

## Contrôle

**Exercice 1 - 3 points**

Recopier et compléter avec les symboles  $<$ ,  $>$ , et  $=$ .

$$2,3 \dots 2,23 \quad ; \quad 3,9740 \dots 3,974 \quad ; \quad 4,122 \dots 4,1221$$

**Exercice 2 - 4 points**

Ranger dans l'ordre croissant les nombres suivants :

$$9 + \frac{2}{100} + \frac{1}{1000}; \quad \frac{913}{100}; \quad 9,12; \quad \frac{9112}{100}; \quad 9 + \frac{1}{10} + \frac{2}{100} + \frac{4}{1000}$$

**Exercice 3 - 5 points**

On considère le nombre 8478,93678.

- Donner l'encadrement à l'unité.
- Donner l'encadrement au centième.
- Donner la valeur approchée au dixième par défaut.
- Donner la valeur approchée au millièmme par excès.
- Donner l'arrondi au dix-millièmme.

**Exercice 4 - 4 points**

- Tracer un cercle de rayon 4 cm et de centre  $O$ .
- Tracer une corde  $[AB]$  de ce cercle.
- Placer le point  $C$  tel que  $[AC]$  soit un diamètre du cercle.
- Quelle est la longueur  $AC$ ? Justifier sans mesurer.

**Exercice 5 - 4 points**

**46** Lors d'un jeu télévisé, un candidat doit trouver le juste prix au centime près d'un ordinateur portable d'une célèbre marque.

Sa première proposition est 4 120,09 €.

L'animateur l'informe que tous les chiffres utilisés sont les bons mais qu'ils sont dans le désordre. En réorganisant l'ordre des chiffres, il parvient à trouver le juste prix.

Le nombre est en fait entier et impair.

Le chiffre des centaines vaut la moitié du chiffre des milliers alors que le chiffre des dizaines en vaut le double. Quel est le juste prix de cet ordinateur?

## Contrôle

**Exercice 1 - 3 points**

Recopier et compléter avec les symboles  $<$ ,  $>$ , et  $=$ .

$$5,309 \dots 5,3094 \quad ; \quad 65,2330 \dots 65,233 \quad ; \quad 4,122 \dots 4,12$$

**Exercice 2 - 4 points**

Ranger dans l'ordre croissant les nombres suivants :

$$6 + \frac{2}{100} + \frac{3}{1000}; \quad \frac{633}{100}; \quad 6,32; \quad \frac{6312}{100}; \quad 6 + \frac{3}{10} + \frac{2}{100} + \frac{4}{1000}$$

**Exercice 3 - 5 points**

On considère le nombre 5623,54678.

- a). Donner l'encadrement à l'unité.
- b). Donner l'encadrement au centième.
- c). Donner la valeur approchée au dixième par défaut.
- d). Donner la valeur approchée au millièmme par excès.
- e). Donner l'arrondi au dix-millièmme.

**Exercice 4 - 4 points**

- a). Tracer un cercle de rayon 3 cm et de centre  $O$ .
- b). Tracer un diamètre  $[AB]$  de ce cercle.
- c). Placer un point  $C$  tel que  $[BC]$  soit un diamètre du cercle.
- d). Quelle est la longueur  $OC$ ? Justifier sans mesurer.

**Exercice 5 - 4 points**

**46 Lors d'un jeu télévisé, un candidat doit trouver le juste prix au centime près d'un ordinateur portable d'une célèbre marque.**

Sa première proposition est 4 120,09 €.

L'animateur l'informe que tous les chiffres utilisés sont les bons mais qu'ils sont dans le désordre. En réorganisant l'ordre des chiffres, il parvient à trouver le juste prix.

Le nombre est en fait entier et impair.

Le chiffre des centaines vaut la moitié du chiffre des milliers alors que le chiffre des dizaines en vaut le double. Quel est le juste prix de cet ordinateur?