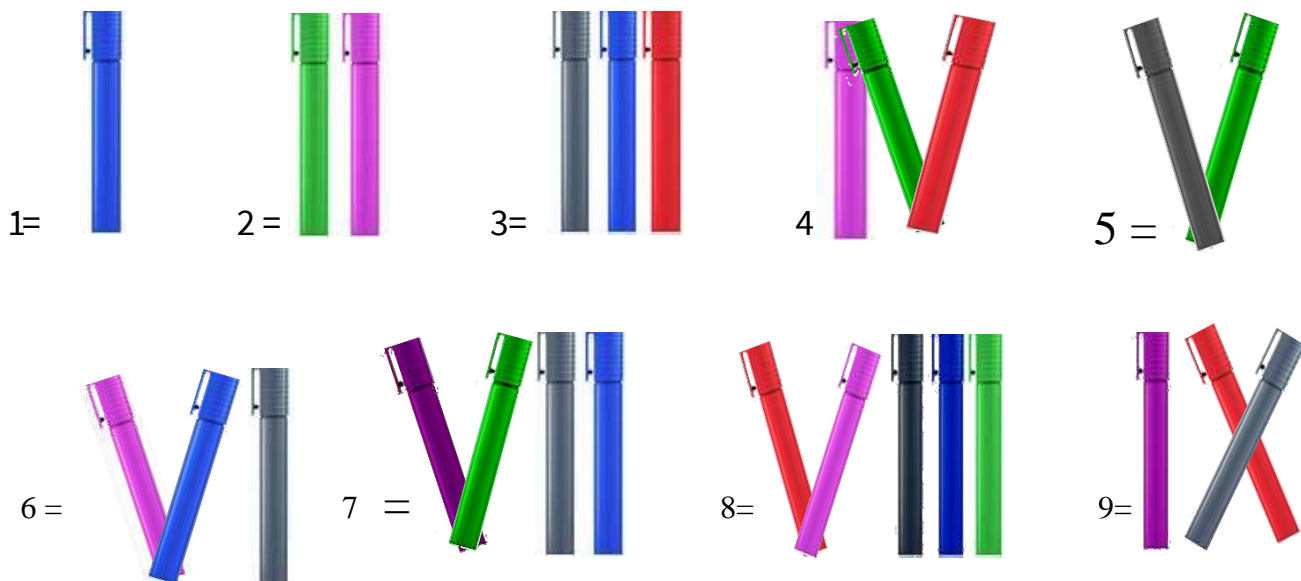


EPREUVE N°1 : COMPUTEMUS (« Nous calculons »)

- Dans le village de Calcularum, les élèves apprennent à compter avec des feutres.



- Cette égalité est vraie :



