

Sac à maths n° 1



Règle du jeu en vidéo:

Jeux : Repérage

* *Gagne ton papa (1-2 joueurs)*



* *Code couleur (défi : 1 joueur)*



Livres :

* *Rien n'arrête Sophie*

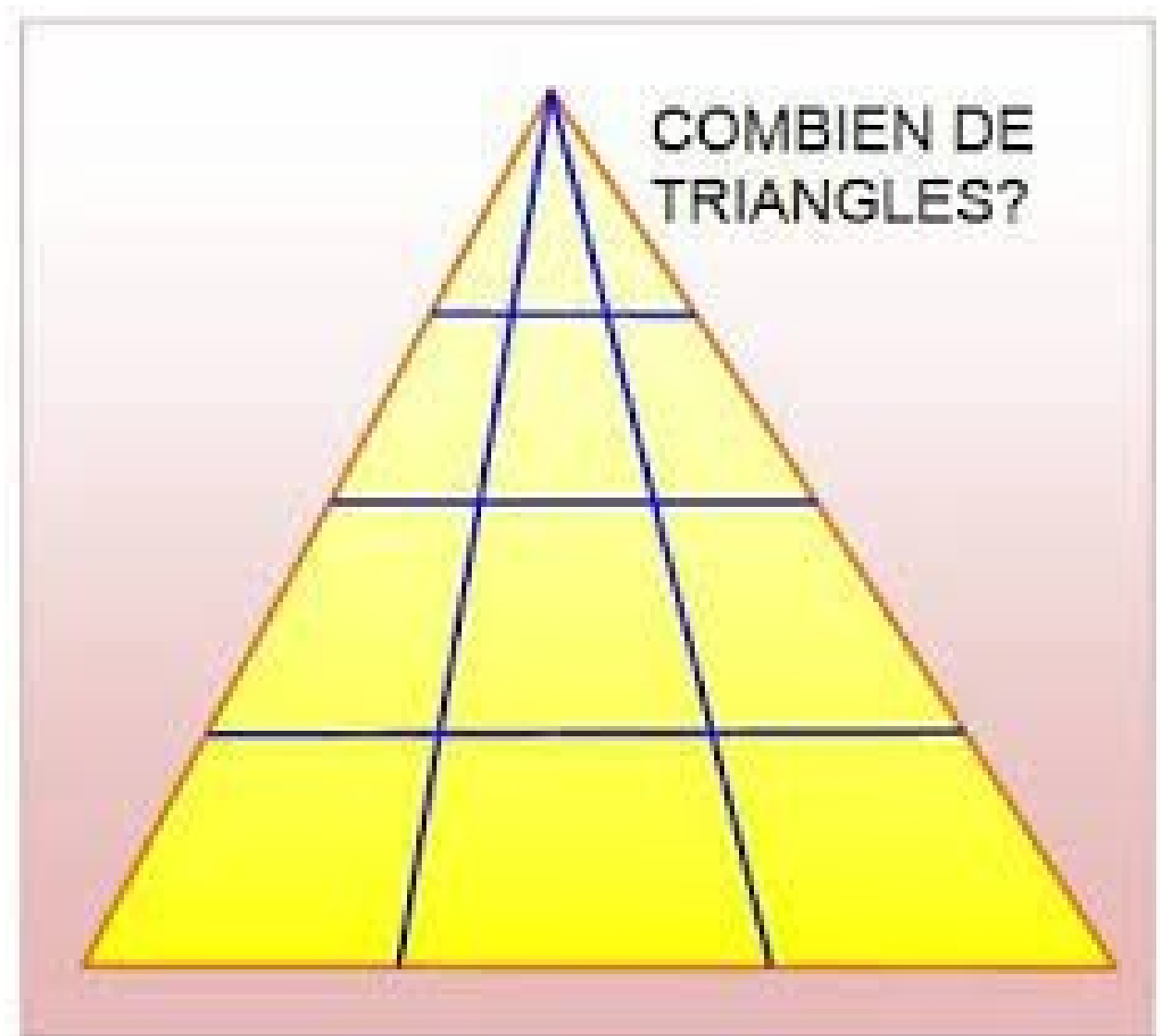
Demander à Sophie de ne plus s'intéresser aux mathématiques revenait à demander à un oiseau de renoncer à voler

* *Le problème avec des lapins*

Ce livre est basé sur un problème qui a été résolu au 13ème siècle par le mathématicien Fibonacci.

