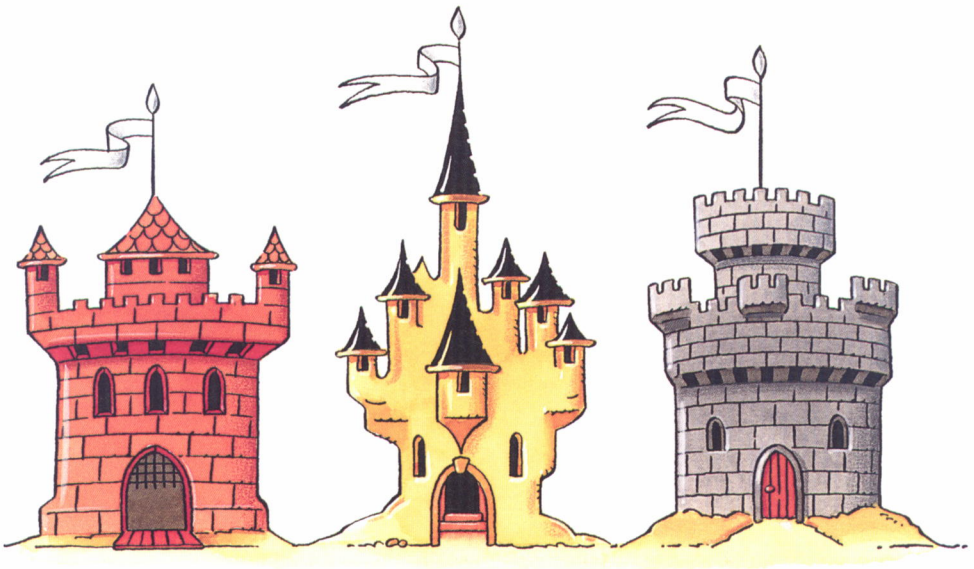
Quelle somme d'argent chaque classe va-t-elle recevoir?



Castels

Retrouve la couleur du drapeau et le nom des trois châteaux en utilisant les renseignements suivants:

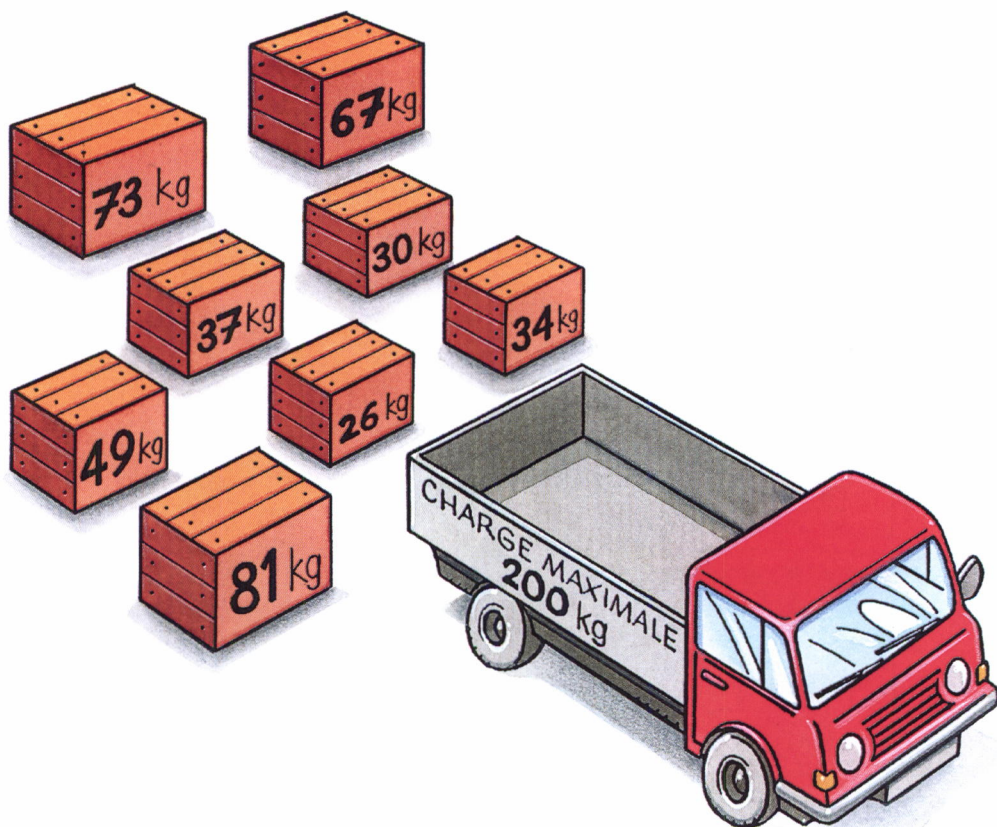
1. Le château de Fierval possède un drapeau vert. Il est à côté du château au drapeau rouge, mais pas à côté du château au drapeau jaune.
2. Le château de Clairval possède un drapeau rouge et se trouve à gauche du château de Beauval.



Charge maximale

Un chauffeur doit transporter toutes ces caisses avec sa camionnette.

Comment charger les caisses pour faire le moins possible de trajets avec la camionnette sans dépasser la charge maximale?



Chez Jean-Louis

Combien de menus différents peut-on choisir chez Jean-Louis?

Chez Jean-Louis
Restauration fine
Ouvert tous les jours de 10h à 22h
★★★

Plat principal à choix

Brochette de volaille
ou
Rôti de bœuf
ou
Poulet au vin
ou
Steak au poivre
ou
Truite au beurre
ou
Saucisse à rôtir

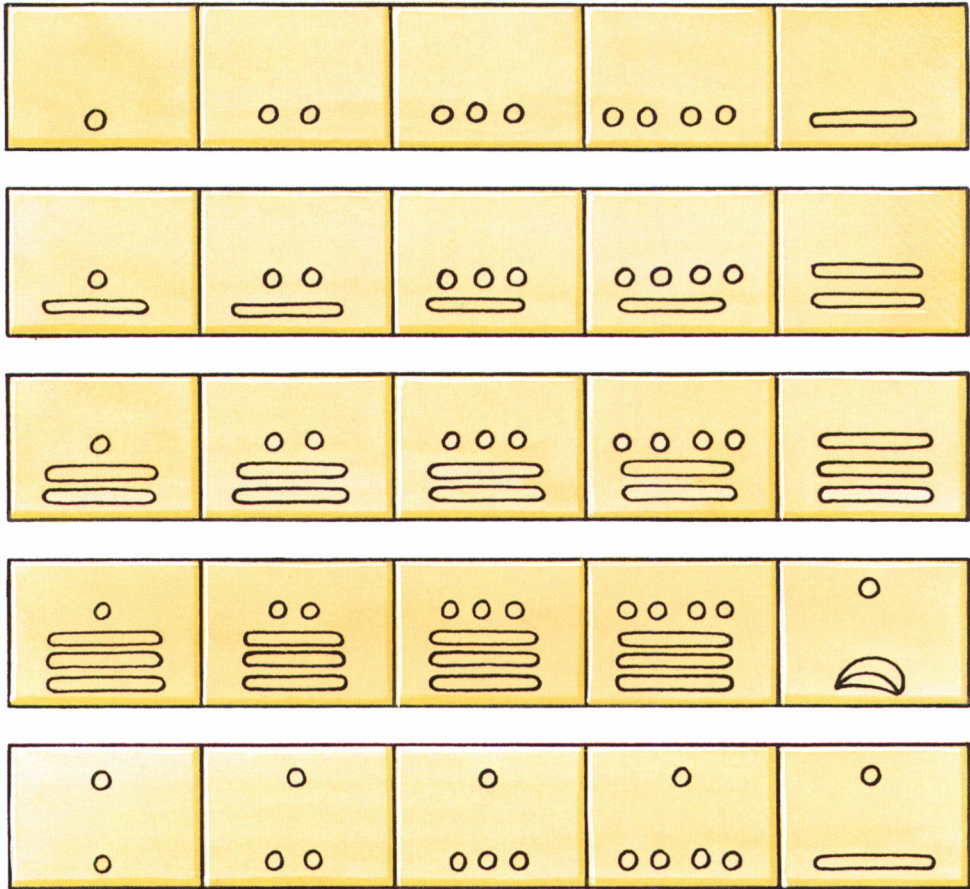
Dessert à choix

Cassata
ou
Flan caramel
ou
Crème à la vanille
ou
Tarte aux fruits
ou
Plateau de fromages
★★★

**Menu avec un plat principal
et un dessert: 20 Fr.**

Chez les Mayas

Les Mayas vivaient autrefois en Amérique Centrale. Ils n'utilisaient que trois symboles pour écrire les nombres.



Voici les nombres de 1 à 25 écrits en maya.

Écris, en maya, la suite des nombres jusqu'à 50.

Comment les Mayas écrivaient-ils le nombre 100?

Et les nombres 120? 137? 169? 200?

Cinéma

Dans une salle de cinéma, 96 personnes assistent à la projection du film "Ali Baba et les 40 voleurs".

Parmi ces personnes, 28 ont déjà vu le film.

Il y a 170 places en tout dans le cinéma.

Combien



Dans ce problème, la suite de la question est cachée par une grosse tache.

Invente cette suite.

Échange ta question avec un camarade.

Écris le calcul qui permet de répondre.

Cocktail

En additionnant certains de ces nombres:

44 231 99 121 165 66

cherche le plus possible de façons d'obtenir les deux nombres suivants:

330 495



Défilé

Cinq chevaliers se préparent à défiler devant leur roi.

Ils doivent se mettre en file en utilisant les indications suivantes:

1. Le chevalier à l'habit bleu doit être plus en arrière que celui à l'habit rouge, mais plus en avant que celui à l'habit noir.
2. Le chevalier à l'habit jaune doit être plus en avant que celui à l'habit bleu, mais plus en arrière que celui à l'habit vert.
3. Le chevalier à l'habit rouge doit être plus en avant que celui à l'habit jaune, mais plus en arrière que celui à l'habit vert.

Indique dans quel ordre ils doivent défiler.



Devinette

Choisis une devinette.

Cherche si elle a une ou plusieurs solutions.

1. Ce nombre est compris entre 100 et 200.

La somme de ses chiffres est 14.

Si l'on additionne le chiffre des dizaines et celui des centaines, on obtient le chiffre des unités.

2. C'est un nombre de trois chiffres.

La somme de ses chiffres est 16.

Si l'on additionne le chiffre des unités et celui des centaines, on obtient le chiffre des dizaines.

Le chiffre des centaines est le même que celui des unités.

3. Ce nombre est plus grand que 400.

La somme de ses chiffres est 11.

Le chiffre des unités est le même que celui des centaines.

4. C'est un nombre de trois chiffres.

La somme de ses chiffres est 18.

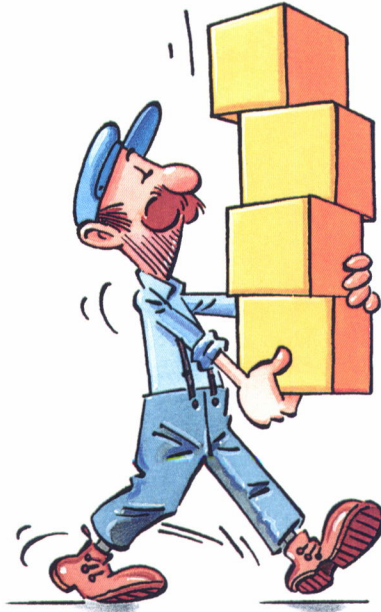
Si l'on additionne le chiffre des unités et celui des centaines, on obtient le chiffre des dizaines.

Le chiffre des centaines est le même que celui des dizaines.

Emballage

Un restaurant a commandé 120 œufs à la ferme. Le fermier livre 4 cartons qui contiennent tous le même nombre de boîtes de 6 œufs.

Combien y a-t-il de boîtes dans chaque carton?

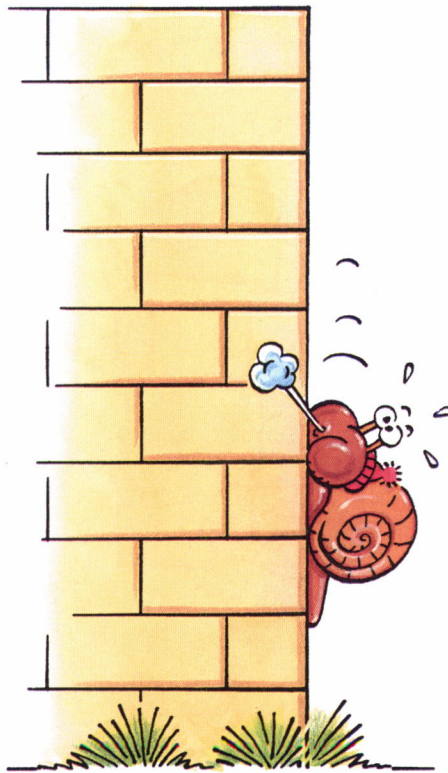


Escargot

Ce très vieil escargot est au pied d'un mur de 50 cm de haut. En utilisant toutes ses forces, il monte de 5 cm en une minute.

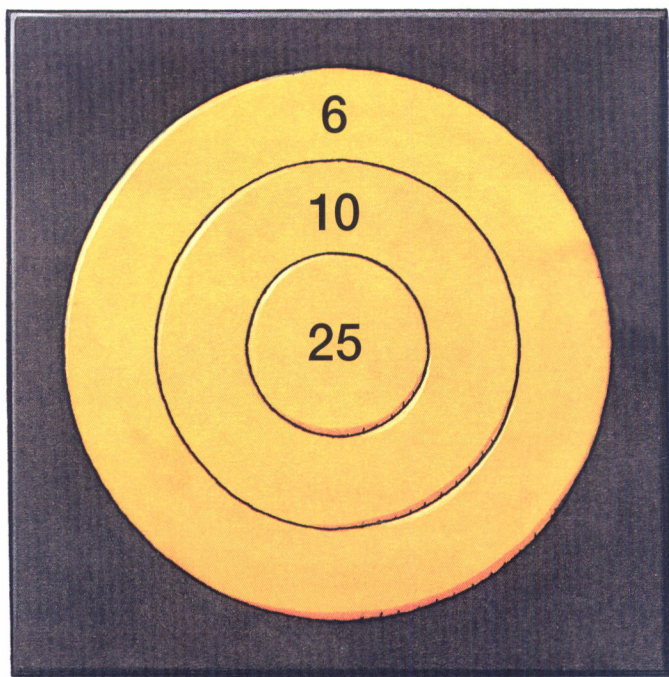
Mais ensuite, il doit se reposer une minute pendant laquelle il redescend de 2 cm.

Combien de minutes va-t-il mettre pour arriver au sommet du mur?



Fléchettes

Françoise, Caroline, Laure et Luc viennent de terminer une partie de fléchettes.

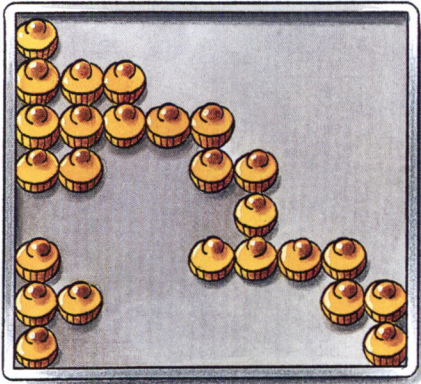


1. Combien de fléchettes au minimum Françoise a-t-elle dû lancer dans la cible pour obtenir 47 points?
2. Caroline a obtenu 58 points. Comment a-t-elle fait?
3. Laure dit qu'elle a obtenu 33 points. Qu'en penses-tu?
4. Luc dit qu'il a obtenu 76 points avec 6 fléchettes. Où les a-t-il lancées?

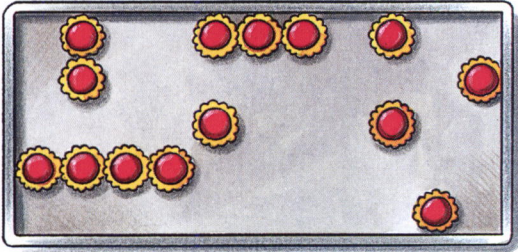
Friandises

Ce matin, ces plateaux étaient entièrement remplis de petits gâteaux bien alignés.

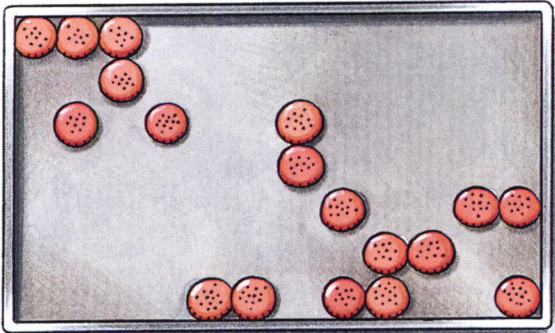
Combien y en avait-il?



