

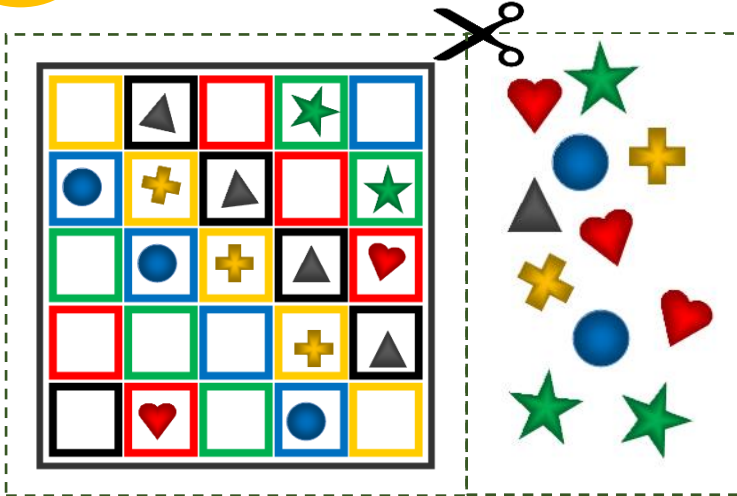
Concours Eurêka Maths Réunion 2019

Epreuve d'entraînement

1

MEILLEUR SCORE

Défi n°1 à imprimer en couleur ou à projeter



5 pions identiques sur le plateau

5 points

1 colonne complète

4 points

1 ligne complète

3 points

Une forme ne peut être placée que sur une case de sa couleur.

Placez seulement 2 pions supplémentaires sur le plateau. Choisissez-les bien afin d'obtenir le meilleur score possible. Expliquez vos choix.

2

ESTIMATION

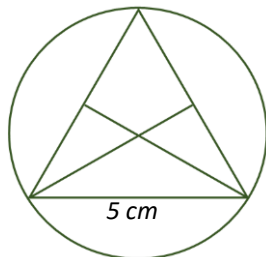
Done in kou d'min Léo po fé in lestimasion le nombre mok su palèt la. Pans bien espliké zot manière fé.



3

PROGRAMME A TROUS

Complétez le programme de construction afin qu'il permette de réaliser cette figure.



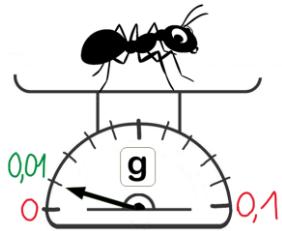
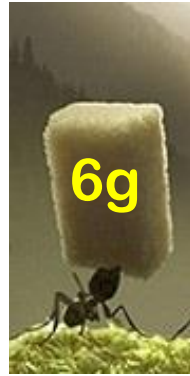
- 1) Trace un _____ équilatéral ABC de 5 cm de _____.
- 2) Place les points D et E, milieux respectifs des _____ [AB] et [CA].
- 3) Trace les segments [DC] et [BE] ; leur _____ d'intersection s'appelle I.
- 4) Trace le cercle _____.



4

MINUSCULE

Une fourmi tisserande est capable de soulever jusqu'à 100 fois sa masse...



Cette photo est-elle truquée ?
Expliquez votre réponse.

5

CARRE PRESQUE MAGIQUE

1	2	3
3	1	2
2	3	1

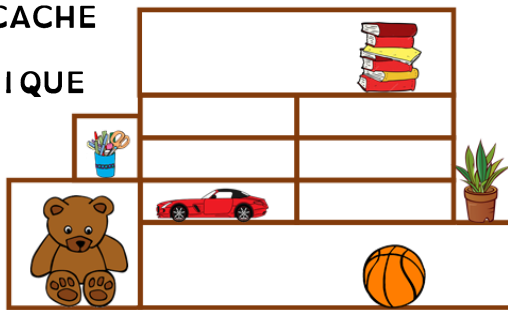
Dans ce carré, la somme des nombres de chaque ligne et de chaque colonne est égale à 6.