Enigme

Combien comptes-tu de triangles au total ?



Sac à maths n° 2



Règle du jeu en vidéo:

Jeux : Classement

- * 6 qui surprends (2-8 joueurs)
- * Dr. Eureka (1-4 joueurs)



6 qui prends



Dr Eureka

Livres :

- * *Le mètre : une invention révolutionnaire*

Mètres, centimètres, kilomètres... Nous aurions du mal, aujourd'hui, à nous passer de ce mètre qui sait tout mesurer. Mais savez vous qu'il n'a pas toujours existé ?

- * *Bouge tes neurones*

Salut à toi amateur de maths déglinguées ! Tu découvriras : les fous qui ont inventé les mathématiques, des énigmes à résoudre avec des dominos, le gâteau dangereux, ...

Enigme

Enigme de logique

Quatre amies, Anthéa, Camille, Emilie et Morana vont à la boulangerie pour s'acheter chacune une pâtisserie.

Il y a le choix entre quatre gâteaux :

- un éclair au café,
- une tarte aux framboises,
- une tarte aux noix
- une tarte aux pommes.



On sait que :

- Camille veut l'éclair au café
- Anthéa n'aime pas les pâtisseries aux fruits
- Morana est allergique à la framboise



Retrouve le gâteau que chaque amie a acheté.

Sac à maths

n° 3



Règle du jeu en vidéo:

Jeux : Géométrie

* *Seconde Chance* (1-6 joueurs)

* *Rush Hour* (défi : 1 joueur)



Seconde chance

Livres :

* *Samadhi : tome 1*

VAYUS et MUDRA sont deux jeunes apprentis magiciens. Quand ils découvrent par hasard une carte conduisant à un trésor, il ne leur faut pas longtemps pour décider de partir à sa recherche !

* *Formes étranges et mesures diaboliques*

Salut à toi amateur de maths déglinguées.

Tu les as apprises en classe, mais connais-tu le côté fun des figures géométriques ?

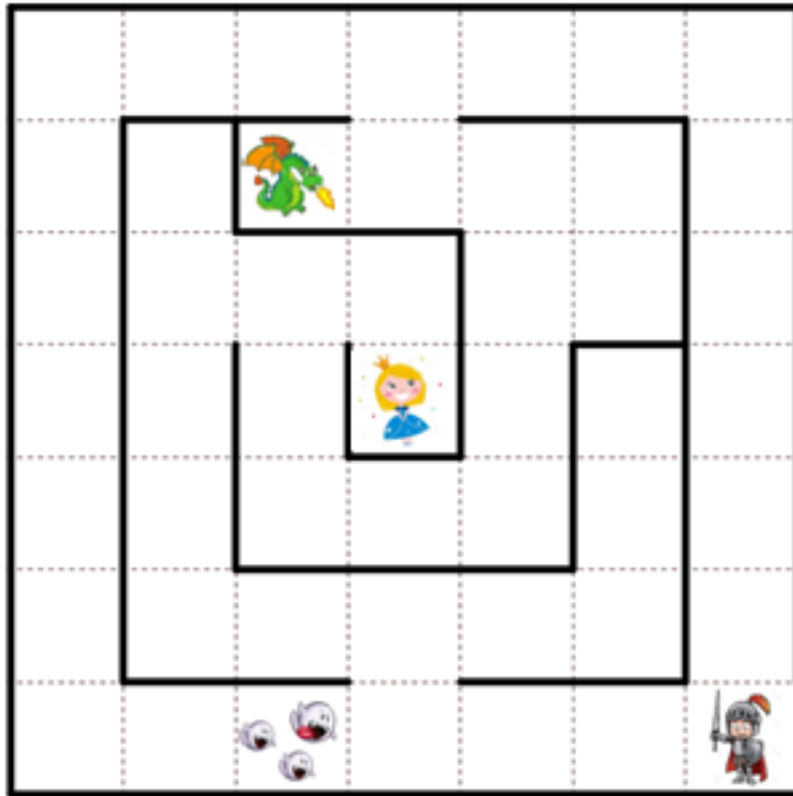


Rush hour

Enigme

Enigmes de déplacements

Le labyrinthe



Décrire le déplacement le plus court du chevalier pour rejoindre la princesse située au centre de ce labyrinthe.

