



Régionale Lorraine

Des labyrinthes numériques en attendant « Bourges »



<https://www.apmep.fr/?page=adherents#/brochures/65-jeux-9.html>

Le chapitre « Labynombres » de la brochure « JEUX 9 » présente de nombreux exemples utilisables à partir du cours moyen, de la classe de cinquième et de la classe de troisième.

La page 46 de cette brochure incitait à la création de nouveaux labyrinthes, des collègues l'ont utilisée pour alimenter la rubrique « Nos collègues et leurs élèves jouent » du site national.

https://www.apmep.fr/IMG/pdf/Labynombre_calcul_litteral.pdf

https://www.apmep.fr/IMG/pdf/Labynombre_Relatifs_Ordre_1.pdf

https://www.apmep.fr/IMG/pdf/Labynombre_Relatifs_Ordre_2.pdf

<http://apmeplorraine.fr/IMG/pdf/pv100.pdf#page=20>

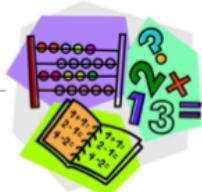
Un autre type de labyrinthe numérique est étudié dans le Petit Vert n°100. Dans ce qui suit, les dessins ont été repris et la consigne a été un peu modifiée.

Réaliser un autre labyrinthe peut être obtenu en divisant les nombres par 2, 5 ou 10 et obtenir un total cible de 50, 20 ou 10 en utilisant des nombres décimaux, mais d'autres nombres pourront être placés pour d'autres entiers à atteindre.

Premier exemple



Labynombre 2 : Aide le à rejoindre l'arrivée ; son chemin doit suivre les cases valant $-12a^2$

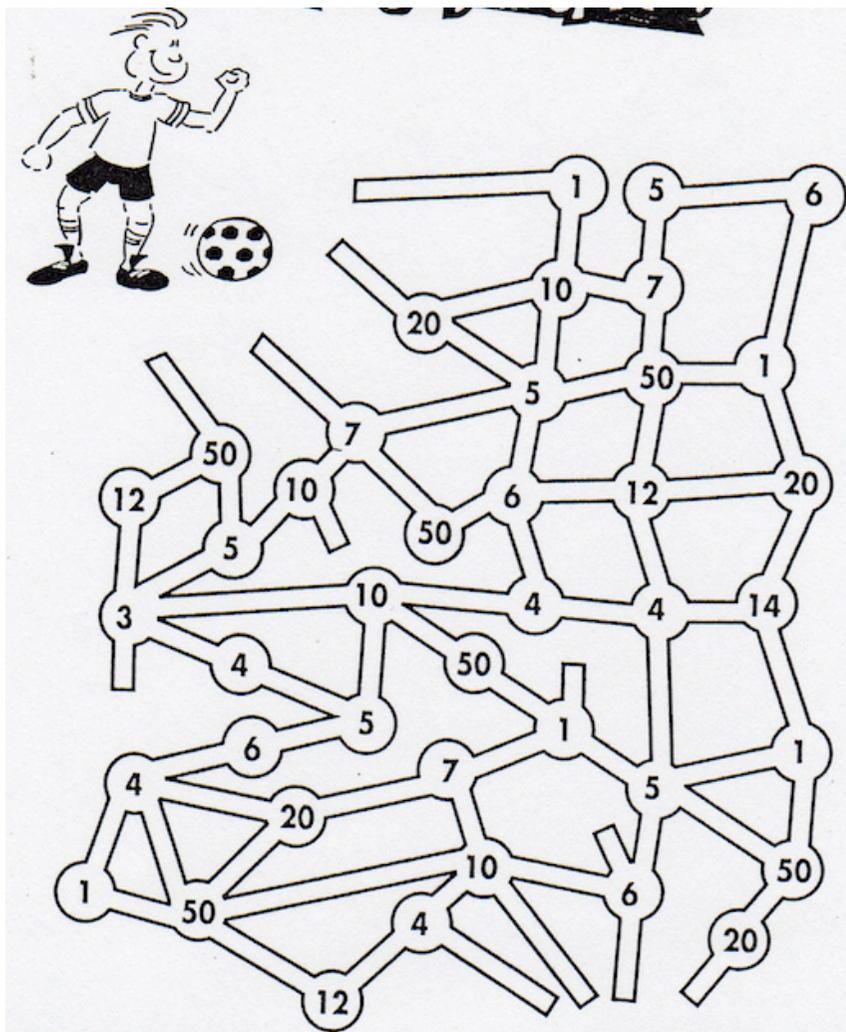
| | | | | | | | |
|-----------------|-----------------|------------|----------------|---------------|-------------------|--------------|--|
| | $-12a^2$ | $-6a - 6a$ | $-10axa$ | $-(-12a^2)$ | $(-2a)x(-6a)$ | $-12a-a$ | $-12a+a$ |
| $-6a + 6a$ | $-6x2a^2$ | $20-8a^2$ | $a^2 + 11a^2$ | $13a^2$ | $axa - 13a^2$ | $a^2x(-12)$ | $12x(-a)xa$ |
| $-16a^2 + 4a^2$ | $-3x(-a)x(-4a)$ | a^2x6x2 | $-4x3ax(-a)$ | $(-2a)x(-6a)$ | $-2a^2-6a^2-4a^2$ | $-3a^2x9a^2$ | $24a^2:(-2)$ |
| $-3ax2x2a$ | $8-20a^2$ | $ax(-12)$ | $-(-12a)xa$ | $ax(-9-3)xa$ | $-ax12a$ | $2-10a^2$ | $-15a^2+3a^2$ |
| $a^2(-7-5)$ | $(-a)^2x(-12)$ | $6ax(-2a)$ | $-5x2a^2-2a^2$ | $-11a^2-a^2$ | $-2-10a^2$ | $11a^2+a^2$ |  |

