

# JEUUX

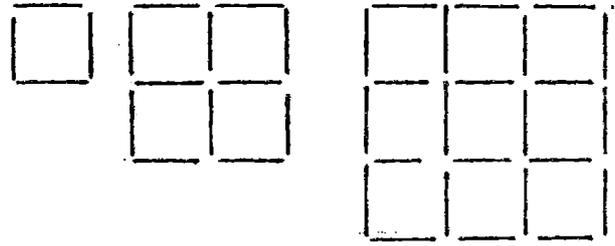
## avec des allumettes

Les solutions des jeux sont données dans les cases 16 et 17 mais ... évite de t'y reporter avant d'avoir fait tes recherches personnelles.

Dessine les réponses sur des feuilles à carreaux.  
Parfois il y a plusieurs solutions !

### jeu numéro 1

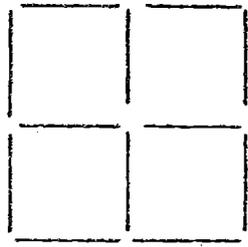
- pour construire le carré de 1  
il faut 4 allumettes
- le carré de 2  
il faut 12 allumettes
- le carré de 3  
il faut 24 allumettes



combien en faut-il pour le carré de 4 ?  
pour le carré de 5 ?

### jeu numéro 2

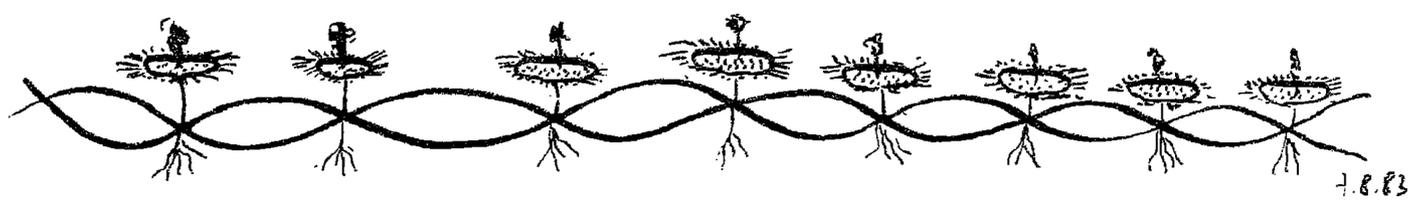
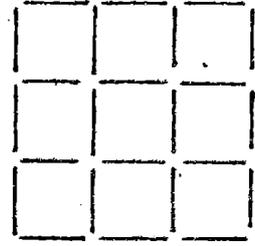
avec 12 allumettes, reconstitue le dessin:



compte le nombre de carrés.  
enlève 2 allumettes pour qu'il ne  
reste que 3 carrés

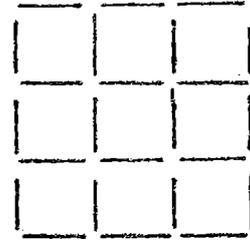
### jeu numéro 3

- avec 24 allumettes,
- .compte le nombre de carrés représentés
- .enlève 4 allumettes pour qu'il reste 6 carrés



jeu numéro 4

avec 24 allumettes enlève 4 allumettes pour qu'il  
reste 5 carrés



jeu numéro 5

à partir du même carré de 24 allumettes

- enlève 6 allumettes pour qu'il reste 3 carrés
- enlève 8 allumettes pour qu'il reste 2 carrés

jeu numéro 6

garde les 24 allumettes, dispose-les autrement

- pour obtenir 7 carrés
- pour obtenir 4 carrés

jeu numéro 7

dispose maintenant les 24 allumettes

- pour obtenir 20 carrés
- pour obtenir 42 carrés

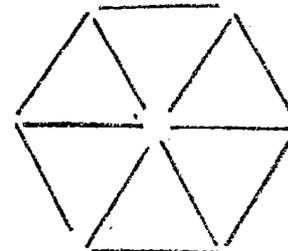
jeu numéro 8

comment déplacer 3 allumettes pour avoir  
5 triangles ?

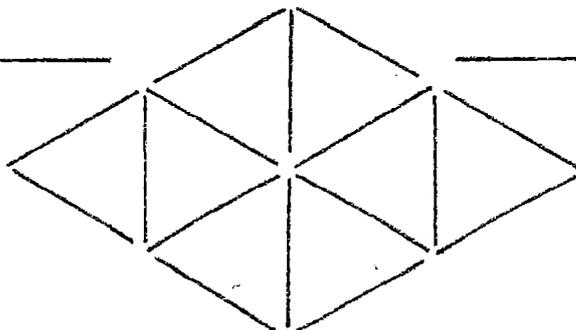


jeu numéro 9

comment déplacer 4 allumettes pour n'avoir plus  
que 3 triangles ?



