

Euromath 2012

Les équipes :

Allemagne

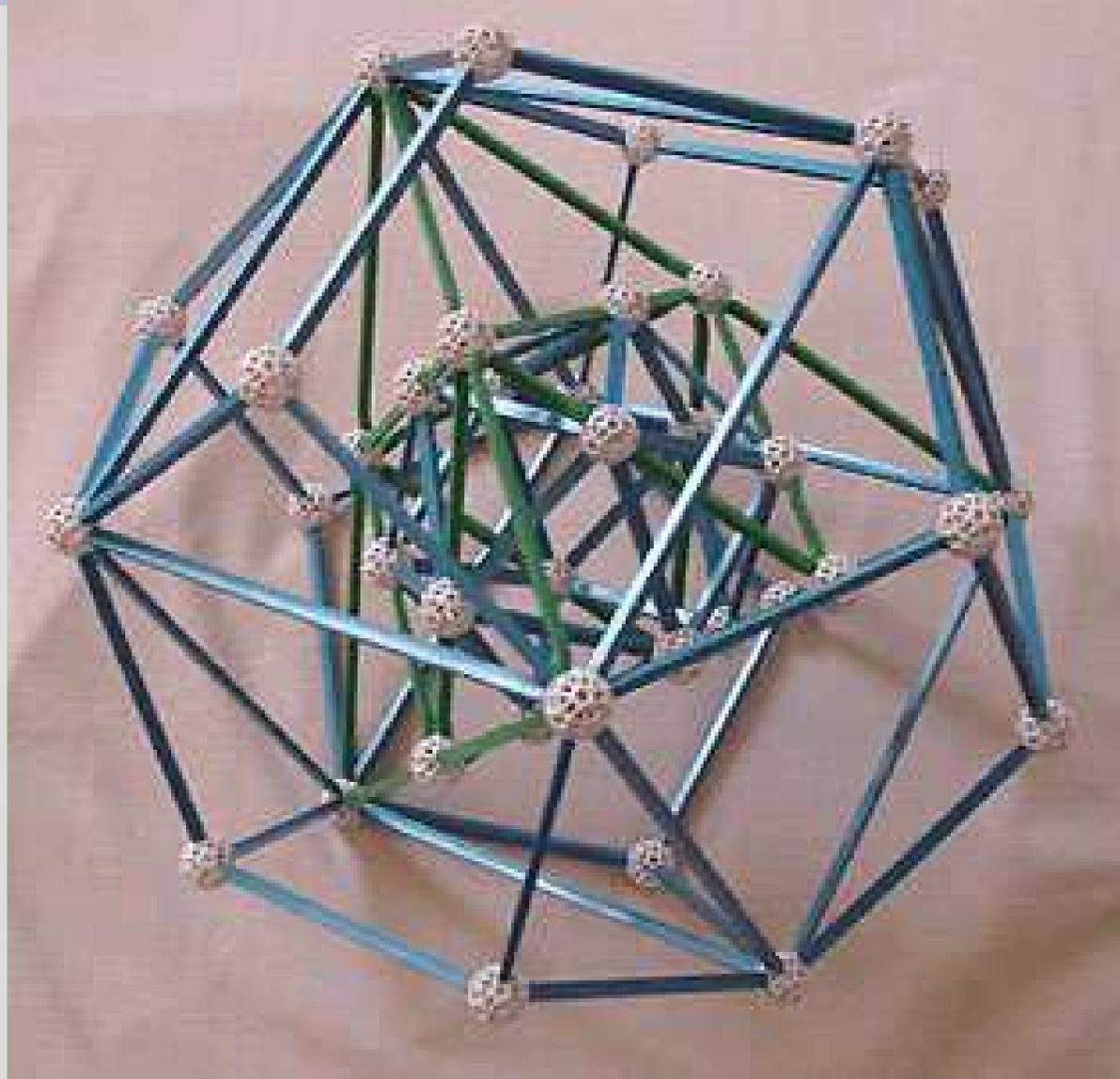
Belgique

Ile-de-France

Pays de Loire

1 . Zome

tous les joueurs.....



