

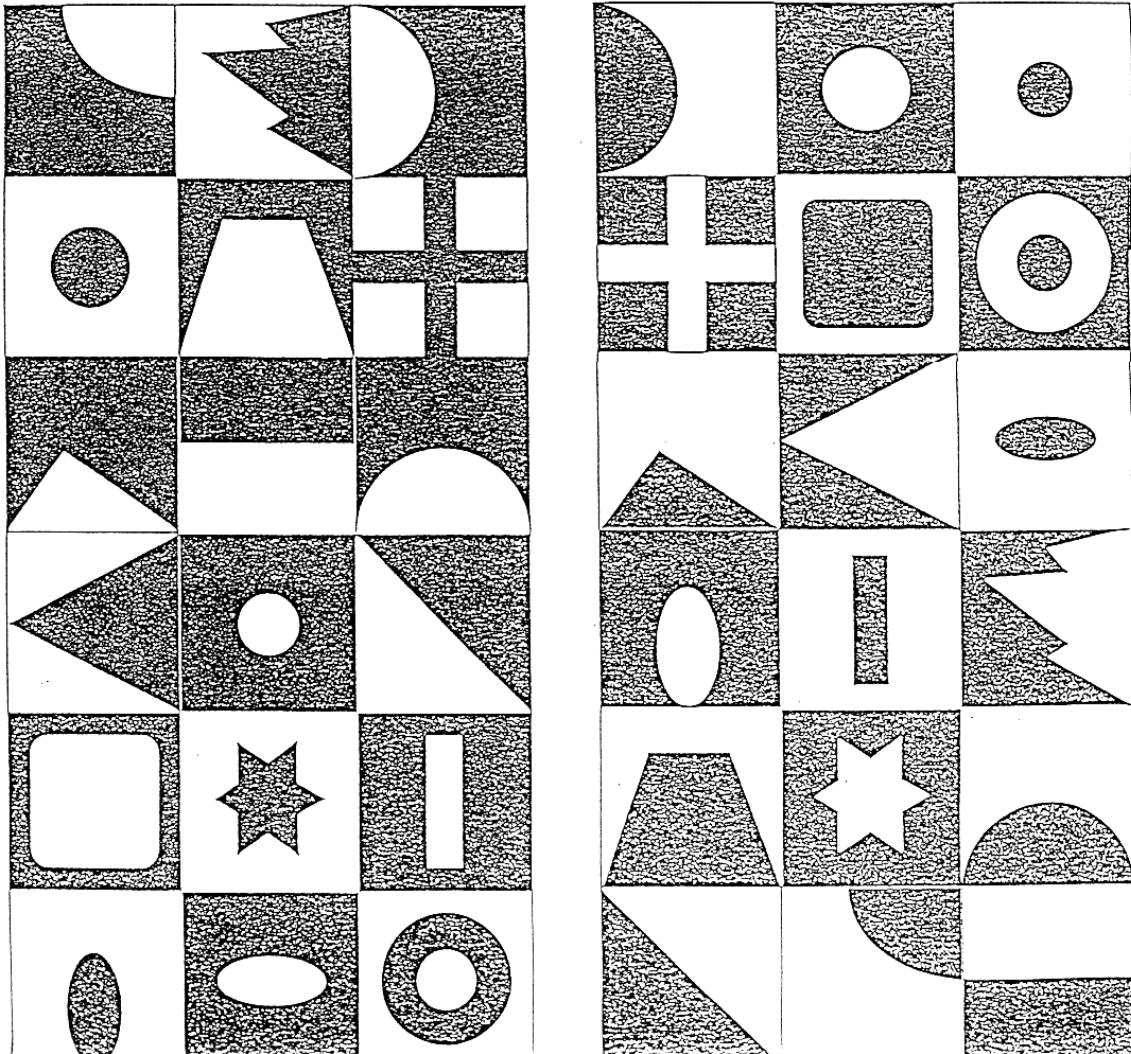
# LE GUILITOC 1 (Cycle 2 - 2000)

Il y a 18 figures différentes. Chacune est représentée deux fois : en positif et en négatif.

L'arbitre choisit une forme et la montre du doigt en disant GUILI.

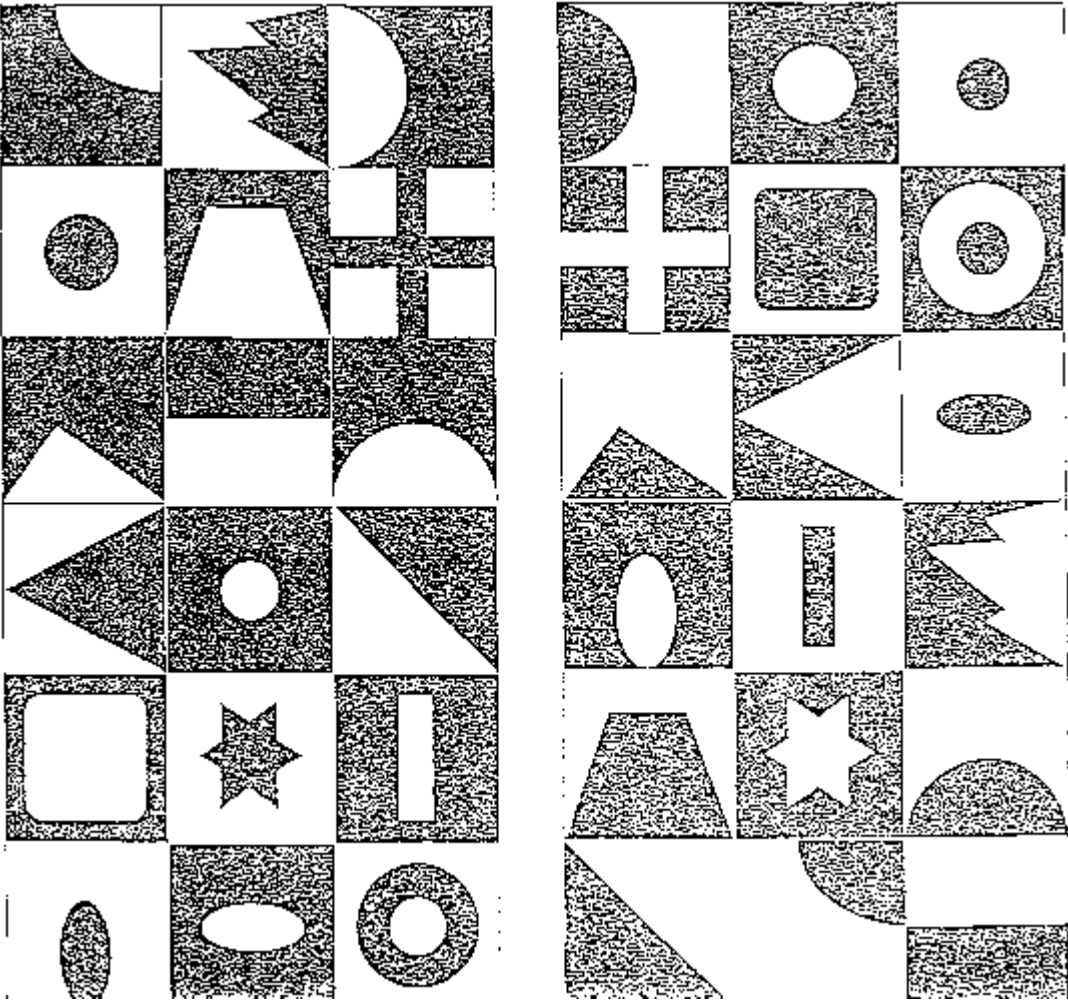
Le premier des joueurs qui retrouve la forme correspondante en la montrant du doigt et en disant TOC marque un point.

