



Brevet – Polynésie – Voie professionnelle
9 septembre 2024

Information : Dans tout le sujet, le symbole F représente l'unité franc CFP.

Exercice 1

18 points

Cet exercice est un questionnaire à choix multiples (QCM). Pour chaque question, une seule des trois réponses proposées est exacte.

Pour chaque question, **recopier** sur la copie, sans justifier, la réponse choisie : Réponse A, Réponse B ou Réponse C.

Questions	Réponses proposées		
	Réponse A	Réponse B	Réponse C
<p>1. Soit la fonction f définie par :</p> $f(x) = -3x - 4$ <p>La représentation graphique de f est :</p>			
<p>2. On considère la fonction f définie par : $f(x) = 3x + 4$ L'image de 1 par f est :</p>	12	4	7
<p>3. Il y a 13 cartes trèfles dans un jeu de 52 cartes. La probabilité de tirer un trèfle est :</p>	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{52}$	$\frac{1}{13}$
<p>4. Une réduction de 20% est accordée sur un article de sport de 3 000 F. Le montant de cette réduction est de :</p>	600 F	60 F	3 020 F
<p>5. On considère l'équation $2x + 6 = 0$. La solution de cette équation est :</p>	-3	0	3
<p>6. Il y a 71 km entre Papeete et Teahupo'o. Le bus met deux heures pour effectuer ce trajet. La vitesse moyenne du bus en km/h est de :</p>	142 km/h	71 km/h	35,5 km/h



Pour sa préparation physique sur une plage, une athlète effectue, en courant, un circuit dont le plan est représenté par la figure ci-dessous.

Figure	Informations et données
	Le départ se fait en E. <ul style="list-style-type: none"> • Les droites (DC) et (BE) se coupent en A. • Les droites (BC) et (DE) sont parallèles. • ABC est un triangle rectangle en B. AE = 6 m ; AB = 10 m ; BC = 24 m et AD = 15,6 m.

- À l'aide du théorème de Pythagore appliqué au triangle rectangle ABC, calculer AC. **Exprimer** le résultat en m.
- Voici deux propositions de méthodes permettant de calculer DE. Une seule méthode est correcte. **Indiquer** sur la copie le numéro de cette méthode. Justifier la réponse.

Méthode n° 1	Méthode n° 2
<ul style="list-style-type: none"> • Les droites (DC) et (BE) se coupent en A. • (BC) // (DE) On a $\frac{AE}{AB} = \frac{DE}{BC}$, donc $\frac{6}{10} = \frac{DE}{24}$ et $DE = \frac{6 \times 24}{10} = 14,4$ m	ADE est un triangle rectangle en E. D'après le théorème de Pythagore, on a : $DE^2 = AD^2 + AE^2$ $DE^2 = 15,6^2 + 6^2$ $DE^2 = 243,36 + 36$ $DE^2 = 279,36$ Donc $DE = \sqrt{279,36} \approx 16,7$ m

- Calculer** la longueur du parcours EBCDE. **Exprimer** le résultat en m.

Exercice 3

18 points

Lors d'une compétition de surf, quand une compétitrice surfe une vague, cinq juges attribuent une note entre 0 et 10.

Détermination du score pour chaque vague : <ul style="list-style-type: none"> • La plus grande note et la plus petite note sont éliminées. • Le score de la vague surfée est la moyenne des trois notes restantes arrondie au dixième.
--

Lors de la compétition Tahiti Pro à Teahupo'o, une surfeuse a obtenu les scores suivants en finale pour la 4^e vague surfée :



Brevet – voie professionnelle
Polynésie, 9 septembre 2024
Diplôme national du brevet – Sujet



Numéro du juge	Notes sur 10
1	6,7
2	5,4
3	7,5
4	8,2
5	7,7

1. Expliquer, à l'aide d'un calcul, pourquoi le score obtenu par cette surfeuse est 7,3 pour la 4^e vague.
2. Pour la suite de la compétition, les juges calculent les scores des compétitrices pour toutes les vagues surfées.

Deux surfeuses ont obtenu les scores suivants en finale à la compétition de Teahupo'o :

Épreuve	Vague n° 1	Vague n° 2	Vague n° 3	Vague n° 4	Vague n° 5
Score de la surfeuse 1	6,8	8,5	8,8	6,7	7,4
Score de la surfeuse 2	1,9	4,8	0,2	7,3	7,3

Détermination du résultat de fin de session par surfeuse :

- Le résultat d'une surfeuse est la somme des deux meilleurs scores.
- Le plus grand résultat désigne la gagnante.

a. **Calculer** le résultat de la surfeuse 1. **Écrire** le calcul sur la copie.

b. La surfeuse 2 a obtenu le résultat de 14,6.

Indiquer qui de la surfeuse 1 ou de la surfeuse 2 a remporté la finale. **Justifier** la réponse.