Madeleines



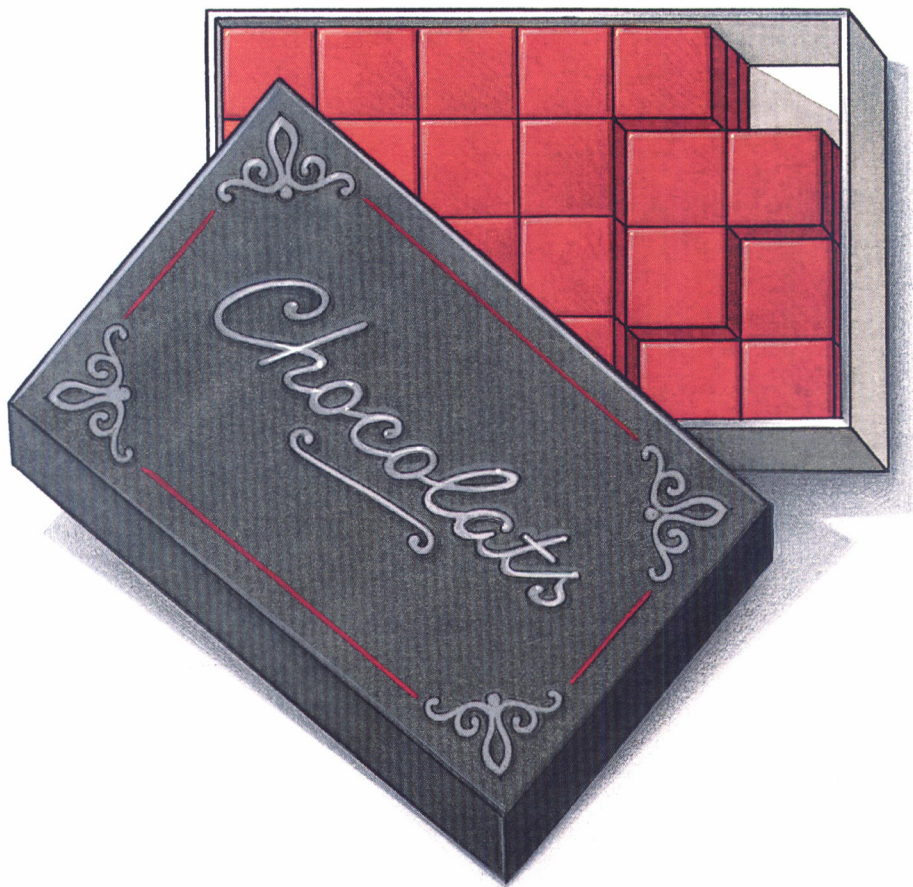
Tartelettes



Macarons

Gourmandise

Combien y avait-il de chocolats dans la boîte pleine?



Joe et Ivan

Pendant leurs vacances, Joe et Ivan ont pris le bateau et le train.

Leurs voitures sont restées au garage pendant trois semaines.

Le billet de train leur a coûté 52 Fr. à chacun.

Joe a pris le bateau 3 fois pour aller sur une île.

Ivan n'a pris qu'une fois ce même bateau, il a payé 18 Fr.

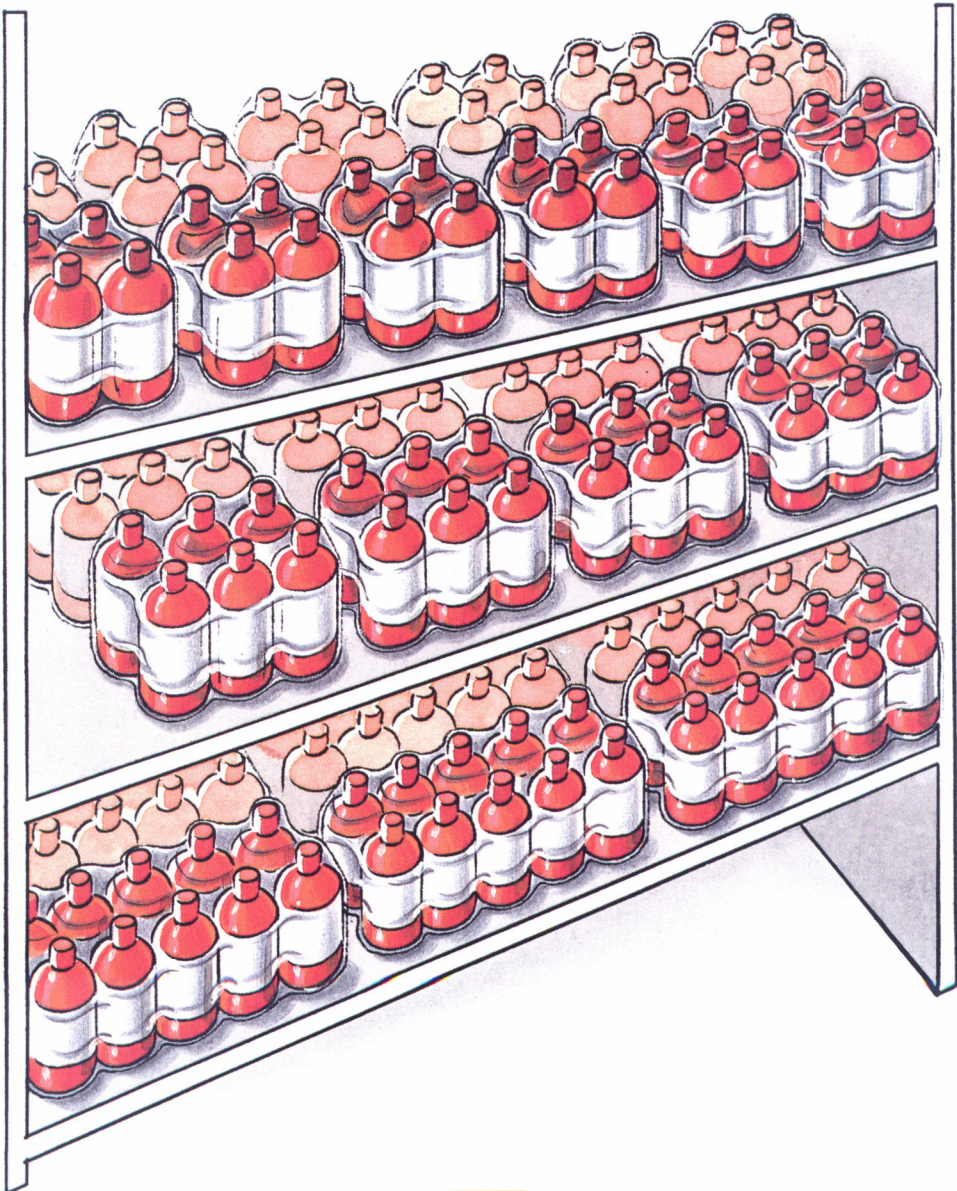
1. Combien Joe et Ivan ont-ils dépensé ensemble pour les billets de train?
2. Pendant combien de temps n'ont-ils pas utilisé leurs voitures?
3. Quelle est la somme dépensée par Ivan pour le bateau et le train?
4. Combien Joe a-t-il dépensé de plus qu'Ivan pour le bateau et le train?



Jus de fruits

Dans ce magasin, les bouteilles de jus de fruits se vendent par 4, par 6 ou par 10.

Trouve le plus possible de manières d'acheter 54 bouteilles.



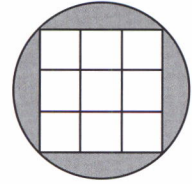
Labyrinthe

Nombres croisés

Recopie ce tableau.

On écrit un seul chiffre par case.

Tous les nombres ont trois chiffres.



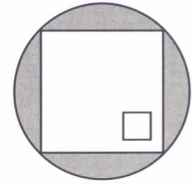
	A	B	C
1			
2			
3			

1. Dans ce nombre, le chiffre des centaines est la moitié de celui des dizaines, le chiffre des dizaines est la moitié de celui des unités.
 2. Ce nombre est composé de chiffres qui se suivent. Le chiffre des unités est le plus grand.
 3. La somme des chiffres de ce nombre est 13.
- A. En ajoutant 1 à ce nombre, on change son chiffre des dizaines.
- B. Ce nombre vaut 23 dizaines.
- C. Ce nombre est formé de chiffres pairs tous pareils.

Une grande différence

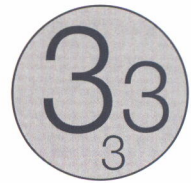
Écris deux nombres de deux chiffres.
La différence entre ces deux nombres
doit être la plus grande possible.

Les quatre chiffres utilisés doivent être différents.



Treize et trois

Lorsque tu écris tous les nombres de
1 à 100, combien de fois écris-tu le chiffre 3?

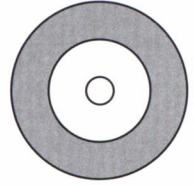


Labyrinthe

Petits et grands

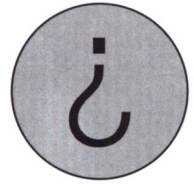
Dans le nombre 35, le chiffre des dizaines (3) est plus petit que celui des unités (5).

Entre 10 et 99, quels sont les nombres dont le chiffre des dizaines est plus petit que le chiffre des unités?



À l'envers

Cette calculatrice affiche 51.

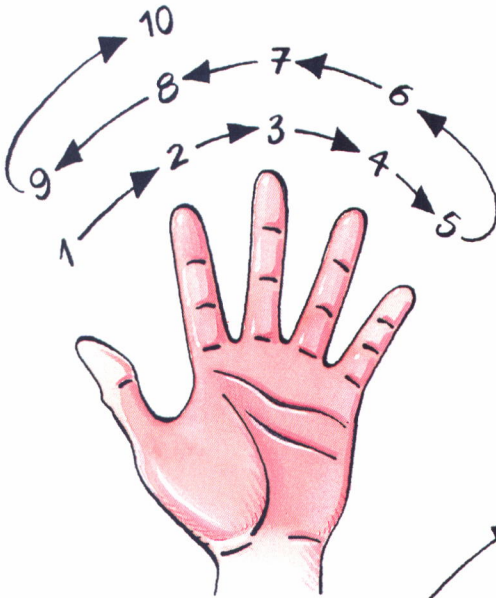


En la retournant, on peut lire 15; la différence entre ces deux nombres est 36.

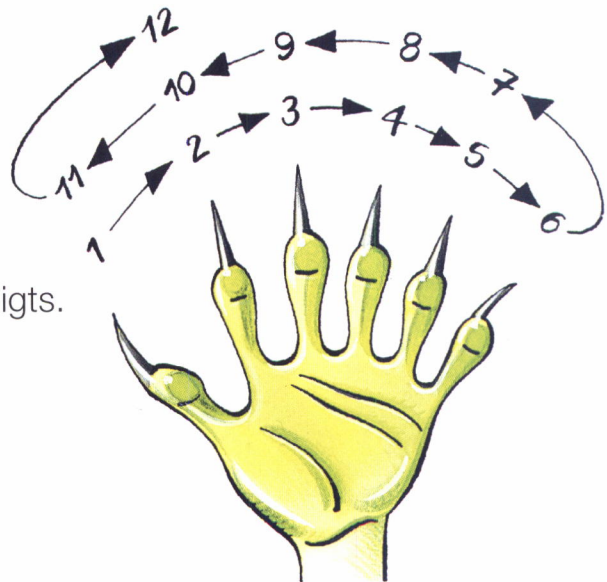
Que doit afficher la calculatrice pour que cette différence soit 33?

Deux mains

Tu peux compter sur les doigts de ta main de la manière suivante:



Imagine maintenant qu'un extraterrestre ait une main avec six doigts. Il compterait ainsi:

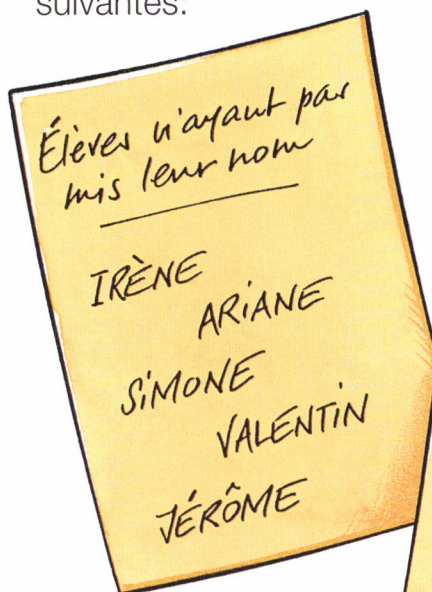


Trouve tous les nombres plus petits que 150 qui sont les mêmes sur ton pouce et sur celui de l'extraterrestre.

L'oiseau bleu

Cinq élèves ont oublié de mettre leur nom sur leur dessin.

La maîtresse a dressé les listes suivantes:



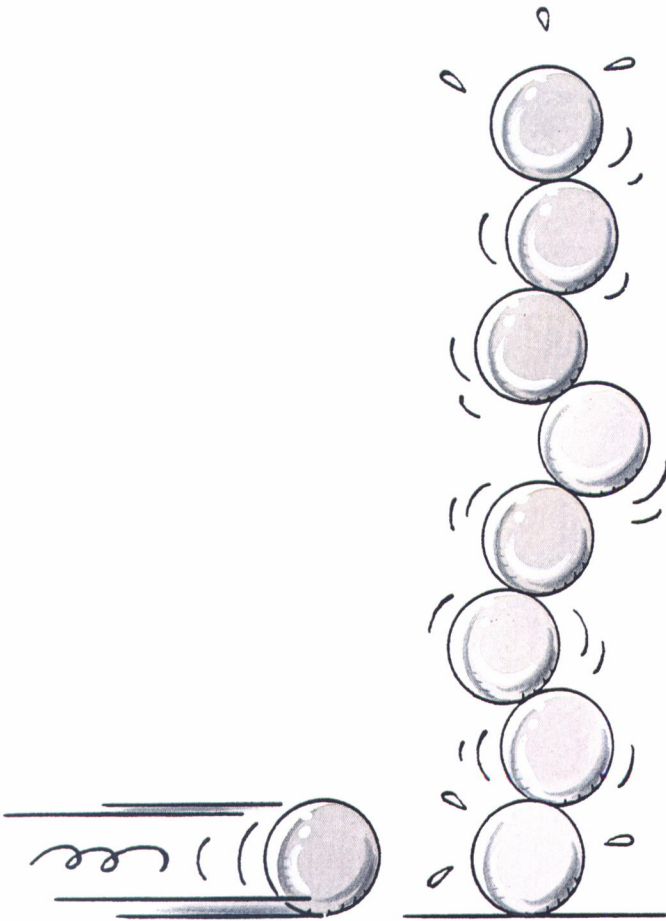
Elle se souvient aussi des détails suivants:

1. Valentin a dessiné un animal rouge.
2. Irène a dessiné un oiseau.
3. C'est un garçon qui a dessiné le cheval vert.
4. L'oiseau rouge a été dessiné par Simone.

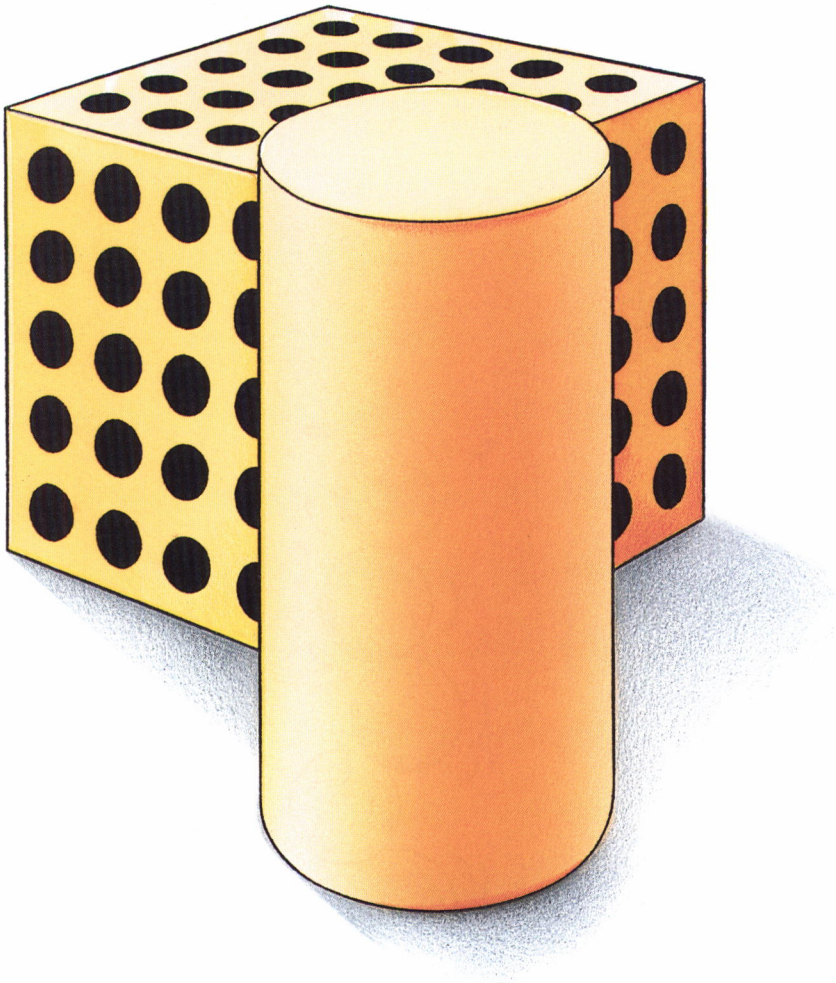
La maîtresse aimerait pouvoir mettre un nom aux dessins sans demander aux élèves. Aide-la.

Les 9 boules de cristal

Cherche tous les nombres que l'on peut représenter sur un boulier à 2 tiges en utilisant 9 boules au maximum.



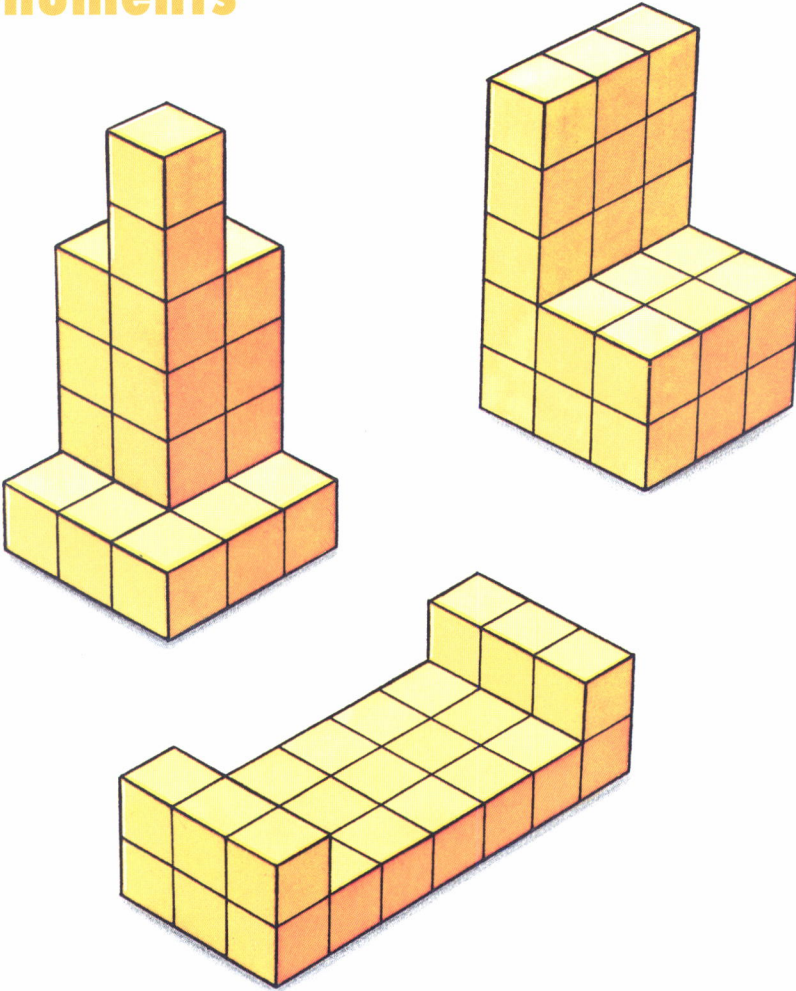
Mise aux points



Toutes les faces de ce cube sont identiques et décorées de façon régulière.