Celui qui a atteint 10 points le premier gagne la partie.



LE GUILITOC 2 (Cycle 2 - 2000)

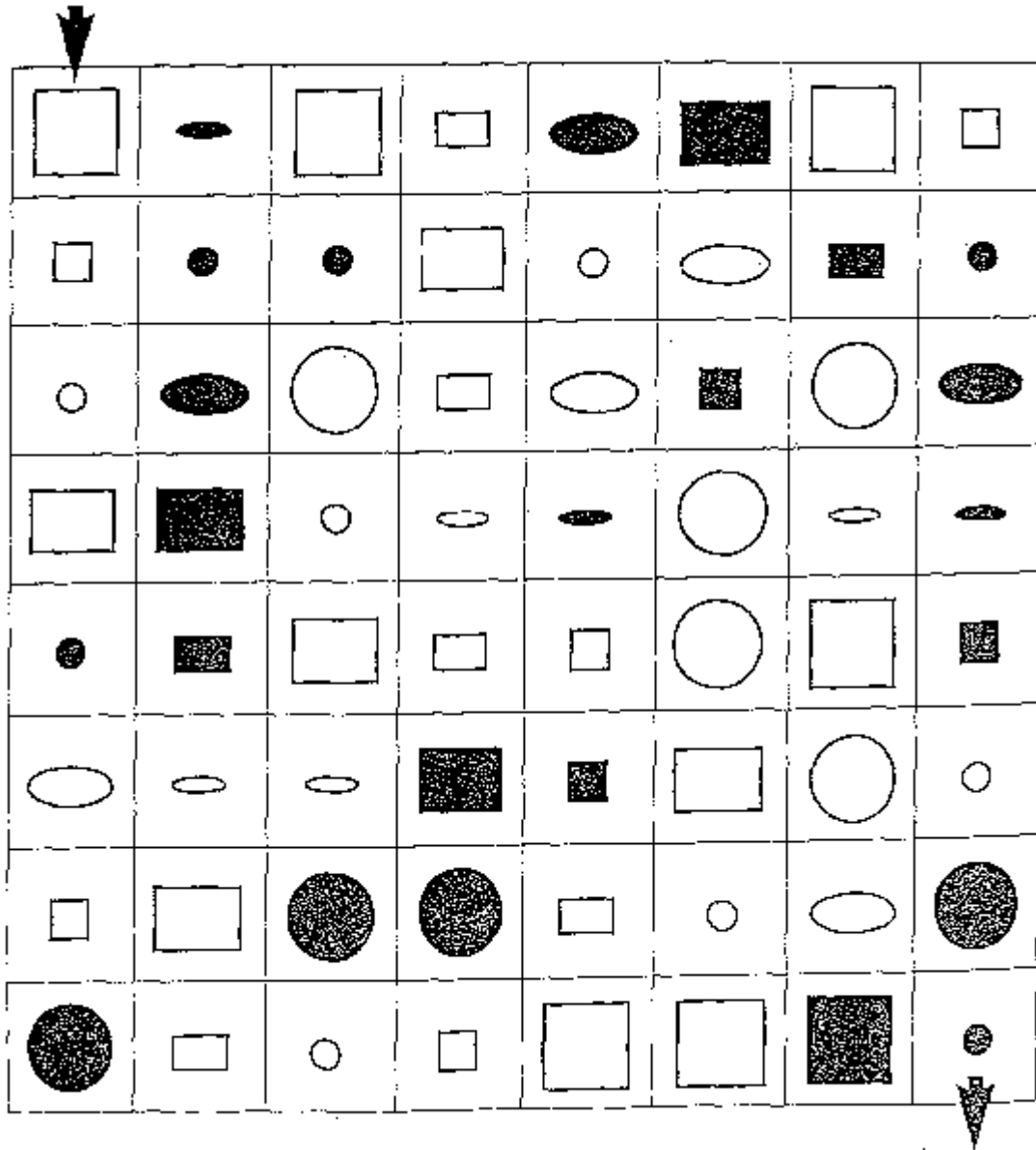
On chronomètre le temps mis par chacun pour trouver 10 TOC. C'est celui qui a mis le moins de temps qui gagne.



# LE PARCOURS (Cycle 2 - 2000)

Trouve le chemin qui va du grand carré blanc au petit rond noir.

- Tu ne peux pas circuler en diagonale
- Tu ne passes d'une case à l'autre que si les dessins ont un point commun (forme, ou couleur ou taille).



