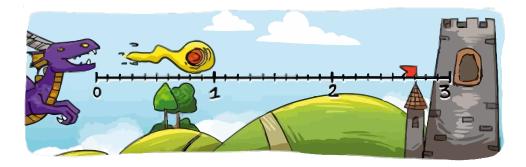
ACTIVITÉ 1 1. Découper les différentes bandes de papier. **2.** Pour cette question, on utilisera la *bande unité 1*. **a.** Coller la *bande unité 1* sur une page de votre cahier. **b.** Coller suffisamment de bandes **2000** en dessous de cette bande unité pour former une bande de même taille. c. De même, coller suffisamment de bandes en dessous de la grande bande (que vous venez de créer) pour former une bande de même taille. **d.** Compléter les phrases : — Il faut bandes ZZZZ pour obtenir unité. L'unité est donc partagée en parts égales, et une bande zer représente une de ces parts. Chaque bande zer vaut donc de l'unité. — Il faut bandes 🗐 pour obtenir unité. L'unité est donc partagée en parts égales, et une bande représente une de ces parts. Chaque bande **3.** Pour cette question, on utilisera la *bande unité 2*. a. Coller la bande unité 2. **b.** Coller les bandes iiiii en dessous de cette bande unité. c. Compléter la phrase : Chaque bande waut de l'unité. **4.** Pour cette question, on utilisera la *bande unité* 3. a. Coller la bande unité 3. **b.** Coller suffisamment de bandes en dessous de cette bande unité pour former une bande de même taille. c. De même, coller suffisamment de bandes en dessous de la grande bande (que vous venez de créer) pour former une bande de même taille.

- Il faut bandes in pour obtenir unités. On a donc partagé unités en parts égales, et une bande IIIII représente une de ces parts. Chaque bande IIIII vaut donc
- Il faut bandes pour obtenir unités. On a donc partagé unités en parts égales, et une bande **m** représente une de ces parts. Chaque bande **unité** vaut donc de l'unité.

ACTIVITÉ 2

Un dragon lance des boules de feu sur une tour. Quand un joueur intercepte une boule de feu, son temps est marqué sur la ligne de tir.



1. On a reproduit la ligne de tir ci-dessous.



Indiquer sur la ligne le temps des joueurs suivants (*N* pour Nina, *L* pour Lily, etc.).

a. Nina: 1 seconde et 7 dixièmes.

c. Cali: 2 secondes et 3 dixièmes.

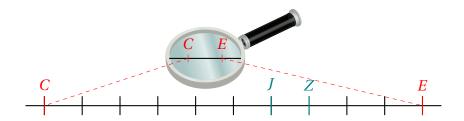
b. Lily : 9 dixièmes de seconde.

d. Eneko: 2 secondes et 4 dixièmes.

2. Les scores sont affichés avec trois écritures différentes. Compléter le tableau ci-dessous.

Joueurs	Scores		
Nina	17 dixièmes	$1+\frac{7}{10}$	1,7
Lilly			
Cali			
Eneko			
Anton	14 dixièmes		
Sarah			2,8
Téva	·		1

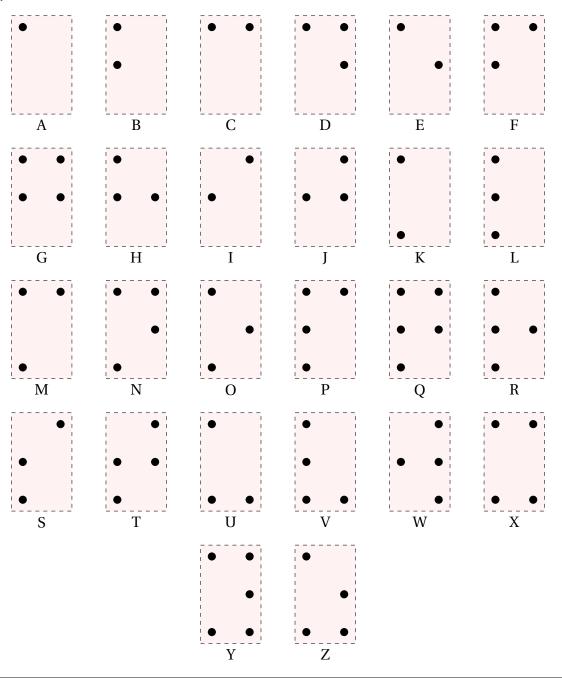
3. Jules et Zoé ont intercepté la boule de feu entre 2,3 et 2,4 secondes. Pour se départager, ils utilisent la loupe du jeu, qui grossit dix fois la ligne de tir.



Donner trois écritures des scores de Jules et Zoé.

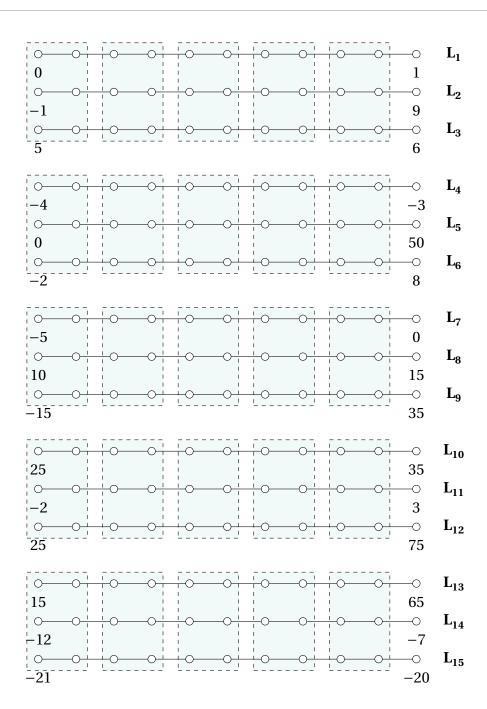
INFORMATION |

Le **braille** est un système d'écriture tactile à points saillants, à l'usage des personnes aveugles ou fortement malvoyantes. Le système porte le nom de son inventeur, le Français Louis Braille (1809-1852) qui avait perdu la vue à la suite d'un accident. Voici l'alphabet braille. Dans la réalité, un point noir se traduit par une bosse.



 $Source: \verb"fr.wikipedia.org".$

ACTIVITÉ 3 📐



Dans la grille ci-dessus, colorier les points correspondant aux abscisses ci-dessous.

L_1 0; 0, 1; 0, 2; 0, 5; 0, 6; 0, 8	L ₆ 8; 12; 13; 14; 16	L ₁₁ 5; 6, 5; 8, 5; 9
L ₂ 1; 2; 5; 7; 10	L ₇ 0; 1; 2; 2, 5; 3; 4	L ₁₂ 25; 45; 50; 55
L ₃ 5; 5, 2; 5, 3; 5, 6; 5, 7; 5, 8	L ₈ 10,5; 12; 13; 14,5	L ₁₃ 15; 25; 35; 45; 50
L ₄ 3; 3, 2; 3, 4; 3, 6; 3, 7; 3, 8	L ₉ 60; 65; 80; 85; 90	L_{14} 7,5;8,5;10
L ₅ 0; 15; 35; 45	L_{10} 25; 27; 29; 31; 32; 33	L ₁₅ 8; 8, 4; 8, 5

À l'aide de l'alphabet braille disponible à la page précédente, décrypter le message secret.

