

# EPREUVE SHIKAKU CYCLE 2

## Organisation :

*4 groupes avec une épreuve pour chaque groupe (si certains groupes sont trop rapides, vous pouvez leur proposer les autres grilles).*

*Deux modalités de mises en œuvre sont proposées :*

- *Utiliser les bandes pour résoudre l'énigme à la manière d'un puzzle.*
- *Dessiner ou colorier les pièces rectangulaires ou carrées sur la grille. (pour cette modalité, prévoir plusieurs exemplaires de grilles pour les essais/erreurs successifs).*

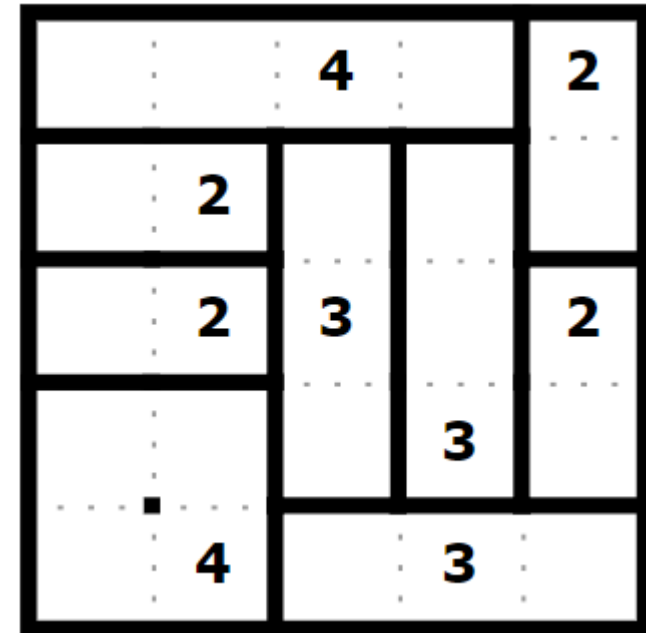
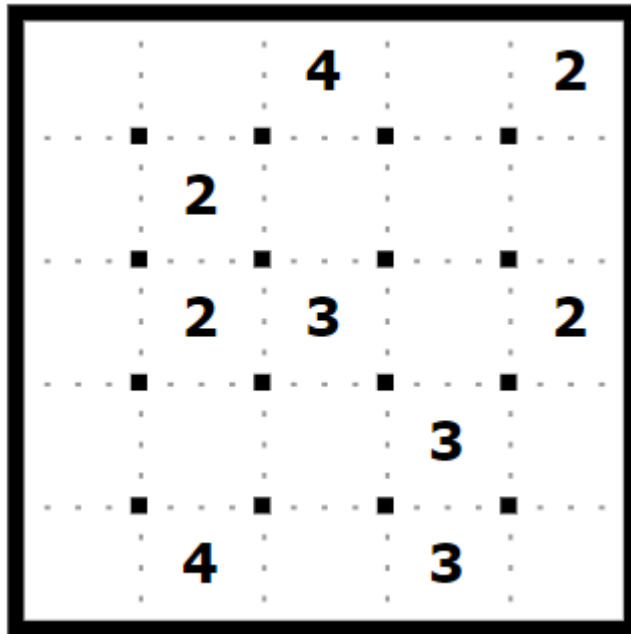


# Règles de l'épreuve.



Comment résoudre un Shikaku?

Le but du jeu est de diviser la grille en pièces rectangulaires et carrées de telle sorte que chaque pièce contienne exactement un nombre, et ce nombre représente l'aire du rectangle ou le nombre de cases couvertes par la pièce.



L'ÉPREUVE DES GRILLES  
GROUPE A



2				
	3			
		4	3	3
3			2	
		5		

L'ÉPREUVE DES GRILLES  
GROUPE B



3			4	
		2		
	4			
	3		2	
			4	3

L'ÉPREUVE DES GRILLES  
GROUPE C



2		3		
			5	
		2	2	
3	3			3
			2	

L'ÉPREUVE DES GRILLES  
GROUPE D



2		3		
4				
	3	3	4	
				2
				4



L'ÉPREUVE DES GRILLES  
GROUPE A



2				
	3			
		4	3	3
3			2	
		5		

L'ÉPREUVE DES GRILLES  
GROUPE B



3			4	
		2		
	4			
	3		2	
			4	3

L'ÉPREUVE DES GRILLES  
GROUPE C



2		3		
			5	
		2	2	
3	3			3
			2	

L'ÉPREUVE DES GRILLES  
GROUPE D



2		3		
4				
	3	3	4	
				2
				4



# Révéléateur

## Organisation :

*A l'issue de l'épreuve, mutualiser les grilles de départ en les superposant pour trouver les cases sans chiffres soit par transparence soit en coloriant sur une grille vierge les cases occupées par des chiffres.*

*Pour vérifier le révélateur, deux méthodes possibles :*

- *Si vous possédez une application pour lire les QR codes, scanner le QRcode (ou cliquez sur le lien) suivant et taper la combinaison sur le pavé. (tuto utiliser un QR code : <http://mathematiques89.ac-dijon.fr/sm2020/vid/QRCODE.mp4> )*
- *Si vous ne possédez pas d'application, imprimer sur calque la page suivante.*



<https://lockee.fr/o/qhdmgbTe>

# Révélateur (solution)

Grille vierge à colorier pour découvrir la combinaison :






# Révélateur (solution)

Organisation :

*Version papier à imprimer sur du calque pour les enseignants n'ayant pas de smartphones.*



	■			■
				■
■				
		■		
■	■			

Chiffre du jour



# RESSOURCES

SHIKAKU en ligne

JEUX EN LIGNE

SHIKACOLOR

Jeu Nathan Educatif

L'ÉPREUVE DES GRILLES  
GROUPE A



2				
	3			
		4	3	3
3			2	
		5		

L'ÉPREUVE DES GRILLES  
GROUPE B



3			4	
		2		
	4			
	3		2	
			4	3

L'ÉPREUVE DES GRILLES  
GROUPE C



2		3		
			5	
		2	2	
3	3			3
			2	

L'ÉPREUVE DES GRILLES  
GROUPE D



2		3		
4				
	3	3	4	
				2
				4



# Révélateur (solution)

Grille vierge à colorier pour découvrir la combinaison :