

AVEC DES CUBES, DES CARRÉS OU DES BOUCHONS EN PLASTIQUE

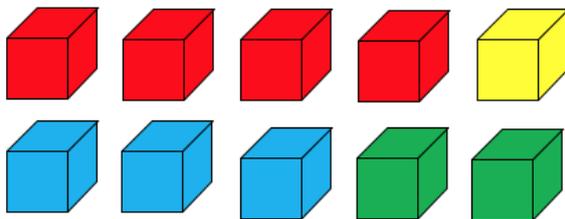
Ce qui suit est une adaptation de l'activité n°3-13 du document « JEUX MATHÉMATIQUES CYCLE 2 » élaboré par l'IRES de Toulouse et la régionale APMEP de Toulouse.

L'ensemble du document est [téléchargeable](#).

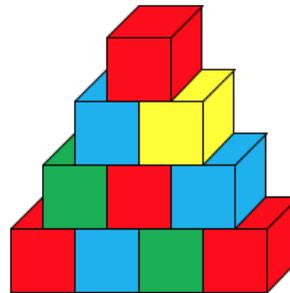
Les collègues proposent l'utilisation de quatre cubes rouges, trois cubes bleus, deux cubes verts et un cube jaune. Ces cubes doivent former une « pyramide » de telle sorte que deux cubes de même couleur ne se touchent pas.

Une aide est fournie avec la solution : penser à la position des « rouges ».

Les dix cubes



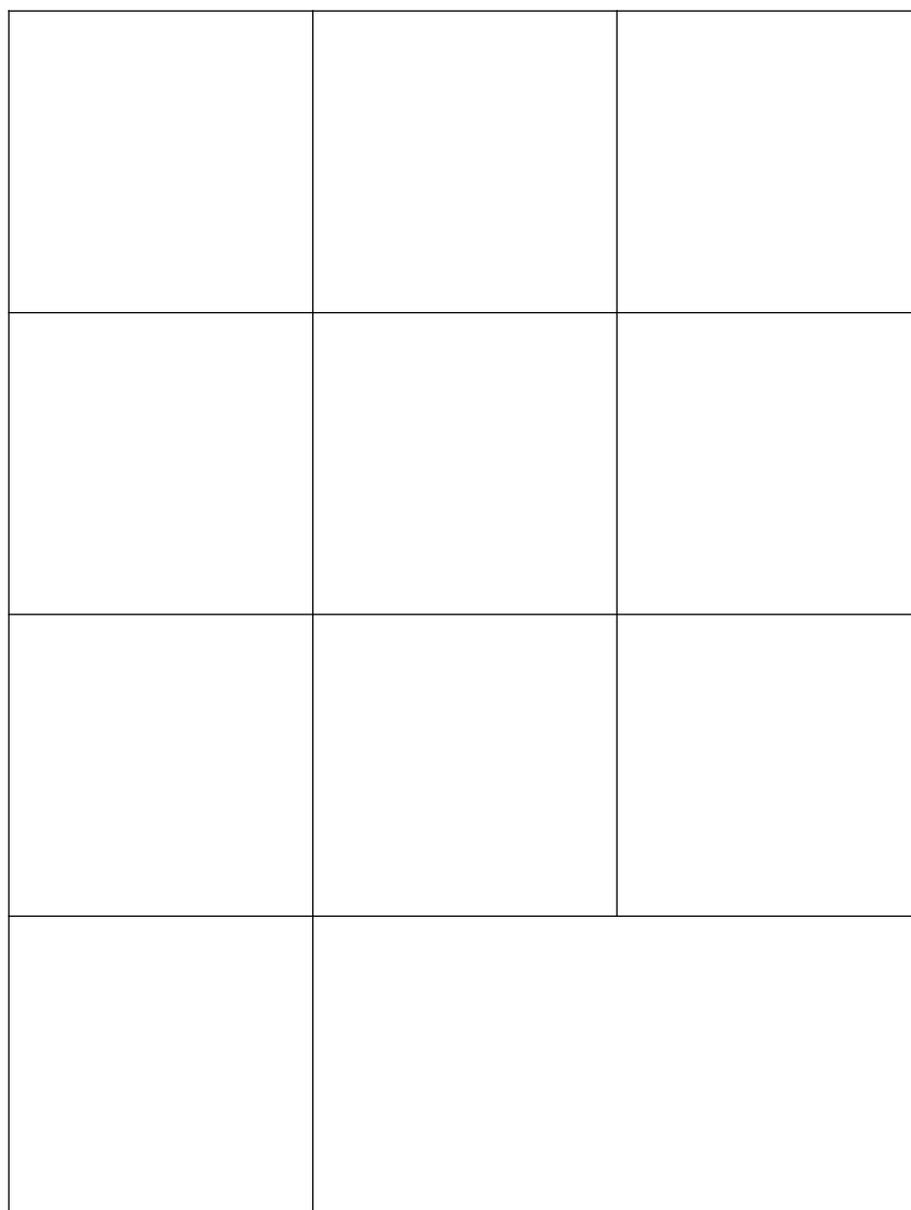
La solution de Toulouse



Remarque : le cube jaune peut prendre la place d'un des cubes verts.