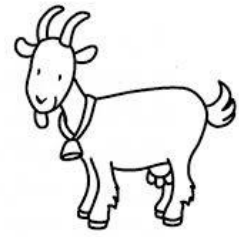


- En bougeant un seul feutre, trouvez une autre égalité possible

- Cherchez d'autres opérations possibles avec exactement 11 feutres



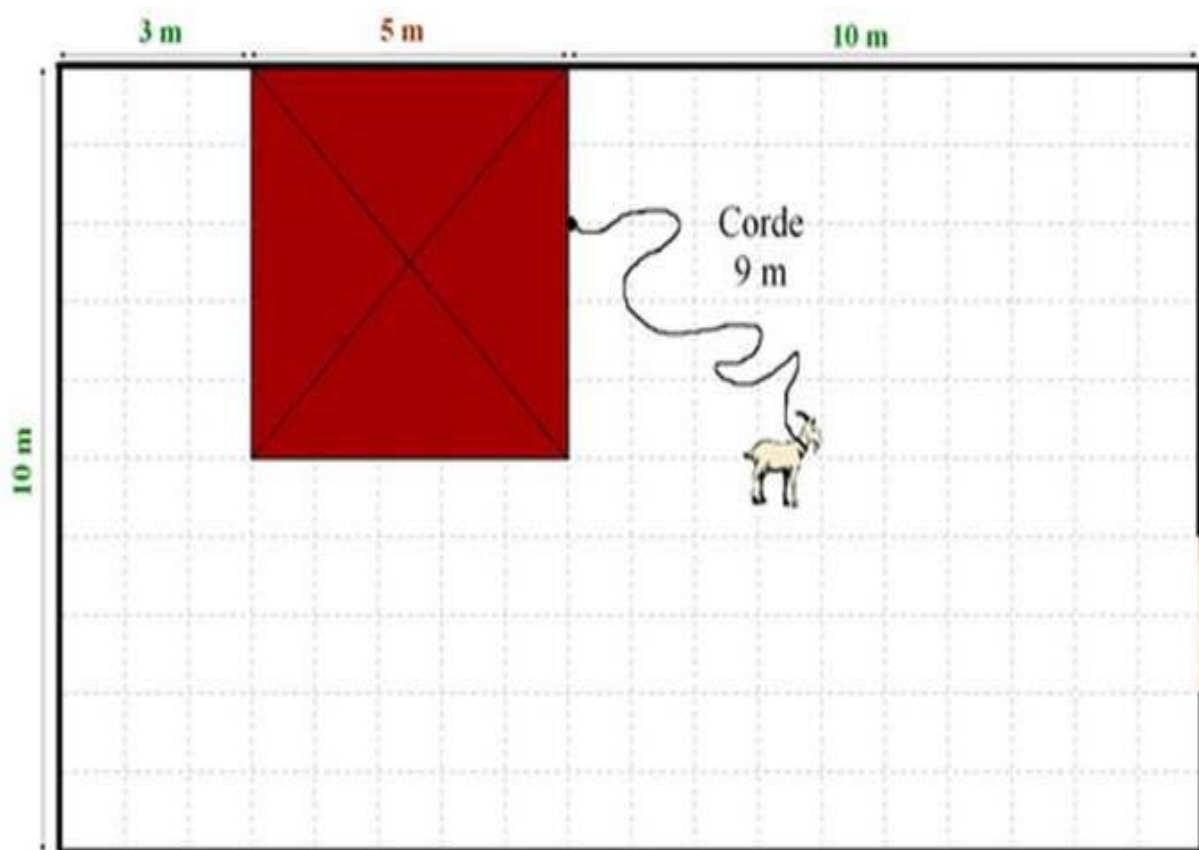
EPREUVE N°2 : LA CHEVRE GOURMANDE



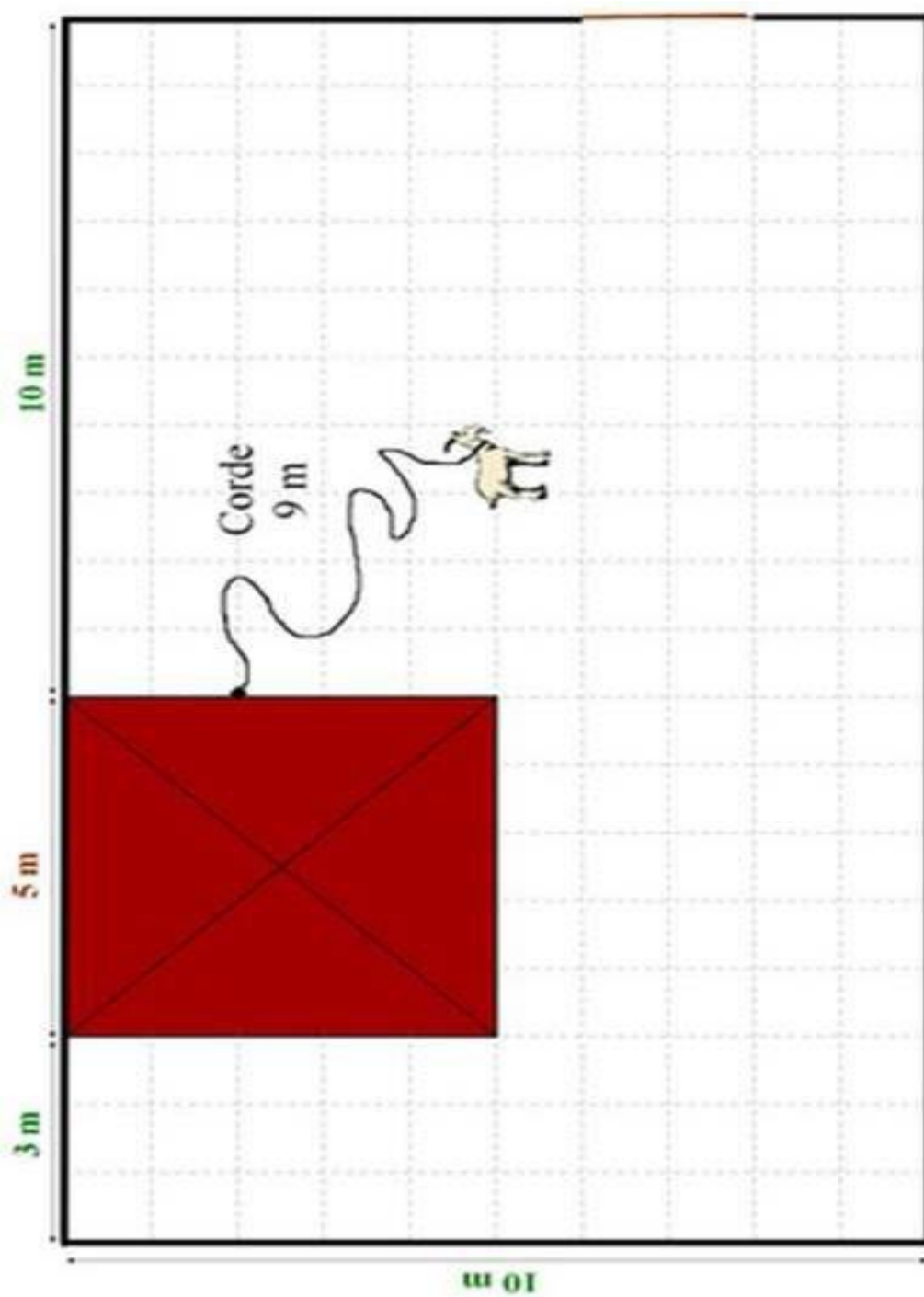
Adeline a attaché Blanchette dans son pré avec une corde de 9 mètres.
La chèvre a mangé toute l'herbe qu'elle pouvait sachant que le jardin est délimité par une clôture infranchissable pour elle.
Elle est attachée dans sa cabane.

- Tracez dans le pré d'Adeline la zone où l'herbe a été mangée.

Coloriez en vert les zones où il reste encore de l'herbe



EPREUVE N°2 : SUITE



EPREUVE N°3 : CASES EN COULEUR

- On a indiqué le nombre de cases à colorier dans chaque ligne et dans chaque colonne.

	1	2	1
1			
2			
2			

- Coloriez les cases de ces nouveaux tableaux en utilisant les nombres indiqués pour chaque ligne et chaque colonne. Plusieurs solutions sont possibles.

