

ÉNIGMES MATHÉMATIQUES

CE2

CM1

CM2

MISSION TRIPLE ZÉRO

PAR VALÉRIE CHALON

Triple Zéro tient ses promesses : il compte sur toi pour être son fidèle adjoint tout au long de ses aventures. Ainsi, tu vas le retrouver chaque jour pour l'aider à solutionner ses énigmes.



Nom :
 Agent N° :
 Classe :
 Ecole :

ILLUS. O. SAÏVE

LA CLASSE

ISBN n° 2-911616-83-9 • 18 F (2,74 €)

MISSION TRIPLE ZÉRO

Pour résoudre les énigmes proposées, Triple Zéro te conseille de réfléchir seul, au brouillon, puis dans un deuxième temps d'exposer tes pistes avec une personne susceptible de t'aider et d'aller plus loin dans tes recherches.

Chaque énigme te donnera un résultat sous forme d'un chiffre ou d'un nombre, qu'il te faudra additionner pour parvenir au résultat du jour. Le NOMBRE MAGIQUE sera obtenu en additionnant les 9 résultats. Triple Zéro te souhaite bon courage et... bonne chance !



REPONSES :	Enigme 1	Enigme 2	Enigme 3	Enigme 4	Enigme 5	Résultat du jour
Jour 1					X	
Jour 2						
Jour 3						
Jour 4						
Jour 5						
Jour 6						
Jour 7						
Jour 8						
Jour 9						

LE NOMBRE MAGIQUE

Attention : il n'y aura pas toujours 5 énigmes à résoudre. Il te suffira alors de placer une croix au niveau des cases sans résultat, comme sur l'exemple.



MISSION 1

1 Triple Zéro espère pouvoir se reposer quelques jours sur la Riviera.

A sa descente d'avion, son ordinateur portable l'informe qu'il est pisté par un espion, chargé de l'éliminer. Pour le reconnaître, il dispose des informations suivantes :

- a) L'espion peut être un homme ou une femme.
- b) Sa chevelure est blonde ou rousse.
- c) Il porte des lunettes de vue ou de soleil.
- d) Il porte un bob ou une casquette.

Aide Triple Zéro à calculer combien de physionomies différentes peut avoir l'espion.

Le nombre trouvé est aussi le nombre mystère de cette énigme.



2



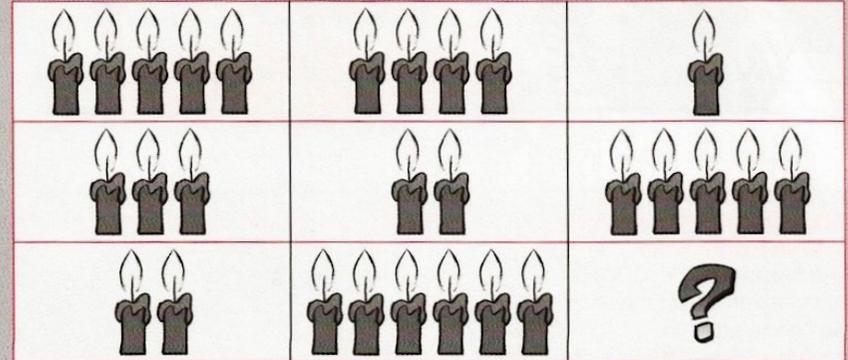
Triple Zéro décide d'acheter un journal, afin de pouvoir se dissimuler derrière. Comme il n'a pas de monnaie, il introduit un billet de 100 € dans un changeur, qui lui délivre à la place 1 billet de 50 €, 4 billets de 10 €, 1 billet de 5 € et 5 pièces de 1 €.

Juste avant, l'employée de l'aéroport avait chargé le changeur avec 350 pièces de 1 €, 70 billets de 5 €, 280 billets de 10 € et 70 billets de 50 €.

Après le passage de Triple Zéro, combien de billets de 100 € la machine pourra-t-elle encore échanger ?

Le résultat correspond au nombre mystère de cette énigme.

3 Pour ne pas se faire surprendre par l'espion qui doit l'éliminer, Triple Zéro décide d'assommer toutes les personnes répondant au signalement qui lui a été donné par son ordinateur. Beaucoup de « suspects » voient ainsi 36 chandelles ! A propos de chandelles...



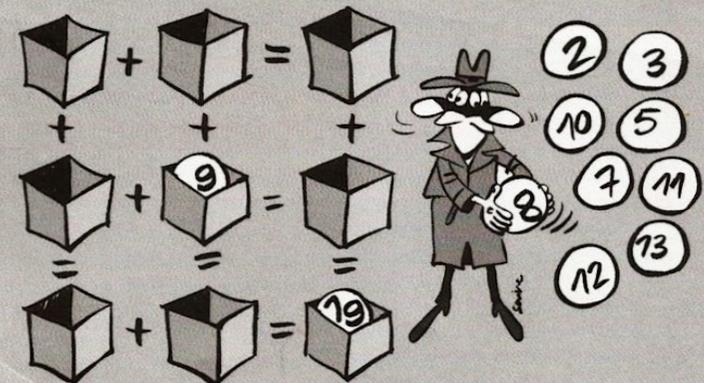
Combien en faut-il pour remplacer le point d'interrogation du tableau ci-dessus (logique horizontale et verticale) ? C'est le nombre mystère de cette énigme.

4 Triple Zéro a réussi à sortir de l'aéroport sans encombre.

Pour se remettre de ses émotions, il s'installe sur la place et essaie de résoudre un petit jeu mathématique.

Aide-le à placer les boules correctement dans les casiers, de façon à respecter les égalités.

Lorsque tu auras terminé, il te restera deux boules dont tu additionneras la valeur en guise de réponse à cette énigme.



Triple Zéro a terminé sa mission

En attendant les prochaines missions, il te rappelle que tu dois noter tous les résultats sur ta grille, et conserver celle-ci précieusement jusqu'à la fin de sa dernière mission.