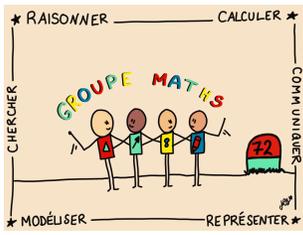


Donner une image vivante et attractive des Mathématiques, c'est aussi proposer des énigmes à tous les adultes de l'école ainsi qu'aux parents des élèves.

Ces énigmes peuvent être affichées dans l'enceinte de l'école et aux alentours.

Les solutions seront à partager à la fin de la semaine des Mathématiques.

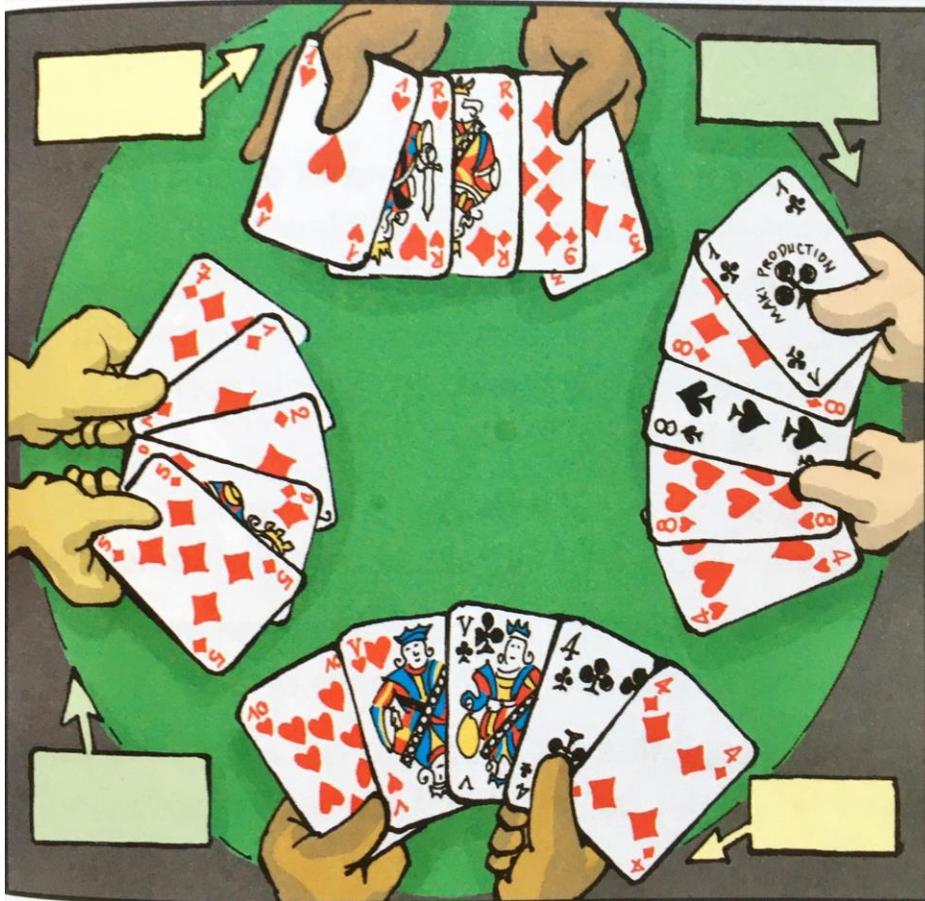


Partie de cartes

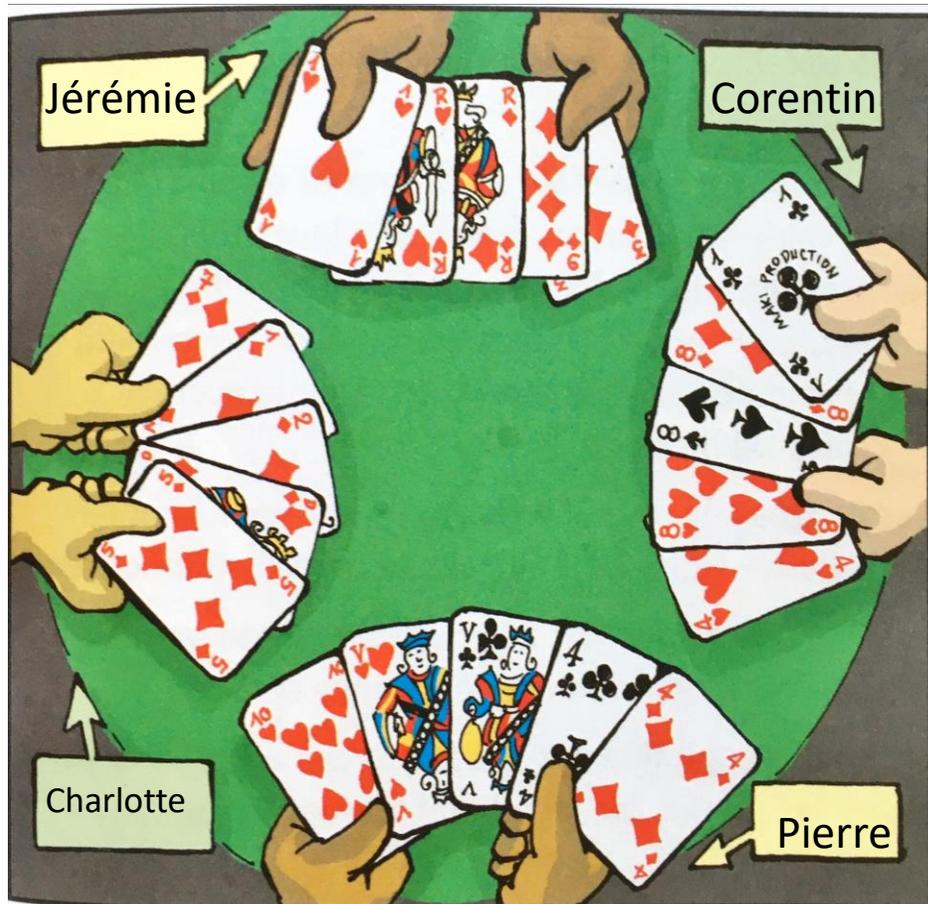
Pierre, Jérémie, Charlotte et Corentin adorent jouer aux cartes.

Tous les mercredis, ils se retrouvent pour des parties interminables. Trouvez quel est le jeu de chacun grâce à ses renseignements :

- Charlotte et Jérémie n'ont aucune carte noire.
- Corentin a des cartes de quatre couleurs.
- Pierre a une couleur de plus que Jérémie.



SOLUTION

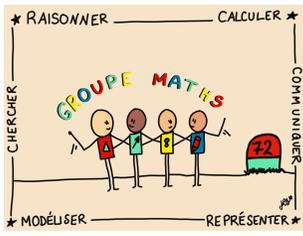


Partie de cartes

Pierre, Jérémie, Charlotte et Corentin adorent jouer aux cartes.

Tous les mercredis, ils se retrouvent pour des parties interminables. Trouvez quel est le jeu de chacun grâce à ses renseignements :

- Charlotte et Jérémie n'ont aucune carte noire.
- Corentin a des cartes de quatre couleurs.
- Pierre a une couleur de plus que Jérémie.



Tour de magie



Si vous êtes aussi forts qu'un magicien, trouvez la carte mystère qui n'est ni un 7, ni un as, qui n'est pas rouge et qui est la seule de sa valeur.