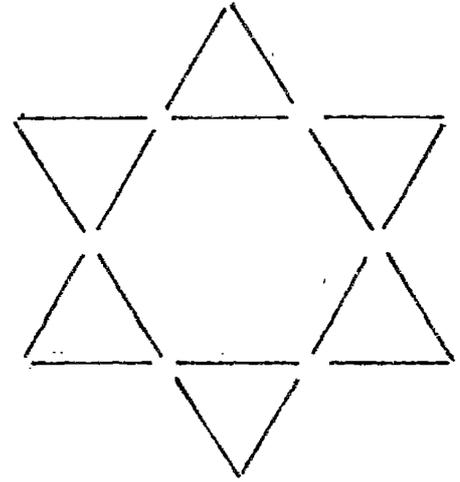
jeu numéro 10



enlève 4 allumettes  
pour qu'il ne reste plus  
que 4 triangles

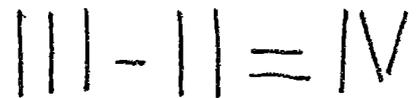
jeu numéro 11

- comment déplacer 2 allumettes pour n'avoir plus que 6 triangles ?

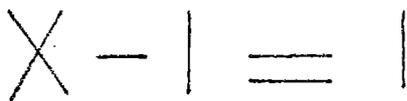


jeu numéro 12

écris correctement l'opération, avec des chiffres romains (déplace une allumette !)



jeu numéro 13 même travail



jeu numéro 14

en déplaçant ces 9 allumettes, sans en enlever une seule, écris 8



jeu numéro 15: le jeu des matches

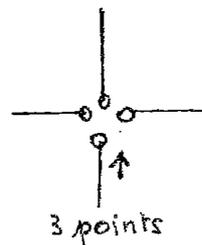
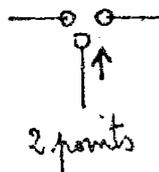
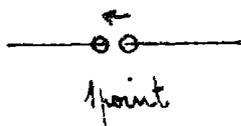
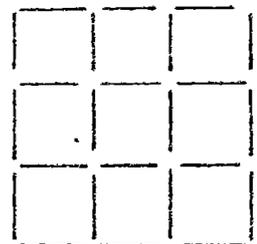
il faut 24 allumettes.

chaque joueur pose à son tour 1 allumette de manière à former le carré de 3.

chaque fois qu'un joueur touche le bout rose d'une allumette déjà posée il compte 1 point.

s'il touche 2 bouts roses, il compte 2 points

s'il touche 3 bouts roses, il compte 3 points



cases 16 et 17

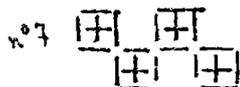
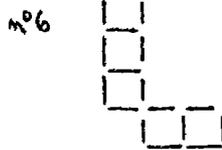
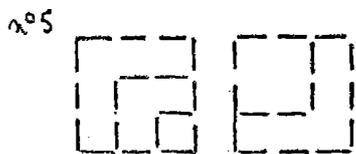
SOLUTIONS DES JEUX AVEC DES ALLUMETTES

n°1 40 - 60

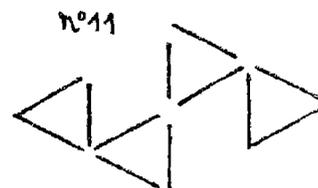
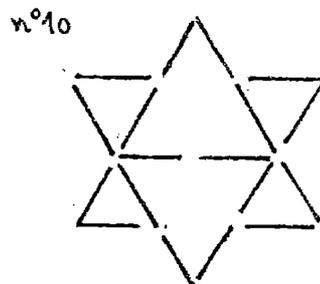
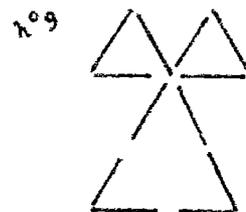
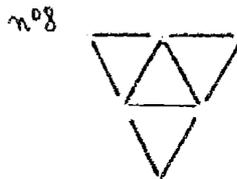
n°2 il y a 5 carrés



n°3 il y a 14 carrés



  les allumettes sont superposées.



n°12 II + II = IV      2+2=4

n°13 I X I = I      1x1=1

X X V = L      10x5=50

n°14 HUIT

Ces "jeux avec des allumettes" ont été transcrits d'un livret préparé par Michel BONNETIER, école Karine, Strasbourg.

# STAGE D'ETE régional

ON PEUT S'Y INSCRIRE DES A PRESENT

vous trouverez toutes les informations dans ce numéro en page 3. réservez-vous cette période et faites connaître votre participation

# INFORMATIQUE vos besoins

UN QUESTIONNAIRE à RETOURNER.

à la fin de ce numéro un questionnaire vous est proposé afin de connaître vos besoins, vos attentes, dans le domaine de l'informatique à l'école.

# vosre classe invente la RADIO

UN CONCOURS ... MAIS IL FAUT FAIRE VITE

RADIO-DREYECKLAND propose un concours auquel peuvent très bien participer les classes qui font des reportages sonores ou d'autres productions.

(voir à la fin de ce numéro d'autres informations)