## LE CARRE MAGIQUE (Cycle 2 - 2000)

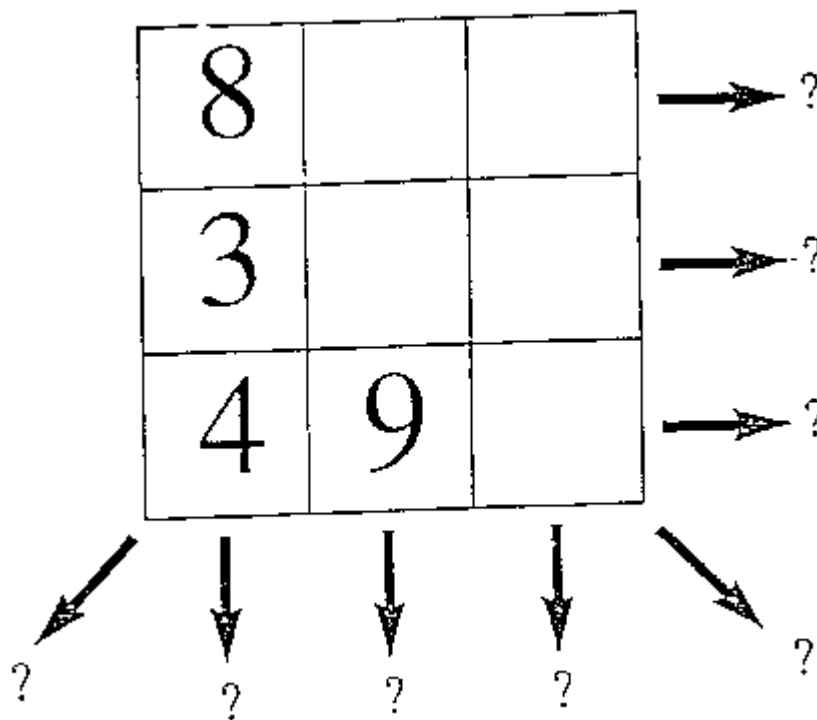
---

Robert Val a donné à Sophie la recette des carrés magiques.

Non, cela ne se mange pas !

Il suffit de remplir une grille carrée de telle sorte qu'en faisant la somme des nombres qui se trouvent dans les 3 lignes, dans les 3 colonnes ou dans les 2 diagonales, on trouve toujours la même chose : **la somme magique !**

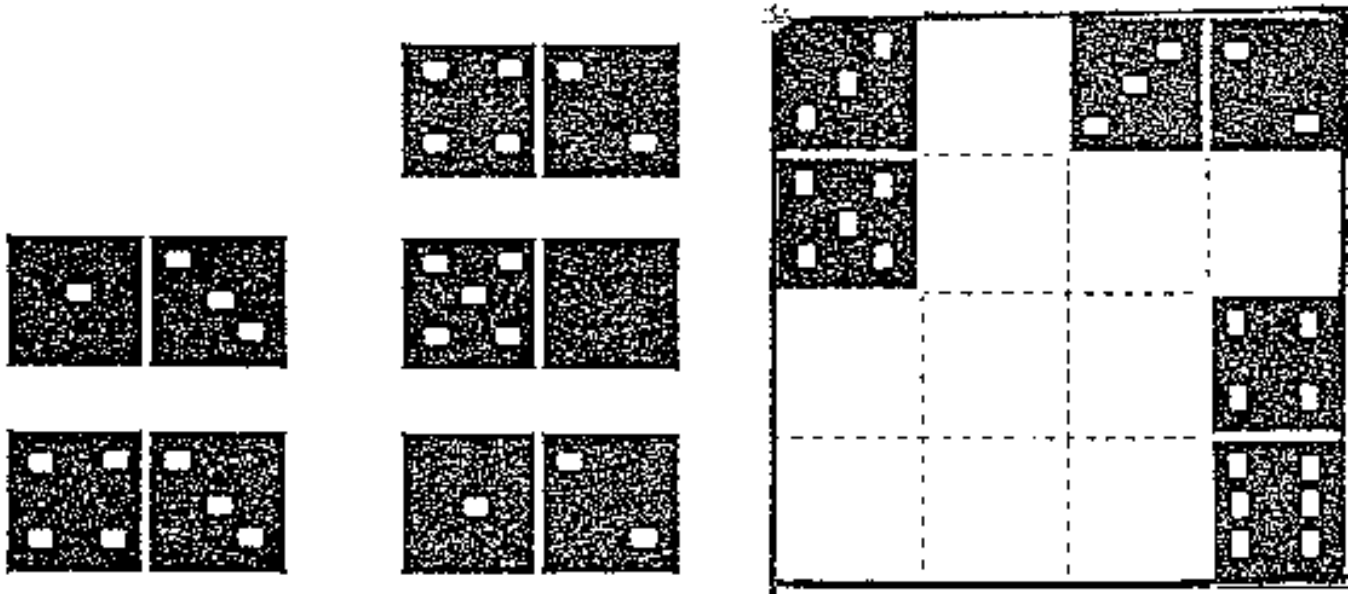
Voici ce que Sophie a commencé. A toi de compléter :



D'après " Récré maths "

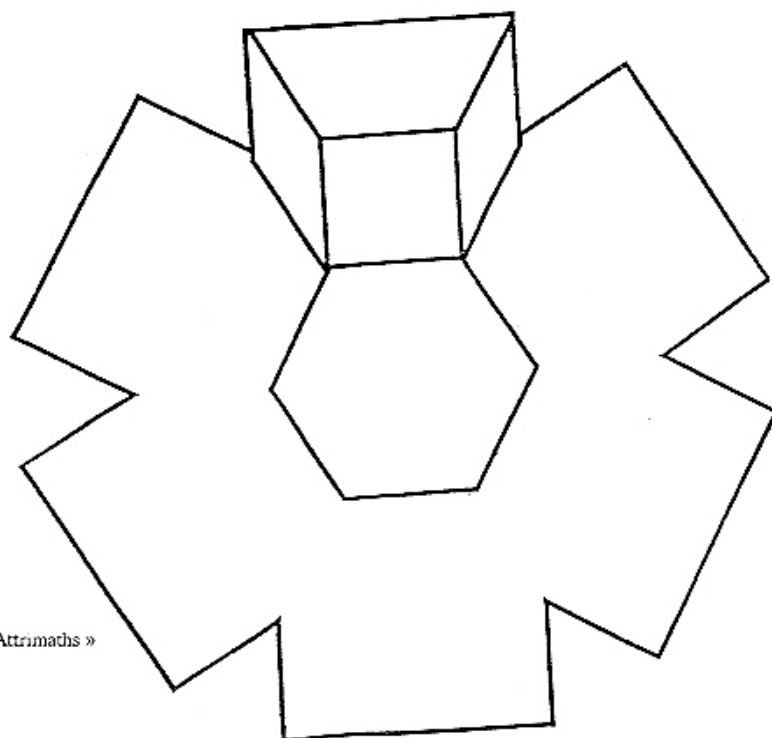
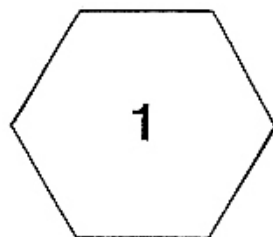
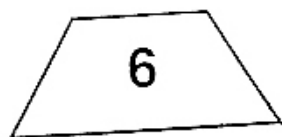
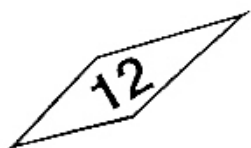
# DOMINOS (Cycle 2 - 2000)

Comment compléter le carré magique au moyen des 5 dominos de telle sorte que chaque ligne, chaque colonne et chacune des diagonales totalisent 12 points.



