www.cijm.org

Pas touche

Notions mises en jeu

Comparer et classer selon leur aire les pièces mises en jeu
Repérage sur un quadrillage
Initiation à la bataille navale

Déroulement de l'activité

On peut demander de coder (ou de placer des petits pions) au fur et à mesure les cases qui ne peuvent pas contenir des navires

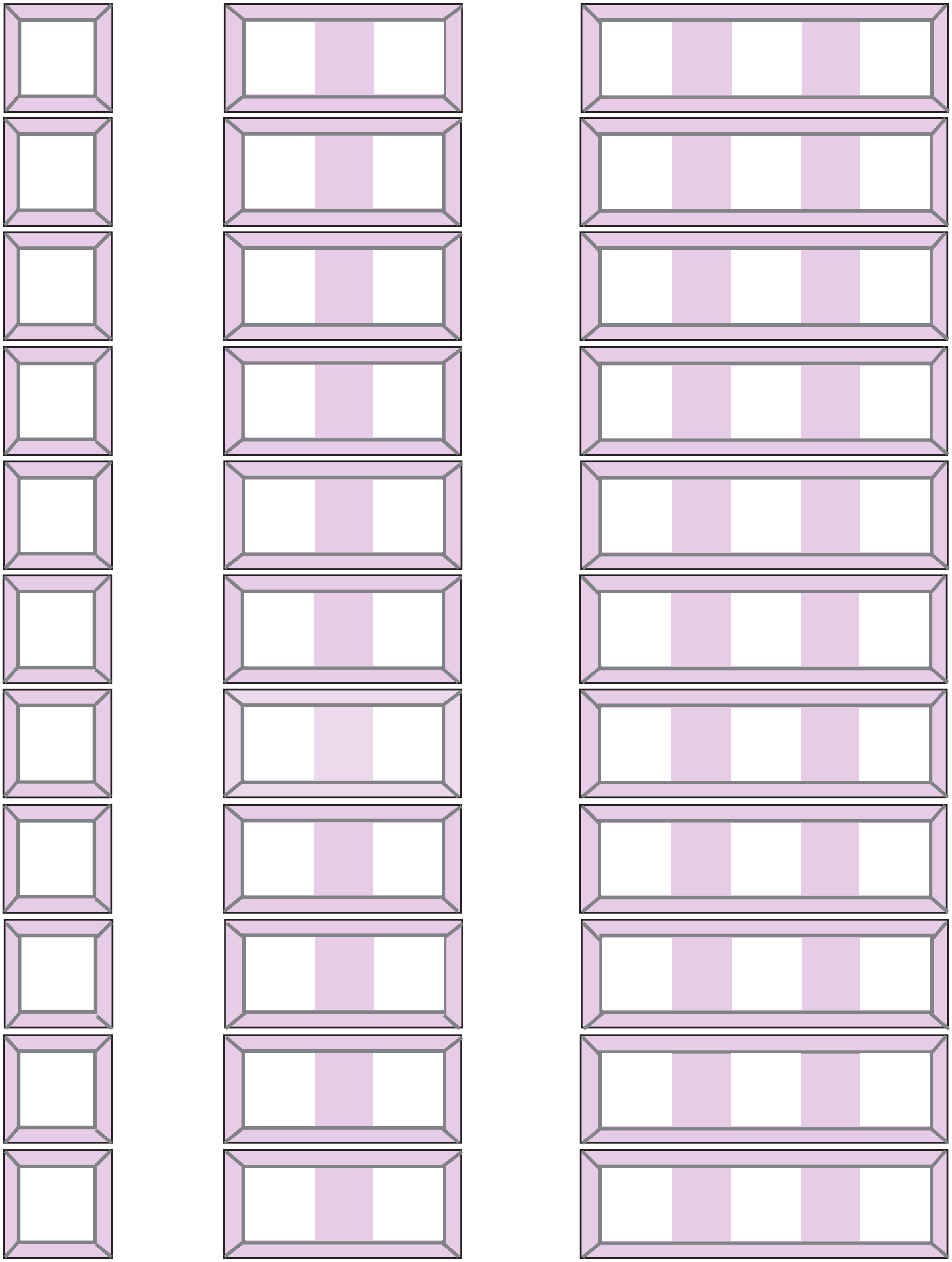
Prolongement de l'activité

Faire faire des grilles de *pas touche* aux enfants
Faire faire des grilles de bataille navale (codage des lignes et colonnes)

Comité International des Jeux Mathématiques
Association nationale de jeunesse et d'éducation populaire
Agréée Association nationale de l'Éducation Nationale

CIJM - Institut Henri Poincaré 11 rue Pierre et Marie Curie 75231 PARIS Cedex 05
cijm@cijm.org N° SIRET : 433 879 343 00047 APE 927 C

PIECES PAS TOUCHE



Jeux Bernard Novelli

PAS TOUCHE ! (1)

Placer dans ce tableau sans qu'elles se touchent (ni par un côté, ni par un angle), les pièces suivantes :

1 de trois cases, 1 de deux cases et 1 de une case.

Les informations données sur les côtés indiquent le nombre de cases occupées dans la rangée.

	1	4	0	1
1				
2				
1				
0				
2				

Jeux Bernard Novelli

PAS TOUCHE ! (2)

Placer dans ce tableau sans qu'elles se touchent (ni par un côté, ni par un angle), les pièces suivantes :

1 de trois cases, 3 de deux cases.

Les informations données sur les côtés indiquent le nombre de cases occupées dans la rangée.