Attention !

*Tu dois éviter les monstres de ce labyrinthe et tu ne peux utiliser que les expressions suivantes :
« S'orienter vers le haut », « S'orienter vers le bas »,
« S'orienter vers la droite », « S'orienter vers la gauche » et « Avance de ... carreaux ».*

Sac à maths

n° 4



Règle du jeu en vidéo:

Jeux :

- * *Skijo (2-4 joueurs)*
- * *IQ digit (défi : 1 joueur)*



Skijo



IQ digit

Livres :

- * *Histoires extraordinaires des mathématiques et de l'informatique en bandes dessinées*

Ce livre comporte 10 histoires autour des mathématiques et de l'informatiques

- * *Archimède le meilleur mathématicien de l'antiquité*

Archimède était un eternal distrait et il eut une vie de légende !

Enigme

Trouve les chiffres manquant pour résoudre cette énigme !

2 + [] - [] = 7

[] - [] + 7 = 8

[] + 5 + [] = 12

6 9 4 ?



Sac à maths

n° 5



Règle du jeu en vidéo:

Jeux : Géométrie

* *Bandido (1-4 joueurs)*



bandido

* *Gemme O logique(défi :1 joueur)*



Gemme O Logique

Livres :

* *Champagnac : Enigma*

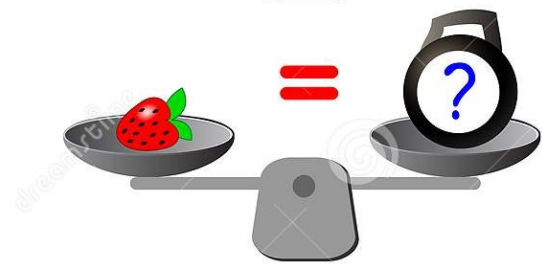
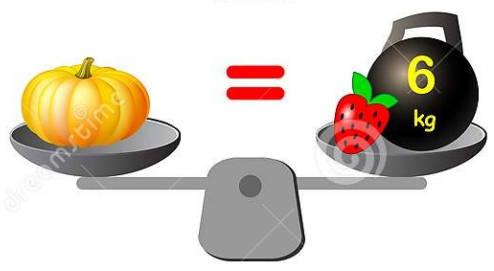
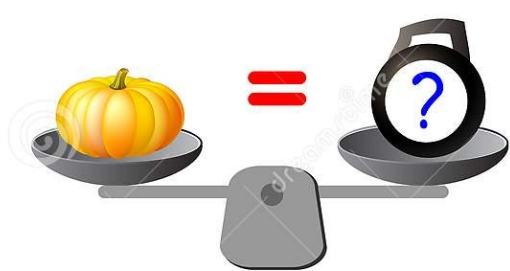
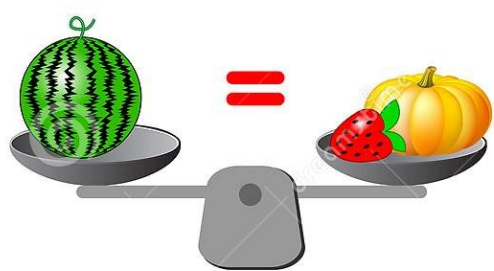
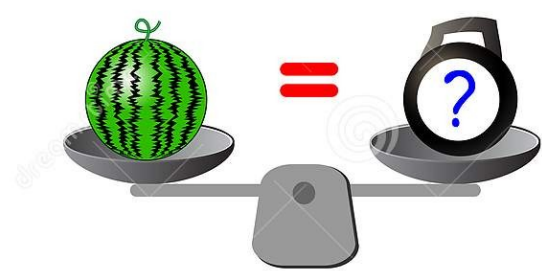
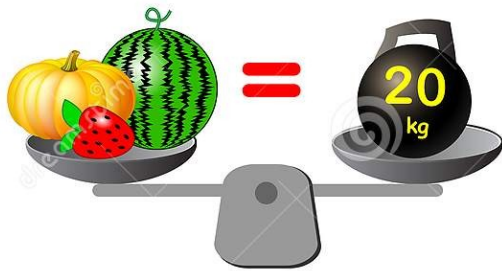
Berlin 1938 : des ingénieurs allemands présentent à Hitler « Enigma » une machine à crypter les messages réputée inviolable.