Combien a-t-il fallu de points pour décorer toutes les faces du cube?

Monuments

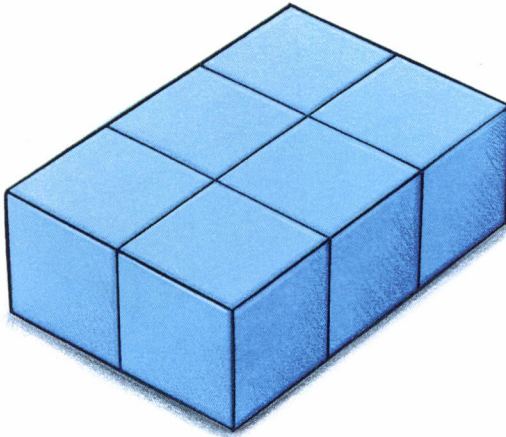


Voici 3 constructions que l'on peut obtenir à l'aide des 7 pièces qui forment le "Soma cube".

Chaque fois que tu as fabriqué une de ces constructions, dessine-la en montrant comment tu as placé les pièces.

Pavés

Avec six multicubes, on peut construire un petit pavé comme celui-ci:



*hauteur: 1 cube
longueur: 3 cubes
largeur: 2 cubes*

On désire construire un grand pavé avec 24 de ces petits pavés.

Quelles peuvent être les dimensions (hauteur, longueur, largeur) du grand pavé?

Cherche plusieurs possibilités.

Philatélie

Antonio a reçu un album de 10 pages pour classer ses timbres.

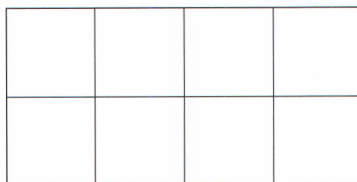
Sur chaque page, il classe 8 timbres par ligne. Il y a 5 lignes par page.

Antonio a déjà classé 232 timbres; combien doit-il encore en classer pour remplir complètement son album?



Placage

Trouve combien il faut de plaques rectangulaires comme celle-ci:



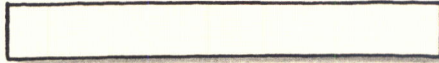
pour recouvrir une surface formée de 216 carreaux comme celui-ci:



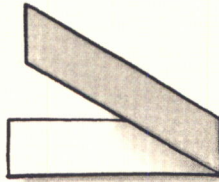
Plions

Combien de parties obtient-on avec une bande de papier pliée comme dans ces exemples, mais dix fois?

Avec une bande de papier



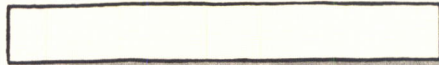
pliée une fois,



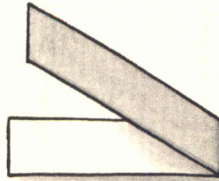
on obtient deux parties.



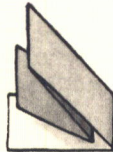
Avec une bande de papier



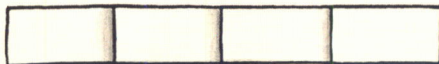
pliée une première fois,



puis une deuxième fois,



on obtient quatre parties.



Quarantaine

Observe la fiche "Restaurant scolaire" (FE). Les dispositions A ont 8 places, les dispositions B ont 10 places et les dispositions C ont 14 places.

Comment former une seule grande disposition de 40 places?
Dessine un plan.

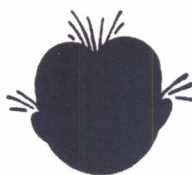


Quel âge?

Utilise les renseignements donnés par les personnages pour trouver leur âge.



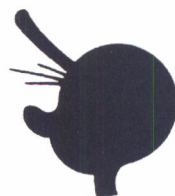
Je m'appelle Bob, mon âge est le double de celui de Dan.



Je m'appelle Line, mon âge est le triple de celui de Mia.



Je m'appelle Kate, mon âge est la moitié de celui de Jane.



Je m'appelle Andy, mon âge est le double de celui de Chris.



Je m'appelle Dan, mon âge est égal au nombre des mois d'une année.



Je m'appelle Chris, mon âge est le tiers de celui de Bob.



Je m'appelle Mia, mon âge est le triple de celui de Chris.



Je m'appelle Jane, mon âge est le demi de celui de Line.

Quelle classe!

Dans une classe de 3^e année, il y a:

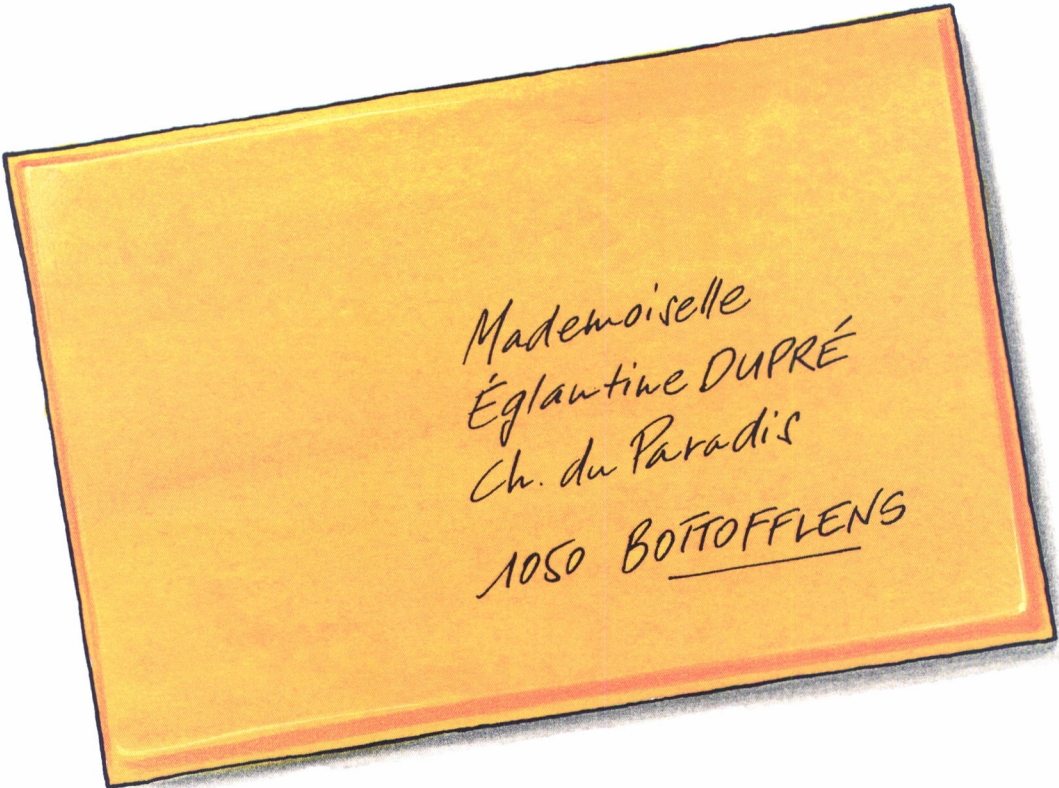
- 4 garçons qui ont les cheveux clairs;
- 14 filles;
- 8 filles et 5 garçons qui adorent jouer aux voitures;
- 7 enfants qui ont un vélo;
- 2 garçons et 3 filles qui suivent des cours de natation;
- 9 garçons.

Combien y a-t-il d'enfants dans cette classe?



Recherche 70

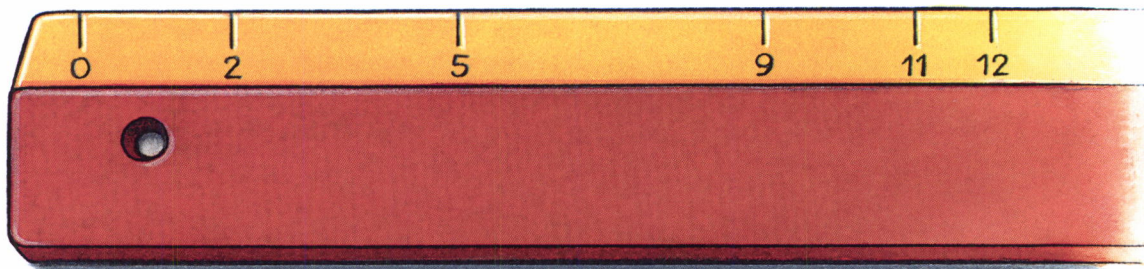
Avec des timbres de 10, 20, 30, 40, 50, 60 et 70 centimes, de combien de manières différentes peut-on affranchir une lettre à 70 centimes?



Mademoiselle
Églantine DUPRÉ
Ch. du Paradis
1050 BOITOFFLENS

Règle effacée

Des nombres et des traits ont été effacés sur cette règle:



En utilisant cette règle sans la compléter, quelles longueurs pourrait-on mesurer en une fois?

Justifie ta réponse.

Robot

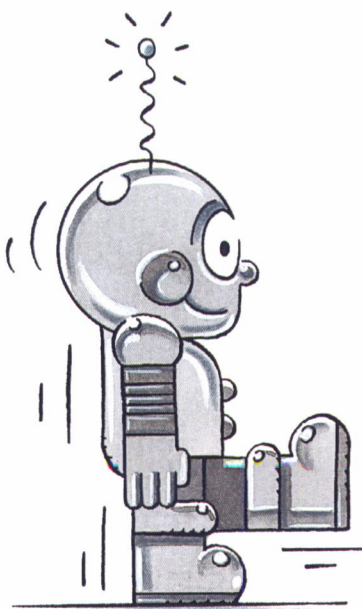
Aline a reçu pour son anniversaire un robot qui marche seul si on le programme. Il ne peut effectuer que deux mouvements, toujours en ligne droite:

A: avance de 12 pas

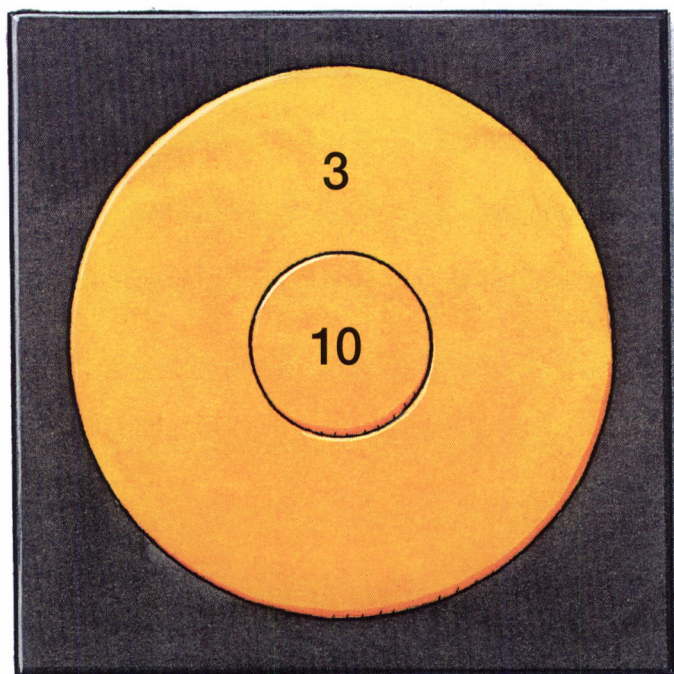
R: recule de 4 pas

Aline aimerait que son robot traverse la table de la salle à manger d'un bord à l'autre exactement. Cette table est longue de 40 pas.

Note tous les ordres qu'Aline doit donner au robot.



Scores

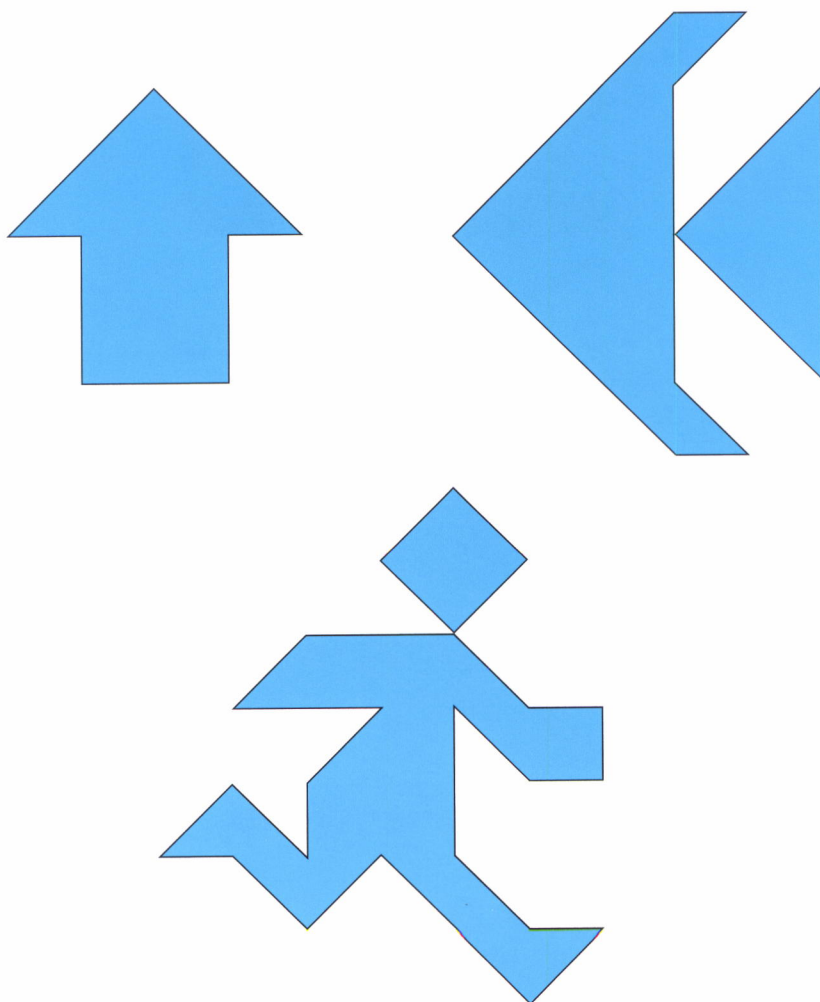


En lançant des fléchettes dans la cible, on ne peut pas obtenir certains scores. Par exemple, 1 point, 2 points, 4 points, etc.

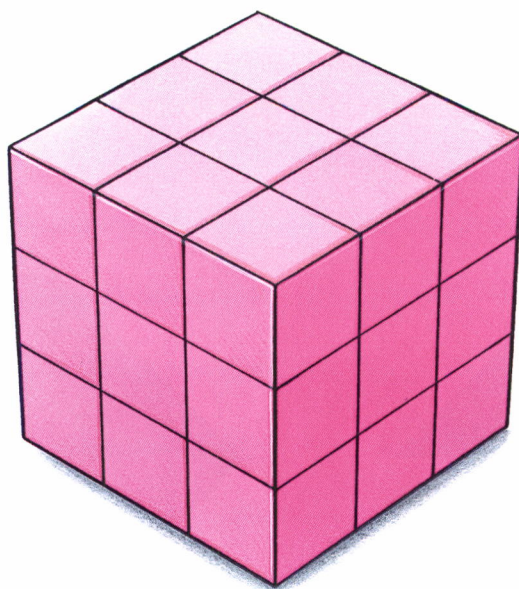
Cherche tous les scores compris entre 1 et 100 qu'on ne peut pas obtenir en jouant avec cette cible.

Silhouettes

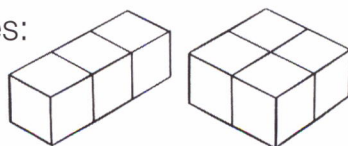
Voici trois silhouettes que l'on peut fabriquer avec des tétrabolos. Chaque fois que tu en as fabriqué une, dessine-la sur une feuille quadrillée en montrant comment tu as placé tes tétrabolos.



Somacube



Ce grand cube est formé de 7 pièces différentes.
Chaque pièce est formée de 3 ou de 4 multicubes.
On ne trouve pas ces deux pièces:



Fabrique les 7 pièces.
Assemble-les pour reconstituer le grand cube.

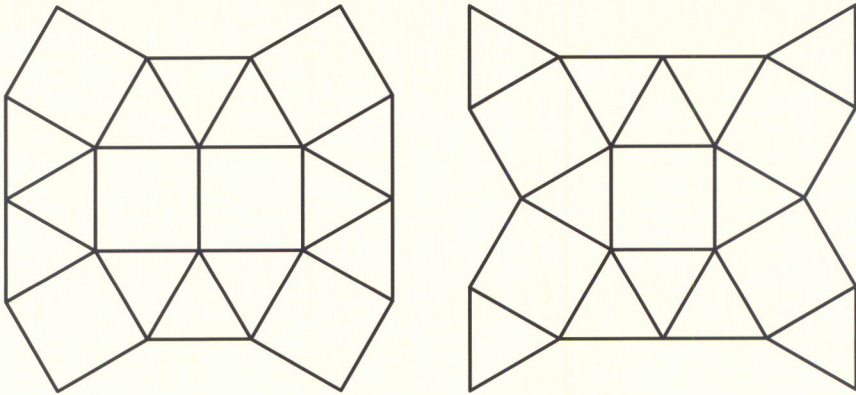
Tapis

En assemblant des plaquettes carrées et triangulaires, invente des tapis selon les règles suivantes:

- Il faut utiliser 10 à 20 plaquettes.
- La partie du haut doit être la même que la partie du bas.
- La partie de gauche doit être la même que la partie de droite.