Chaque équipe doit réaliser deux toupies à l'aide du matériel zone

Le but du jeu est de faire tourner une toupie le plus longtemps possible. Pour chaque équipe on prendra en compte le temps le plus long sur les deux toupies.

2. Des chiffres à barrer

joueurs 1 et 2,
puis 3 et 4, puis 5 et 6

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

joueurs 1-2

Barrez 20 chiffres de façon à laisser un nombre à 9 chiffres le plus grand possible

joueurs 3-4

Barrez 20 chiffres. Les 9 chiffres restants forment un nombre à 9 chiffres.

Le nombre restant devra être divisible par 2, par 3, par 4, par 5, par 6, etc, le but étant que le nombre soit divisible par le plus grand nombre possible d'entiers consécutifs à partir de 2.

joueurs 5-6

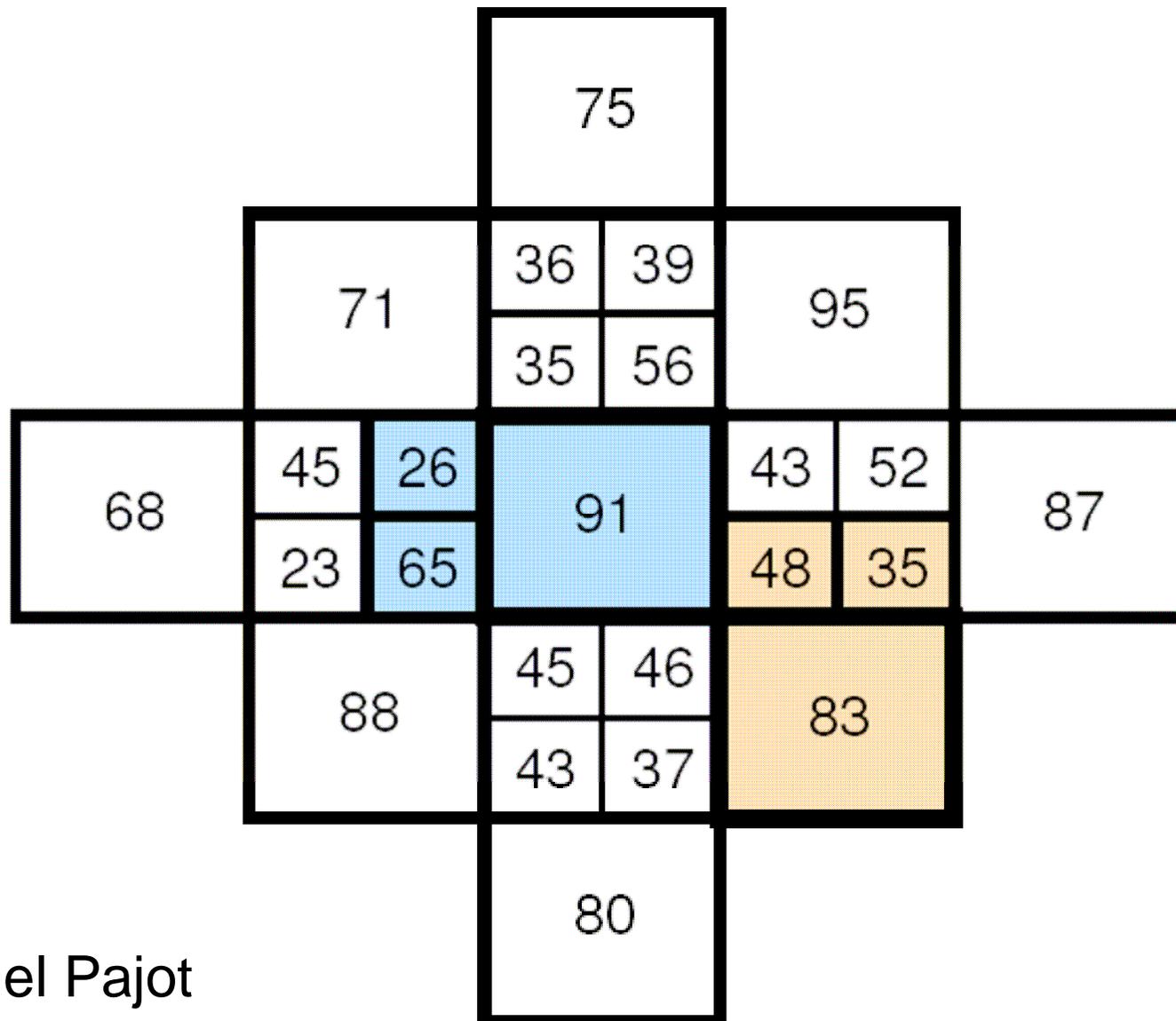
Barrez 20 chiffres. Les 9 chiffres restants forment un nombre à 9 chiffres.

