

7. COMME VOUS AVEZ DE GRANDES JAMBES... (I) (Cat. 6, 7, 8)

Le Loup et le Petit Chaperon Rouge se rencontrent dans la forêt et se dirigent tous les deux vers la maison de la grand-mère.

Le Loup rit, très satisfait :

Ah ! Ah ! Ah ! Ah ! Le Petit Chaperon Rouge fait deux pas pendant que je fais un bond qui vaut trois de ses pas, j'arriverai bien avant elle !

De son côté, le Petit Chaperon Rouge semble aussi très satisfaite :

Cette fois-ci, le vieux tricheur ne pourra pas arriver avant moi parce que je connais un raccourci.

Le Petit Chaperon Rouge fait 92 pas en passant par le raccourci, alors qu'elle aurait fait 141 pas en passant par le chemin que le Loup a pris.

Qui arrivera en premier chez la grand-mère, le Loup ou le Petit Chaperon Rouge ? Avec combien de pas d'avance ?

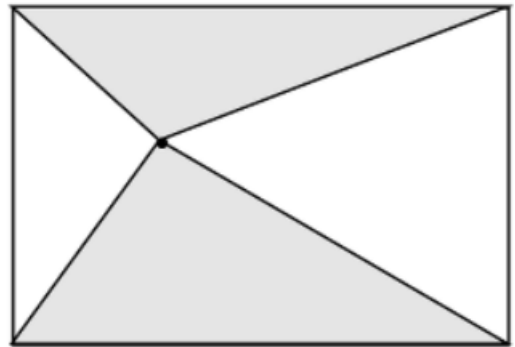
Montrez comment vous avez trouvé votre réponse.

8. L'HÉRITAGE (Cat. 7, 8)

Deux frères héritent d'un terrain de forme rectangulaire.

Pour le diviser en deux parties de même aire, un voisin leur suggère de planter un piquet en un point quelconque du terrain et de le relier avec des piquets plantés aux quatre sommets du terrain.

Un des frères prendra la partie en gris sur la figure, l'autre la partie restante.



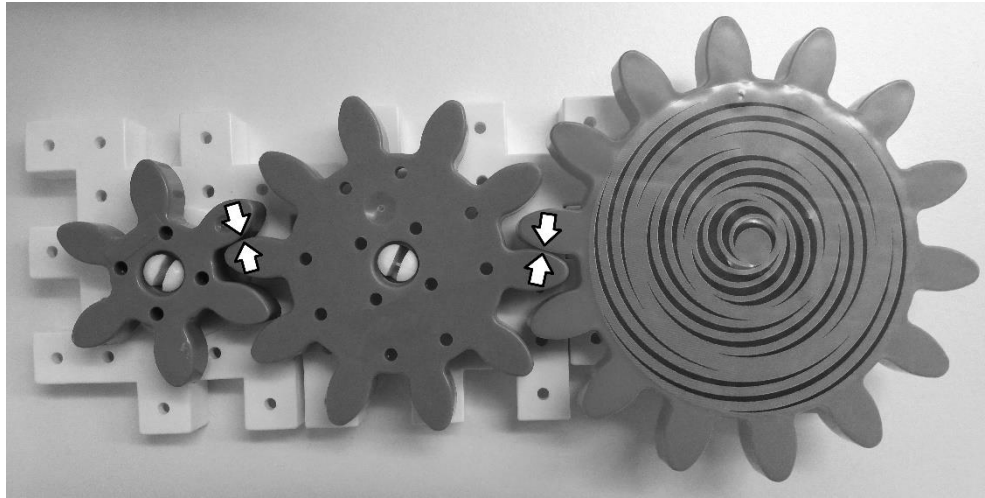
Les deux parties seront-elles vraiment égales ?

Justifiez votre raisonnement.

9. ROUES DENTÉES (Cat. 7, 8, 9)

Marcel a un jeu de construction avec des roues dentées. Il expérimente le montage de trois roues : une petite, une moyenne et une grande.

Au début de son expérience, il marque quatre dents de ces roues avec une flèche (voir figure).



Ensuite, il commence à tourner la roue dentée moyenne.

De combien de tours au minimum Marcel doit-il tourner la roue dentée moyenne pour que les paires de flèches soient à nouveau réunies comme sur la figure ci-dessus ?

Expliquez votre raisonnement.

10. GAGNER AVEC UN DÉ (Cat. 8, 9)

Dans un stand de Luna Park, en payant un euro, vous pouvez jouer à un jeu de dés et choisir de jouer en suivant l'une des deux règles suivantes :

1^{re} règle de jeu :

« Le joueur lance un dé deux fois de suite, si la somme des nombres obtenus est supérieure ou égale à 9, le joueur gagne une peluche sinon il a perdu ».

2^e règle de jeu :

« Le joueur lance un dé : s'il obtient un 6, il gagne une peluche, sinon il a le droit de relancer le dé et il gagne la peluche s'il obtient un 6 ; sinon il a perdu ».

Est-il plus intéressant de choisir la 1^{re} règle ou la 2^e règle ?

Expliquez comment vous avez trouvé la réponse.

11. LE SEIGNEUR DE TRANSALPIE (Cat. 8, 9)

Pierre et Paul aimeraient acheter la série de DVD « Le Seigneur de Transalpie ».

Paul se rend compte que pour l'acheter seul il lui manque 3,20 €. Pierre se rend compte qu'il lui manquerait 45,50 € pour l'acheter avec ses économies. Même en réunissant les économies de chacun d'eux, ils n'auraient pas assez d'argent pour acheter la série.

Combien peut coûter la série de DVD ?

Expliquez comment vous avez trouvé votre réponse.