Ce jeu a été imaginé par Claude Verdier à partir de ce qui est proposé dans la partie « Labynombres » de la brochure Jeux 9, cet exemple est accessible sur le site de l'APMEP.

https://www.apmep.fr/IMG/pdf/Labynombre_calcul_litteral.pdf

Pour le créer, des expressions égales à « $-12a^2$ » ont été placées dans le chemin à trouver. Les cases restantes ont été complétées par des expressions pouvant paraître égales à « $-12a^2$ ».

Deuxième exemple



Une tête... et but ! Petit test de calcul mental...

« Dribble » avec les nombres en les additionnant jusqu'à la cage des buts pour totaliser 100.





Régionale Lorraine

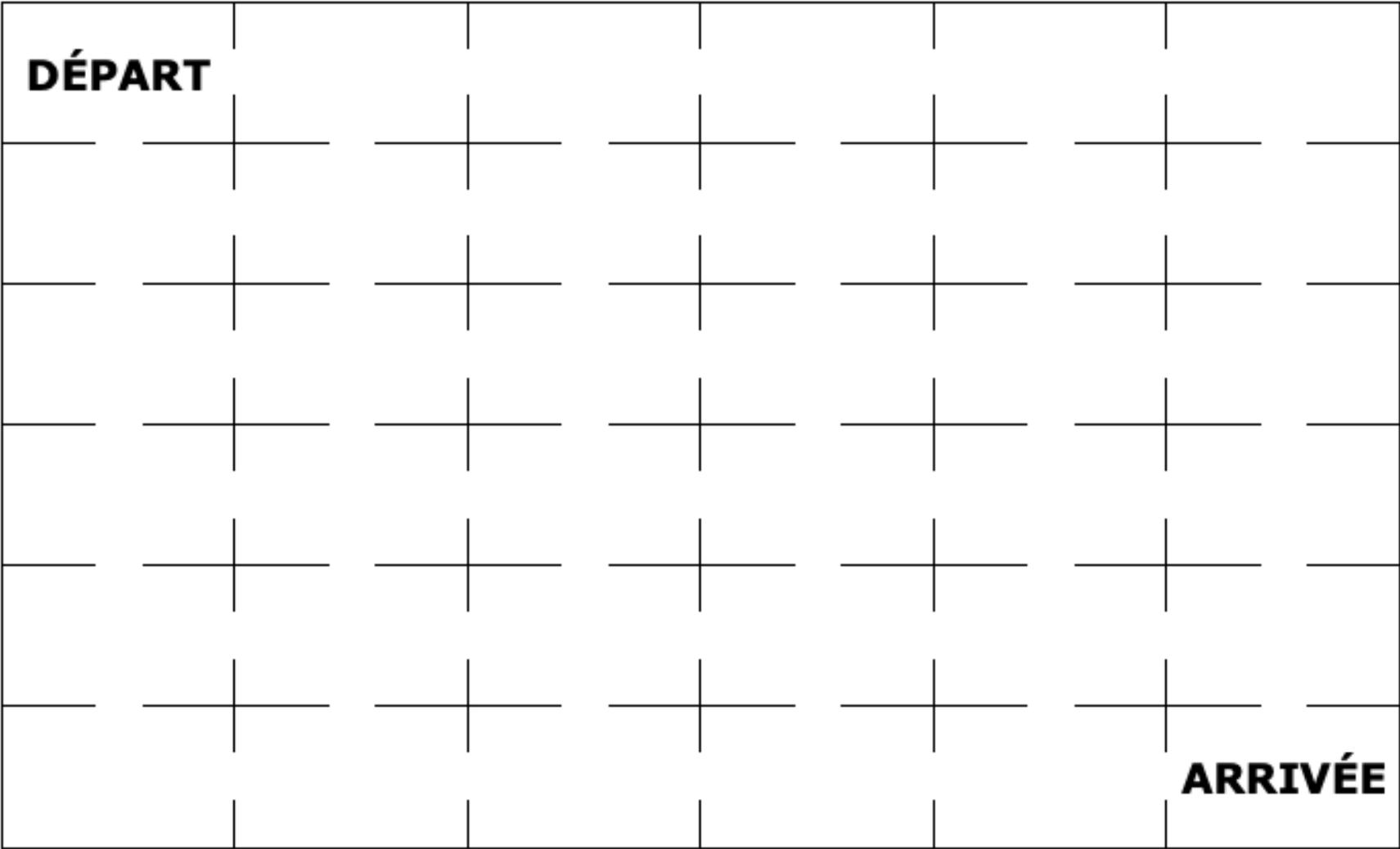
Pour créer de nouveaux labyrinthes numériques en attente « Bourges »