	1	3	2	2
2				
1				
4				
1				

	1	3	2	2
2				
1				
4				
1				

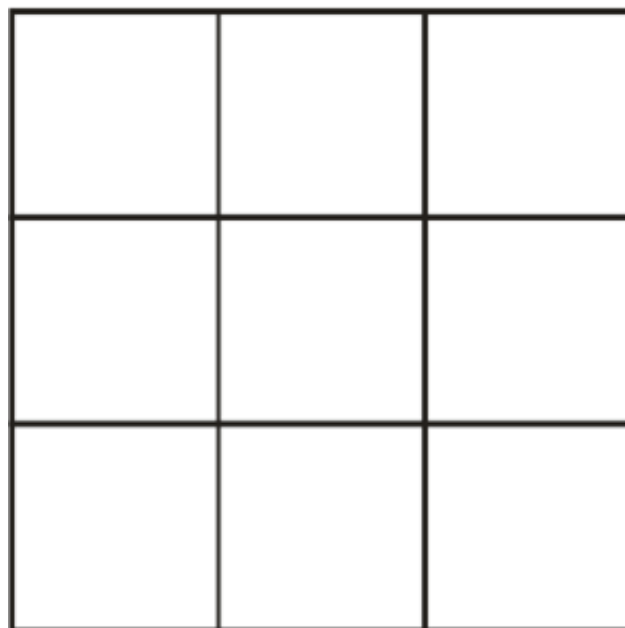
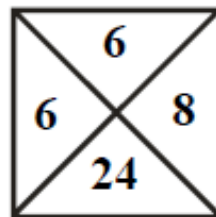
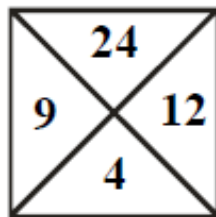
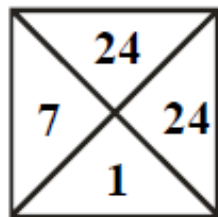
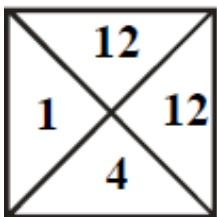
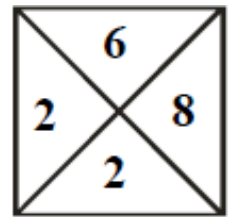
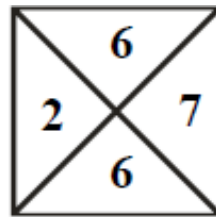
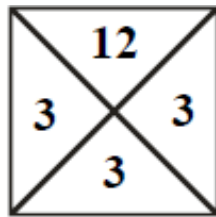
