



Les enquêtes de Titi et Matou



Parcours mathématique du CP au CM2

Fichier « Patte à patte » *Enquête N*

Titi et Matou sont deux enquêteurs. Ils résolvent ensemble des énigmes mathématiques. Ils vont devoir mener 26 aventures numérotées de A à Z.

Eprouves-tu quelques difficultés dans le fichier « COUP DE POUCE » ???

Ce n'est pas grave. **Mimi te donne la patte** et t'invite à faire appel au fichier « PATTE A PATTE ».



Mais fais un peu attention car le fichier « Patte à patte » est un fichier JOKER que tu dois utiliser le moins souvent possible.

Ensuite, tu reprendras l'enquête dans le fichier « COUP DE POUCE », puis dans le fichier « ENIGME » avec Titi et Matou ...

Enfin, tu pourras vérifier tes réponses à l'aide du fichier « CORRECTION » avec la personne de ton choix et aussi, si tu le veux, remplir ton carnet de bord des énigmes.

Et, si nécessaire, tu pourras même poser des questions (si tu en as) et/ou envoyer ta ou tes réponses à l'adresse suivante pour obtenir un avis :

laurent.giauffret@ac-nice.fr

(Conseiller Pédagogique Départemental « Mathématiques et Sciences » auprès de la DSDEN des Alpes-Maritimes)

Enfin, tu pourras construire de nouvelles énigmes à la manière de celles que tu viens de résoudre ... Puis, tu pourras demander aux gens autour de toi de les résoudre !!!

Toutes les données sont disponibles sur le site :

[Les enquêtes de Titi et Matou](#)



Les enquêtes de Titi et Matou

Enigme N

« Les encodeurs et les décodeurs ...

de la vallée de la Siagne »



Patte à patte 1 - Niveau « Abeille »

Patte à patte 1a

Mimi t'invite à prendre en compte **l'indice rouge**, puis **l'indice orange** et enfin **l'indice vert**. A toi de jouer maintenant !!!

Enigme 1a

Décode le message de Vibot en un déplacement sur le support quadrillé :

Aller en **D3**. Poser la pointe. Orientation vers **le haut**.

AV2	PD	AV5	PD	AV2	PD	AV5			

Relever la pointe.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										

Patte à patte 1b

Mimi t'invite à prendre en compte **les indices rouges**, puis **les indices oranges** et enfin **les indices verts**. A toi de jouer maintenant !!!

Enigme 1b

Encode le déplacement de Vibot en un message de codes :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										

Aller en Poser la pointe. Orientation vers

Relever la pointe.



Patte à patte 2 - Niveau « Lièvre »

Patte à patte 2a

Mimi t'invite à prendre en compte l'**indice rouge**, puis l'**indice orange** et enfin l'**indice vert**. A toi de jouer maintenant !!!

Enigme 2a

Décode le message de Vibot en un déplacement sur le support quadrillé :

Aller en **D2**. Poser la pointe. Orientation vers **le haut**.

+	AV2	PD	AV2	PD	AV1	PG	AV3	PG	AV1	PD
	AV2	PD	AV2							

Relever la pointe.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										

Patte à patte 2b

Mimi t'invite à prendre en compte **les indices rouges**, puis **les indices oranges** et enfin **les indices verts**. A toi de jouer maintenant !!!

Enigme 2b

Encode le déplacement de Vibot en un message de codes :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										

Aller en Poser la pointe. Orientation vers

Relever la pointe.



Patte à patte 3 - Niveau « Chevreuil »



Mimi t'invite aux mêmes « Patte à patte ».



Patte à patte 4 - Niveau « Buse »



Mimi t'invite aux mêmes « Patte à patte ».



Patte à patte 5 - Niveau « Loup »



Mimi t'invite aux mêmes « Patte à patte ».