Le comte de Champagnac débarque à Bletchey pour s'attaquer au décryptage d'Enigma

* *Galois : le mathématicien Rebelle*

Evariste Galois, mort tragiquement lors d'un duel à ses vingt ans a, malgré la brièveté de sa vie, fait beaucoup parler de lui

Enigme



Sac à maths

n° 6



Règle du jeu en vidéo:

Jeux : Logique

* *Bazar Bizarre (2-8 joueurs)*



* *Okya (2 joueurs)*



Livres :

* *jusqu'a l'infini*

Mais l'infini qu'est ce que c'est ?

Qu'est ce qu'il y a comme exemple d'infini ?

Est-ce qu'on peut compter jusqu'a l'infini ?

* *Emmy Nother : passion pour les mathématiques*

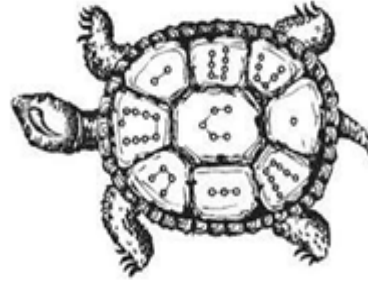
La vie d'Emmy noether est une exemple d'émancipation et de dépassement des circonstances difficiles qui ont jalonné sa vie.

Enigme

Enigmes de calculs

Un carré magique

Un tableau possédant trois lignes et trois colonnes est un **carré magique** si la somme de chaque ligne ou de chaque colonne ou de chaque diagonale vaut 15 par exemple.



Placer une seule fois, sur la feuille réponse, tous les chiffres de

1 à 9

pour que ce tableau soit un carré magique !

				= 15		
				= 15		
				= 15		
15	↗	= 15	= 15	= 15	↖	15

Sac à maths n° 7



Règle du jeu en vidéo:

Jeux : Probabilité

* *Pickomino (2-7 joueurs)*



Pickomino

* *Mission pas possible (1-5 joueurs)*



Mission Pas Possible

Livres :

* *Gauss : le prince des mathématiques*

Gauss fut un enfant prodige qui éblouit le monde entier par son talent et, grâce à ses efforts, réalisa d'incroyables découvertes

* *Théo et l'énigme des diamants*

Dans le parc, cachée au fond d'une poubelle, une mystérieuse enveloppe frappée de la lettre grecque pi. Théo, 11 ans, malicieux et aventurier, est sur la piste de l'énigmatique Sphinx.

Enigme

Trouvez un nombre entier de 4 chiffres supérieur à 1000 tel qu'en le multipliant par 4, on retrouve ce nombre

$$\begin{array}{r} \\ a \\ \times \\ \hline \\ d \end{array}$$

Sac à maths n° 8



Règle du jeu en vidéo:

Jeux : Repérage et nombres

- * *Number drop (1-6 joueurs)*
- * *Lucky numbers (1-4 joueurs)*

Livres :

- * *Thalès Pythagore Euclide Archimède*

Thalès ? Pythagore ? En avez-vous déjà entendu parler ? Non, pas des théorèmes portant leurs noms, bien sûr, mais des hommes.

- * *l'affaire Olympia*

Depuis un dizaine d'années, Apolline et Pierriot et leur père se rendent chaque année que la tombe d'Henri Poincaré, le mathématicien. Et depuis 10 ans rien ne s'y passe. En consultant le testament, Pierriot y découvre une Enigme, en résolvant l'enigme ils se retrouvent sur les traces d'une société scientifique secrète, l'académie Olympia...