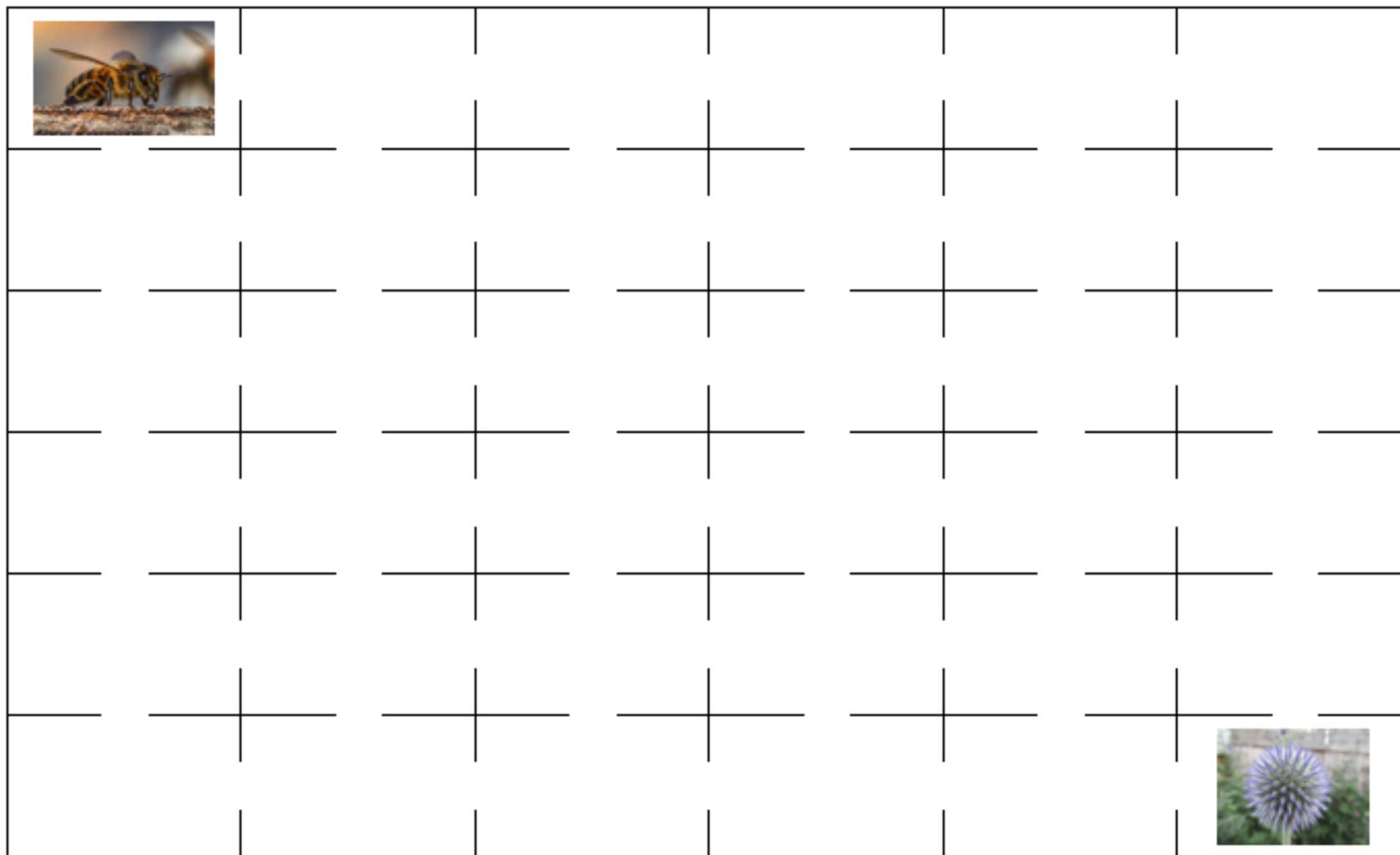
Les tableaux à remplir s'inspirent de la proposition de JEUX 9 (page 46).