Les pages qui suivent reprennent le même défi adapté à d'autres objets à manipuler : tout le monde n'a pas à la maison des cubes colorés, mais des carrés en papier ou carton et des bouchons en plastique peuvent les remplacer.

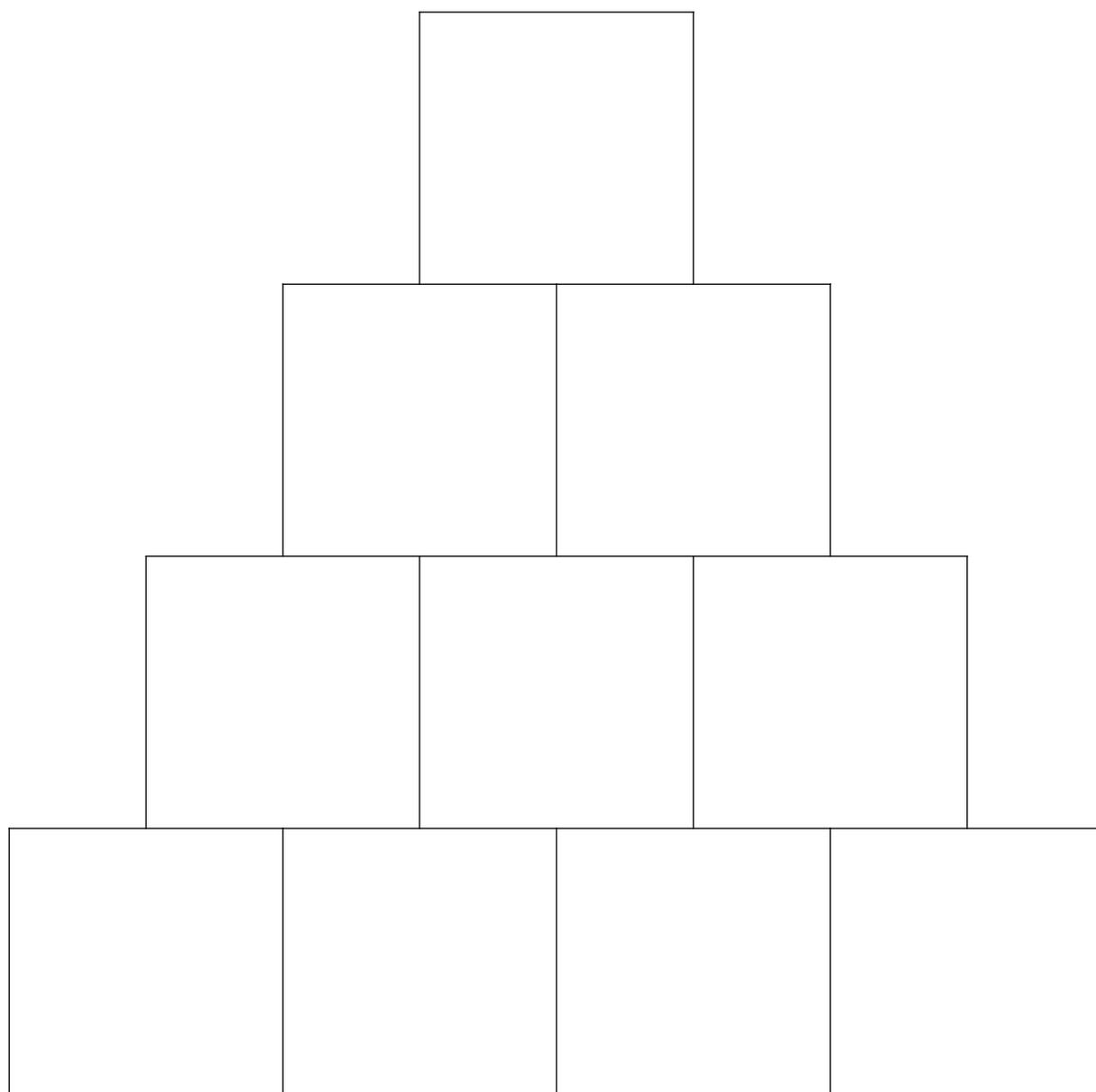
Avec quatre carrés rouges, trois carrés bleus, deux carrés verts et un carré jaune (1)



Dix carrés à découper puis colorier. Coller les dix carrés sur du carton donnera de l'épaisseur aux pièces.

Avec quatre carrés rouges, trois carrés bleus, deux carrés verts et un carré jaune (2)

Recouvre le dessin avec des carrés de telle sorte que deux carrés d'une même couleur ne se touchent jamais.



Avec quatre bouchons rouges, trois bouchons bleus, deux bouchons verts et un bouchon jaune

Recouvre les cercles avec les bouchons de telle sorte que deux bouchons d'une même couleur ne se touchent jamais.