SOLUTION

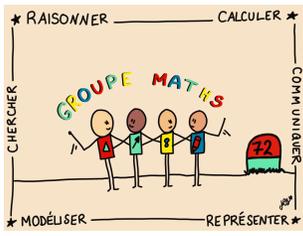


Tour de magie

Si vous êtes aussi forts qu'un magicien, trouvez la carte mystère qui n'est ni un 7, ni un as, qui n'est pas rouge et qui est la seule de sa valeur.



Petites énigmes trop malignes, Hachette Education



Le compte est bon

25 30 20 4 10 50

Dans la liste, saurez-vous déterminer les trois nombres dont la somme est égale à 100 et les trois autres nombres dont le produit est égal à 1000.

SOLUTION



Le compte est bon

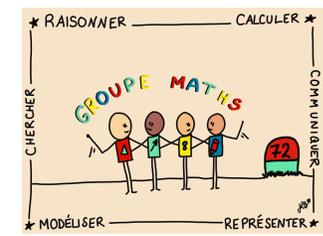
25 30 20 4 10 50

Dans la liste, saurez-vous déterminer les trois nombres dont la somme est égale à 100 et les trois autres nombres dont le produit est égal à 1000.

$$20 + 30 + 50 = 100$$

$$4 \times 10 \times 25 = 1000$$

Enigmes mathématiques machiavéliques, Sylvain Lhullier, Marabout



Quatre cartes

Chaque carte porte une lettre sur une face et un chiffre sur l'autre.

S'il y a une **voyelle** sur une face, alors il doit y avoir un **chiffre pair** sur l'autre.

Vérifier que la règle est respectée pour ces 4 cartes en retournant le moins de cartes possible.

Lesquelles devez-vous retourner ?



SOLUTION



Quatre cartes



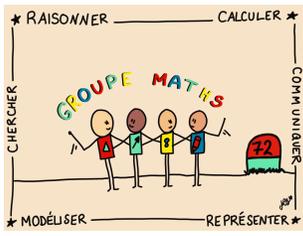
Chaque carte porte une lettre sur une face et un chiffre sur l'autre.

S'il y a une **voyelle** sur une face, alors il doit y avoir un **chiffre pair** sur l'autre.