## Fleurs

Vous pouvez recouvrir cette fleur avec :



D'après « Attrimaths »

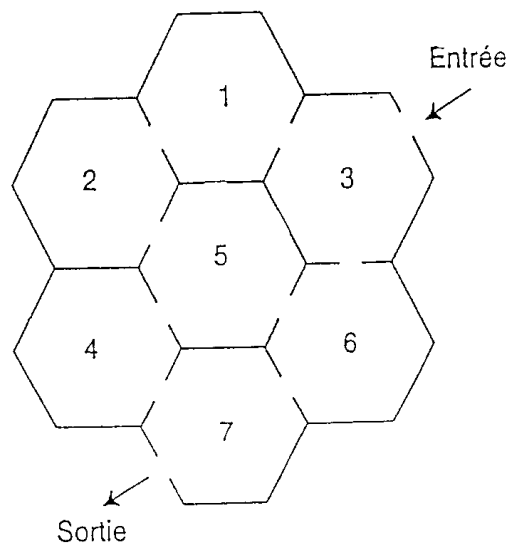
## LES ABEILLES EN PROMENADE (Cycle 2 - 2000)

---

Des abeilles visitent cette ruche.

Chacune emprunte un chemin différent des autres. Au cours de la visite, une abeille ne passe jamais deux fois dans la même case.

*Trouvez 4 chemins empruntés par les abeilles visiteuses.*



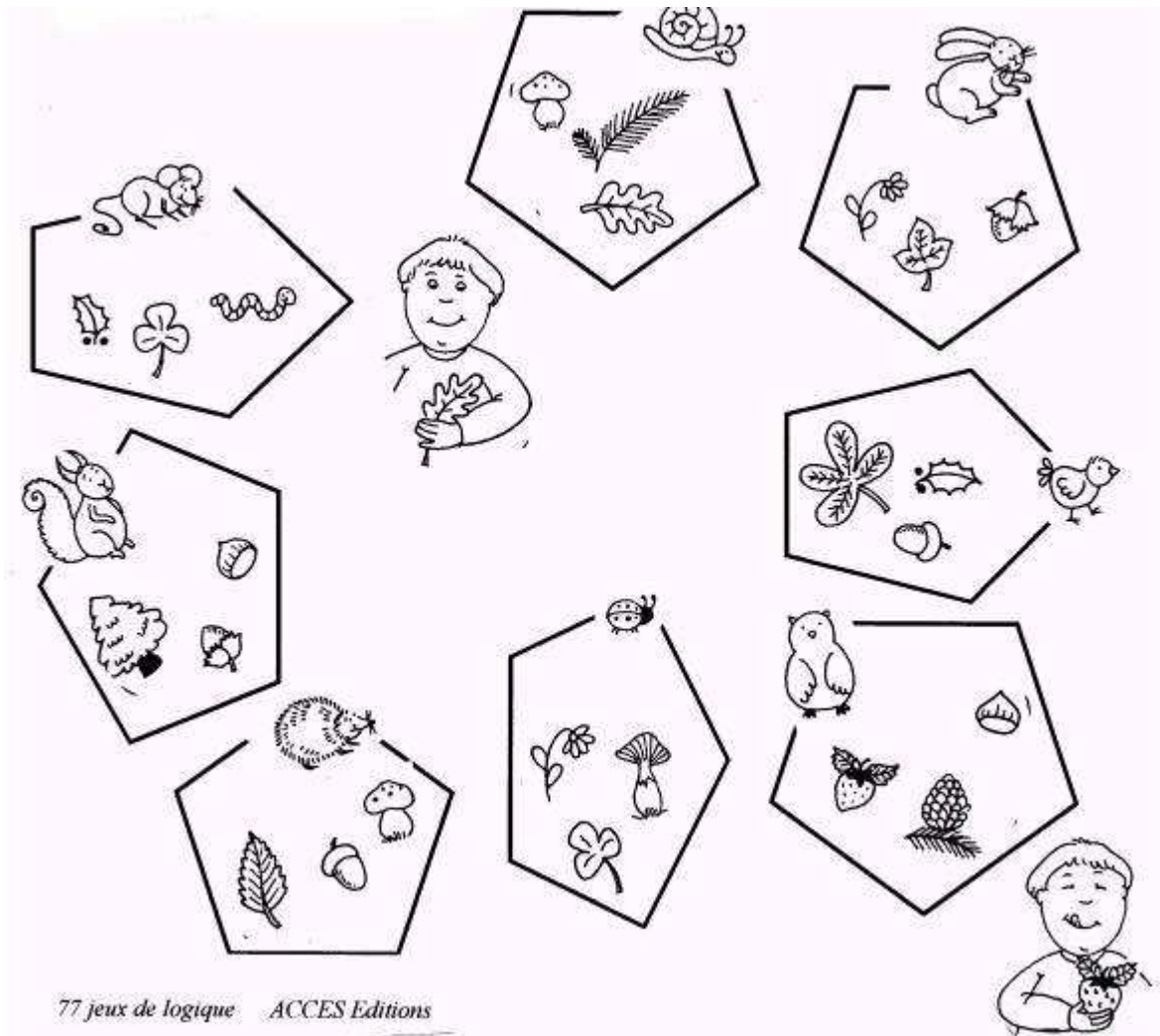
*D'après "Panoramath 96"*

# PETIT PIERRE DANS LA FORET (Cycle 2 - 2001)

Petit Pierre traverse la forêt. Il part avec une feuille de chêne. Il doit sortir de la forêt avec une fraise des bois.

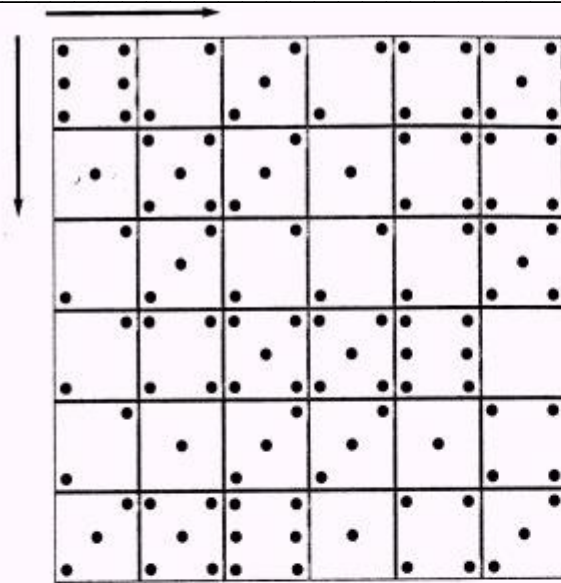
Pierre peut échanger un objet avec un animal qui a le même objet que lui dans sa maison.

