

Epreuve 7

Nom valide

Mathis vient de faire son meilleur score à un jeu vidéo et souhaite l'enregistrer. Il inscrit son prénom en fin de partie en faisant défiler l'alphabet sur la molette à l'aide de ces 4 touches :



← et → permettent de passer d'une lettre à l'autre.

↙ permet de valider le caractère choisi.

Après chaque validation, la molette revient au A.

● permet de valider le prénom.

Chaque fois que l'on appuie sur une touche, on entend un bip.

Combien de bips au minimum entendra Mathis pour enregistrer son prénom ?



Epreuve 8

Buffle rusé

Depuis son hélicoptère, le gendarme Cruchon observe un embouteillage sur l'autoroute.

Il estime à 1 km la longueur du bouchon.

"Cruchon, ici la base, combien de véhicules dans ce bouchon selon vous ?"

Quel nombre indiquerais-tu si tu étais le gendarme ?

Explique ton raisonnement.



Epreuve 9

La poule mouillée

SPÉCIALE 6^e



Dans le poulailler de Piticoq, chaque poule pond un œuf par jour, sauf Carmelita qui ne pond que les jours ensoleillés.

Lors du mois de mars, le fermier a récolté 753 œufs.

Combien y a-t-il eu de jours ensoleillés lors de ce mois de mars ?

Illustrations Juanita Kirch. 290_102



Epreuve 1

Fang mich, wenn du kannst !

Anthony und Oliver laufen in einem Stadion. Oliver ist in 2 Minuten eine Runde gelaufen und Anthony eine $\frac{5}{4}$ Runde. Sie laufen immer mit der gleichen Geschwindigkeit.

Nach wie vielen Minuten sind sie wieder Seite an Seite ?

Catch me if you can !

Anthony and Oliver are running in a stadium. In 2 minutes Oliver completes a lap and Anthony completes $\frac{5}{4}$ of a lap. They run at the same speed all the time.

After how many minutes will they again be side by side ?

أَمْسِكْنِي إِنْ اسْتَطَعْتَ!
أونطوني وأوليفي يجران في ملعب.
في مدة دقيقتين، أوليفي يقوم بدورة كاملة حول الملعب، بيّنما أونطوني يقوم
بخمسة أرباع دورة ($\frac{5}{4}$)
علماً أن لكل واحد منهما يجري بينفس السرعة؛ ففي خلال كم من دقيقة سيكفونان من جدي
جنباً إلى جنب؟

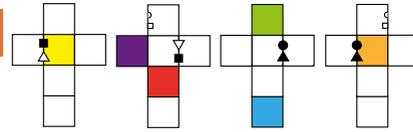




Epreuve 2

Jeu de cubes

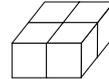
VOIR ANNEXE



Bruno veut fabriquer un jouet pour sa petite sœur.
Il utilise 4 cubes de même taille dont voici les patrons :

Il scotche ensemble les arêtes qui portent les mêmes symboles.
Deux symboles identiques doivent se toucher.

Lorsqu'il manipule le jouet, il arrive à obtenir de plusieurs manières ce solide :



Il veut qu'à chaque fois qu'on obtient ce solide, les 4 faces supérieures des cubes soient de la même couleur.

Colorie toutes les faces blanches des patrons des 4 cubes qui permettent de fabriquer le jouet de Bruno (utilise l'annexe).



Epreuve 3

Badoumba

Dans chaque paquet de céréales Chocofrousties, il y a un aimant en cadeau.
Il existe 40 aimants différents. Paul a déjà 47 aimants.
Il en a 5 en double et 4 en triple. Il veut finir sa collection.

Combien de paquets de Chocofrousties devra-t-il acheter au minimum ?

Justifie ta réponse.

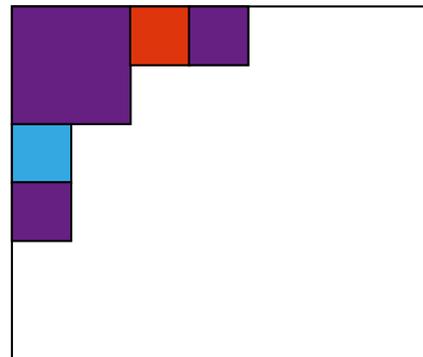


Epreuve 4

Mathwork

Aux 18 mois de sa fille, Emilie assemble des morceaux de tissu pour réaliser une couverture.
Elle a du tissu rouge, du bleu et du violet.
Elle découpe des carrés de 2 tailles.

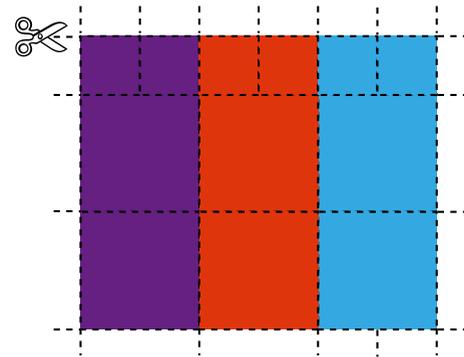
Voici le modèle de la couverture qu'elle a commencé :



ATTENTION :

- deux carrés qui se touchent ne peuvent pas être de la même couleur sauf s'ils se touchent seulement par un sommet ;
- il n'y a pas de trou ni de superposition ;
- elle utilise 18 morceaux de tissu au total.

Colle des carrés pour terminer le modèle d'Emilie.



Epreuve 5

La machine à bonbons



Lundi matin, un distributeur de bonbons a été installé à la patinoire :
il contenait alors 45 paquets de bonbons.

Ce jour-là, 8 personnes achètent chacune un paquet.

Tous les soirs, après la fermeture, le distributeur est ravitaillé de 10 paquets.
Chaque jour, 4 personnes de plus que la veille achètent un paquet.

Quel jour n'y aura-t-il plus assez de paquets de bonbons pour tous les clients ? Justifie ta réponse.



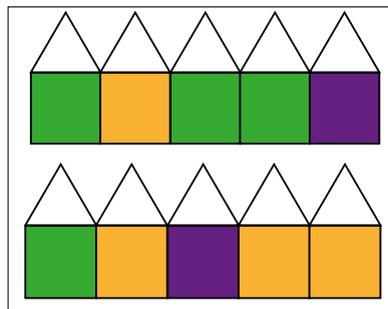
Epreuve 6

Halloween

Dans un village enchanté vivent des fées, des sorcières et des lutins. Chaque créature habite seule dans sa maison. Le jour d'Halloween, Arthur frappe aux portes :

- si une fée ouvre, elle lui donne trois bonbons ;
- si une sorcière ouvre, elle lui prend un bonbon ;
- les lutins n'ouvrent pas.

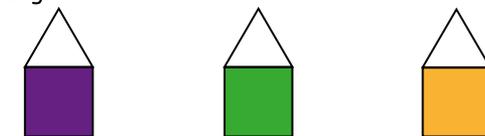
De retour chez lui, Arthur fait ce schéma :



En frappant aux portes de ces 5 maisons, j'ai gagné 8 bonbons.

En frappant aux portes de ces 5 maisons, je n'ai ni gagné ni perdu de bonbons.

Légende :



Inscris les mots fée, sorcière et lutin sous chaque maison de la légende.