Les couleurs n'ont pas d'importance.

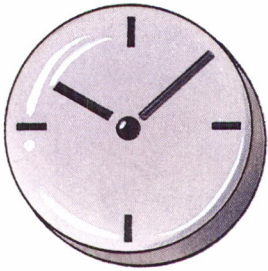
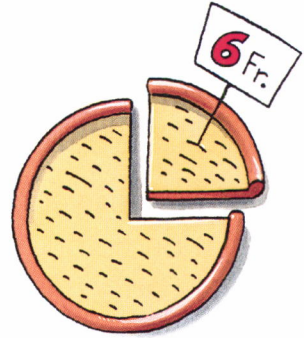
Dessine tous tes résultats.



Deux exemples de tapis

Tarte

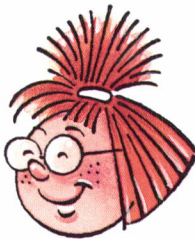
Le quart de cette tarte coûte 6 Fr.
Combien coûte un tiers de cette tarte?



Il y a 60 minutes dans une heure.
Combien y a-t-il de minutes dans trois quarts d'heure?



J'ai 12 billes.



Moi, j'en ai le double.



Moi, j'en ai le triple.



Moi, j'en ai le quadruple.

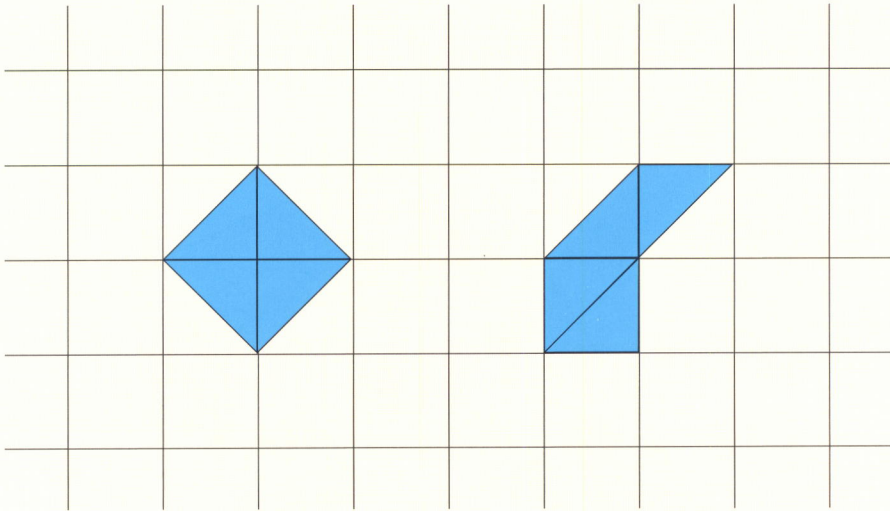
Combien de billes ces quatre camarades ont-ils en tout?

Tétrabolos

Les tétrabolos sont des figures formées de 4 triangles comme

celui-ci:  qui ont au moins un côté commun.

Voici deux exemples de tétrabolos



Dessine tous les tétrabolos possibles.

Les sommets des triangles doivent se trouver sur des croisements.

Touché!

Problème 1

Affiche le nombre 189 sans utiliser les touches de 2 à 9.

Problème 2

Affiche le nombre 333. Ensuite, passe à 522 sans utiliser les touches de 2 à 9.

Problème 3

Affiche le nombre 348. Ensuite, passe à 230, avec le moins possible d'opérations et sans utiliser les touches de 2 à 9.



Tous à l'eau!

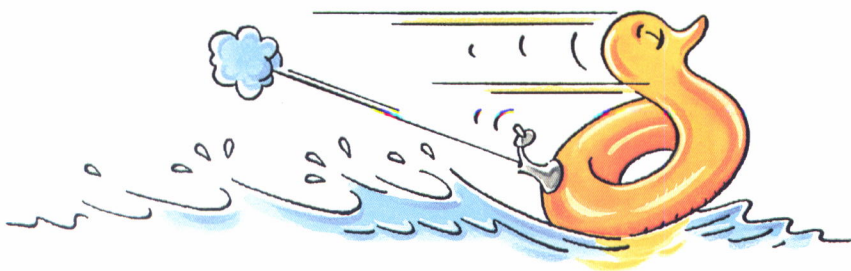
Marie, Charles, Antoine et Laurence décident d'aller à la piscine.

Au kiosque de la piscine, Antoine achète des bonbons à la pièce: il en prend 17. Marie les achète par paquets de 6: elle en prend 2 paquets.

Laurence, elle, préfère les fruits: elle a emporté 8 mirabelles et 7 pruneaux; à la fin de la journée, il lui reste 3 mirabelles et 4 pruneaux.

Les 4 amis profitent bien de leur journée puis repartent à 17 heures.

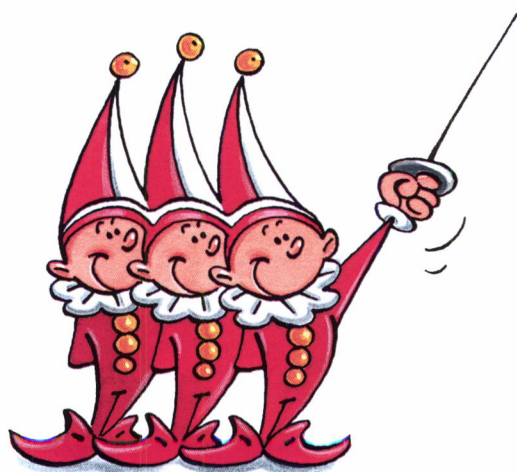
1. Combien de fruits Laurence a-t-elle emportés en tout?
2. Combien de bonbons Charles mange-t-il durant l'après-midi?
3. Combien Antoine achète-t-il de bonbons de plus que Marie?
4. À quelle heure les enfants repartent-ils de la piscine?
5. À la fin de la journée, combien Laurence a-t-elle de fruits de moins qu'en arrivant à la piscine?



Tous pour un

Cherche les problèmes qui peuvent être résolus par le calcul $7 \times 9 = 63$.

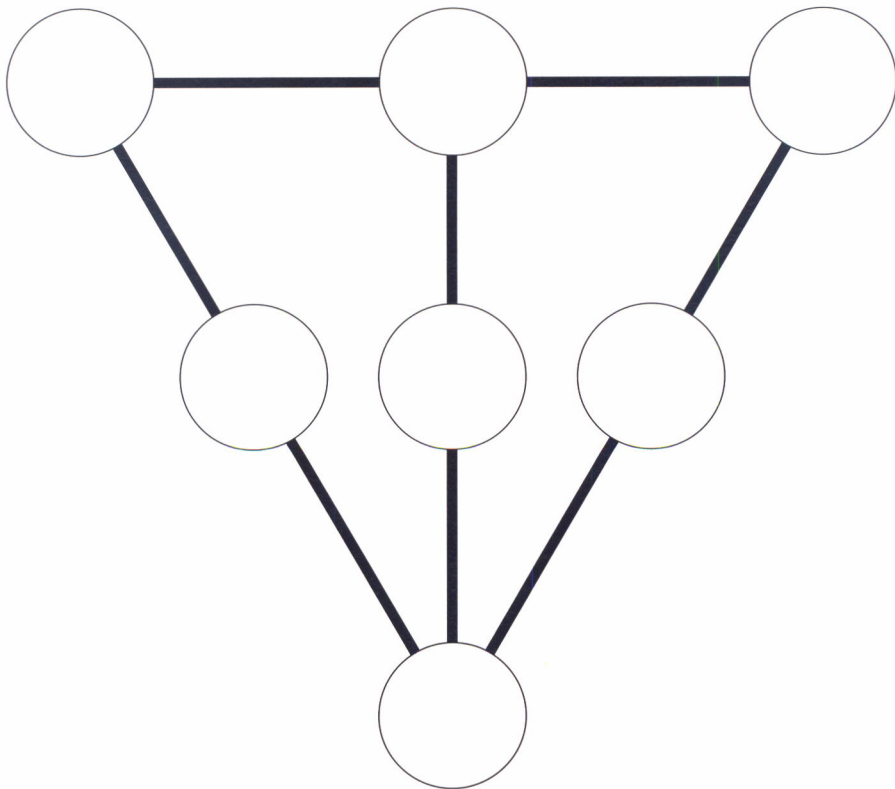
- A. Laurence achète 7 caisses de 9 bouteilles de limonade.
Combien de bouteilles a-t-elle achetées en tout?
- B. Un magasin de sport a vendu 7 vélos et 9 luges.
Combien d'objets a-t-il vendus?
- C. Combien de jours y a-t-il dans 63 semaines de 7 jours?
- D. Yves distribue 7 bonbons à chacun de ses 9 camarades.
Combien de bonbons a-t-il distribués?
- E. Dans une classe, il y a 7 fois plus de filles de 9 ans que de garçons.
Combien y a-t-il d'enfants dans cette classe?
- F. Paul dispose de 63 multicubes.
Combien de tours de 9 multicubes peut-il construire?



Triangle magique

Place tous les nombres de 1 à 7 dans les cercles afin d'obtenir la même somme sur chaque ligne.

Cherche le plus possible de solutions.



Un pour tous

Cherche les problèmes qui peuvent être résolus par le calcul $37 + 18 = 55$.

- A. Tom possède 18 livres de plus que Jeanne. Jeanne en a 37.
Combien de livres Tom possède-il?
- B. Il y a 18 jours, Mouna a reçu 37 francs.
Combien d'argent a-t-elle maintenant?
- C. Arthur avait 37 bonbons. Il en donne 18 à Tania.
Combien en a-t-il maintenant?
- D. Pour rentrer chez elle, Sarah a 55 marches à monter. Elle en a déjà monté 37.
Combien doit-elle encore en monter?
- E. Dans un magasin, il y a 37 boîtes et dans chaque boîte, il y a 18 crayons.
Combien y a-t-il de crayons en tout?
- F. En jouant, Julie a gagné 18 billes. Elle en avait 37 avant de jouer.
Combien en a-t-elle maintenant?
- G. Mathias a 55 bandes dessinées. Naomi en a 18 de plus.
Combien Naomi en a-t-elle?

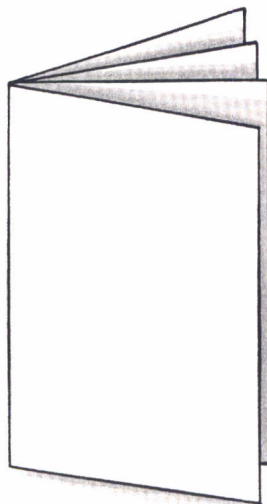


Carnet

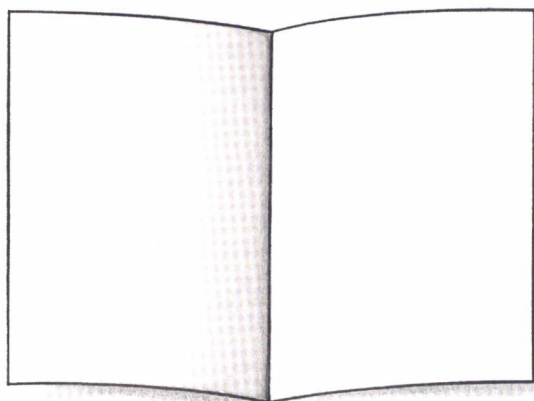
Consigne pour 2 élèves

Matériel: feuilles spéciales (à recevoir après la commande)

Pour confectionner
ce carnet de
8 pages,



il faut 2 feuilles
comme celle-ci:



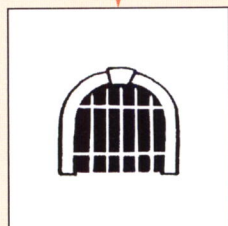
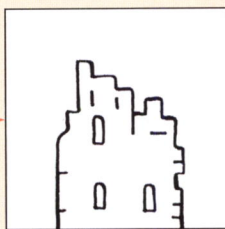
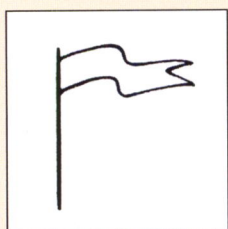
- Commandez le nombre de feuilles nécessaires pour confectionner un carnet de 20 pages.
- Utilisez les feuilles que vous recevrez pour contrôler si votre commande est juste.

Châteaux placés

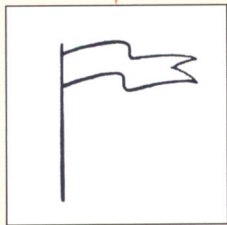
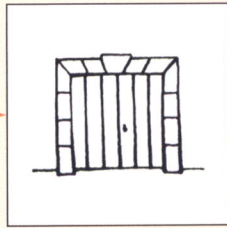
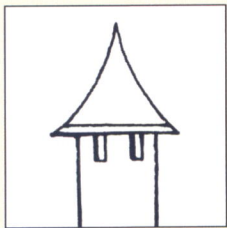
Consigne pour 1 élève

Matériel: 12 cartes "Châteaux volés" (une couleur complète)

- Arrange tes cartes en respectant les règles suivantes:

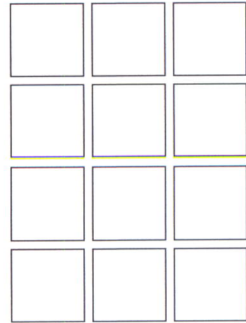
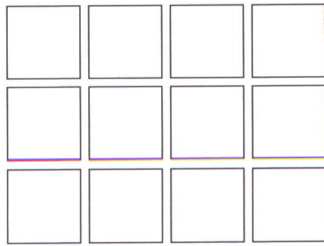
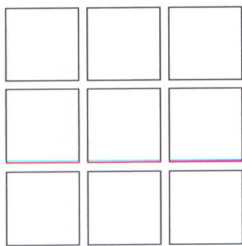


- À droite d'un château à drapeau, on doit placer un château à tour cassée.
- Sous un château à drapeau, on doit placer un château à porte noire.



- À droite d'un château à tour pointue, on doit placer un château à porte carrée.
- Sous un château à tour pointue, on doit placer un château à drapeau.

- Essaie d'obtenir un des arrangements suivants:



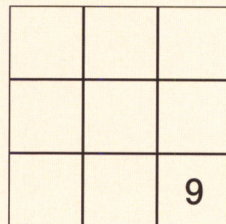
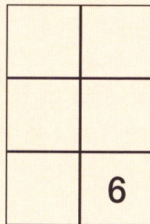
Couper, coller

Consigne pour 2 élèves

Matériel: papier quadrillé (carrés de 2 cm)

- Choisissez un nombre de 2 à 6.
- Découpez dans le papier quadrillé dix rectangles comme suit:
 - un côté a une longueur égale au nombre choisi;
 - un autre côté a une longueur qui varie de 1 à 10.
- Notez le nombre de carrés de chaque rectangle dans la case en bas à droite.

Exemple de début de recherche avec le nombre choisi 3:

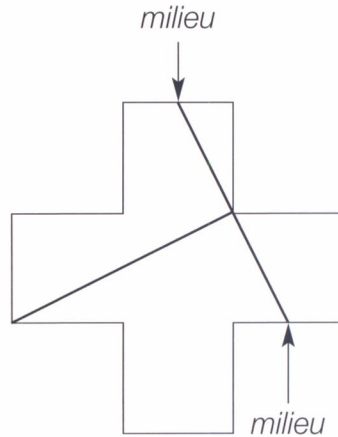
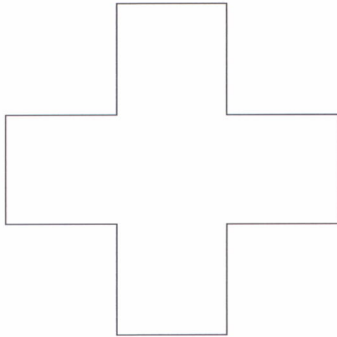


- Superposez les rectangles de telle manière que tous les nombres soient visibles.

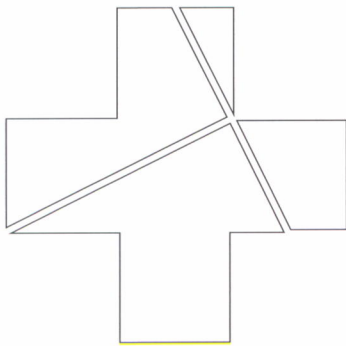
Croix géniale

Consigne pour 1 élève

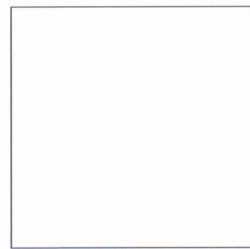
Matériel: papier quadrillé, règle, crayon, ciseaux



- 1. Dessine une croix qui a exactement la même forme que celle-ci, mais plus grande.
- 2. Ajoute ces lignes.



- 3. Découpe ta croix en quatre morceaux.
- 4. Assemble tes quatre morceaux pour former un carré.