Tracez le chemin de Pierre.

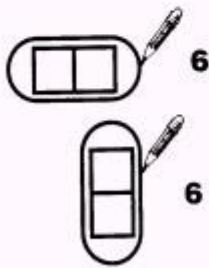
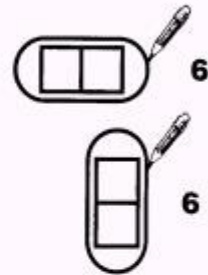




# LES DOMINOS MELES (Cycle 2 - 2001)



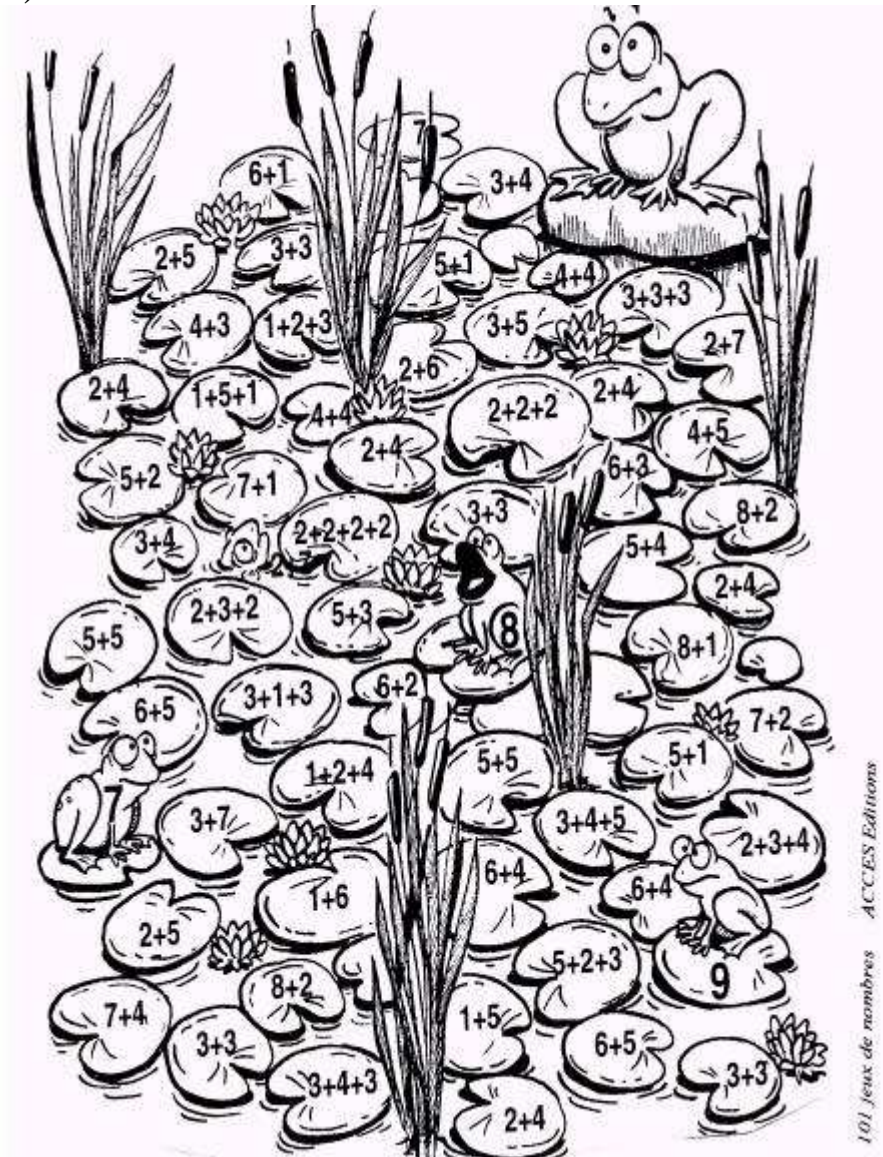
Trouvez les dominos  
qui font 6



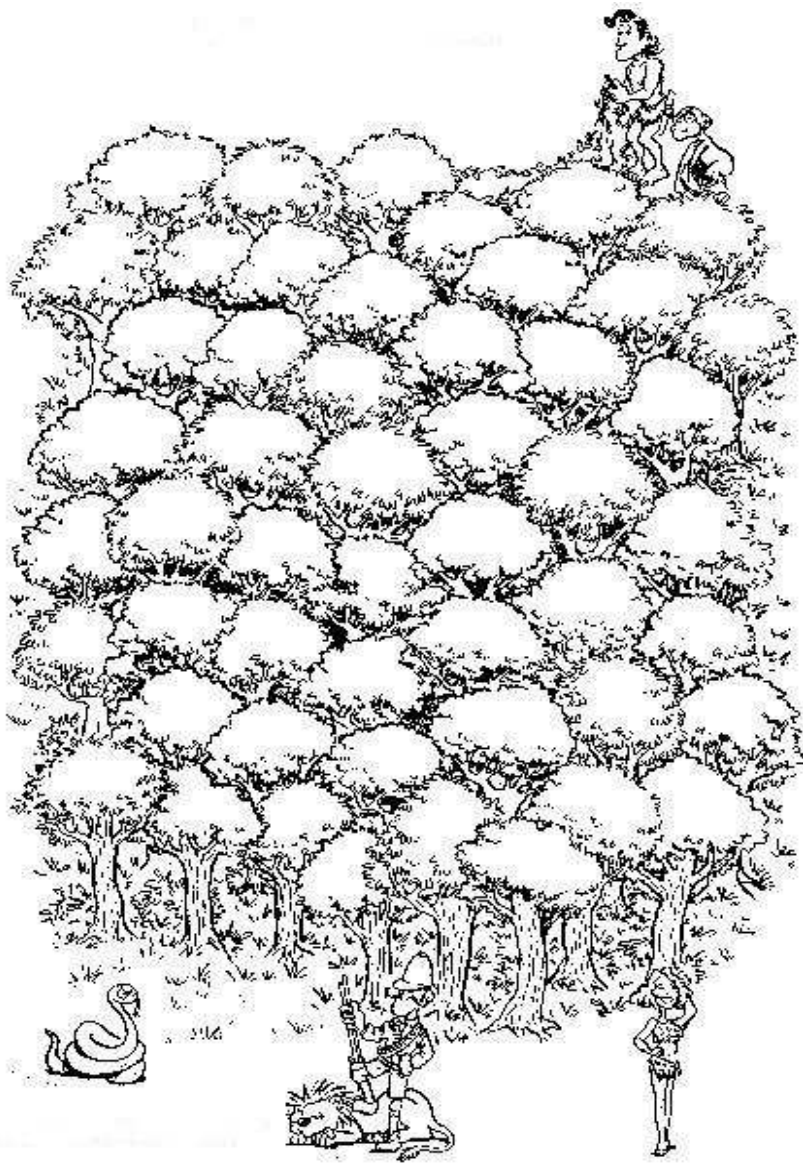
0	5	1	4	1	0
3	2	6	3	4	5
3	1	0	4	4	6
4	6	3	3	2	2
0	2	4	5	3	0
2	3	1	5	2	6

# LA BALLADE DES NOMBRES (Cycle 2 - 2001)

- 1) Tracez le chemin du nombre 7
- 2) Tracez le chemin du nombre 9



Inventez un autre jeu.



