

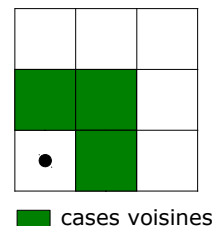
# Semaine des maths

## Énigme « Quadrillage »

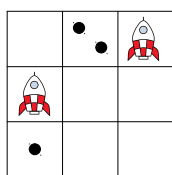
### Préconisations

La compétence travaillée est d'organiser et gérer des données.  
Le but est de placer **toutes** les étiquettes. (niveaux 1 à 5)

- Par « cases voisines », il faut entendre :
  - les cases qui se trouvent à gauche et à droite des cases « point » (niveau 1)
  - les cases qui se trouvent à gauche, à droite, en haut, en bas et en diagonale des cases « point » (niveaux 2 et 3) ou des cases chiffrées pour les niveaux 4, 5, 6 et 7.

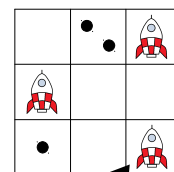


- Dans les niveaux 2, 3, 4, il existe plusieurs solutions, dont certaines avec des étiquettes fusée, chat, oiseau, qui ne touchent pas les cases « point » ou « chiffrée ».



- 2 fusées ne peuvent pas se toucher
- le nombre de points dans une case, c'est le nombre de fusées dans les cases voisines
- toutes les fusées sont placées

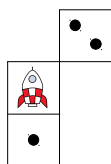
il manque une fusée, je la place loin d'une case « point » elle ne compte pas



- Dans le niveau 2, la case noire au centre du quadrillage ne peut pas être utilisée.
- À partir du niveau 4, les coordonnées des cases sont indiquées (chiffres et lettres) afin de faciliter la communication lors des phases collectives.

### Aides possibles :

- A partir du niveau 2, un élément peut compter deux fois, s'il est placé dans les cases voisines de deux cases « point » ou « chiffrée ». Ceci peut être mis en évidence au cours d'une mise en commun intermédiaire.



Ici, la fusée est comptabilisée pour la case 1, mais également pour la case 2 puisqu'elle touche ces deux cases.

- Dans les niveaux 4 et 5, il est plus facile de commencer par placer les chats. Cette aide peut être apportée (si nécessaire) au cours d'une mise en commun intermédiaire. L'enseignant peut placer un premier chat dans la grille d'un élève « bloqué ».