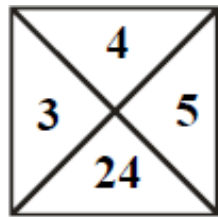
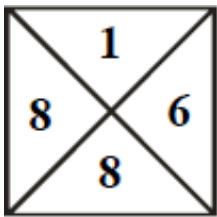
	1	3	2	2
2				
1				
4				
1				

	1	3	2	2
2				
1				
4				
1				

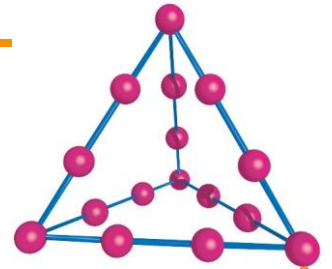


EPREUVE N°4 : TETRAVEX

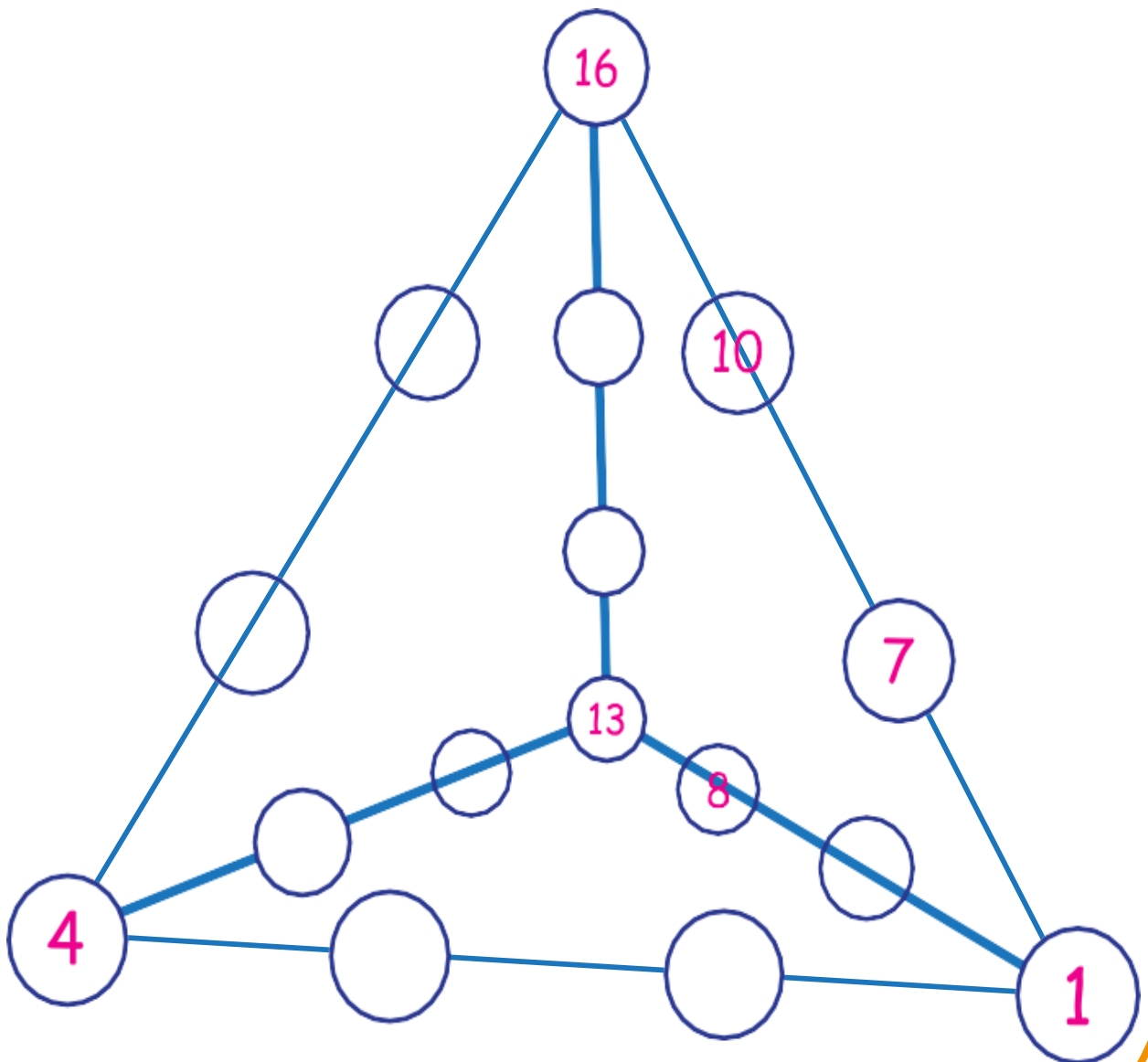
- Vous devez placer chaque carré dans la grille ci-dessous en respectant la consigne suivante : *les nombres peuvent se toucher que si le résultat de leur produit est de 24*



