

ÉNIGMES – ORGANISATEUR

Énigmes	Consignes
1 - Nombres fléchés	R.A.S.
2 - Et rond et rond petit macaron	R.A.S.
3 - 5, 6 métries	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Au début de l'énigme, l'équipe dispose uniquement du plateau « Étape 1 » et des pions rouges, jaunes, verts et bleus. <input type="checkbox"/> Une fois l'étape 1 réalisée, l'équipe doit la faire valider. <input type="checkbox"/> À l'étape 1 comme à l'étape 2, tous les pions ne sont pas utilisés. <input type="checkbox"/> Après la correction, l'arbitre reprend le matériel de l'étape 1 et donne le plateau « Étape 2 » et les pions violets.
4 - Nombres croisés	R.A.S.
5 - Photo de classe	R.A.S.
6 - Les irem's	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La solution ne présente que la composition des sachets. Les pions « Prénom » et « Couleur » aident à la résolution de l'énigme.
7 - Mime tes maths	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Les feuilles blanches, roses et bleues sont à imprimer en recto-verso bord long (feuilles nécessaires : 1 blanche, 2 bleues et 1 rose). Pour vérifier que les impressions sont correctes, <ul style="list-style-type: none"> — sur la feuille blanche, le verso de la carte « 1 Facile » est « Diagonale » ; — sur la première feuille bleue, le verso de la carte « 1 Moyen » est « Cube » ; — sur la feuille rose, le verso de la carte « 1 Difficile » commence par « Dans un triangle isocèle... ». <input type="checkbox"/> Pour les trois paquets, les cartes doivent être rangées dans l'ordre croissant (carte n°1 au dessus) et posées face numérotée visible. <input type="checkbox"/> Il est interdit d'écrire en mime ce qui est noté sur chaque carte. <input type="checkbox"/> Les cartes roses sont déconseillées pour les élèves de 6^e.