Le but est de fournir un nombre le plus proche possible de la moyenne des nombres proposés par l'ensemble des équipes

Les équipes sont classées de la plus proche de la moyenne des équipes à la moins proche

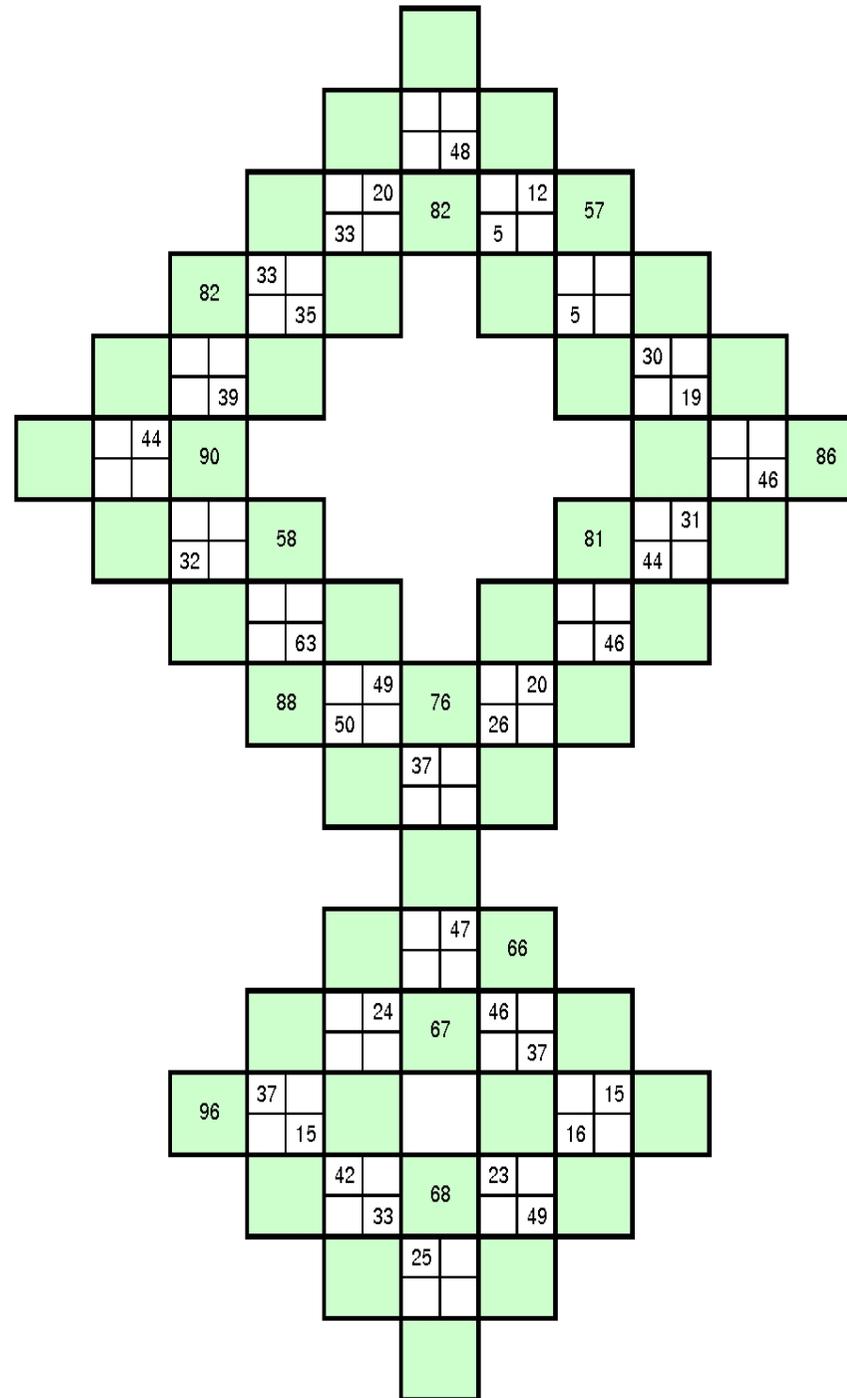
3. Kanjou

joueurs 1-2, puis 3-4, puis 5-6

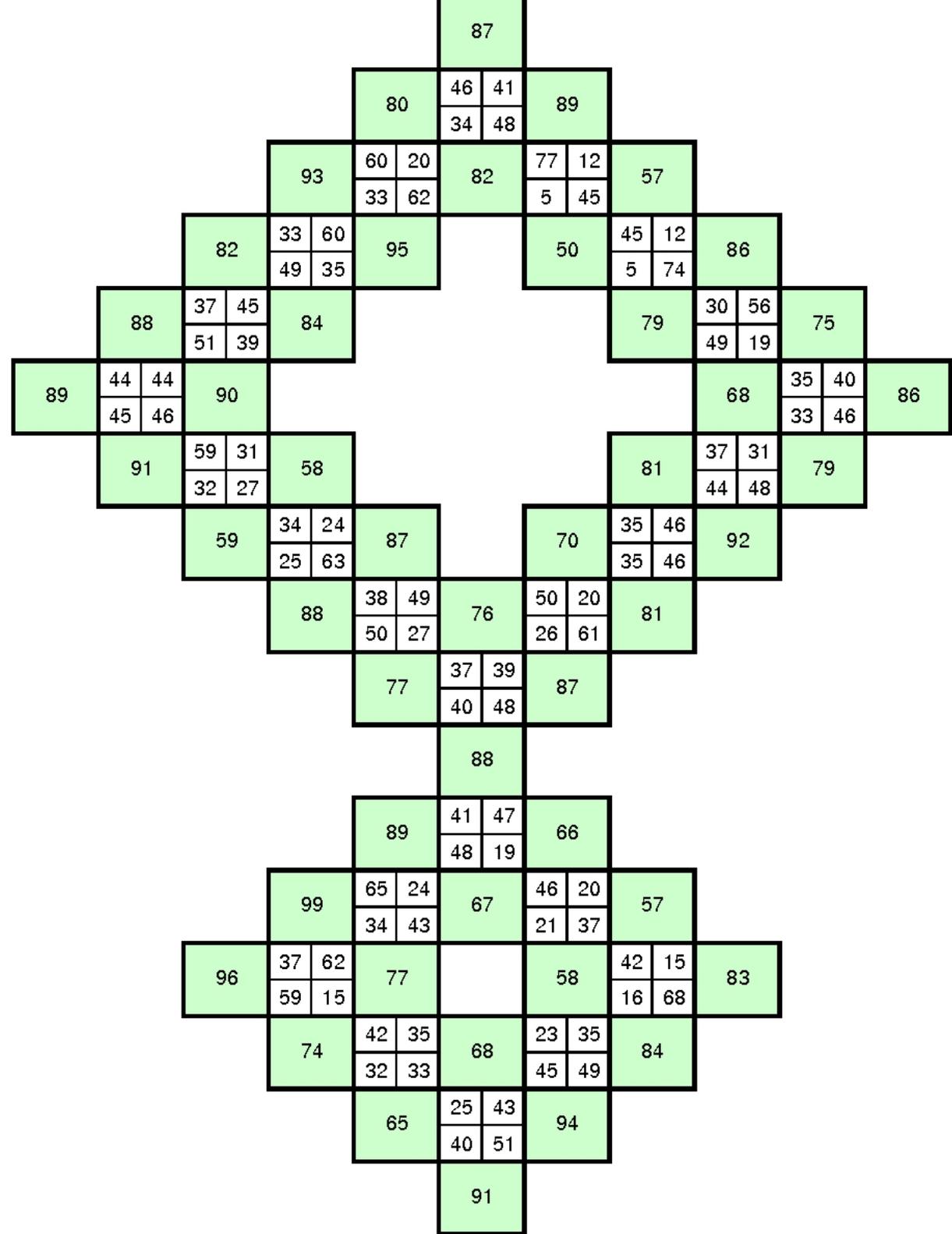


Jeux Lionel Pajot