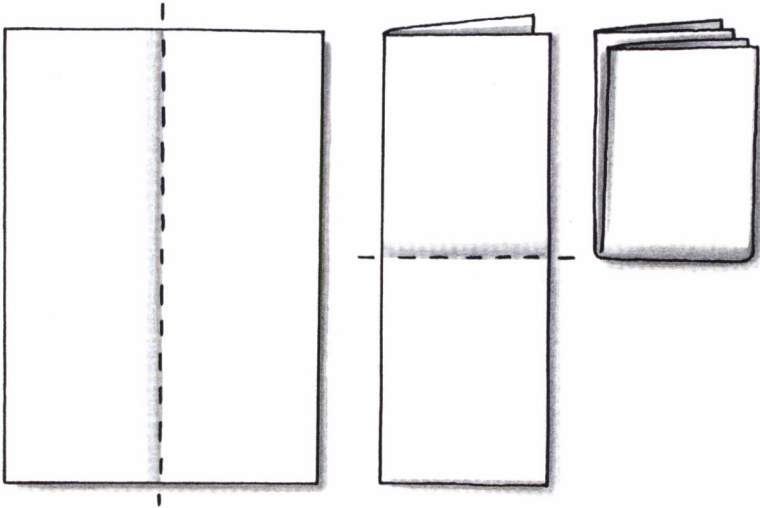


Des petits trous

Consigne pour 2 élèves

Matériel: papier, poinçons, crayons

- Plier sa feuille en quatre selon le modèle ci-dessous.



- À l'aide d'un poinçon, faire des trous dans sa feuille repliée.
- Déplier sa feuille. Faire un dessin en reliant des trous situés dans le même quart de la feuille.
- Échanger les feuilles. Reproduire le dessin de l'autre dans les trois autres quarts de feuille.

Grand écart

Consigne pour 2 ou 3 élèves

Matériel: 3 dés à six faces, affiche

- Lancez les 3 dés.
- Avec les chiffres sortis, formez 2 nombres de 3 chiffres. Leur différence doit être la plus grande possible.
- Recommencez plusieurs fois.
- Écrivez la règle qui permet de trouver chaque fois la plus grande différence.



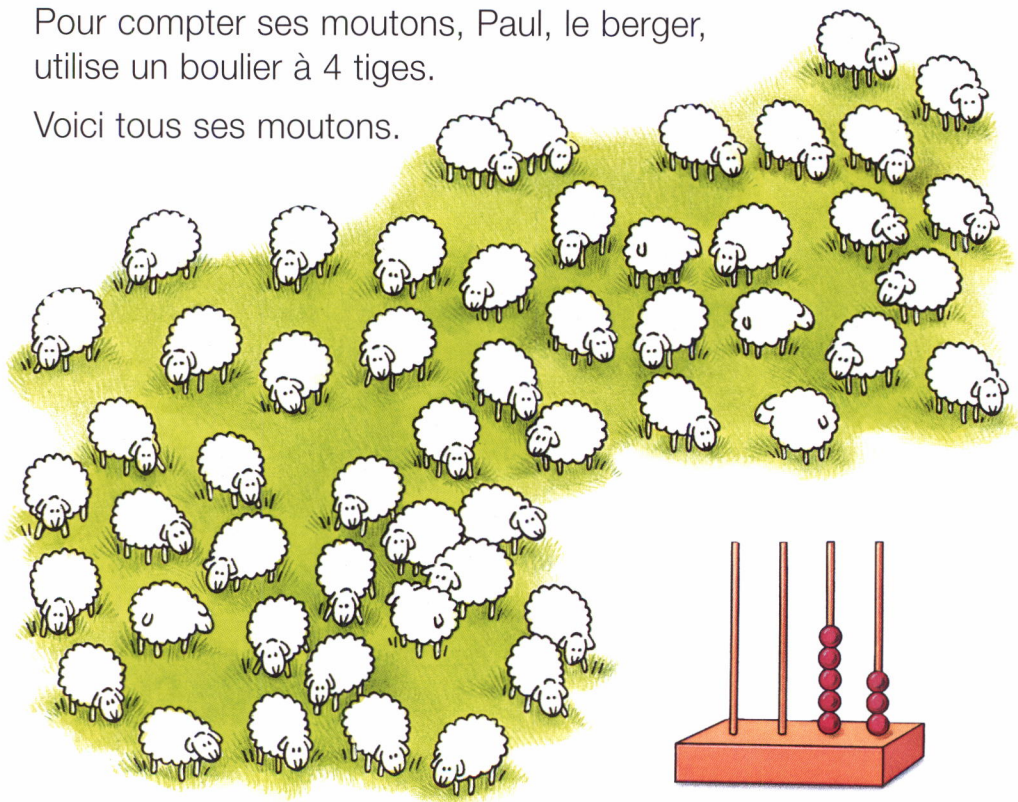
Le bon berger

Consigne pour 2 élèves (A et B)

Matériel: boulier, papier, crayon

Pour compter ses moutons, Paul, le berger, utilise un boulier à 4 tiges.

Voici tous ses moutons.



Voici ce qu'indique son boulier.

- Trouvez le fonctionnement du boulier.
- Vérifiez ce fonctionnement comme suit:
 - Sans le montrer, l'élève A choisit un nombre et l'écrit.
 - Il représente ce nombre avec le boulier et montre le boulier à l'élève B.
 - Quand l'élève B a découvert le nombre, on échange les rôles.

Les cinq pièges

Consigne pour 2 élèves

Matériel: 5 jetons, un pion, plan de jeu "Les pièges" (FE)

- Choisissez 5 cases entre 1 et 100 et placez-y les jetons. On ne pourra pas les déplacer pendant les 4 parties.
- Au début de chaque partie, le pion occupe la case 0.
 - À la première partie, il effectue des sauts réguliers de grandeur 3.
 - À la deuxième partie, des sauts réguliers de grandeur 8.
 - À la troisième partie, des sauts réguliers de grandeur 6.
 - À la quatrième partie, des sauts réguliers de grandeur 4.
- Vous marquez un point chaque fois que le pion tombe sur un jeton.
- Recommencez en plaçant les pièges sur d'autres cases. Cherchez à marquer le plus possible de points.



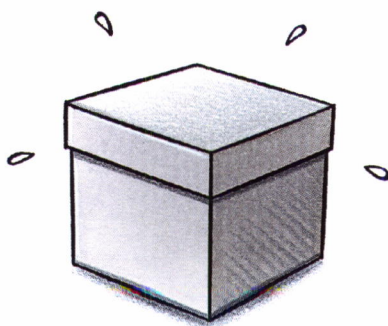
Les deux collections

Consigne pour 3 élèves (A, B et C)

Matériel: blocs base dix, deux boîtes avec couvercle, papier, crayons

Dans chaque collection, il ne peut pas y avoir plus de 9 pièces de chaque sorte.

- Sans le montrer, les élèves A et B préparent chacun une collection. Ils la codent et la placent chacun dans une boîte qu'ils referment.
- L'élève C réunit le contenu des deux boîtes et code la collection totale. Pendant ce temps, les élèves A et B réunissent leurs feuilles. Ils recherchent aussi le code de la collection totale.
- On vérifie les réponses puis on échange les rôles.

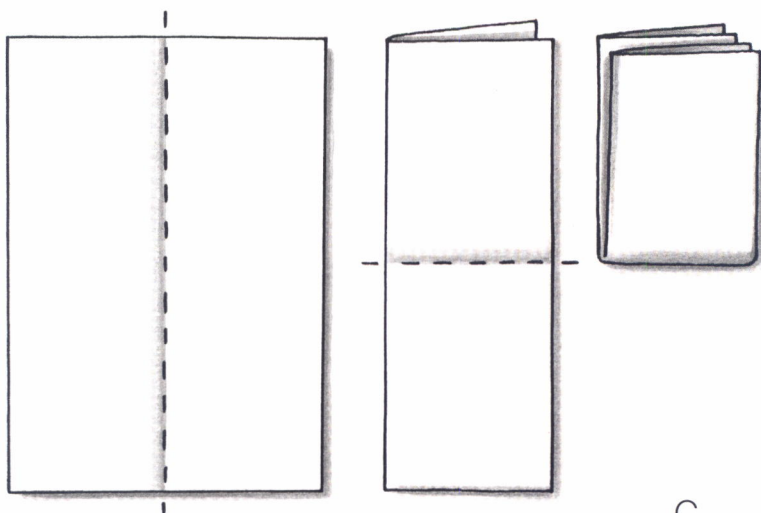


Plier, couper

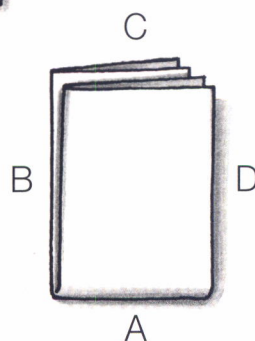
Consigne pour 2 élèves

Matériel: plusieurs feuilles de même dimension, ciseaux

- Plier sa feuille en quatre selon le modèle ci-dessous.



- Sans le montrer, inventer un découpage-modèle en donnant 2 coups de ciseaux en ligne droite, sans toucher les bords C et D.



- Déplier, aplatir et échanger son découpage-modèle.
- Refaire le découpage-modèle de l'autre avec une nouvelle feuille. Il est interdit de replier le découpage-modèle.

Quelle est ma part?

Consigne pour 3 élèves (A, B et C)

Matériel: blocs base dix, deux boîtes avec couvercle, papier, crayons

Dans chaque collection, il ne peut pas y avoir plus de 9 pièces de chaque sorte.

- Sans le montrer, les élèves A et B préparent chacun une collection. Ils la codent et la placent chacun dans une boîte qu'ils referment.
- L'élève C réunit le contenu des deux boîtes et code la collection totale. Ensuite il montre sa feuille à A et B.
- A recherche le code de la collection de B et B recherche le code de la collection de A.
- On vérifie les réponses puis on échange les rôles.



Une poignée de tétrabolos

Consigne pour 2 élèves

Matériel: 28 pièces "Tétrabolos" (2 jeux), papier quadrillé
(carrés de 1cm)

- Assemblez plusieurs tétrabolos pour fabriquer des triangles, des carrés et des rectangles.
- Chaque fois que vous découvrez un nouvel assemblage, dessinez-le.



À la queue leu leu

Règles du jeu pour 2 ou 3 joueurs

Matériel: 3 dés à dix faces, papier, crayons

Recopier pour chaque joueur le modèle de 8 cases ci-dessous.

Le signe $<$ signifie "est plus petit que" (par exemple, $3 < 5$ ou $120 < 340$).

$<$ $<$ $<$ $<$ $<$ $<$

- À tour de rôle, chaque joueur lance les dés, forme un nombre avec les 3 chiffres sortis et l'écrit dans une de ses cases vides. Les nombres écrits ne peuvent plus être déplacés.
- Le joueur qui ne peut pas placer de nombre passe son tour.

Le but est d'être le premier à compléter sa ligne.



À vos baguettes

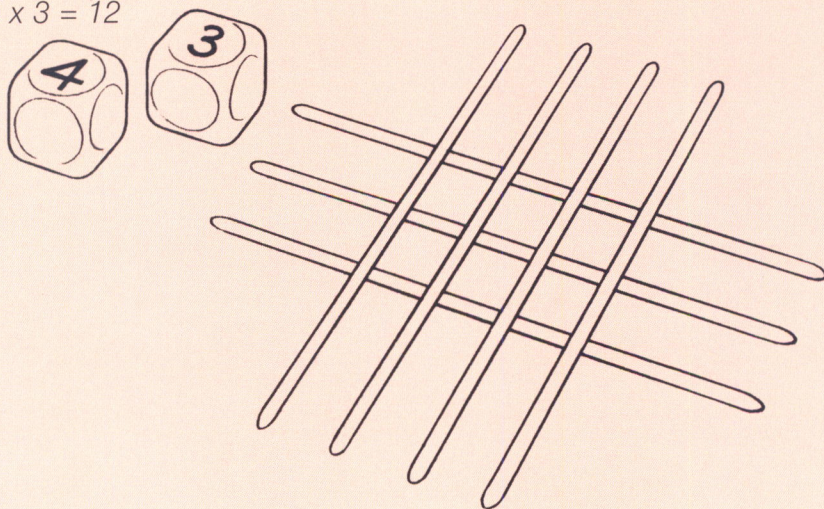
Règles du jeu pour 2 joueurs

Matériel: 15 baguettes, 2 dés à six faces, papier, crayon

- Un joueur lance les dés:
 - l'un indique le nombre de baguettes à placer verticalement,
 - l'autre indique le nombre de baguettes à placer horizontalement,
 - le produit des deux nombres correspond au nombre de croisements.

Exemple

$$4 \times 3 = 12$$



- À tour de rôle, chaque joueur doit enlever ou ajouter une baguette sans obtenir un produit déjà obtenu. Tous les produits obtenus sont inscrits.

Le but est d'être celui qui joue le dernier coup possible.

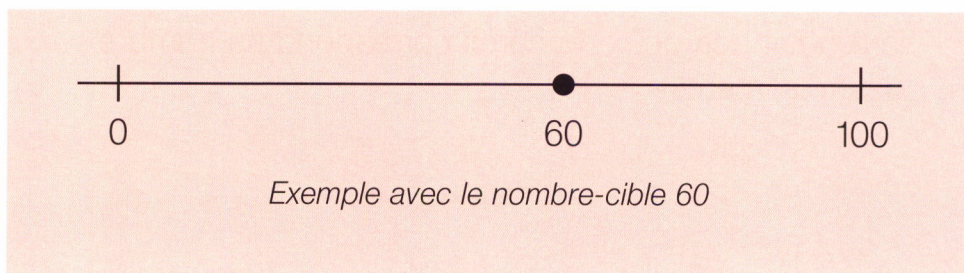
Cache-cache

Règles du jeu pour 3 joueurs (A, B et C)

Matériel: papier, crayons

Dessiner une ligne numérique et y inscrire les nombres 0 et 100.

- Sans le montrer, le joueur A place sur la ligne numérique un nombre-cible compris entre 0 et 100.



- Les joueurs B et C forment une équipe. Ils doivent trouver le nombre-cible en proposant des nombres.
- Chaque nombre proposé est noté sur chaque ligne numérique et le joueur A répond:
 - "froid" si la différence est de 11 ou plus;
 - "tiède" si la différence est de 5 à 10;
 - "chaud" si la différence est de 1 à 4;
 - "juste" si la différence est de 0.

Le but est de trouver le nombre-cible avec le moins possible d'essais.

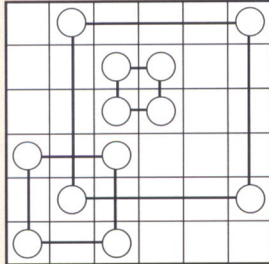
Carrés dans tous les sens

Règles du jeu pour 2 joueurs

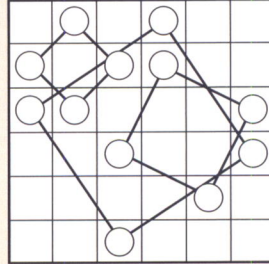
Matériel: plan de jeu (FE), environ 50 jetons répartis en 2 couleurs (noirs et blancs dans l'exemple)

- À tour de rôle, chaque joueur prend un jeton blanc dans la réserve et le place dans une case libre du plan de jeu.
- En posant son jeton, le joueur essaie de former un carré dont les sommets sont 4 jetons blancs. S'il y parvient, il prend et garde ces 4 jetons et les remplace par des jetons noirs.

Le but est d'avoir le plus de jetons blancs quand il n'y a plus de cases libres.

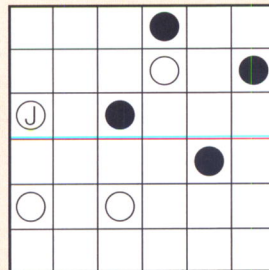


Les carrés peuvent avoir diverses grandeurs.



Les carrés peuvent être placés dans diverses positions.

On ne peut pas utiliser les jetons noirs pour former un carré. Donc, le carré formé en jouant le jeton J ne compte pas.



Cartix

Règles du jeu pour 2 à 4 joueurs

Matériel: des cartes numériques de 1 à 25 (environ 20 cartes par joueur)

Mélanger les cartes et en distribuer 4 par joueur.

Sur la table, placer 2 cartes-cibles, faces visibles, et former une pioche avec les cartes restantes, faces cachées.

- À tour de rôle, chaque joueur essaie d'atteindre le nombre d'une des cartes-cibles par des additions ou des soustractions à l'aide d'au moins 2 de ses cartes personnelles.
- S'il y parvient, il explique son calcul et forme un tas devant lui avec la carte-cible et les cartes personnelles utilisées. Ensuite, il pioche des cartes afin d'en avoir 5 dans son jeu et il en repose une pour remplacer la carte-cible.
- S'il n'y parvient pas, il échange une de ses cartes personnelles avec une des cartes-cibles.
- Le jeu s'arrête quand on tire la dernière carte de la pioche.

Le but est de former le plus grand nombre de tas.

Exemple

En effectuant les calculs:

$18-11=7$ et $7+6=13$

on atteint le nombre-cible

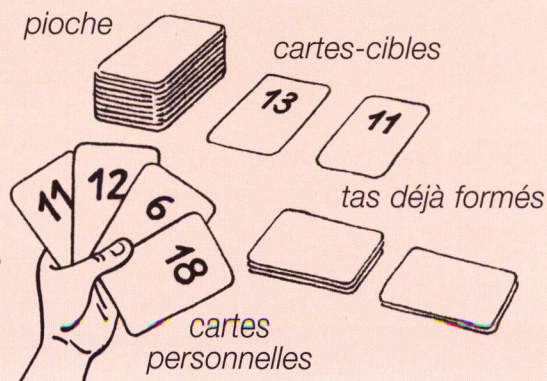
13. On formera donc un

tas avec les cartes 18, 11,

6 et 13. Ensuite, on pioche

4 cartes et on en repose

une comme carte-cible.



Châteaux en folie

Règles du jeu pour 2 joueurs

Matériel: 24 cartes "Châteaux volés" (deux couleurs complètes), environ 20 jetons

Mélanger les cartes. Placer 3 cartes de départ comme dans l'exemple. Distribuer 5 cartes par joueur. Former une pioche avec les cartes restantes, faces cachées.

