

ENTRAINEMENT N°3 – CE2

1. Kakuro

L'objectif du jeu :

Remplir les cases blanches avec des nombres entre 1 et 9 de sorte que le nombre inscrit dans la case grise soit la somme des nombres inscrits dans les cases blanches.

ex : 

13	5	5	3
----	---	---	---

	↓ 4	↓ 18	↓ 25	
→ 9			6	
→ 20	3			↓ 13
	→ 7			
	→ 24			

## RALLYE MATH 2021/2022

---

### 2. l'horloge digitale

sur 10 points

Voici une horloge digitale :  elle indique **12 heures 45**.

Voici les chiffres que cette horloge utilise pour écrire l'heure :

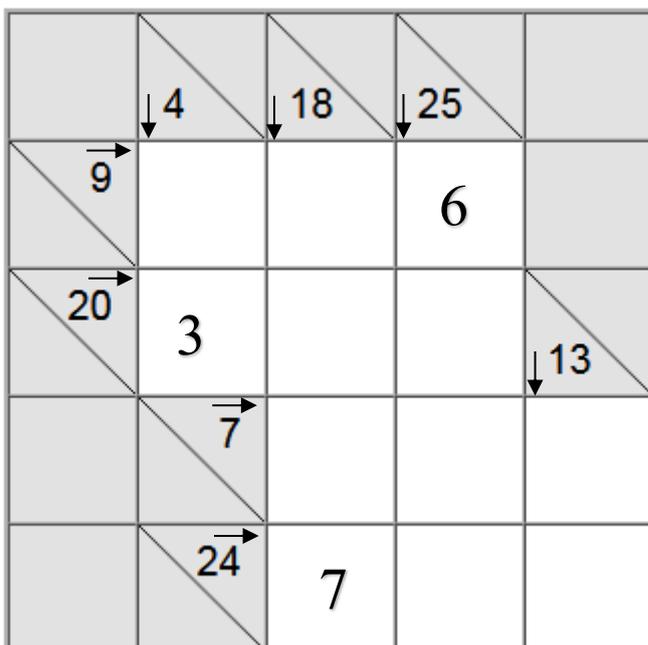
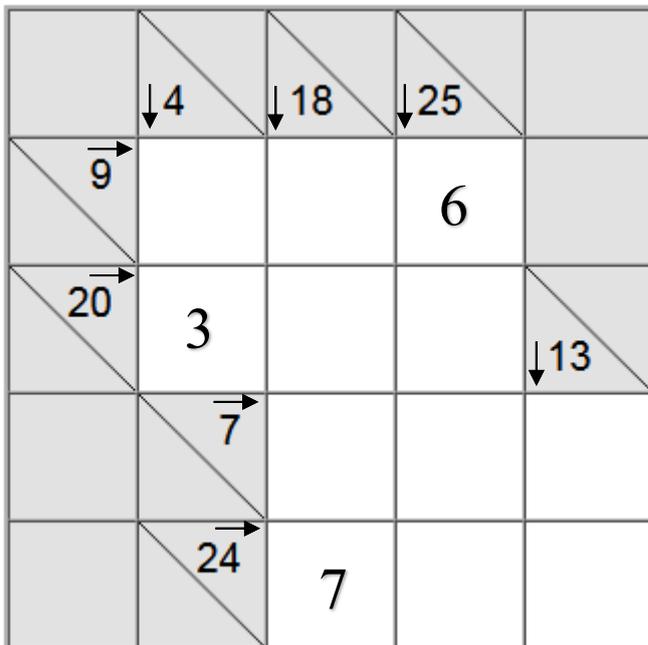
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