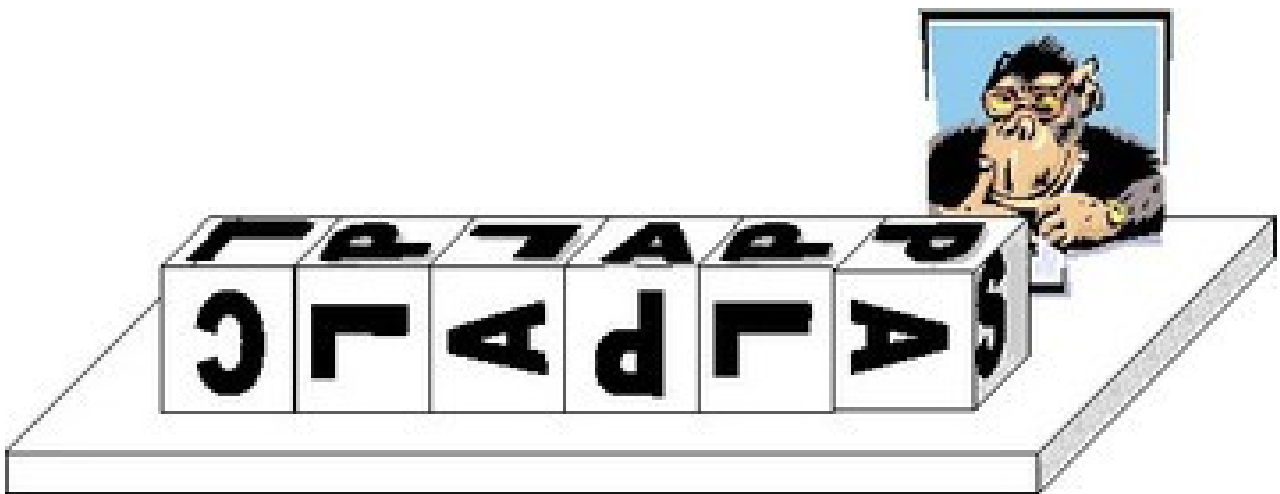
Number Drop



Lucky Numbers

Enigme

Le Professeur Laurent OUTANT a posé sur la table 6 cubes tous identiques représentés ci-dessous. Mais au fait, que voit le professeur de l'autre coté de la table ?



Trouvez la bonne solution parmi celles proposées :

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| ^a L P T A P P | ^f L A S S A T |
| ^b S C A P A V | ^g P A L L A S |
| ^c P A P A P A | ^h S C A L A P |
| ^d P O S U C A | ⁱ P A L L A S |
| ^e P A S C A L | ^j L O O A P O |

Sac à maths

n° 9



Règle du jeu en vidéo:

Jeux :

- * 50 missions (1-4 joueurs)
- * IQ Circuit (défi : 1 joueur)



50 missions

Livres :

- * *Thalès et le trône de la sagesse*

Pêche miraculeuse à Milet : un trône d'or forgé par le dieu

Héphaïstos ! Mais il est écrit qu'il doit revenir au plus sage... Thalès, à l'aide !

- * *Opération Lovelace*

Hiver 2025 : un virus géant a attaqué les systèmes informatiques.

Plus rien ne fonctionne. Une seule solution se transporter en 1943, à l'université de Philadelphie, où a été conçu le premier ordinateur...