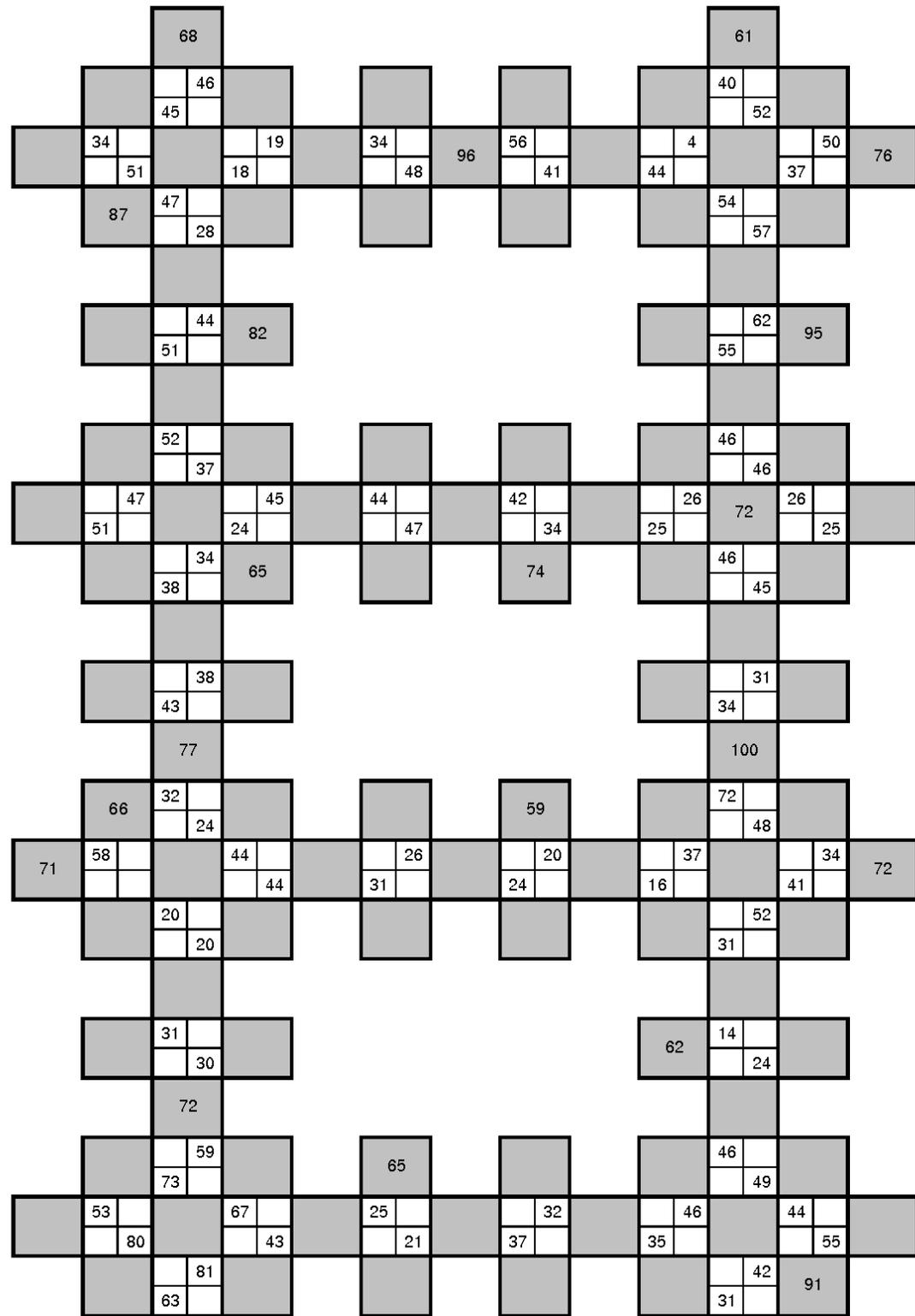
Jeu 1-2



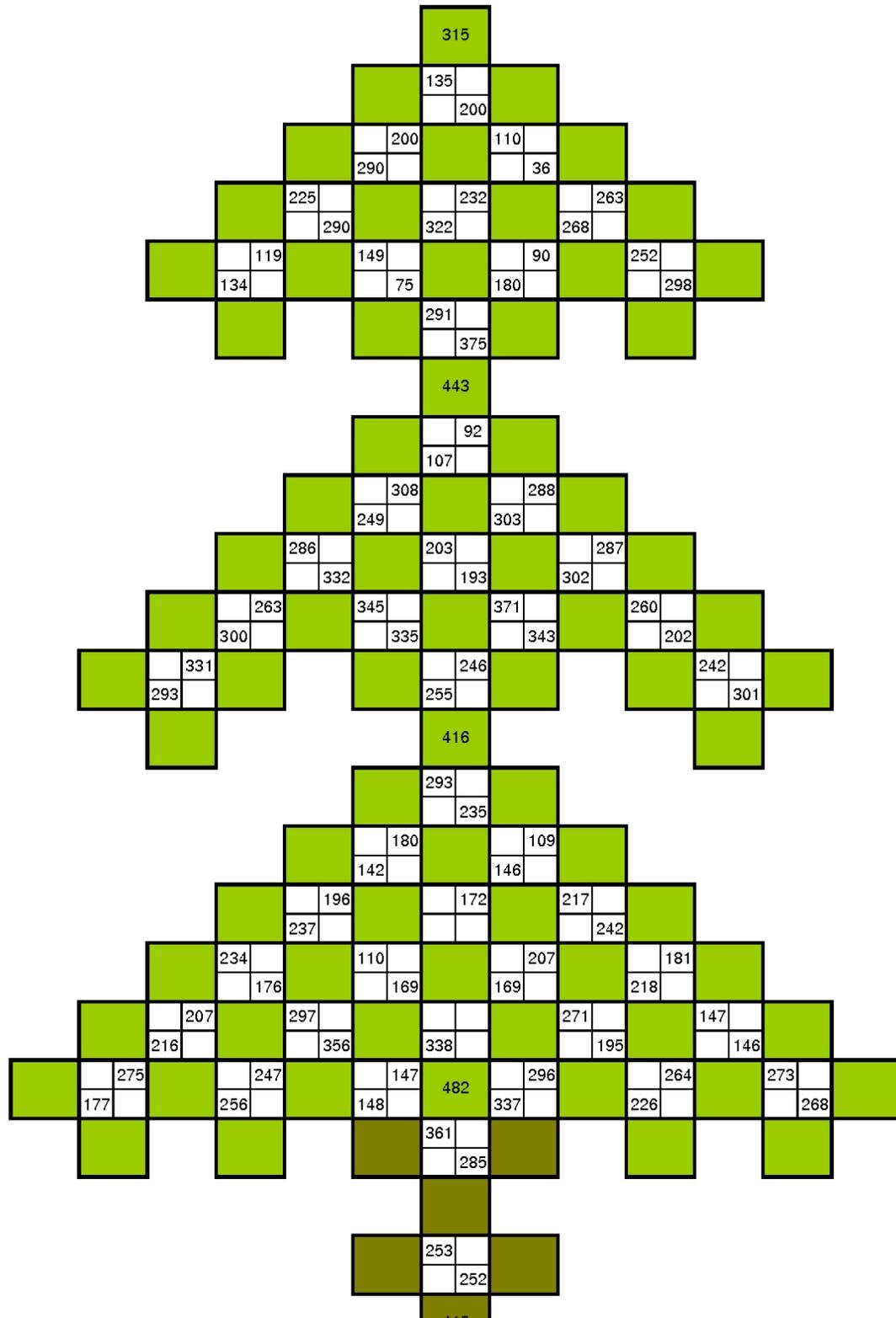
solution



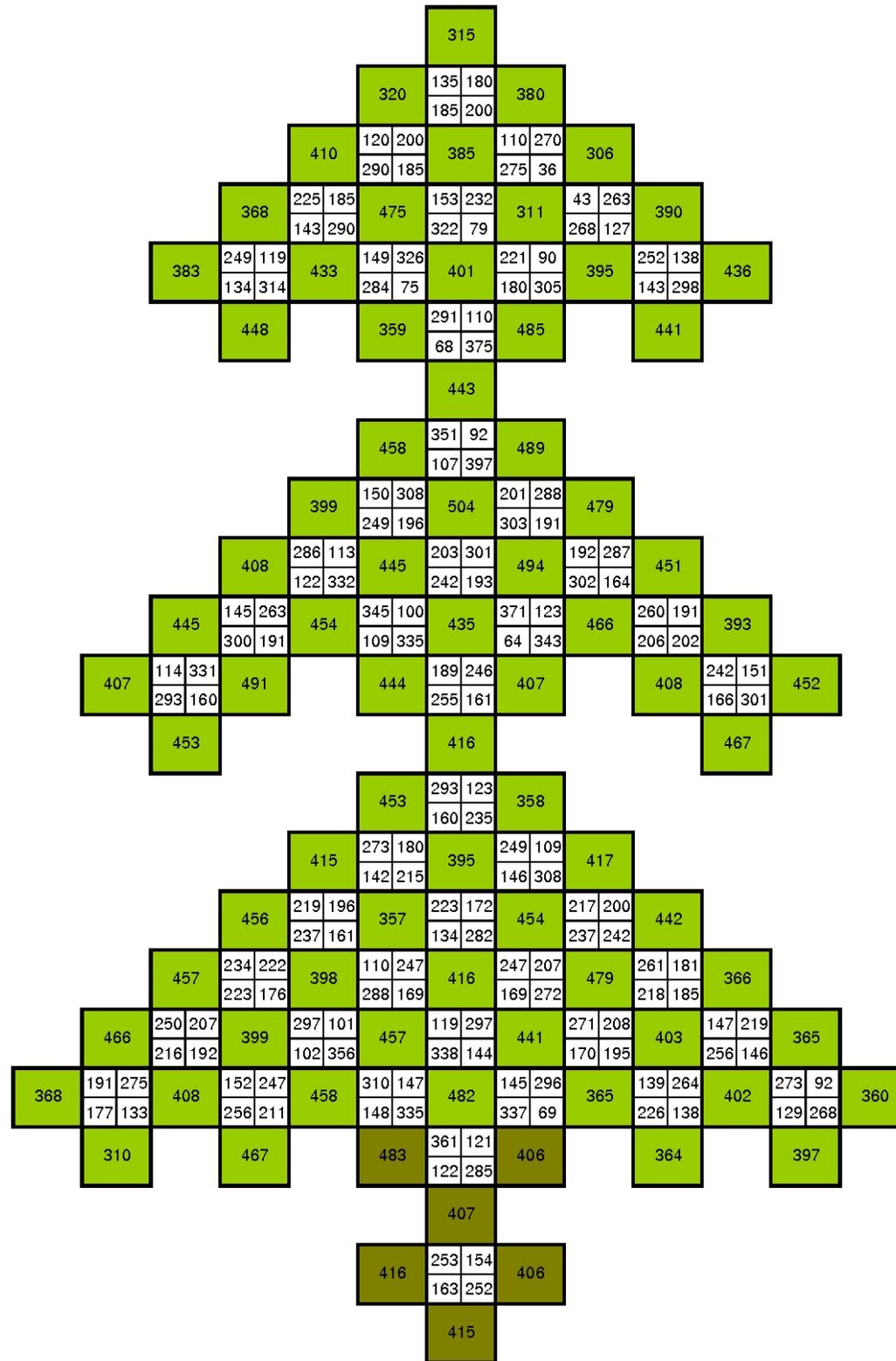
Jeu 3-4



Jeu 5-6



solution



4. tournoi

tous les joueurs

Le hex-deux pions



Sur un plateau 9 x 9 :

Le but du jeu est pour chaque joueur de connecter les deux bords de sa couleur par un chemin continu.

Le premier joueur pose un pion sur la case de son choix.

Ensuite, les deux joueurs, à tour de rôle, posent chacun deux pions sur deux cases de leur choix.