Remplacez les jetons pour que la somme des nombres de chaque diagonale soit aussi égale à 6. *Proposez plusieurs solutions.*

Des grilles vierges se trouvent en annexe A.

6

CACHE - CACHE
GEOMETRIQUE

How many rectangles do you see in this piece of furniture ?



¿ Cuántos rectángulos ves en este mueble ?



Wie viele Rechtecke sehen Sie in diesem Möbel ?

Trouvez un moyen d'expliquer comment vous avez procédé.

7

PROGRAMMATION

Script
n°1

```

quand 4 est pressé
effacer tout
stylo en position d'écriture
s'orienter vers le haut
avancer de 40
relever le stylo
s'orienter vers la gauche
avancer de 30
stylo en position d'écriture
s'orienter vers le bas
avancer de 40
s'orienter vers la droite
avancer de 30
  
```



Script
n°2

```

quand 1 est pressé
effacer tout
stylo en position d'écriture
s'orienter vers la gauche
avancer de 30
s'orienter vers le bas
avancer de 40
s'orienter vers la droite
avancer de 30
relever le stylo
s'orienter vers le haut
avancer de 20
s'orienter vers la gauche
avancer de 30
stylo en position d'écriture
s'orienter vers la droite
avancer de 10
  
```

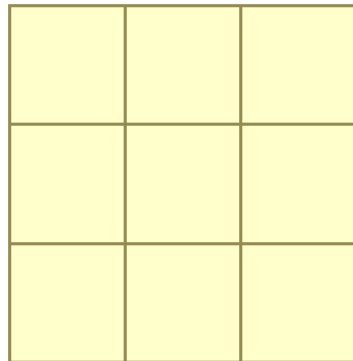
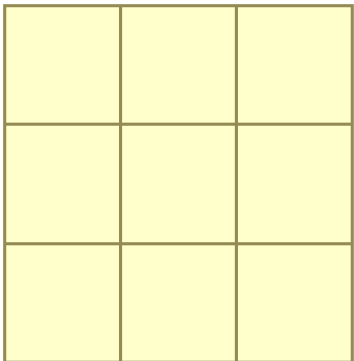
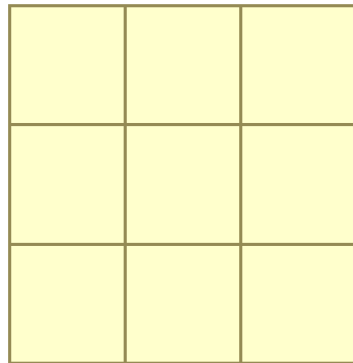
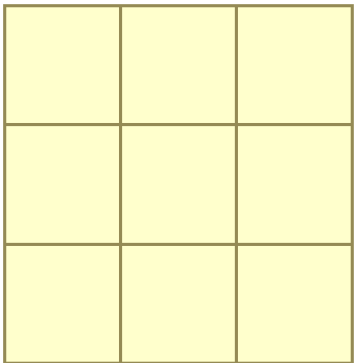
Sur les grilles de l'annexe B, tracez les figures obtenues avec chacun de ces scripts.

Annexe A

Défi n°5



CARRE PRESQUE MAGIQUE



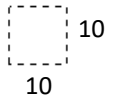
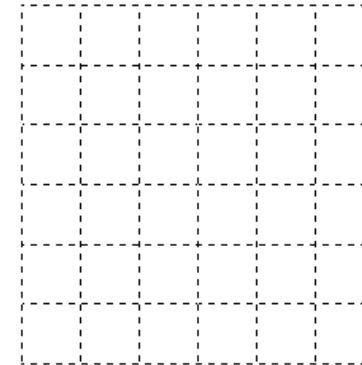
Annexe B

Défi n°7



PROGRAMMATION

Script
n°1



Script
n°2