IQ Circuit

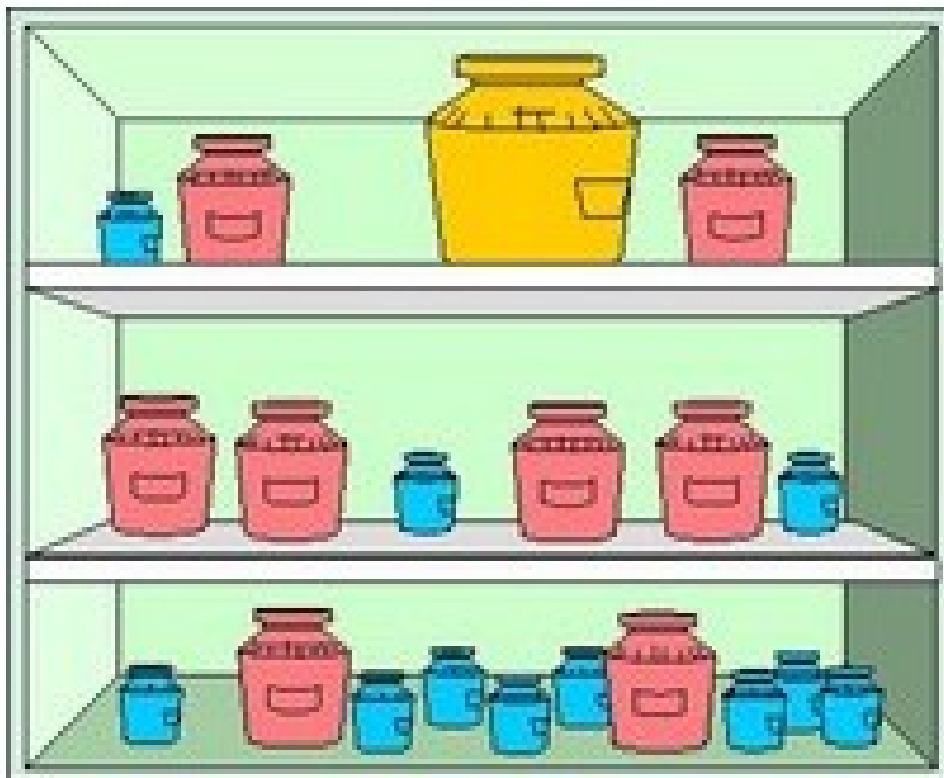
Enigme

Le professeur *MONKCHWALD* a décidé de faire de la confiture avec ses élèves.

Ils ont rempli 20 pots de 3 tailles différentes.

Les 20 pots remplis pèsent 8,4 kg en tout. Les pots sont rangés sur trois étagères, comme sur le dessin, de façon à ce que chaque étagère supporte le même poids.

Quel est le poids (en kg) de chaque sorte de pot rempli ?



Sac à maths

n° 10



Règle du jeu en vidéo:

Jeux : Logique

- * *Break the code (2-4 joueurs)*
- * *Noé (2-5 joueurs)*



Break the code

Livres :

- * *L'incroyable destin de Katherine Johnson mathématicienne de génie*

Dès son enfance, l'américaine Katherine Johnson est une génie des mathématiques. Mais elle doit se battre pour surmonter sa condition de femme noire dans un monde dirigé par des hommes blancs.

- * *Qui a tué Archimède ?*

Alors qu'il a donné l'ordre d'épargner Archimède, le consul Marcellus apprend qu'un légionnaire a assassiné le grand homme. Il charge son fils et l'élève préférée d'Archimède de mener l'enquête. Ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'Archimède les observe avec attention, impatient de les voir résoudre l'enigme de sa mort...



