Mardi 19 Mars
Niveau 6ème/5ème

Bienvenue dans cette semaine des mathématiques !
Cette année, le thème est **«Maths et jeux»**.
Chaque jour, une énigme te sera proposée : tu pourras la trouver soit :
- Au panneau d'affichage
- En vie scolaire
- Sur le site du collège

Pour y répondre, tu as **deux possibilités** :
Soit sur papier avec ton nom, prénom et classe en la remettant à la vie scolaire dans la journée ou le lendemain matin
Soit par mail en indiquant ton nom, prénom et classe et en l'envoyant à l'adresse f.bellelle@orange.fr dans la journée ou avant 8h le lendemain matin.

Chaque énigme est notée sur **100 points**.
On attend de toi, une réponse claire, précise et détaillée.

ENIGME 2
Logimage

Le but de ce jeu est de découvrir une planche de cellules bleues et de cellules libres. Vous pouvez faire ceci en suivant les définitions des lignes et des colonnes – des séquences de nombres qui décrivent les groupes de cellules bleues apparaissant sur ces lignes et colonnes. En exemple 1 5 2 représente successivement: 1 cellule, 5 cellules et 2 cellules bleues séparées entre elles par une ou plusieurs cellules vides.

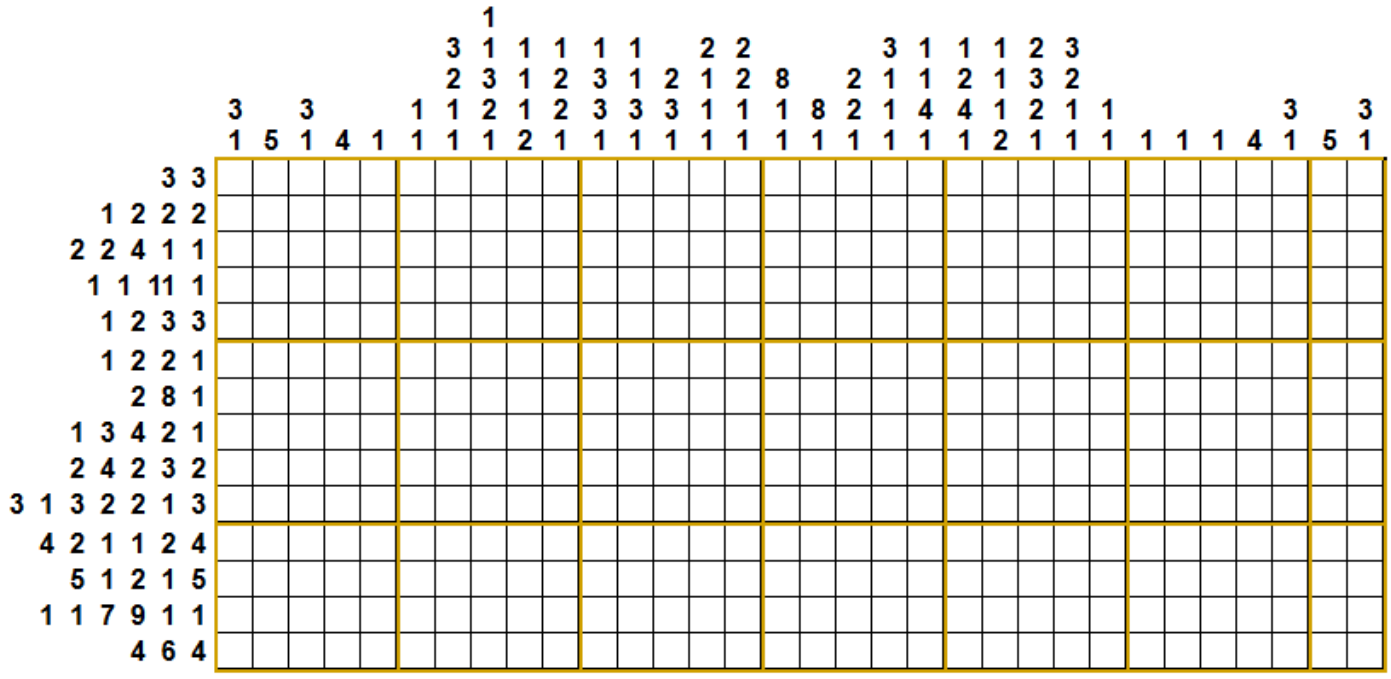
						5		1	1	1						
						1	4	2	1	1	1					
			3	5	5	10	1	3	1	1	3	3	3	1		
	4	6	6	6	6	1	1	1	2	2	2	2	2	2	5	2
	4															
	6															
	6															
	6	2														
	6	1														
1	1	1														
2	2	2	2													
	5	1	6													
	7	3	1													
6	2	1	1													
	5	1	2													
	5	2	2													
	3	1	5													
			6													

Mardi 19 Mars
Niveau 4ème/3ème

Bienvenue dans cette semaine des mathématiques !
Cette année, le thème est **«Maths et jeux»**.
Chaque jour, une énigme te sera proposée : tu pourras la trouver soit :
- Au panneau d'affichage
- En vie scolaire
- Sur le site du collège

Pour y répondre, tu as **deux possibilités** :
Soit sur papier avec ton nom, prénom et classe en la remettant à la vie scolaire dans la journée ou le lendemain matin
Soit par mail en indiquant ton nom, prénom et classe et en l'envoyant à l'adresse f.bellelle@orange.fr dans la journée ou avant 8h le lendemain matin.

Chaque énigme est notée sur **100 points**.
On attend de toi, une réponse claire, précise et détaillée.

ENIGME 2
Logimage

Le but de ce jeu est de découvrir une planche de cellules bleues et de cellules libres. Vous pouvez faire ceci en suivant les définitions des lignes et des colonnes – des séquences de nombres qui décrivent les groupes de cellules bleues apparaissant sur ces lignes et colonnes. En exemple 1 5 2 représente successivement: 1 cellule, 5 cellules et 2 cellules bleues séparées entre elles par une ou plusieurs cellules vides.