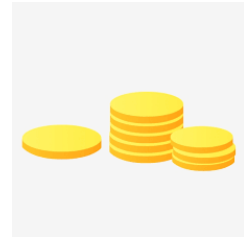
EPREUVE N°5 : LE TETRAEDRE MAGIQUE



- On veut écrire tous les nombres de 1 à 16 sur les boules de cette structure en forme de tétraèdre, de sorte que la somme des quatre nombres écrits sur une arête soit toujours la même.
- Terminez la numérotation commencée ci-dessous.

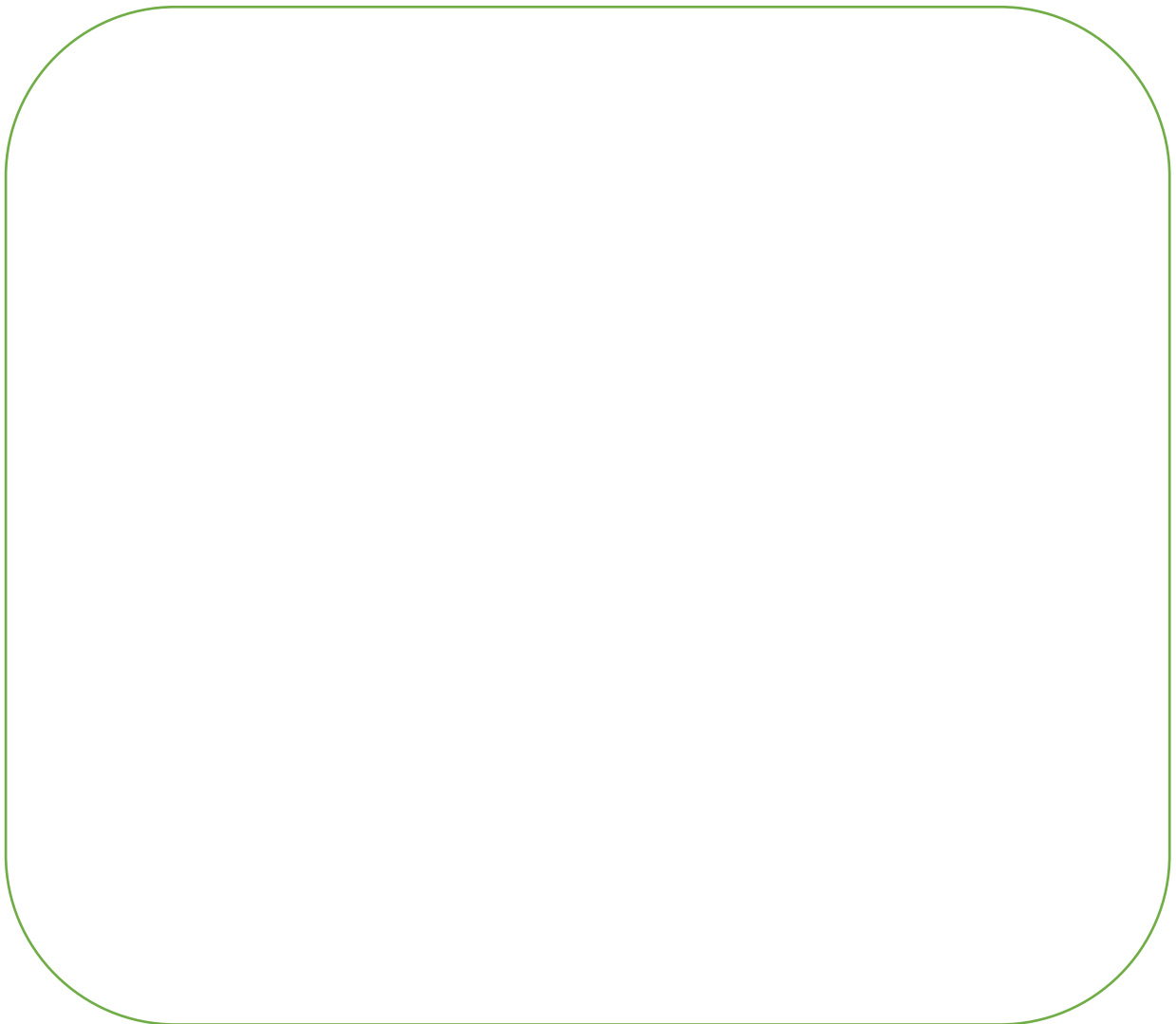


EPREUVE N°6 : LE FLAGODAF



- J'aurais pu régler le prix exact d'un flagodaf avec trois pièces différentes, mais j'ai préféré régler avec une pièce de 50 centimes. Le commerçant m'a rendu 3 pièces différentes.
- Quel est le prix du Flagodaf ?

Dessine un flagodaf !



