

CrossMaths

Règle du jeu et lecture des chemins

1 Un cercle, un seul nombre.

Complète les cercles blancs avec des nombres entiers strictement positifs. Un cercle partagé conserve la même valeur dans toutes les relations qui le traversent.

2 R signifie « relation ».

Les carrés portant le même repère R01, R02... appartiennent à une même égalité. Le chemin peut tourner : suis ce repère plutôt qu'une direction sur la feuille.

3 Le trait foncé indique le résultat.

Il relie le carré « = » au cercle résultat de cette relation. De l'autre côté du « = », retrouve l'expression avec les carrés du même repère.

4 Deux points indiquent un raccord.

À certaines jonctions, deux petits points identiques associent les deux branches qui se prolongent dans une même relation. Ils indiquent la continuité du chemin, sans donner de nombre ni d'ordre de résolution.

5 Respecte l'ordre de l'expression.

Multiplications et divisions avant additions et soustractions. À priorité égale, calcule dans l'ordre de l'expression, quelle que soit sa direction sur la feuille. Toutes les divisions sont exactes.

6 Avance par déductions.

Commence par une relation avec une seule inconnue. Réutilise le nombre trouvé pour débloquent d'autres relations. Tu peux partir du résultat pour retrouver un nombre manquant.

Deux exemples de lecture

$8 + 4 \div 2 = 10$: calcule d'abord $4 \div 2$.

$\square \times 8 = 16$: on retrouve le nombre manquant par $16 \div 8$.

À l'écran : clique dans un cercle blanc et saisis le nombre.

La saisie ne donne aucune réponse. Enregistre une copie pour garder ton travail.