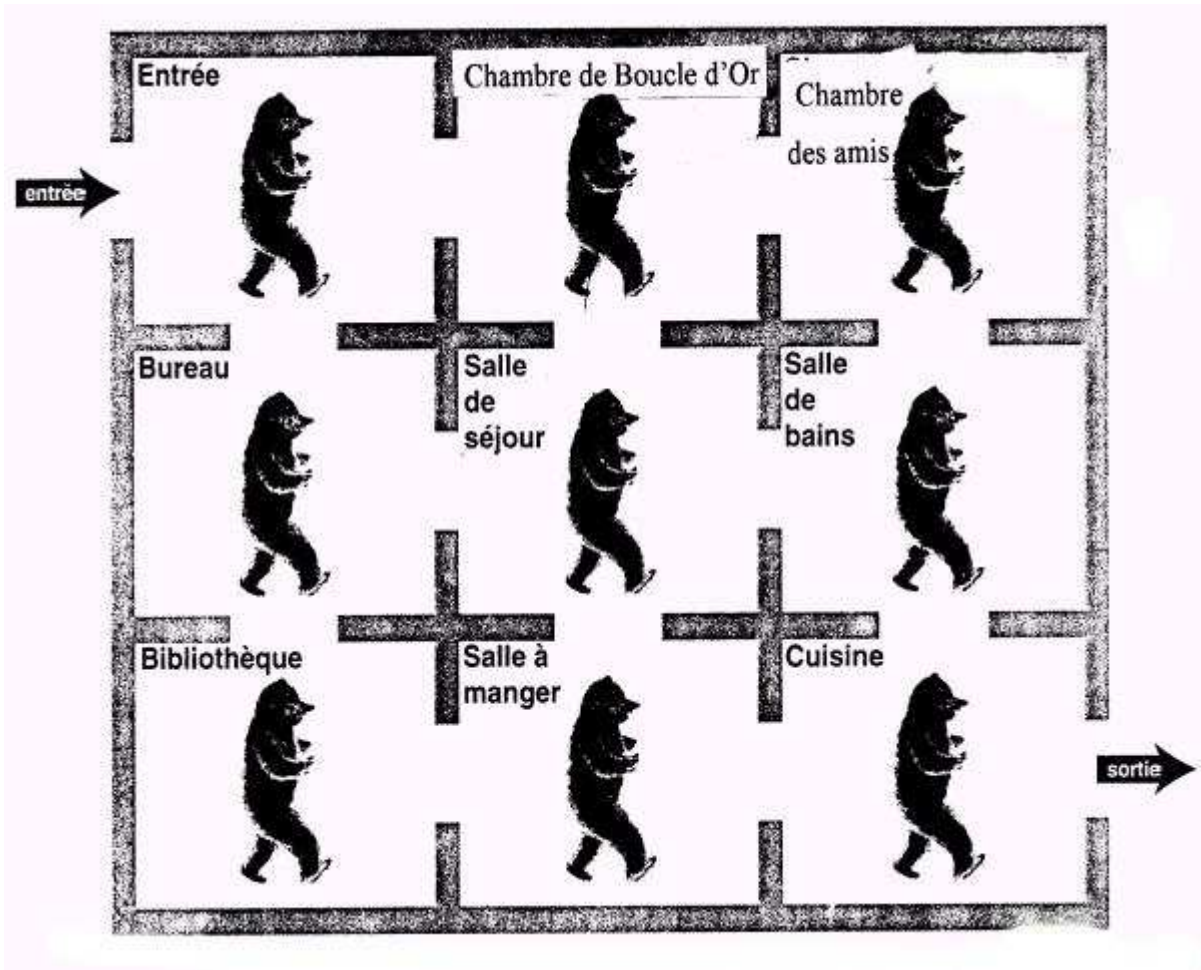
*101 jeux de nombres ACCES Editions*

# LA MAISON DE BOUCLE D'OR (Cycle 2 - 2001)

Un ours veut visiter la maison de Boucle d'Or.

Il veut voir toutes les pièces, mais il ne doit pas passer 2 fois dans la même pièce.

Trouvez tous les chemins possibles.



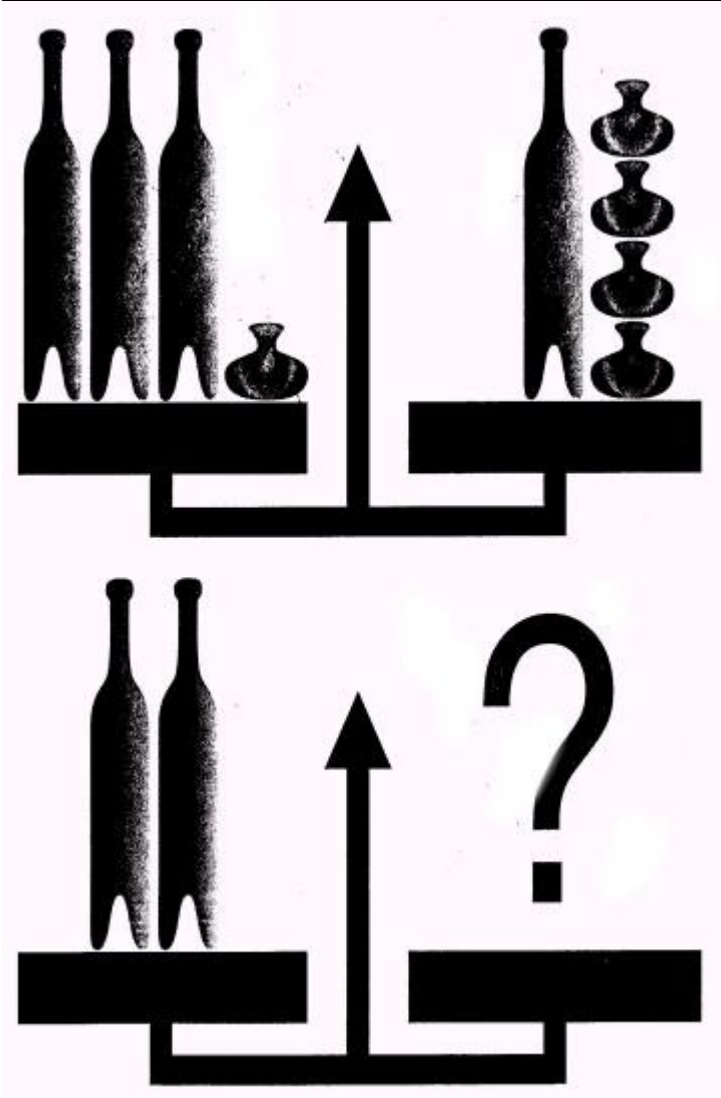
## LE CROSS (Cycle 2 - 2001)

Cherchez les coureurs qui ont abandonné.