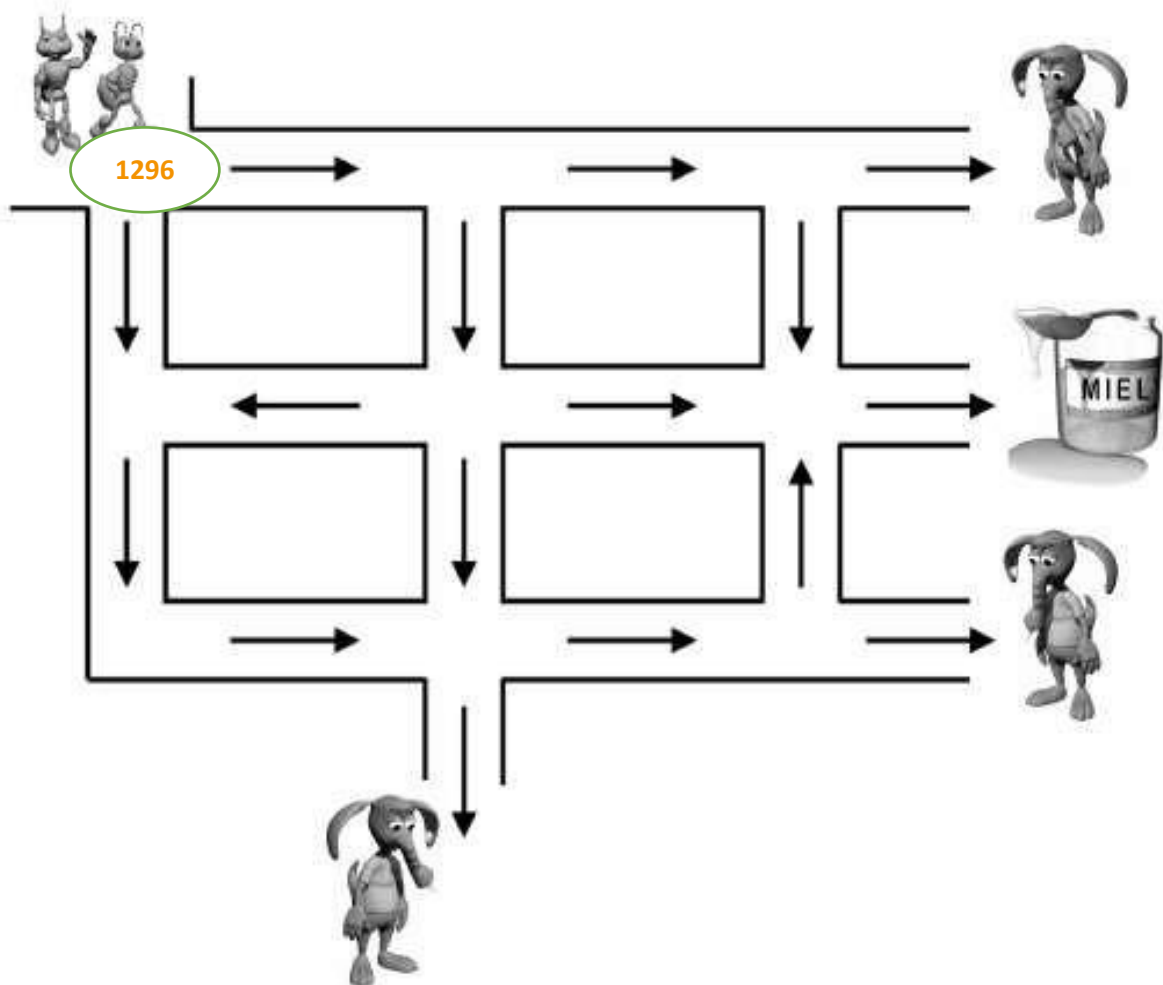


EPREUVE N°7 : FOURMIDABLE !

La reine des fourmis a fixé les règles de circulation dans la fourmilière : toutes les voies sont en sens unique et, à chaque carrefour, **un même nombre de fourmis** doit s'engager dans chacune des directions possibles.

Malheureusement, trois des quatre sorties sont occupées par des fourmiliers très friands de fourmis, qui avalent toutes les fourmis arrivant vers eux !

Parmi les 1 296 fourmis au départ, combien pourront goûter le miel ?



EPREUVE N°8 : CARREMENT CHOCO !

- Amandine fabrique des carrés avec des petits carrés de chocolat.



Carré de côté 1



Carré de côté 2



Carré de côté 3

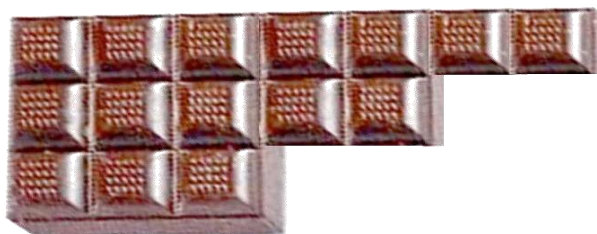


Carré de côté 4

- Avec ses carrés, elle se rend compte qu'elle peut représenter tous les nombres :

Par exemple, elle représente le nombre 15 avec quatre carrés

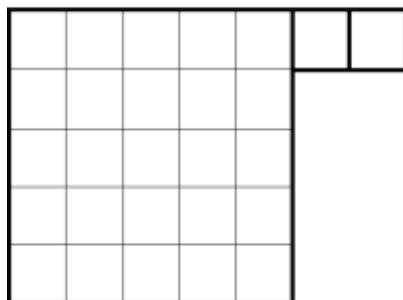
(un carré de côté 3 + un carré de côté 2 + un carré de côté 1 + un carré de côté 1)



- Voici aussi 27 représenté :

Ainsi, 27 est représenté sous la forme d'une somme de carrés : Un carré de côté 5 + un carré de côté 1 + un carré de côté 1.

27



EPREUVE N°8 : CARREMENT CHOCO ! SUITE

Représentez 1762 avec le moins possible de carrés.

Avec quels carrés avez-vous représenté 1762 ? (***Calculatrice et plaquettes de chocolat autorisés***)

