

Pour les élèves de 6^{ème} (et les autres...)

UN ROMAN POLICIER MATHÉMATIQUE

JEU DE PISTE MACABRE DANS LE 6^{ème}

Mathieu et Mathilde Lavil (surnommés « Matt & Matic ») sont deux jeunes policiers stagiaires affectés au commissariat du sixième arrondissement de Marseille.

Dès leur premier jour, une lettre anonyme les lance sur la piste d'un dangereux meurtrier qui met la police au défi d'empêcher ses crimes !

Serez-vous capable de mettre vos compétences mathématiques de 6^{ème} en pratique pour mener l'enquête et arrêter le coupable ?

Règles du jeu :

- À la fin de chaque chapitre se trouve une énigme qu'il faudra résoudre pour avoir le droit de poursuivre l'enquête.
- Le chapitre 1 est disponible ici : <http://joel.verbauwhede.free.fr/lecoindesmatheux.htm> (voir votre professeur de maths pour le livret papier).
- Vous pouvez faire davantage de devoirs que ceux exigés par le professeur pour améliorer votre moyenne et arrêter le coupable !
- L'énigme est un devoir de mathématiques à faire en groupe et à rendre au professeur.
- Si vous trouvez la solution de l'énigme (ou si vous vous en approchez suffisamment), le professeur vous donnera le chapitre suivant et l'énigme correspondante afin de poursuivre votre enquête...
- La plupart des DM contiennent des questions « enquête » (en général, il suffit d'avoir lu attentivement le chapitre pour y répondre) et des questions « bonus » (en général, il faut faire une recherche sur Internet pour y répondre). Elles permettent de rattraper des points perdus à cause d'erreurs sur le devoir de maths.
- Si vous échouez, le professeur vous indiquera vos erreurs, vous pourrez les corriger et rendre à nouveau votre devoir.
- Si vous êtes bloqué, vous pouvez demander conseil au professeur qui vous donnera un indice (mais ne vous donnera pas la réponse !)
- En fin d'année, les meilleurs enquêteurs de 6^{ème} seront récompensés !