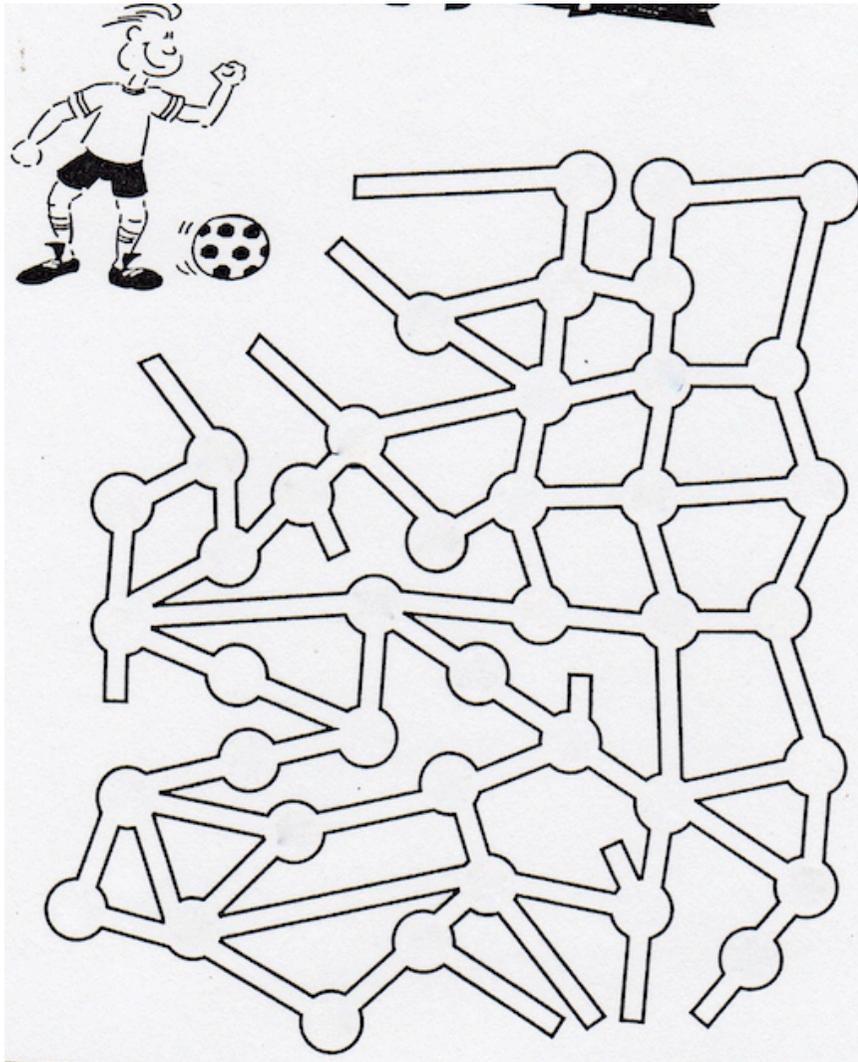
La photo de l'abeille a pour origine <https://pixabay.com/fr/photos/insectes-abeilles-miel-nature-3330060/> , celle du chardon a été confiée par un membre du groupe Jeux de la Régionale.

Rejoins la case DÉPART à la case ARRIVÉE : le chemin doit suivre les cases



Aide l'abeille à rejoindre le chardon : son chemin doit suivre les cases





Une tête... et but ! Petit test de calcul mental...

« Dribble » avec les nombres en les additionnant jusqu'à la cage des buts pour totaliser