	2	1	3	1	3	2
3						
3						
1						
0						
4						
1						

Jeux Bernard Novelli

PAS TOUCHE ! (3)

Placer dans ce tableau sans qu'elles se touchent (ni par un côté, ni par un angle), les pièces suivantes :

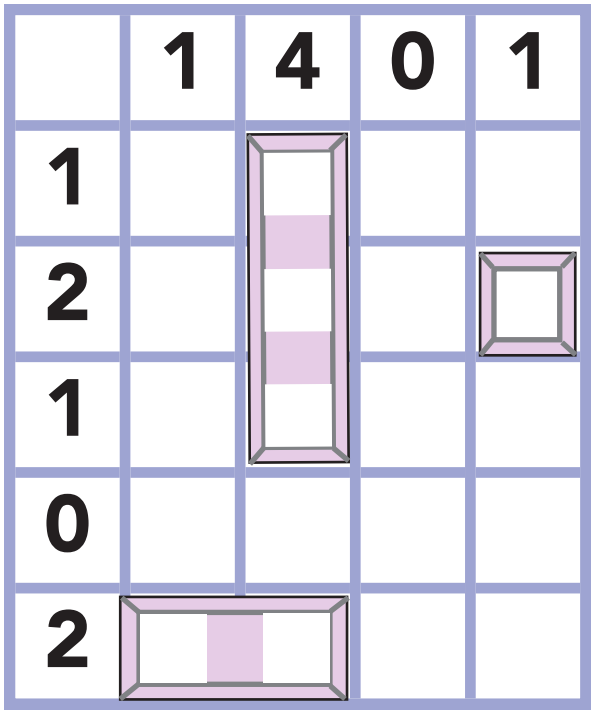
2 de trois cases, 3 de deux cases.

Les informations données sur les côtés indiquent le nombre de cases occupées dans la rangée.

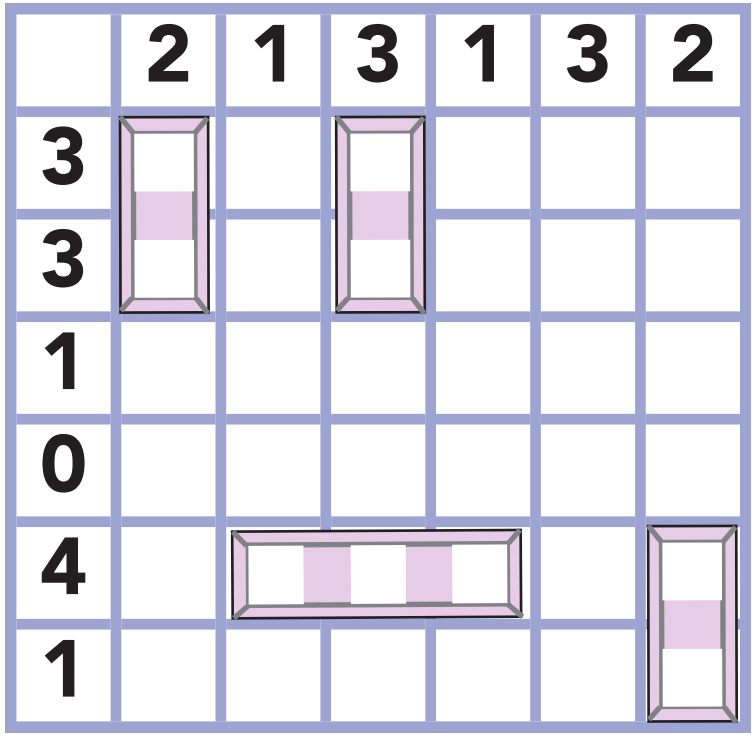
	5	0	1	3	0	3
1						
3						
3						
1						
1						
3						

Jeux Bernard Novelli

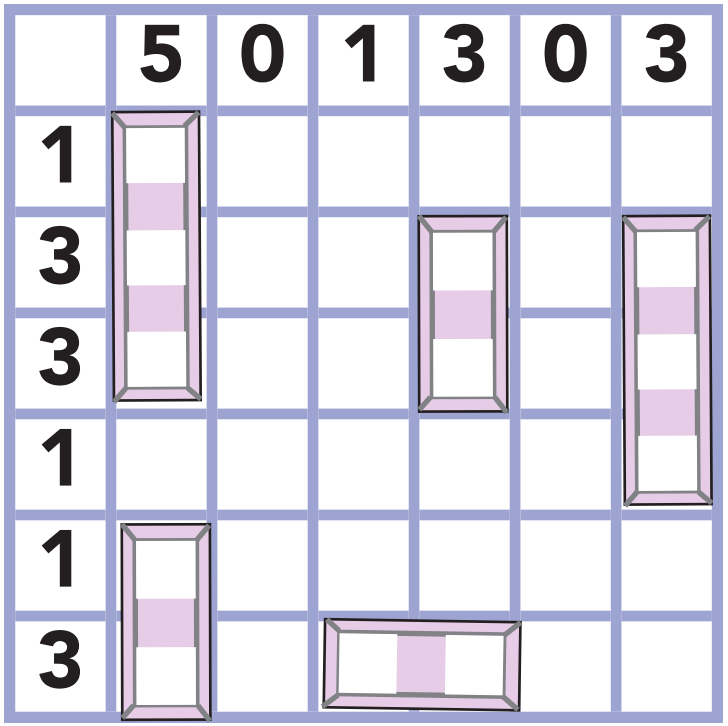
PAS TOUCHE ! CORECTION



(1)



(2)



(3)