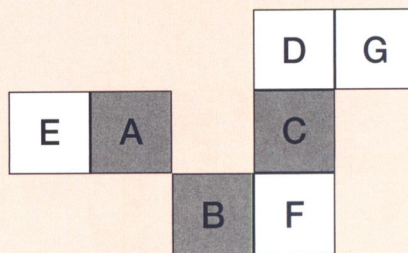
- À tour de rôle, chaque joueur dépose une carte qui doit toucher par un côté une ou plusieurs cartes déjà déposées. Ensuite, il pioche une nouvelle carte.
- Il doit y avoir une seule différence entre deux cartes qui se touchent.
- Le joueur gagne un jeton quand la carte qu'il dépose en touche une autre, deux jetons quand elle en touche deux autres, etc.
- Le joueur qui ne peut pas jouer échange une de ses cartes avec une carte de la pioche et ne gagne pas de jeton.

Le but est d'avoir le plus possible de jetons quand on tire la dernière carte de la pioche.

Exemple d'un début de partie

Les cartes A, B et C sont les cartes de départ.

Les cartes D, E et G gagnent un jeton. La carte F gagne 2 jetons.



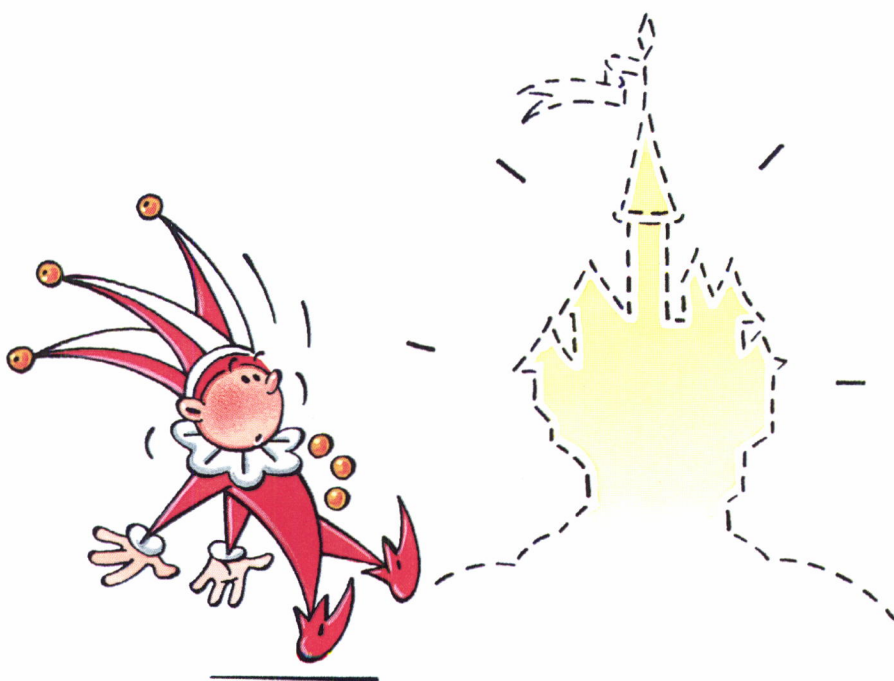
Châteaux volés

Règles du jeu pour 4 joueurs (2 équipes)

Matériel: 120 cartes (2 jeux complets), papier, crayons

- Chaque équipe retire trois cartes de son jeu et donne les cartes restantes à l'autre équipe.
- En observant les cartes reçues, il faut trouver les trois cartes retirées.
- Quand elles pensent avoir trouvé les cartes retirées, les équipes expliquent par écrit leur proposition.

Le but est de retrouver les cartes retirées et de bien les décrire.

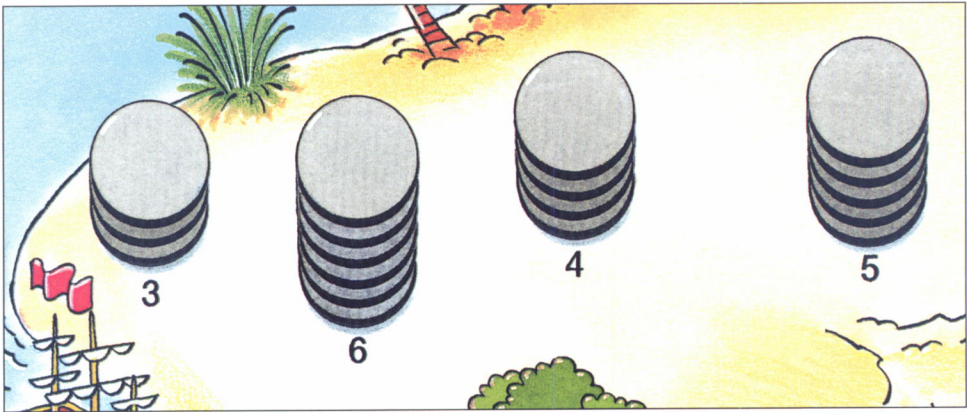


Chercheurs d'or

Règles du jeu pour 4 joueurs (2 équipes)

Matériel: plan de jeu (FC), 92 jetons-pépites, boîte pour la banque avec 40 pièces de 1 Fr., 40 billets de 10 Fr. et 10 billets de 100 Fr.

Mélanger les pépites, faces cachées, et former, sur le plan de jeu, des piles contenant le nombre de pépites demandé.



- À tour de rôle, chaque équipe doit choisir une pile de pépites et l'échanger à la banque contre la somme d'argent correspondante.
- L'équipe qui tire une pile de pépites contenant une ou plusieurs pépites 🧐 doit donner toute la pile à la banque et payer la somme d'argent correspondante. Si on ne peut pas payer toute la somme, on remet la pile à sa place, on garde son argent et on passe son tour.
- Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de pile de pépites sur le plan de jeu.

Le but est de réunir la plus grande somme d'argent.

Course à dix

Règles du jeu pour 4 ou 6 joueurs (2 ou 3 équipes)

Matériel: grilles de jeu (FE), 5 dés à dix faces, crayons

- Chaque équipe lance les dés. Pour améliorer son lancer, elle peut relancer une fois les dés de son choix.
- À l'aide de croix, elle reporte le résultat de son lancer dans sa grille. Par exemple, avec le résultat 0, 3, 6, 6 et 8, on place une croix dans les cases 0, 3 et 8, et deux croix dans la case 6.
- On joue ainsi jusqu'à ce qu'une équipe ait rempli une ligne complète de sa grille. Elle annonce alors: "Dix!". Le jeu s'arrête et on compte les points.
- Le nombre de points de chaque ligne s'obtient en multipliant le numéro de la ligne par le nombre de croix qui s'y trouvent.

Le but est d'obtenir le plus grand nombre de points en additionnant les trois meilleures lignes de sa grille.



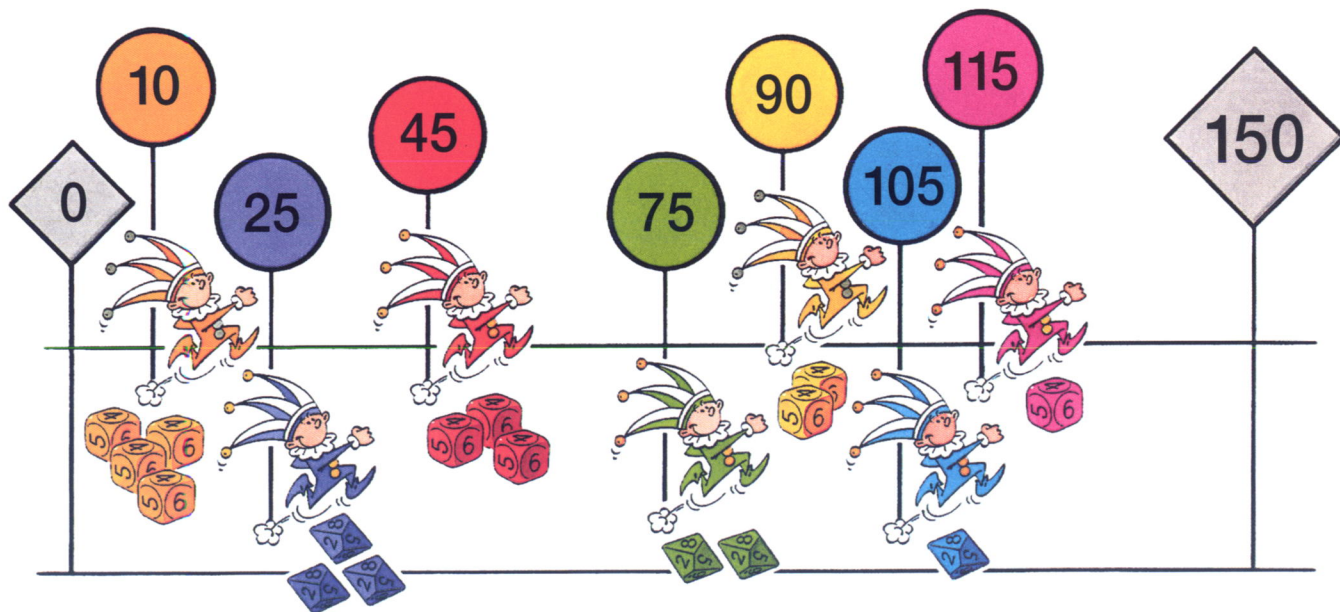
Règles du jeu pour 2 à 4 joueurs

Matériel: 4 dés à six faces, 3 dés à dix faces, papier, crayon

Choisir un des nombres de départ et le noter sur sa feuille.

- À tour de rôle, chaque joueur lance le ou les dés correspondant à son nombre de départ. Il progresse chaque fois de la somme obtenue.
- On note tous les coups.

Le but est d'arriver le premier à 150.



Cousines

Règles du jeu pour 2 à 4 joueurs

Matériel: 16 ou 32 cartes "Main pleine" (une ou deux couleurs complètes)

Étaler les cartes faces cachées.

- À tour de rôle, chaque joueur retourne deux cartes, les montre et les repose à leur place, faces cachées.
- Si les deux cartes retournées correspondent au même nombre, il les prend.

Le but du jeu est de posséder le plus grand nombre de cartes quand elles ont toutes été prises.



Égalité!

Règles du jeu pour 4 joueurs (2 équipes: A et B)

Matériel: 24 cartes

Étaler les cartes, faces visibles. Se placer côte à côte.

- L'équipe A choisit deux nombres et un signe $>$ pour former une inégalité.
- L'équipe B fait de même pour former une autre inégalité.
- L'équipe A choisit un troisième nombre et un signe $+$ et modifie son inégalité. On peut retourner le signe $>$ mais on ne peut pas déplacer les nombres déjà posés.
- L'équipe B fait de même et modifie son inégalité.
- Les 2 équipes continuent ainsi, à tour de rôle.

Le but est de réussir à transformer son inégalité en égalité.

A Exemple de partie B

$5 < 6$
A choisit 5 et 6

$8 + 5 > 6$
A choisit 8

$8 + 5 = 6 + 7$
A choisit 7 (égalité!)

$1 < 9$
B choisit 1 et 9

$4 + 1 < 9$
B choisit 4

En 6 coups

Règles du jeu pour 2 à 4 joueurs

Matériel: 1 dé à dix faces, papier, crayons

Recopier une grille de résultats comme celle donnée en exemple. Choisir le nombre de colonnes en fonction du nombre de joueurs.

- À tour de rôle, chaque joueur lance le dé. Il choisit une ligne libre de sa colonne pour y inscrire son résultat. Ce résultat est le produit du nombre indiqué par le dé et du numéro de la ligne (voir l'exemple).

Le but est d'avoir la plus grande somme quand la grille est entièrement remplie.

	Joueur A	Joueur B	Joueur C
1			
2		4	
3	15		
4			20
5			
6			
Somme			

Exemple d'un début de partie à trois joueurs.

Le joueur A a tiré un cinq. Il choisit d'inscrire le résultat dans la ligne des 3: $5 \times 3 = 15$.

B a tiré un deux: $2 \times 2 = 4$.

C a tiré un cinq: $5 \times 4 = 20$.

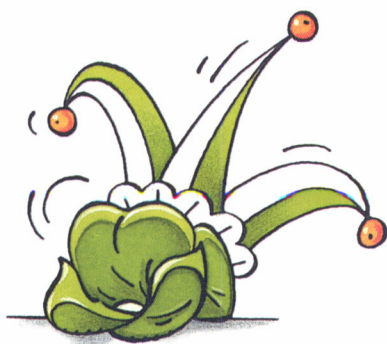
En boules

Règles du jeu pour 4 joueurs (2 équipes)

Matériel: 2 bouliers à 3 tiges, 18 boules, papier, crayons

- Sans le montrer, chaque équipe forme une collection-cible à l'aide de son boulier et de 9 boules exactement. Chaque collection est ensuite notée sur une feuille.
- Il faut trouver la collection-cible de l'autre équipe en proposant à chaque tour une collection à l'aide de son boulier.
- Les équipes observent les propositions et ne peuvent répondre que "trop grand", "trop petit" ou "juste".

Le but est de découvrir la collection-cible avec le moins possible d'essais.



Encore et toujours trente

Règles du jeu pour 2 à 4 joueurs

Matériel: 25 cartes

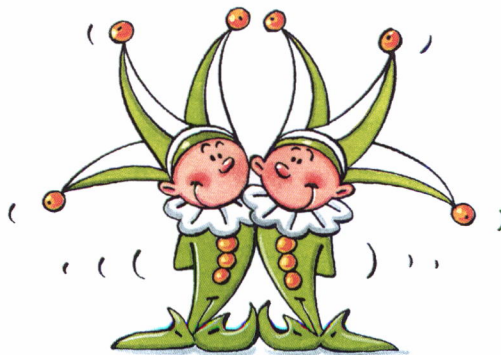
Distribuer les cartes au hasard:

- à 2 joueurs: 12 cartes chacun;
- à 3 joueurs: 8 cartes chacun;
- à 4 joueurs: 6 cartes chacun.

La carte qui reste est posée sur la table, face visible.

- À tour de rôle, chaque joueur place une carte qui doit toucher par un côté la carte qui vient juste d'être posée.
- La somme des 2 nombres situés sur les côtés qui se touchent doit toujours être égale à 30.
- Le joueur qui ne peut pas placer de carte passe son tour.
- Le joueur qui réussit à placer une carte qui en touche deux ou plus rejoue. Il peut alors placer une carte n'importe où, à condition de respecter la règle du 30.

Le but est de placer le plus possible de cartes.



Faites vos jeux

Règles du jeu pour 2 à 4 joueurs

Matériel: plan de jeu (FC), 9 jetons verts par joueur, 1 dé à dix faces, 6 jetons placés dans un sachet opaque (2 rouges, 2 jaunes et 2 bleus), papier, crayons

Choisir la colonne dans laquelle chaque joueur placera ses jetons.

- À chaque partie, les joueurs placent leurs 9 jetons sur la ou les couleurs de leur choix.
- Un joueur lance le dé et tire au sort un des jetons du sachet.
- La couleur tirée est gagnante. Chaque joueur multiplie le nombre de jetons qu'il a placés sur la couleur gagnante par le nombre indiqué par le dé.
- Chaque joueur note les points qu'il a gagnés et reprend ses 9 jetons.
- On ne remet pas dans le sachet les jetons tirés au sort.

Le but est d'avoir le plus possible de points après 4 parties.



Famille de châteaux

Règles du jeu pour 3 joueurs (A, B et C)

Matériel: 36 cartes "Châteaux volés" (trois couleurs complètes)

- Le joueur A retire une famille de châteaux du jeu de cartes et forme une pioche avec les cartes restantes, faces cachées.
- Les joueurs B et C forment une équipe; ils doivent trouver la famille retirée par le joueur A.
- L'équipe retourne une à une les cartes de la pioche. À chaque carte retournée, elle peut proposer une réponse (une famille de châteaux).
- On échange les rôles à chaque partie.

Le but est de retrouver la bonne famille de châteaux en retournant le moins possible de cartes.

Exemples de familles possibles

- *Les châteaux bleus*
- *Les châteaux à porte carrée*
- *Les châteaux rouges sans drapeau*
- *Les châteaux à tour ronde et porte carrée*
- ...

La mare aux grenouilles

Règles du jeu pour 2 à 4 joueurs

Matériel: plan de jeu (FC), 1 pion par joueur, 3 dés à six faces

Poser son pion sur la pierre "Départ".

- À tour de rôle, chaque joueur lance les 3 dés.
- Il forme un nombre en utilisant au moins 2 des nombres sortis (une seule fois chacun). Il peut additionner ou soustraire.
- Il ajoute le nombre formé à celui du nénuphar sur lequel il se trouve.
- Si le résultat est inscrit sur un autre nénuphar, il y place son pion. Sinon, il ne bouge pas.
- Si on arrive sur un nénuphar marqué d'une forme grise, on effectue le calcul correspondant et on déplace son pion.

Le but est d'atteindre la pierre 135.



Les dames

Règles du jeu pour 2 joueurs

Matériel: plan de jeu (FE), 12 jetons d'une couleur par joueur

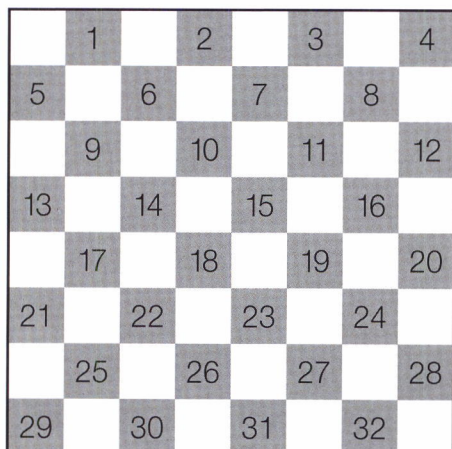


Diagramme 1.

On ne joue que sur les cases noires. Elles sont numérotées pour simplifier les explications.

