

Du 11 au 17 mars 2019

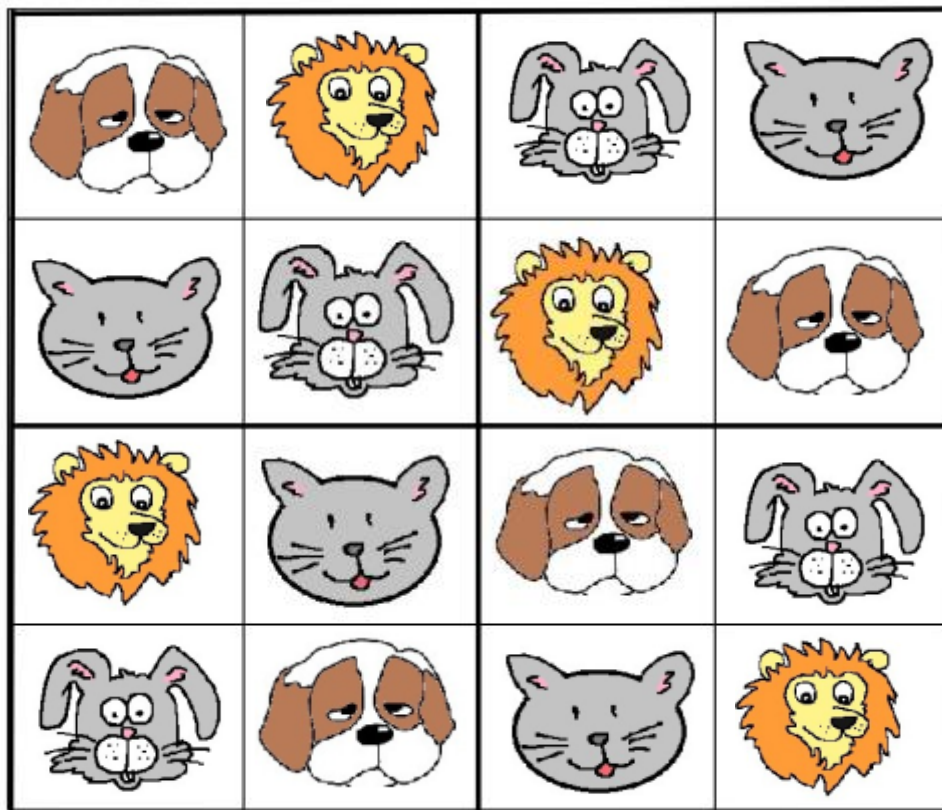
Cycle : 2

Niveau : 2

Énigme n° 4 – Correction (1^{re} possibilité)

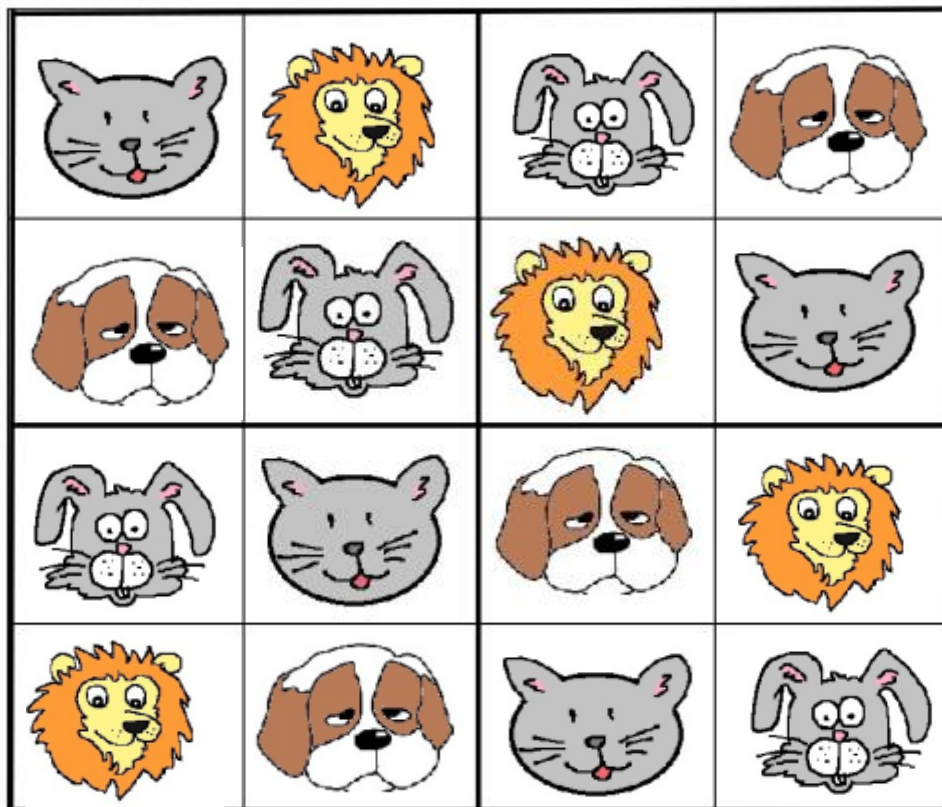
Le jeu se joue par équipe de 2 à 4 élèves. Le jeu en équipe permet l'argumentation, la confrontation des hypothèses. Pour des classes ne maîtrisant pas du tout le principe du jeu, commencer par le niveau 1.

La correction peut être imprimée sur du papier transparent/calque pour une validation rapide.



Énigme n° 4 – Correction (2^e possibilité)

La correction peut être imprimée sur du papier transparent/calque pour une validation rapide.



Aide

- Il ne peut y avoir aucun lion dans la colonne et dans la ligne d'un autre lion.
Pour trouver les lions cachés dans la grille, on va donc « éliminer » les lignes et les colonnes où l'on trouve déjà un lion (X). Les cases restées vides peuvent cacher un lion.

On va commencer par **en placer un dans une des cases vides des carrés où il reste le moins de cases vides (A1 ou B2)**, puis faire de même avec un autre animal.

Le jeu en équipe de 3 ou 4 joueurs permet l'argumentation, la confrontation des hypothèses.

	A	B	
1	X	X	X
2		X	

Il ne peut y avoir de lion caché dans ce carré de 2 x 2, puisqu'il y en a déjà un de placé.