*D'après 101 jeux de nombres ACCES Editions*

EQUILIBRE (Cycle 2 - 2001)



*Annales écoles concours Kangourou 97/98*

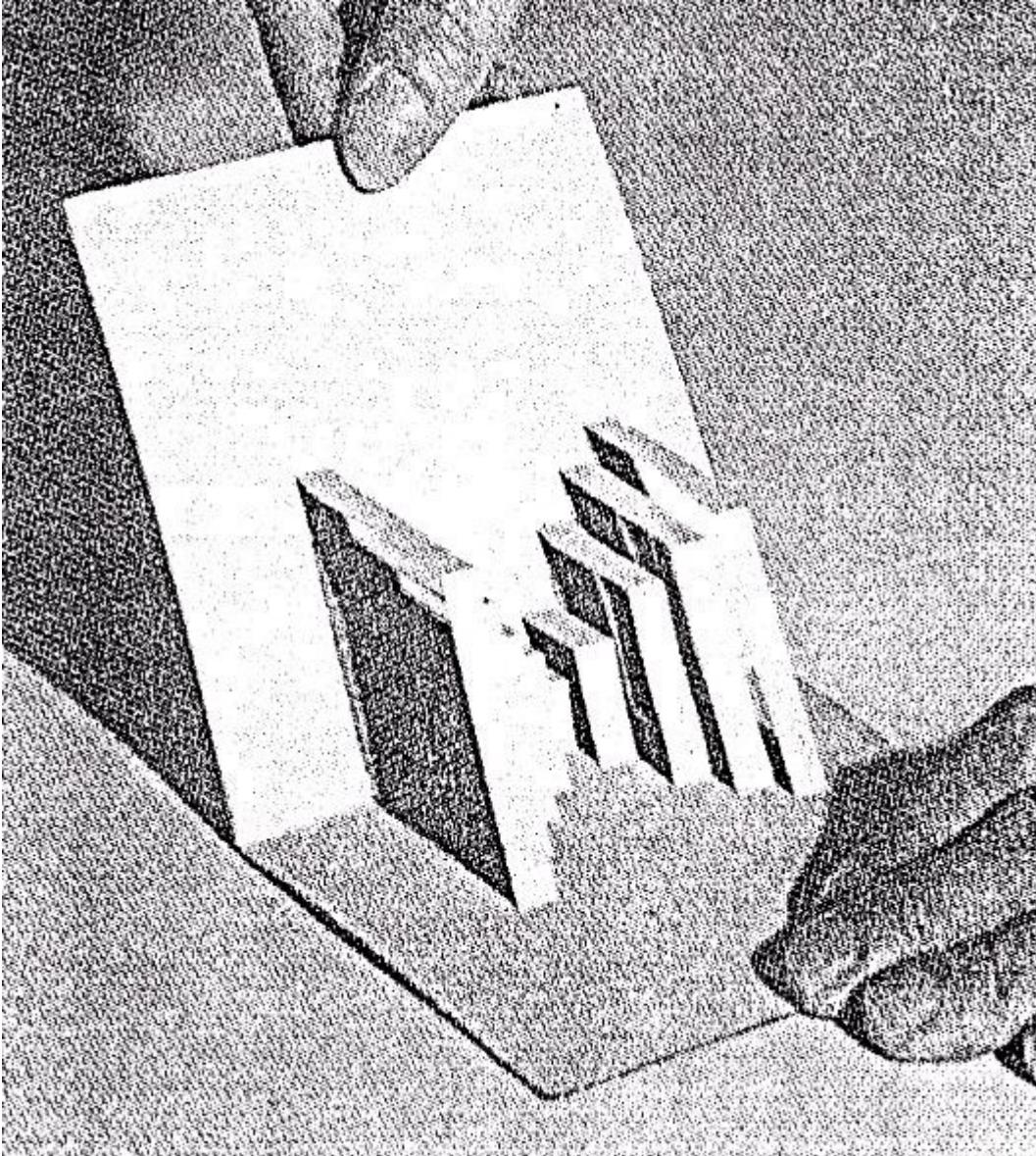
## CARTE DE VOEUX (Cycle 2 - 2001)

---

Réalisez cette carte de vœux

2) Expliquez comment vous avez fait

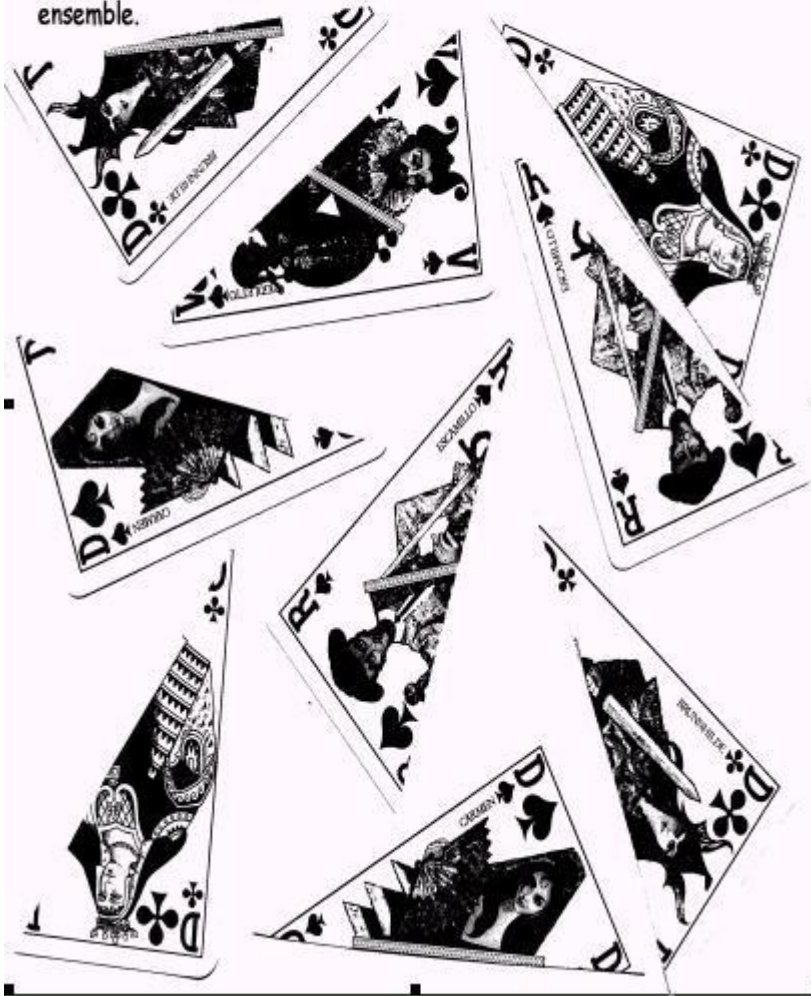
3) Inventez une autre carte en utilisant la même technique.



