

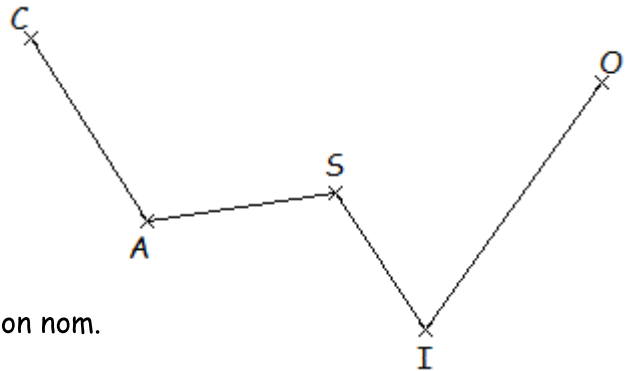
Devoir de Mathématiques n°15

Exercice 1

Cet exercice est à faire sur une feuille blanche qu'il faudra glisser dans la copie après y avoir inscrit son nom, son prénom et sa classe.

Trace la figure ci-contre en respectant les dimensions suivantes :

- | | |
|-------------------------------|------------------------------|
| → $CA = 5,5 \text{ cm}$ | → $SI = 5 \text{ cm}$ |
| → $\widehat{CAS} = 120^\circ$ | → $\widehat{SIO} = 80^\circ$ |
| → $AS = 4 \text{ cm}$ | → $IO = 6 \text{ cm}$ |
| → $\widehat{ASI} = 115^\circ$ | |



Cette figure représente une constellation. Trouve son nom.

Exercice 2

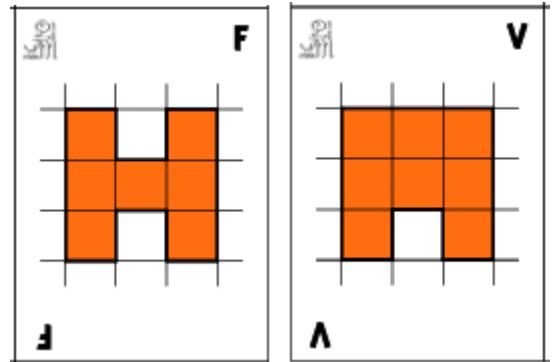
PÉRIMAIRE est un jeu de cartes reposant sur un principe simple :

Toute carte empilée doit représenter une figure de même aire ou de même périmètre que la figure de la carte du dessous.

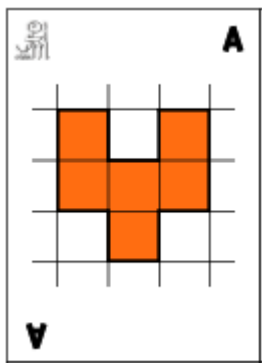
Les règles du jeu sont collées au dos de l'énoncé.

1. Louis n'a plus que les deux cartes ci-contre, appelées F et V.

Détermine les aires et les périmètres de ces deux cartes.



2. La carte A vient d'être posée sur la table et c'est au tour de Louis.



Détermine l'aire et le périmètre de la carte A et indique la carte que Louis va jouer.

3. Invente une carte qui aurait permis à Louis de rejouer.

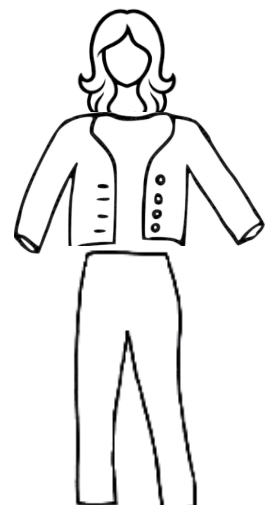
Attention dans ce jeu chaque figure doit entrer dans un carré de 3 cases de côté.

Exercice 3

Dans une vieille malle de mon grenier, j'ai découvert ce qu'il faut pour me déguiser :

- Trois pantalons : Un bleu, un blanc et un gris.
- Deux vestes : Une rouge et une jaune.
- Trois perruques : Une noire, une rose et une verte.

Sachant qu'un costume est composé d'une pantalon, d'une veste et d'une perruque, fais la liste de tous les costumes possibles.



Règle du jeu PÉRIMAIRE

- Les joueurs se partagent les cartes au hasard et de façon équitable.
- Le joueur désigné pour débiter la partie retire de son jeu la carte de son choix et la pose face visible sur la table.
- Les périmètres sont exprimés en cm et les aires en cm^2 .
- Le joueur suivant doit poser sur la carte précédente une carte de son jeu.
- Un joueur qui ne peut pas jouer passe son tour.
- Si un joueur commet une erreur, il doit reprendre sa carte et passer son tour.
De plus l'adversaire qui a remarqué la faute choisit et lui donne l'une de ses propres cartes.
- Si un joueur pose une carte dont la figure a la même aire et le même périmètre, il rejoue.
- Le vainqueur est le premier joueur à se défaire de toutes ses cartes.