**Trouve 4 horaires de telle sorte que les 2 points entre les heures et les minutes soient un axe de symétrie.**

Ex → 02 | 50  
          ↓  
          *axe de symétrie*

## AIDES POSSIBLES pour les élèves

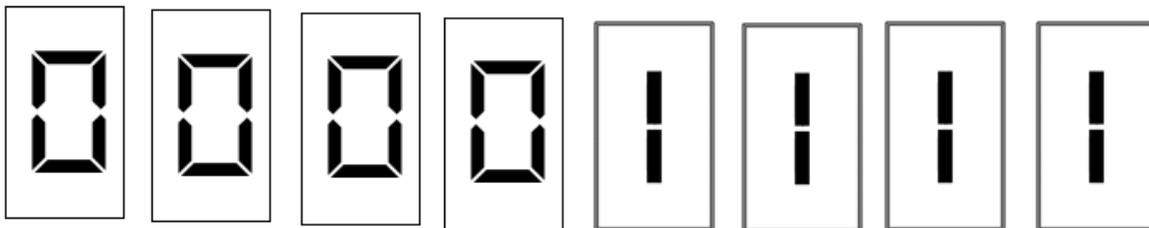
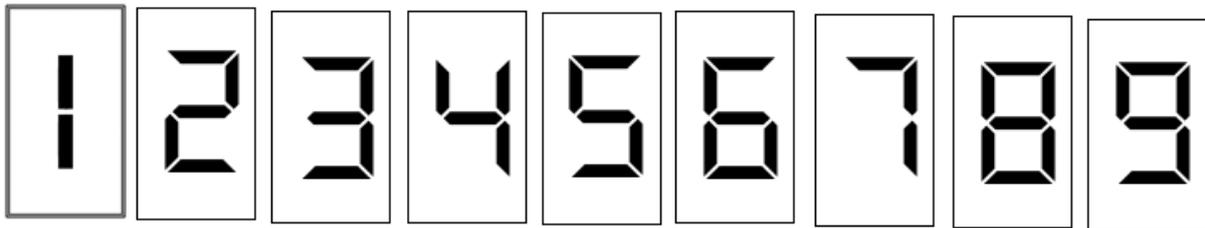
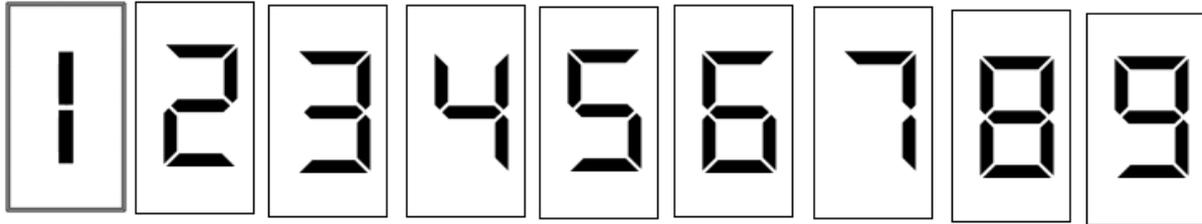
 Lorsque l'enseignant observe des élèves « bloqués » dans l'exercice, ne pas hésiter à distribuer les aides dès qu'elles sont nécessaires, y compris dès le début.



2. l'horloge digitale

sur 10 points

1 jeu de chiffres à photocopier et à distribuer par équipe.



CONSEILS et SOLUTIONS ENTRAINEMENT N° 3 – CE2



- La mise en commun doit faire apparaître les différentes procédures des groupes.
- La présence de groupes au tableau montrant leur stratégie est essentielle.
- La classe valide ou non chacune d'elles : les élèves échangent et argumentent.
- L'enseignant étaye si besoin en rappelant les différentes contraintes.

1. kakuro

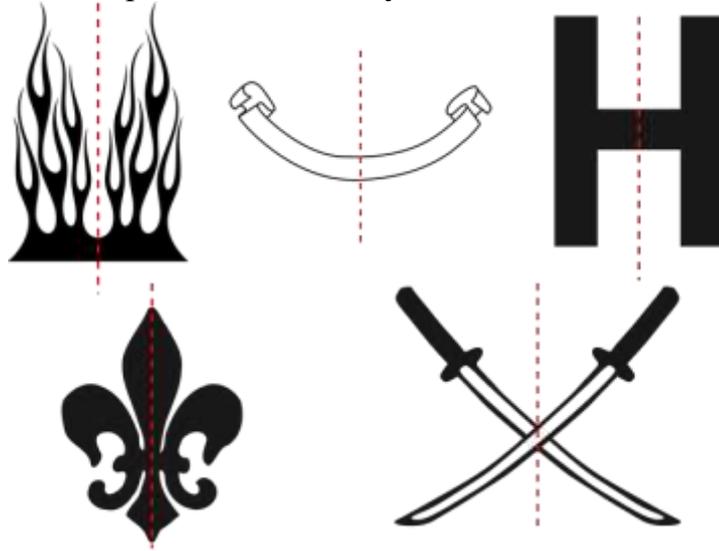
- Plastifier ou placer dans un transparent la grille.
- Démarche par essais-erreurs.  
Lors de la mise en commun, parmi tous les cheminements possibles, mettre en évidence ce cheminement s'il n'est pas ressorti :
- Le départ est donné par le 3 (ajout de 1 pour faire 4)
- Puis ajout du 2 ( $1+2+6=9$  sur la 1ere ligne)
- La ligne du 20 se complète par essai ( $3+8+9$  ou  $3+9+8$ )
- Même remarque pour les autres compléments.
- Il n'y a qu'une seule solution possible.

	↓4	↓18	↓25	
→9	1	2	6	
→20	3	8	9	↓13
	→7	1	2	4
	→24	7	8	9

## 2. l'horloge digitale

sur 10 points

- Rappeler ce qu'est un axe de symétrie en montrant des exemples :



- Lors de la mise en commun, faire identifier les chiffres qui sont symétriques par eux-mêmes ou 2 chiffres entre eux.

Il y a 9 horaires possibles ...

Horaire n°1 → 00 : 00

Horaire n°2 → 01 : 10

Horaire n°3 → 10 : 01

Horaire n°4 → 02 : 50

Horaire n°5 → 20 : 05

Horaire n°6 → 11 : 11

Horaire n°7 → 12 : 51

Horaire n°8 → 21 : 15

Horaire n°9 → 22 : 55