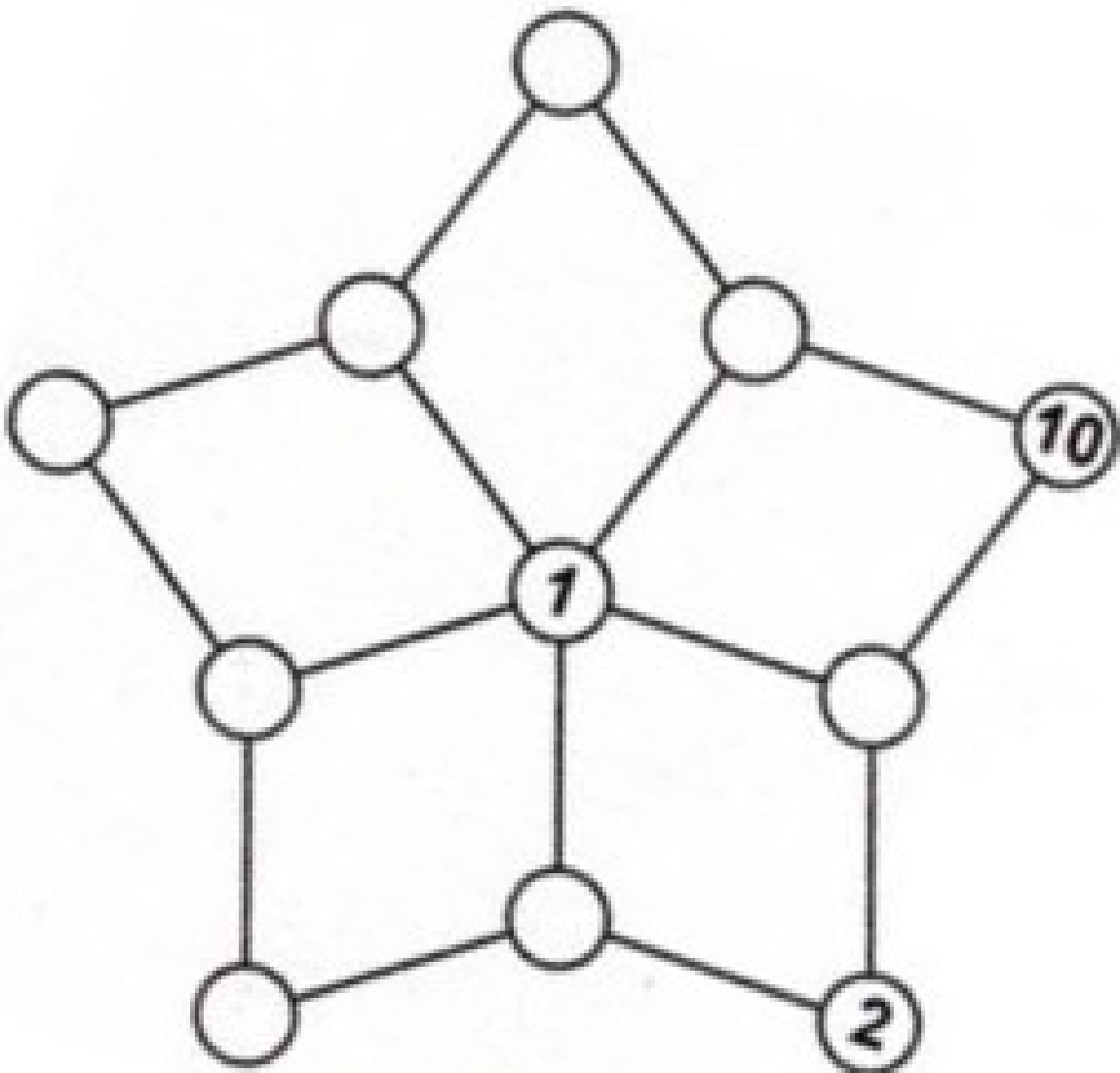
Noé

Enigme

Complète cette fleur à l'aide des nombres de 1 à 11.

Les nombres 1, 2 et 10 sont déjà placés.

La somme des quatre nombres écrits aux sommets de chaque losange doit toujours être égale à 21.



Sac à maths

n° 11



Règle du jeu en vidéo:

Jeux : Géométrie

* Recto verso (2-6 joueurs)



Recto Verso

* Cubiq (défi : 1-2 joueur)



CUBIQ

Livres :