*D'après "mathémagie des pliages " ACL Editions du Kangourou*

## DROLES DE CARTES (Cycle 2 - 2001)

Quelle pagaille ! Un chenapan s'est amusé à découper les cartes d'un jeu. Pouvez-vous assembler les morceaux de cartes qui vont ensemble.

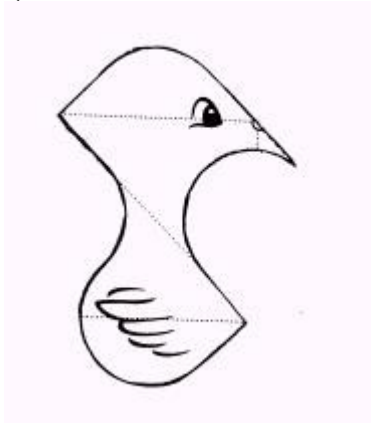




## LES OISEAUX (Cycle 2 - 2001)

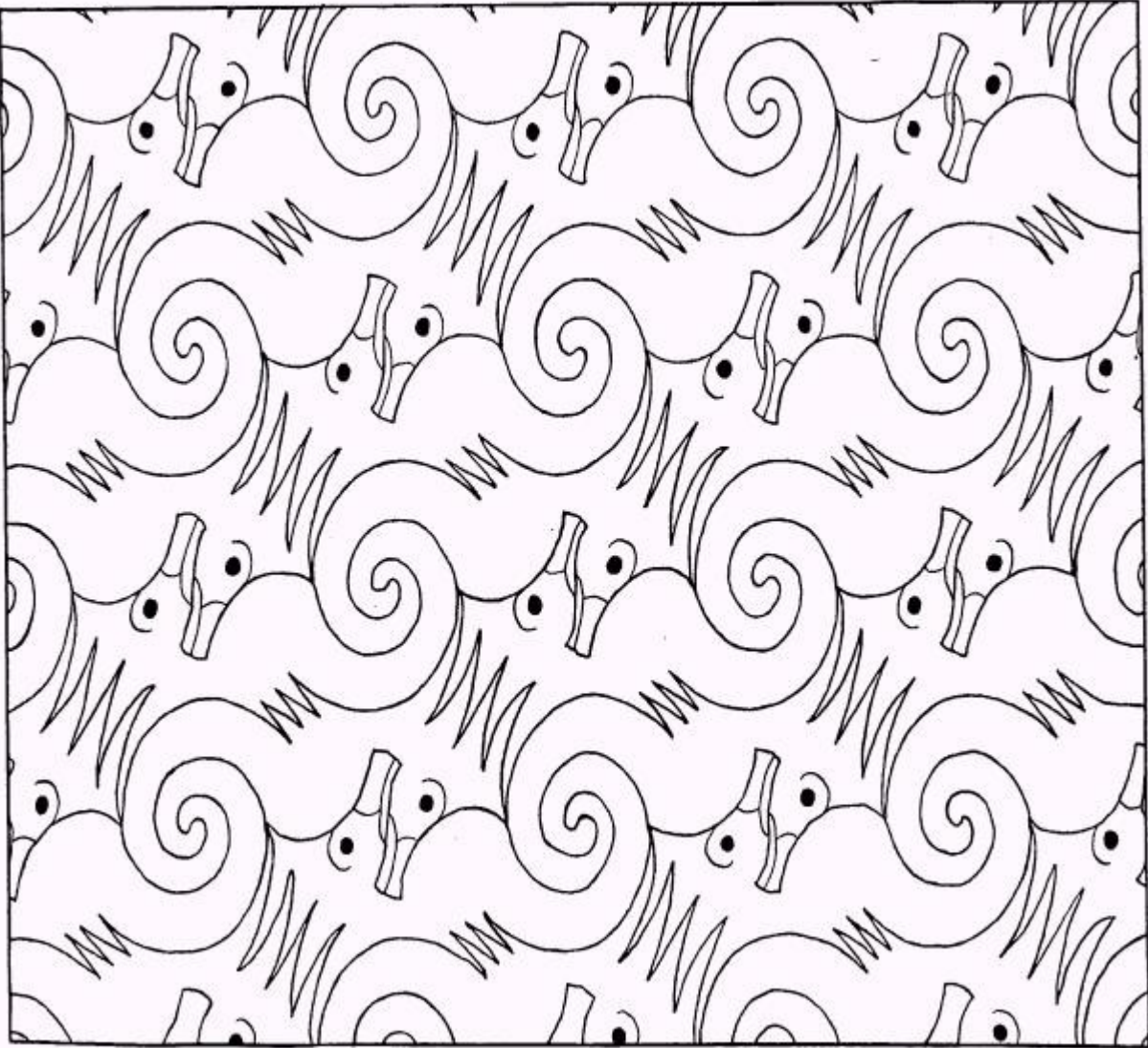
---

Placez le plus possible d'oiseaux dans une feuille A4.  
(les oiseaux ne doivent pas se superposer).



LES HIPPOCAMPES (Cycle 2 - 2001)

Combien d'hippocampes entiers ?



## L'ESCALIER (Cycle 2 - 2001)

---

Cet escalier est construit avec des cubes et il a 5 marches.  
Combien de cubes faudrait-il pour construire un escalier avec 10 marches ?



*D'après les annales des écoles concours Kangourou 97/98*

LES SERPENTS (Cycle 2 - 2001)

Rangez les serpents du plus petit au plus grand.