Exercice 4

26 points

Mathis pratique le surf à Teahupo'o. Il pèse 70 kg et est de niveau intermédiaire.

Son surfboard a les dimensions suivantes :

- Longueur : 5 pieds et 11 pouces
- Largeur : 19 pouces
- Épaisseur : 2,6 pouces = 6,5 cm

À l'aide des données et de l'exemple de calcul suivants :

Données :

- 1 pied = 30,5 cm
- 1 pouce = 2,5 cm

Exemple de calcul :

$$\begin{aligned} & 3 \text{ pieds et } 5 \text{ pouces} \\ & 3 \times 30,5 + 5 \times 2,5 \\ & = 104 \text{ cm} \end{aligned}$$

1. **Calculer** la largeur du surfboard. **Détailler** le calcul. **Exprimer** le résultat en cm.
2. **Calculer** la longueur du surfboard. **Détailler** les calculs. **Exprimer** le résultat en cm.

Le volume du surfboard de Mathis, en cm^3 , en fonction de l'épaisseur, en cm, est donné par :



$$\text{Volume} = 4523 \times \text{épaisseur.}$$

3. **Calculer** le volume de ce surfboard. **Détailler** le calcul. **Exprimer** le résultat en cm^3 .
4. **Exprimer** ce volume en litres, arrondi au dixième (donnée : $1\text{L} = 1\,000\text{ cm}^3$).

Le volume d'un surfboard détermine la flottabilité. Le choix d'une planche adaptée est essentiel pour obtenir de bons résultats. Le choix du volume d'un surfboard est lié à la masse et au niveau du surfeur.

Données : Volume (en L) d'un surfboard, suivant la masse du surfeur et de son niveau (Confirmé, Intermédiaire et Débutant).

Masse en kg	Confirmé Volume en L	Intermédiaire Volume en L	Débutant Volume en L
55	19,80	23,65	37,95
60	21,00	25,20	40,80
65	22,75	27,30	44,20
70	24,50	29,40	47,60
75	26,25	31,50	51,00
80	28,00	33,60	54,40
85	29,75	35,70	57,80

Le volume du surfboard de Mathis est de 29,40 L.

5. Indiquer si ce surfboard est adapté pour Mathis. **Justifier** la réponse.

Exercice 5

18 points

Mathis veut personnaliser son surfboard avec un motif géométrique.

1. **Indiquer**, sur la copie, la valeur qu'il faut mettre sur les pointillés du programme ci-contre pour que la figure soit un triangle équilatéral. **Justifier** la réponse.

Pour former son motif, Mathis hésite entre les trois motifs de triangles suivants :



motif 1	motif 2	motif 3

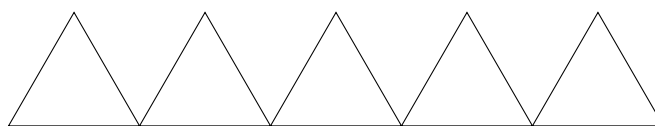
Il décide de réaliser un programme Scratch pour chaque motif.



Programme 1 :	Programme 2 :	Programme 3 :
<pre> quand [drapeau] est cliqué effacer tout stylo en position d'écriture répéter 3 fois avancer de 100 pas tourner de 120 degrés avancer de 100 pas répéter 3 fois avancer de 100 pas tourner de 120 degrés </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué effacer tout stylo en position d'écriture répéter 3 fois avancer de 100 pas tourner de 120 degrés avancer de 40 pas répéter 3 fois avancer de 100 pas tourner de 120 degrés </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué effacer tout stylo en position d'écriture répéter 3 fois avancer de 100 pas tourner de 120 degrés relever le stylo avancer de 140 pas stylo en position d'écriture répéter 3 fois avancer de 100 pas tourner de 120 degrés </pre>

2. Associer le programme Scratch correspondant à chaque motif. **Écrire** les réponses sur la copie.

Mathis a choisi le motif 2, mais il s'aperçoit que le motif n'est pas assez grand pour recouvrir son surfboard. Il décide donc de faire un motif avec cinq triangles au lieu de deux, comme schématisé ci-dessous.



3. Parmi les trois programmes Scratch suivants, **indiquer** celui qui correspond au motif de Mathis. **Écrire** la réponse sur la copie.

Programme 1 :	Programme 2 :	Programme 3 :
<pre> quand [drapeau] est cliqué effacer tout stylo en position d'écriture répéter 5 fois répéter 3 fois avancer de 100 pas tourner de 120 degré avancer de 100 pas avancer de 100 pas </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué effacer tout stylo en position d'écriture répéter 5 fois répéter 3 fois avancer de 100 pas tourner de 120 degré avancer de 100 pas </pre>	<pre> quand [drapeau] est cliqué effacer tout stylo en position d'écriture répéter 3 fois avancer de 100 pas tourner de 120 degré répéter 5 fois avancer de 100 pas </pre>