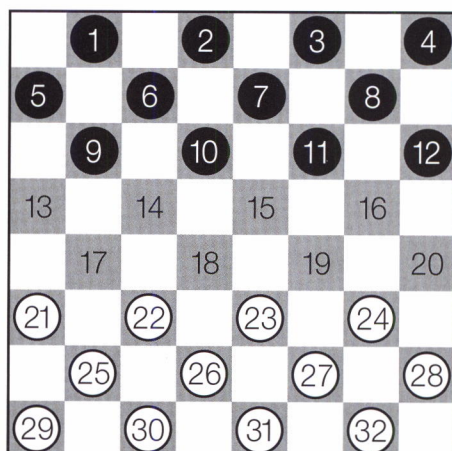
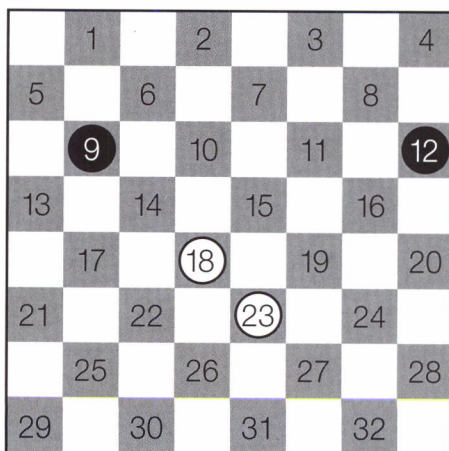


Diagramme 2.

Position des pions en début de partie. Les blancs commencent. On joue un coup à la fois, à tour de rôle.

Diagramme 3.

Les pions se déplacent d'une case à la fois, vers une case libre, en avançant. Le pion 9 peut aller en 13 ou 14. Le pion 12 peut aller en 16. Le pion 18 peut aller en 14 ou 15. Le pion 23 peut aller en 19.



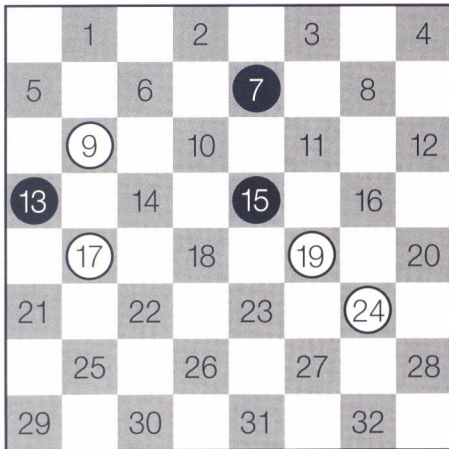


Diagramme 4.

Les pions peuvent prendre des pièces adverses en sautant par-dessus. Il est possible de prendre plusieurs pions à la fois. On a le droit de reculer pour prendre un pion. Le pion 13 peut prendre le pion 17 en allant en 22 ou le pion 9 en allant en 6. Le pion 19 peut prendre 15 et 7 d'un coup en allant en 10 puis en 3.

Quand on en a la possibilité, on doit prendre la ou les pièces de l'adversaire (on dit que la prise est obligatoire).

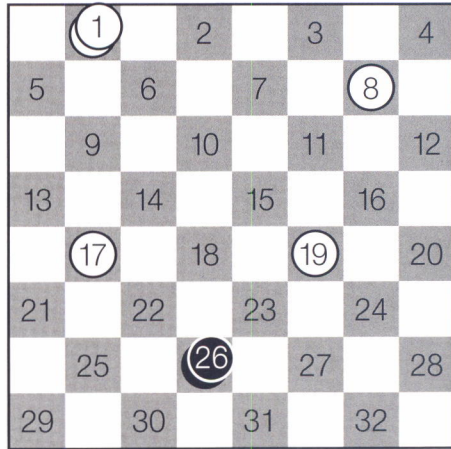


Diagramme 5.

Si un pion blanc atteint les cases 1, 2, 3 ou 4 ou si un pion noir atteint les cases 29, 30, 31 ou 32, il se transforme en dame. La dame peut se déplacer en avant ou en arrière, de plusieurs cases à la fois.

Pour former une dame, on empile deux pions.

La dame 1 peut aller en 5, 6, 10 ou 15. La dame 26 peut prendre les pions 19, 8 et 17 en allant en 12, 3 et 21.

Le but est de bloquer l'adversaire ou de lui prendre toutes ses pièces.

Main pleine

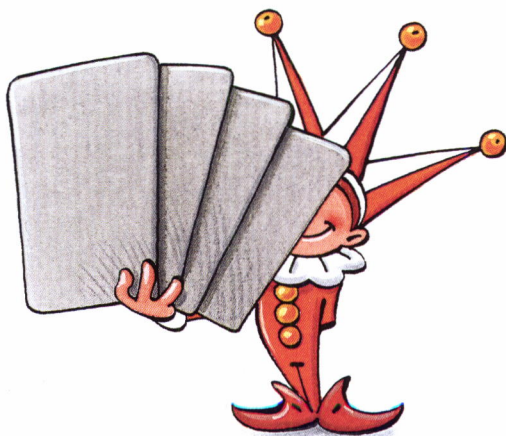
Règles du jeu pour 3 ou 4 joueurs

Matériel: 16 cartes d'une même couleur, jetons

Distribuer les cartes et 5 jetons par joueur.

- Le joueur qui commence la partie donne une carte de son choix à son voisin de gauche qui fait de même, et ainsi de suite.
- Quand un joueur possède 4 cartes correspondant au même nombre, il annonce "Main pleine" et montre ses cartes.
- S'il a raison, les autres joueurs lui donnent un jeton et la partie est finie.
- S'il a tort, il donne un jeton à chaque joueur et la partie continue.

Le but est d'avoir le plus de jetons après plusieurs parties.

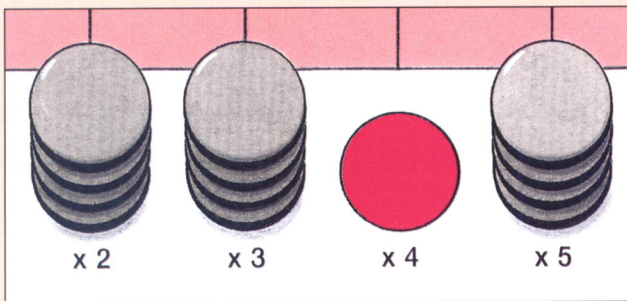


Multix

Règles du jeu pour 2 joueurs

Matériel: plan de jeu (FE), 24 jetons répartis en 2 couleurs,
1 dé à dix faces

Choisir 3 machines multiplicatives et y répartir les 12 jetons de chaque joueur.



Exemple
Les deux joueurs
ont choisi
 $x 2$, $x 3$ et $x 5$.

- À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et associe le nombre tiré avec l'une des machines possédant des jetons. Il effectue le calcul et place le jeton sur la case correspondante du plan de jeu.

Dans l'exemple, si un joueur tire le 4, il peut décider de placer son jeton sur la case 8 (4×2), la case 12 (4×3) ou la case 20 (4×5) du plan de jeu.

- On peut recouvrir des jetons déjà posés.
- Si on tire le 0, on relance le dé.

Le but est de posséder le plus de jetons non recouverts quand tous les jetons sont posés.

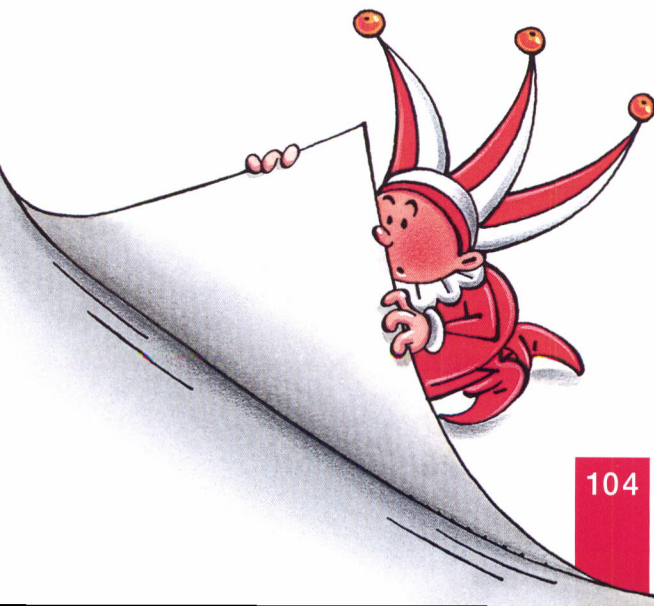
Nombre où es-tu?

Règles du jeu pour 4 joueurs (2 équipes)

Matériel: papier, crayons

- Sans le montrer, chaque équipe choisit un nombre-cible entre 0 et 500 et l'écrit sur sa feuille.
- Il faut trouver le nombre-cible en proposant un nombre à chaque tour.
- L'autre équipe ne peut répondre que "trop grand", "trop petit" ou "juste".

Le but est de découvrir le nombre-cible avec le moins possible d'essais.



Numéraloto

Règles du jeu pour 5 joueurs (A, B, C, D et E)

Matériel: 48 étiquettes (pour le joueur A),

4 cartons (pour les joueurs B, C, D et E)

- À chaque tour, le joueur A tire au sort une étiquette et la lit sans la montrer.
- Les joueurs B, C, D et E s'annoncent s'ils ont le même nombre écrit en chiffres sur leur carton.
- Le joueur A remet l'étiquette tirée au joueur qui possède le bon nombre; celui-ci place l'étiquette sur son carton.
- Si le bon nombre n'est pas annoncé, l'étiquette est remise dans la réserve.

Le but est de remplir son carton le plus vite possible.

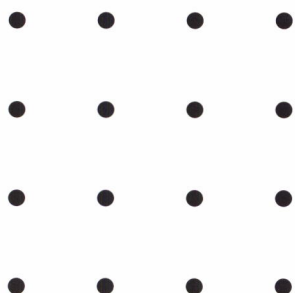


On ferme!

Règles du jeu pour 2 joueurs

Matériel: papier quadrillé, crayons (une seule couleur)

Préparer le jeu en dessinant 16 points comme indiqué.



Il est aussi possible de jouer avec plus de points.

- À tour de rôle, chaque joueur relie deux points proches avec un trait horizontal (—) ou vertical (|).
- Le joueur qui parvient à fermer un petit carré en devient propriétaire. Il y note son initiale.
- Celui qui ferme un petit carré doit rejouer. S'il ferme plusieurs carrés de suite, il doit chaque fois rejouer.

Le but est de posséder le plus de petits carrés à la fin du jeu.

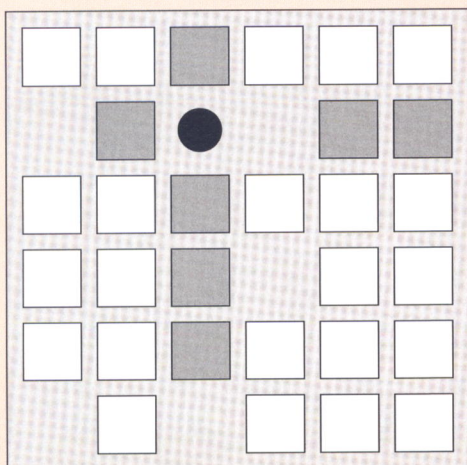
Pêche à la ligne

Règles du jeu pour 2 joueurs

Matériel: plan de jeu (FC), 36 cartes, pion

Mélanger et placer les cartes sur le plan de jeu, faces visibles.
Placer le pion sur n'importe quelle carte.

- À tour de rôle, chaque joueur place le pion sur une carte se trouvant dans la même ligne ou dans la même colonne. Il doit prendre cette carte et poser le pion à sa place.



Dans cet exemple, le pion peut être placé sur n'importe quelle carte grise.

- La partie s'arrête quand on ne peut plus prendre de cartes.
- Les joueurs calculent alors les points indiqués sur leurs cartes.

Le but est d'obtenir le plus possible de points en fin de partie.

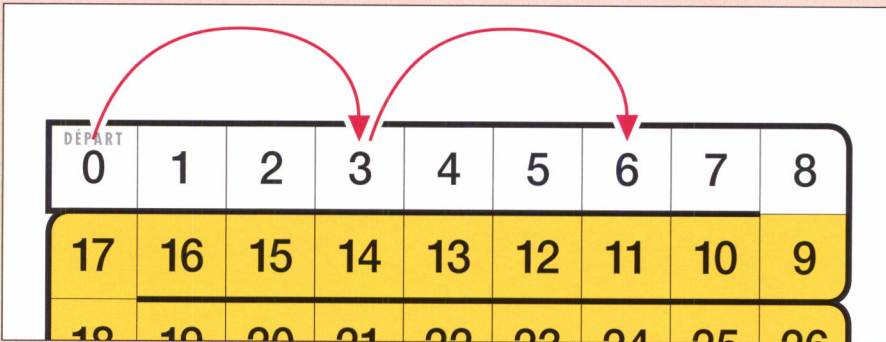
Pièges!

Règles du jeu pour 3 joueurs (A, B et C)

Matériel: plan de jeu (FE), un pion, 3 jetons (les pièges),
cartes numériques de 3 à 8, feuille-cache

Placer la feuille-cache sur les cases jaunes du plan de jeu et le pion sur la case 0.

- Le joueur A tire au sort 2 cartes, en choisit une et repose l'autre. La carte choisie indique la grandeur des sauts que son pion devra effectuer régulièrement le long de la piste.
- Les joueurs B et C placent les 3 jetons-pièges sur des cases roses du plan de jeu.
- Le cache est retiré et le joueur A effectue ses sauts jusqu'à ce qu'il dépasse 71.



Exemple de sauts de grandeur 3

- B et C marquent un point pour chaque jeton-piège sur lequel A est tombé puis on échange les rôles.

Le but est de marquer le plus de points après 6 parties.

Quelques tétrabolos de plus

Règles du jeu pour 2 joueurs

Matériel: 14 pièces "Tétrabolos", plan de jeu (FE)

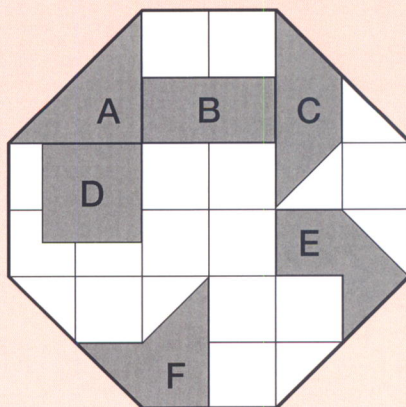
Étaler les tétrabolos sur la table. C'est une pioche dans laquelle les joueurs se servent.

- À tour de rôle, chaque joueur choisit un des tétrabolos et le dépose sur le plan de jeu.
 1. Les sommets des tétrabolos doivent être placés sur des croisements du quadrillage.
 2. Chaque tétrabolo que l'on joue doit toucher les tétrabolos déjà posés par un côté ou une partie de côté au moins.
 3. Les tétrabolos ne peuvent pas se superposer.

A, B et C: tétrabolos bien placés

D: tétrabolo mal placé (règle 1)

E et F: tétrabolos mal placés (règle 2)



- Quand les deux joueurs ne peuvent plus jouer, chacun compte les tétrabolos qu'il a posés.

Le but est de poser le plus possible de tétrabolos après plusieurs parties.

Reconstitution

Règles du jeu pour 3 joueurs (A, B et C)

Matériel: plan de jeu (FE), 9 jetons, papier, crayon

Placer les jetons sur les cases grises.

Dispersion

- Sans le montrer, le joueur A effectue 10 sauts à l'aide des jetons pour les disperser sur le plan de jeu.
- Il note les sauts effectués afin de pouvoir s'en souvenir.
- Un saut se fait par-dessus un jeton voisin si la case suivante est libre pour s'y arrêter.

Exemples de sauts possibles au début de la dispersion

Le jeton 25 peut arriver sur une des cases 9, 11, 13, 23, 27, 37, 39 ou 41.

Le jeton 26 peut arriver sur une des cases 10, 12, 38 ou 40.

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

*Exemple d'une dispersion terminée
Le joueur A vient d'effectuer 10 sauts.*

●					●	
1	2	3	4	5	6	7
	●			●		
8	9	10	11	12	13	14
				●		
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
●	●			●		
29	30	31	32	33	34	35
						●
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

Reconstitution

- Les joueurs B et C forment une équipe. Ils doivent remettre les jetons sur les cases grises. Tous les essais comptent.
- Le joueur A compte le nombre de sauts effectués par l'équipe.
- On échange les rôles à chaque partie.

Le but est de remettre les jetons sur les cases grises avec le moins possible de sauts.

Serpents

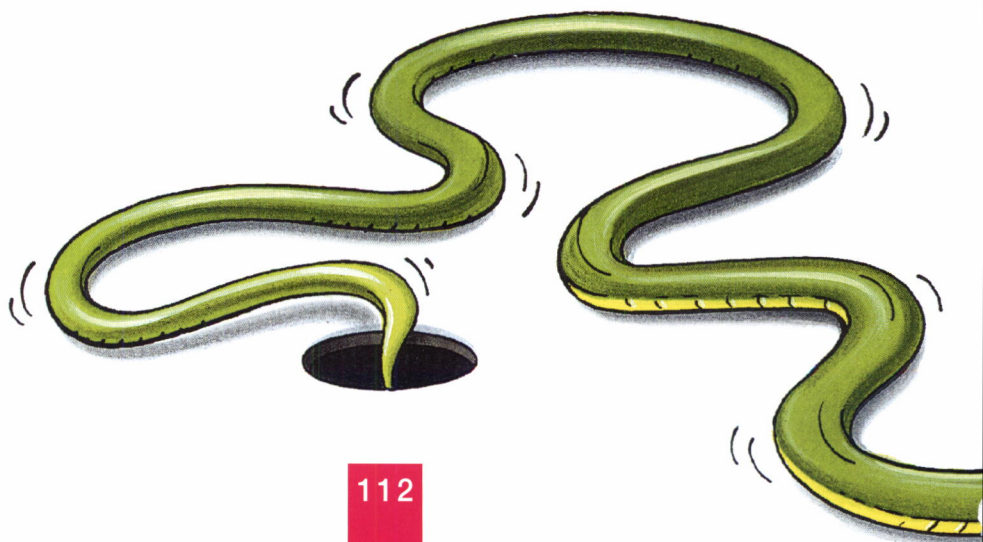
Règles du jeu pour 3 ou 4 joueurs

Matériel: papier quadrillé, crayons de couleur

Dessiner une limite du jeu qui ne touche aucun croisement du quadrillage et placer pour chaque joueur un trou de serpent sur un croisement.

