

Carrés magiques

Matériel :

un plan de jeu de 16 cases
un cache en forme de « L »
20 cartes numérotées de 1 à 20

But du jeu :

Arranger les chiffres pour obtenir la même somme par ligne (horizontal), colonne (vertical) ou en diagonale.
On peut jouer avec un carré de 9 ou 16 cases.

Carré de 9 cases : on utilise les chiffres de 1 à 9. On cache une partie du damier avec le cache en « L ».

Carré de 16 cases : on utilise les nombres de 1 à 16 (mettre de côté les nombres 17, 18, 19 et 20).

Début du jeu :

S'exercer sur la table (où on peut facilement déplacer les cartes) à faire des lignes ou des colonnes de 3 cartes totalisant 15.