Vérifier que la règle est respectée pour ces 4 cartes en retournant le moins de cartes possible.

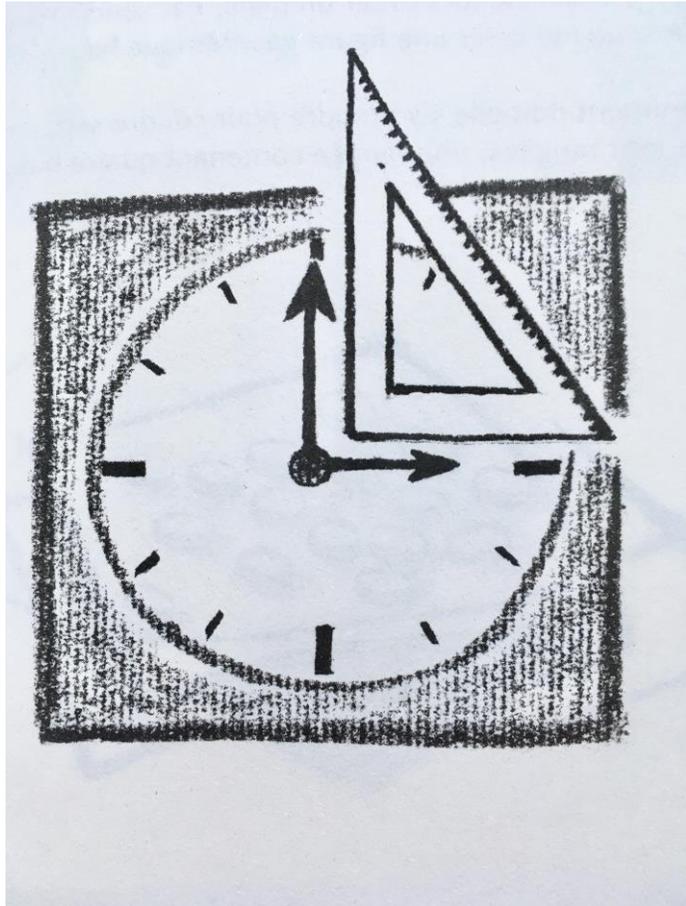
Lesquelles devez-vous retourner ?

Il faut retourner la carte A pour vérifier qu'il y a bien un chiffre pair et la carte 3 pour vérifier qu'il n'y a pas une voyelle.

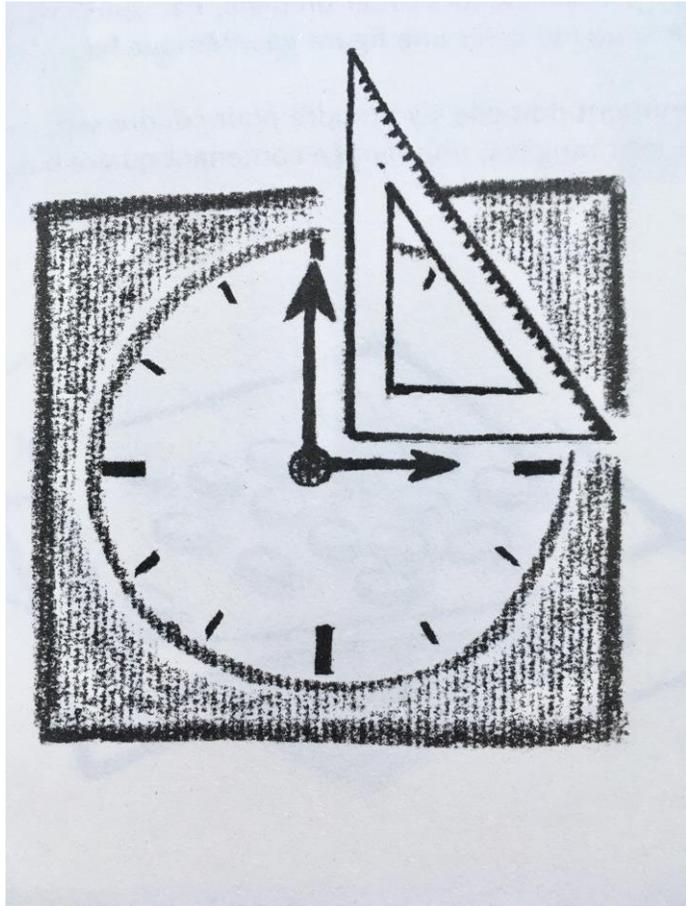


Aiguilles au carré

Combien de fois les deux aiguilles d'une horloge forment-elles un angle droit en 12 heures ?



SOLUTION



Aiguilles au carré

Combien de fois les deux aiguilles d'une horloge forment-elles un angle droit en 12 heures ?

Les deux aiguilles forment 22 angles droits en 12 heures.

Enigmes mathématiques machiavéliques, Sylvain Lhullier, Marabout