- On joue sur les lignes du quadrillage.
- Au premier tour de jeu, chaque joueur fait sortir son serpent de son trou en dessinant un segment de longueur 1 dans la direction de son choix.
- À chaque tour, les joueurs rallongent leur serpent d'un segment de longueur 1.
- Les lignes-serpents ne peuvent ni se croiser ni se toucher.
- Le premier joueur bloqué marque 1 point, le deuxième marque 2 points, etc.

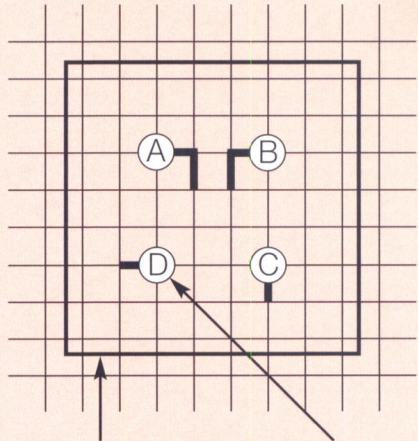
Le but est de marquer le plus de points après plusieurs parties.



Exemple d'un début de partie à 4 joueurs

Les serpents A et B ont déjà sorti deux segments de leur corps.

Les serpents C et D n'ont sorti encore qu'un seul segment. C'est à C de jouer.

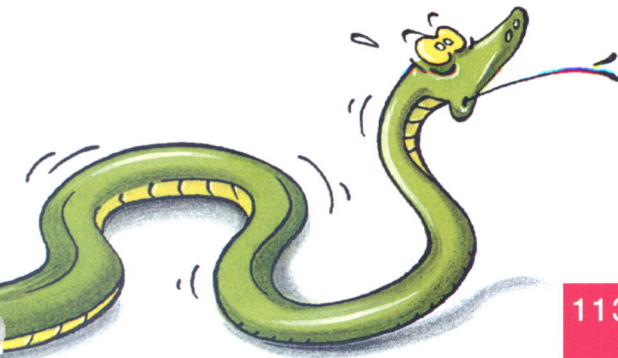
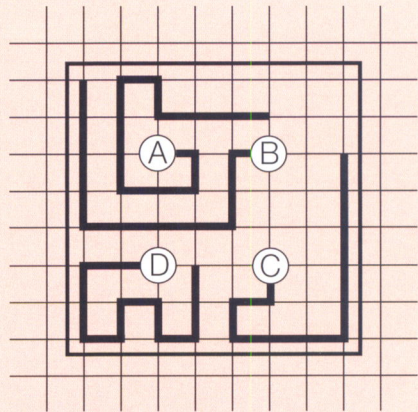


limite du jeu un trou de serpent

Suite de la partie

Le joueur A vient de jouer son 12e coup, il a encore de la place.

Le joueur B est bloqué, il est le premier éliminé et marque 1 point. Le joueur C a encore de la place. Le joueur D pourra jouer encore un coup mais sera bloqué au coup suivant et marquera 2 points.



Tétrabolix

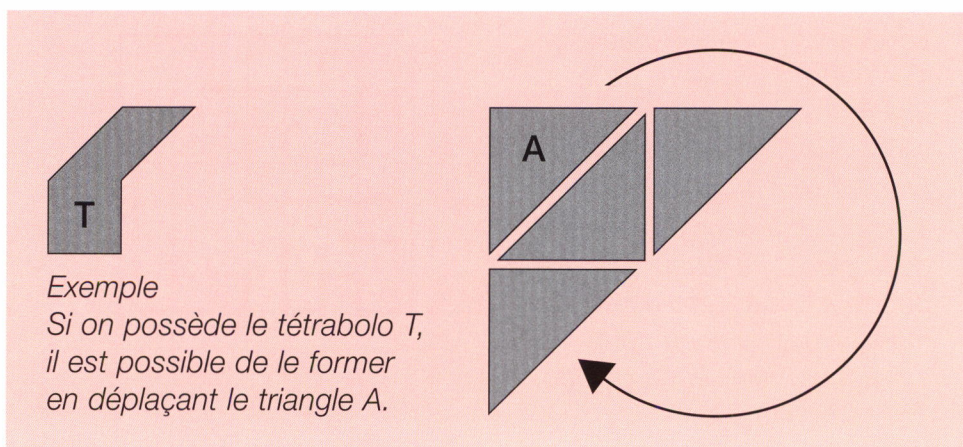
Règles du jeu pour 2 ou 3 joueurs

Matériel: 14 pièces "Tétrabolos", 4 triangles "Pour tétrabolos"

Tirer au sort un tétrabolo et le reproduire à l'aide des 4 triangles. C'est la position de départ pour la partie. Remettre le tétrabolo tiré au sort avec les autres et se partager les 14 pièces.

- À tour de rôle, chaque joueur déplace un des 4 triangles afin de former un autre tétrabolo. S'il parvient à former un des tétrabolos qu'il possède, il le dépose sur la table.

Le but est d'être le premier à déposer tous ses tétrabolos.

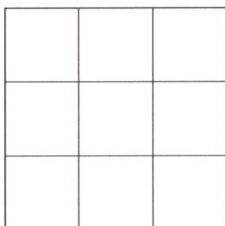


Tic tac toc

Règles du jeu pour 2 joueurs

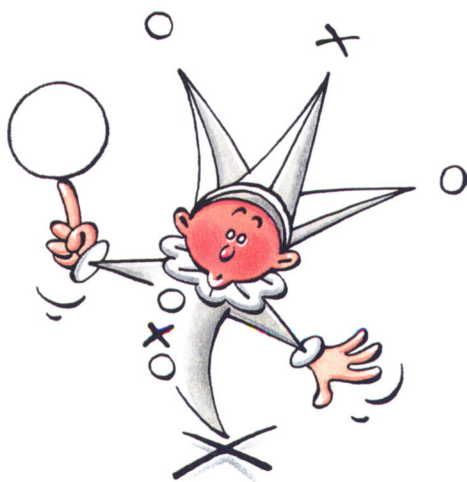
Matériel: papier, crayons

Recopier sur une feuille la grille ci-dessous. Désigner le joueur qui placera des croix et celui qui placera des ronds.



- À tour de rôle, chaque joueur place son symbole (croix ou rond) dans une des cases libres de la grille.

Le but est d'être le premier à aligner trois de ses symboles.

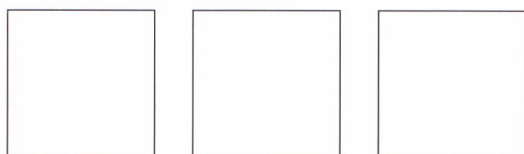


Tiercé gagnant

Règles du jeu pour 3 joueurs

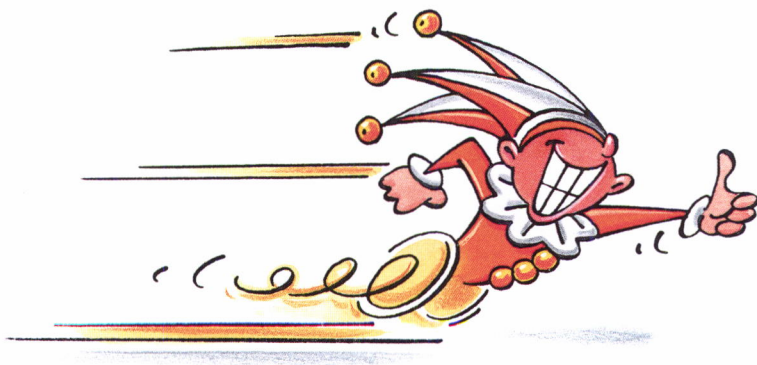
Matériel: 1 dé à dix faces, papier, crayons

Dessiner pour chaque joueur 3 cases comme ci-dessous.



- À tour de rôle, un joueur lance le dé et chacun écrit immédiatement le chiffre sorti dans une case de son choix.
- Les chiffres écrits ne peuvent plus être déplacés.
- Après 3 lancers, les joueurs ont tous un nombre de 3 chiffres qu'ils comparent.

Le but est d'obtenir le nombre le plus grand.



Tirelire

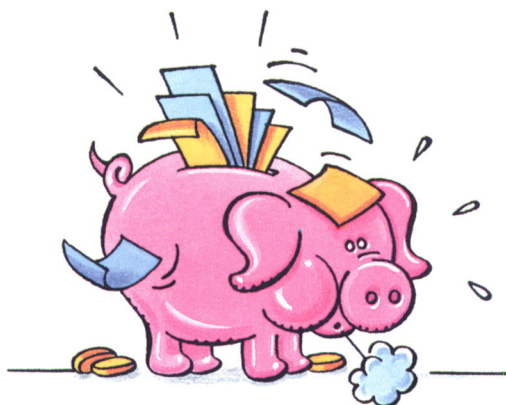
Règles du jeu pour 4 joueurs

Matériel: "Tirelire" (récipient dont le contenu doit être invisible),
3 pièces de 1 Fr. et 3 billets de 10 Fr. par joueur

Placer la tirelire au milieu de la table et distribuer la monnaie.

- À tour de rôle, chaque joueur doit placer dans la tirelire:
ou bien 1 ou 2 pièces,
ou bien 1 ou 2 billets.
- Le joueur qui, à son tour, ne possède plus rien doit retirer de la tirelire:
ou bien 1 ou 2 pièces,
ou bien 1 ou 2 billets.
- La tirelire "déborde" si elle contient plus de 100 Fr.

Le but est de ne pas être celui qui fait déborder la tirelire.

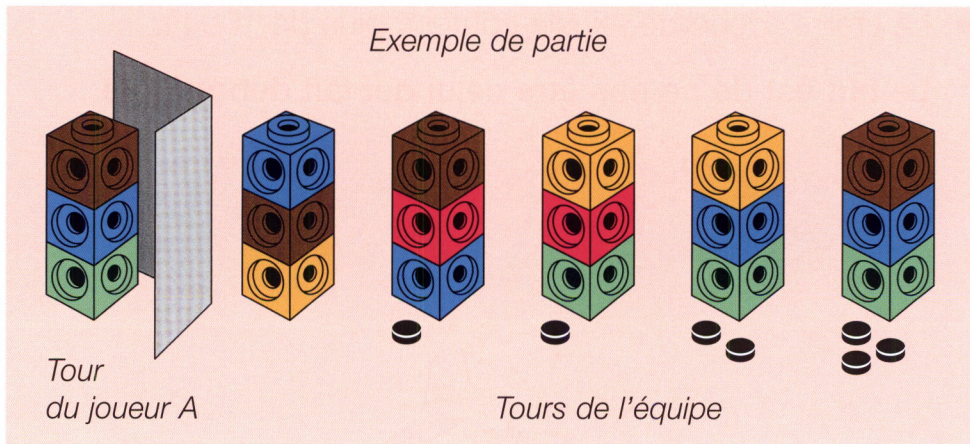


Totems

Règles du jeu pour 3 joueurs (A, B et C)

Matériel: environ 50 multicubes répartis en 5 couleurs, environ 20 jetons

- Sans le montrer, le joueur A fabrique une tour de 3 cubes de couleurs différentes.
- Les joueurs B et C forment une équipe. Ils doivent trouver la tour cachée. À chaque essai, ils fabriquent une tour de 3 cubes et la montrent au joueur A.
- Le joueur A compare cette tour à celle qu'il a cachée et indique à l'aide de jetons combien de cubes sont bien placés.



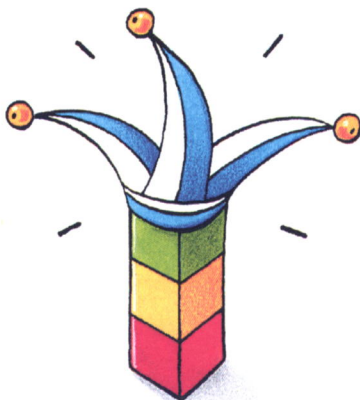
- Quand B et C ont trouvé, on compte le nombre de tours qu'ils ont dû fabriquer et on échange les rôles.

Le but est de trouver la tour cachée en fabriquant le moins possible de tours.

Autres règles possibles

Après quelques parties, il est possible de modifier les règles du jeu de plusieurs façons:

- en changeant le nombre de couleurs qu'on a le droit d'utiliser;
- en changeant le nombre d'étages des tours;
- en permettant d'utiliser plusieurs fois la même couleur dans une tour.



Tours et détours

Règles du jeu pour 4 joueurs

Matériel: plan de jeu (FC), 4 pions, 1 dé à six faces, boîte pour la caisse avec 100 pièces de 1 Fr., 80 billets de 10 Fr., 17 billets de 100 Fr.

Poser les pions sur la case "Départ".

- À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance du nombre de points correspondant. S'il y a une indication, il effectue ce qui est demandé.
- Le joueur qui lance un "six" doit annoncer rapidement la somme qu'il possède. S'il se trompe, il doit donner 10 Fr. à chaque joueur.
- Si on le souhaite, il est possible d'échanger son argent.

Le but est d'obtenir 2 billets de 100 Fr.

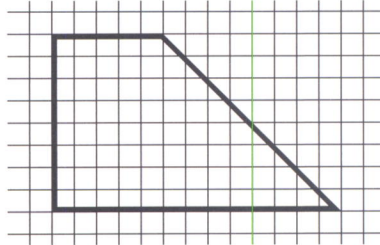


Trapèze volant

Règles du jeu pour 2 joueurs (A et B)

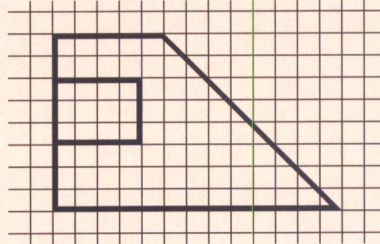
Matériel: papier quadrillé, crayons

Recopier pour chaque joueur le trapèze ci-contre.



- Sans le montrer, le joueur A dessine un rectangle de 12 cases dans son trapèze.

*Exemple de dessin du joueur A.
Il y a d'autres possibilités.*



- En posant des questions, le joueur B doit trouver la position du rectangle.
- À chaque tour, le joueur B annonce une case du trapèze, sans montrer sa feuille.
- Le joueur A répond "dedans" si la case annoncée est à l'intérieur du rectangle ou "dehors" dans le cas contraire.
- Quand B est sûr d'avoir dessiné le rectangle correctement, on compte les questions et on échange les rôles.

Le but est de trouver le rectangle en posant le moins possible de questions.

Tableau de nombres

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509
110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519
120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539
140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549
150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559
160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569
170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579
180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589
190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599

600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009
610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019
620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	1020	1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029
630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039
640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049
650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	1050	1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057	1058	1059
660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	1060	1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069
670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	1070	1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079
680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089
690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	1090	1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099
700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107	1108	1109
710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119
720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127	1128	1129
730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	1130	1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137	1138	1139
740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149
750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	1150	1151	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159
760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169
770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179
780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	1180	1181	1182	1183	1184	1185	1186	1187	1188	1189
790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199

Table d'addition

+	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
3	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
4	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
6	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
8	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
10	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Table de multiplication

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

FIN



Impressum

Ouvrage réalisé sur mandat de la Conférence intercantonale de l'instruction publique de la Suisse romande et du Tessin (CIIP/SR+Ti)

Comité de rédaction - Auteurs

Claude Danalet, enseignant
Jean-Paul Dumas, enseignant
Christine Del Notaro, enseignante
Françoise Villars-Kneubühler, enseignante

Appui scientifique

Ninon Guignard, psychopédagogue
François Jaquet, collaborateur scientifique à l'IRDP
Alain Gagnebin, enseignant secondaire

Commission de lecture

Berne Christine Meneghelli
Fribourg Nicolas Dreyer, Gaétan Emonet
Vaud Michel Chastellain, Patricia Duboux, Jean-Daniel Monod, Daniel Rieben
Valais Yvan Michlig, Christian Moulin
Neuchâtel Marie-Louise Meyer, Françoise Jeandroz, Claude-Alain Kleiner
Genève Ariane Bertholet-Fasel, Roger Foggiato, Nadia Guillet
Jura Dominique Allemann, Jean-Marie Miserez, Agnès Surdez

Mise à l'épreuve avec la collaboration des enseignant-e-s

Berne Irène Cattin-Tendron, Yvan Giauque
Fribourg Sabine Dessibourg, Gérard Uldry
Vaud Lisette Denervaud, Nadine Paquier
Valais Jean-Daniel Roten, Catherine Rudaz
Neuchâtel David Bürki, Marlyse Oppliger
Genève Alexandre Drewniak, Fabienne Gianinazzi, Claire-Lise Terrier
Jura Eliane Lachausse

Édition

COROME Commission romande des moyens d'enseignement
Case postale 54, CH-2007 Neuchâtel 7

Réalisation

Office romand des services cantonaux des éditions et du matériel scolaires,
p.a. BLMV/ Editions scolaires du Canton de Berne

Coordination des travaux de rédaction et d'édition

Maurice Bettex, collaborateur scientifique au Secrétariat général de la CIIP/SR+Ti

Responsabilité générale

Irène Cornali-Engel, présidente de COROME

Illustrations et graphisme

Patrick Nater, Blonay

Préresse

Ima-Pro Service Sàrl, Montreux

Impression

Imprimerie Corbaz SA, Montreux

Reliure

Schumacher AG, Schmitten

La collection comprend

- 1 livre du maître - No ISBN: 2-88451-019-2
avec pages théoriques No ISBN: 2-88451-013-3
- 1 fichier de l'élève - No ISBN: 2-88451-021-4
- 1 livre de l'élève - No ISBN: 2-88451-020-6
- des fiches et du matériel de classe

© Corome - 1998 - No ISBN: 2-88451-020-6
Tous droits réservés pour tous les pays

2^e réimpression : Centrale d'achats de l'Etat de Vaud (CADEV), Le Mont-sur-Lausanne, 2003



MATHS