* *l'effet Matilda*

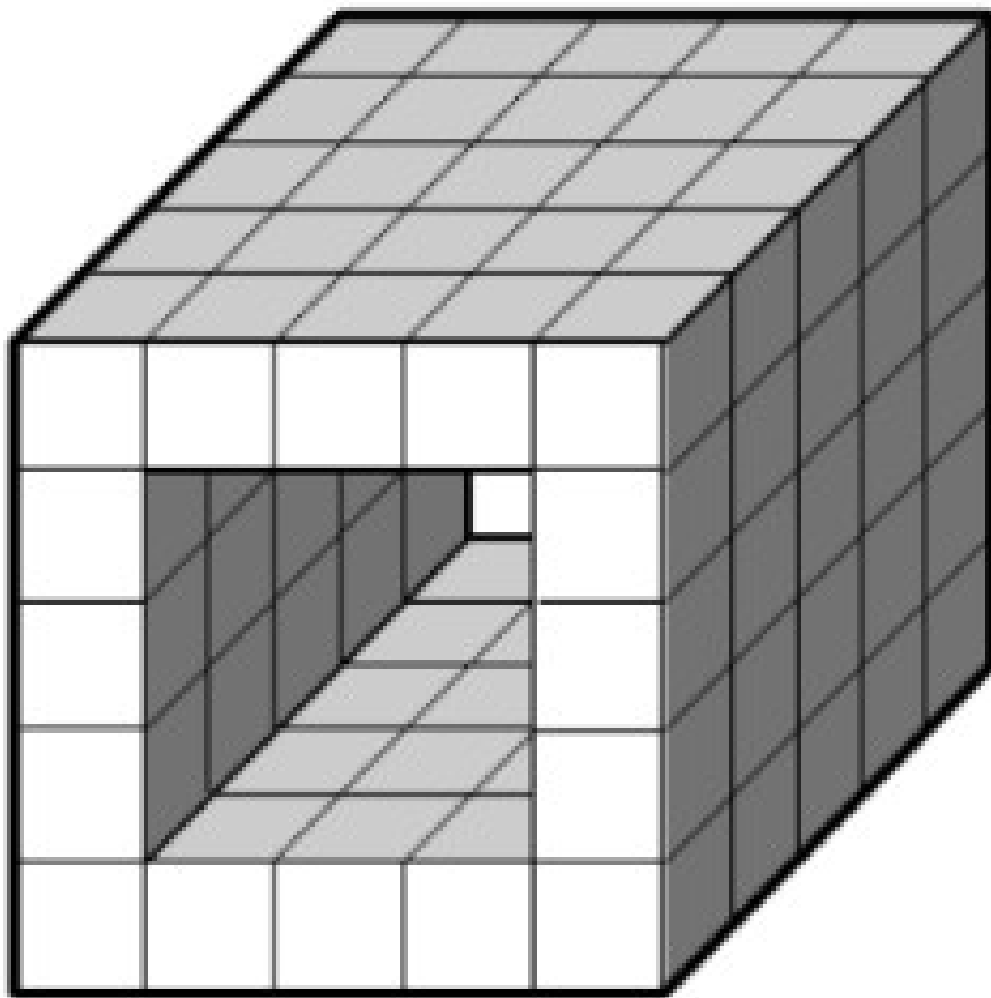
Matilda, 12 ans, adore les sciences ! Ses héros sont Léonard de Vinci et Marie Curie et elle passe son temps à fabriquer des inventions géniales.

* *le creux des maths*

Abel vient d'avoir 11 ans. Il vit dans une famille qui a la bosse des maths. Lui quand il voit des chiffres, tout se brouille. C'est comme si son cerveau se mettait à geler. Il devient idiot, ça a toujours été comme ça. Il reçoit une invitation pour passer une semaine en Finlande avec un génie des mathématiques...

Enigme

*Combien de petits cubes contient cet assemblage ?
Combien en manque-t-il pour compléter le grand cube ?*



Sac à maths n° 12



Règle du jeu en vidéo:

Jeux : Logique et stratégie

* Quarto (2 joueurs)



Quarto

* The game (1-5 joueurs)



The Game

Livres

* *Les filles sont nulles en maths et autres préjugés*

nous vivons dans un monde rempli de préjugés, et pour cause : notre cerveau, fabuleuse machine à appréhender ce qui nous entoure, fabrique sans cesse des stéréotypes et fait de nous, que nous le voulions ou non, de parfaits « discriminateurs », mais aussi des victimes de préjugés.

Enigme

L'an dernier, monsieur et madame Zanimò ont ouvert un parc d'autruches et d'éléphants.

Madame Zanimò dit : « Je suis contente car, avec les naissances de cette année, je compte 35 têtes et 116 pattes ! »

Combien y a-t-il d'autruches et d'éléphants élevés par monsieur et madame Zanimò ?

