



# Tableur et magie

## Premier jeu

Sur les grilles suivantes, placer des ronds en respectant les contraintes :

- un seul rond dans chaque ligne
- un seul rond dans chaque colonne
- un seul rond sur chacune des grandes diagonales

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

## Second jeu

Remplir la grille suivante avec tous les entiers de 1 à 25 de la façon suivante :

- 1 est sur la case en bas au centre ;
- on considère la grille comme un tore (un chambre à air, ou un jeu vidéo « à l'ancienne » : quand on sort à droite, on rentre par la gauche ; quand on sort par le haut, on rentre par le bas...)
- on place les entiers en se déplaçant à la façon du cavalier aux échecs (deux cases vers le haut, puis une vers la droite). Si on arrive sur une case occupée : au lieu de se déplacer comme le cavalier, on descend d'une case.



# Tableur et magie

|  |   |   |   |    |
|--|---|---|---|----|
|  |   |   |   |    |
|  | 5 |   |   |    |
|  | 6 |   | 2 | 16 |
|  |   |   |   |    |
|  |   | 1 |   |    |

Effectuer la somme des nombres sur chaque ligne, chaque colonne et sur chacune des deux diagonales.