

# Manuel

## de Mathématiques

### 5<sup>e</sup>



Mont  
Collège Simone Veil





Ce manuel est composé de l'ensemble des activités, cours, exercices pour les classes de 5<sup>e</sup> du collège Simone Veil de Montpellier que j'ai à ma charge durant l'année 2022-2023.

Il a été écrit en  $\text{\LaTeX}$  avec la classe **sesammanuel** distribuée librement par l'association Sesamath, ainsi que le package **ProfCollege**. Si vous y voyez des erreurs ou des coquilles, même minimes, vous pouvez me les signaler à cette adresse : [nathalie.daval@ac-montpellier.fr](mailto:nathalie.daval@ac-montpellier.fr)

Je remercie à ce propos Jean-Félix Navarro qui a effectué une relecture attentive de ce livret, Sébastien Lozano pour son aide précieuse en  $\text{\LaTeX}$  et Christophe Poulain pour son package ProfCollege et les améliorations au fil de l'eau.

La progression est dite spiralee, c'est-à-dire que chaque « chapitre » est décomposé en plusieurs séquences conçues pour durer une semaine en moyenne, ce qui permet de revoir les notions plusieurs fois dans l'année. La page suivante propose une programmation possible sur les cinq périodes (P1, P2, P3, P4 et P5) de l'année 2022-2023.

Chaque séquence du présent manuel est composée de la manière suivante :

- **Ce que sait faire l'élève en 5<sup>e</sup>** : les attendus de fin d'année de cinquième en mathématiques, tels qu'ils sont définis par le document Eduscol. Ils serviront de base pour les évaluation des compétences.
- **Connaissances et compétences associées** : les connaissances et compétences associées au cycle 4 définies par le programme en vigueur à compter de la rentrée de l'année scolaire 2018-2019.
- **Débat** : un petit texte culturel illustré permettant d'échanger sur un thème en rapport au chapitre. Un morceau d'histoire, de l'étymologie, du vocabulaire, une curiosité mathématique... le tout agrémenté d'une courte vidéo de vulgarisation scientifique.
- **Activité d'approche** : une activité à faire en classe, permettant de découvrir une notion du chapitre et de construire la trace écrite.
- **Trace écrite** : l'essentiel du cours à connaître.
- **Entraînement** : une fiche d'exercices suivant les connaissances et compétences à acquérir.
- **Récréation** : une activité ludique liée à la séquence, une énigme ou un problème à résoudre.

En fin de manuel se trouvent les plans de travail donnés aux élèves, pour chaque notion. Chacun de ces plans est constitué de :

- la bulle « Je connais mon cours » qui récapitule les compétences à travailler ;
- la bulle « Aide en vidéo » composée de deux capsules issues sur site d'Yvan Monka : Math & tiques ;
- la bulle « Questions flash » qui permet de noter le résultat aux questions flash de la séquence ;
- des bulles de compétences, celles-ci indiquent les exercices associés à chaque compétence, ainsi que son niveau de difficulté (★, ★★ ou ★★★).



## Semaine de rentrée

## Nombres et calculs 1

## 1. Enchaînement d'opérations

## Géométrie plane, démonstrations 1

## 2. Angles particuliers

3. En route vers la programmation (*Introduction... puis fil rouge tout au long de l'année*) $P_1$ 

## Nombres et calculs 2

## 4. Nombres relatifs

## Représenter l'espace 1

## 5. Repérage dans le plan

## Statistiques 1

## 6. Interpréter, représenter des données

## Semaine de rattrapage 1

## Grandeurs mesurables 1

## 7. Horaires et durées

## Calcul littéral 1

## 8. Expressions algébriques

## Géométrie plane, démonstrations 2

 $P_2$ 

## 9. Somme des angles d'un triangle

## Probabilités 1

## 10. Notions de probabilités

## Arithmétique 1

## 11. Multiples et diviseurs

## Semaine de rattrapage 2

## Géométrie plane, démonstrations 3

## 12. La symétrie centrale

## Grandeurs mesurables 2

## 13. Calcul d'aires

## Nombres et calculs 3

## 14. Comparaison et égalité de fractions

## Géométrie plane, démonstrations 4

 $P_3$ 

## 15. L'inégalité triangulaire

## Proportionnalité 1

## 16. Proportionnalité

## Calcul littéral 2

## 17. La distributivité simple

## Semaine de rattrapage 3

## Représenter l'espace 2

## 18. Reconnaître des solides

## Grandeurs mesurables 3

## 19. Volume du prisme et du cylindre

## Nombres et calculs 4

## 20. Somme et différence de nombres relatifs

## Géométrie plane, démonstrations 5

 $P_4$ 

## 21. Le parallélogramme

## Proportionnalité 2

## 22. Le ratio

## Arithmétique 2

## 23. Nombres premiers

## Semaine de rattrapage 4

## Représenter l'espace 3

## 24. Représenter des solides

## Grandeurs mesurables 4

## 25. L'aire du parallélogramme

## Nombres et calculs 5

## 26. Somme et différence de fractions

## Statistiques 2

## 27. Fréquence et moyenne

## Géométrie plane, démonstrations 6

## 28. Les droites du triangle

## Effet des transformations 1

## 29. Propriétés des symétries

 $P_5$

# SOMMAIRE

## NOMBRES ET CALCULS

S01 Enchaînement d'opérations .....	5	S17 La distributivité simple .....	??
S04 Nombres relatifs .....	23	S20 Somme et différence de nombres relatifs .....	??
S08 Expressions algébriques .....	??	S23 Nombres premiers .....	??
S11 Multiples et diviseurs .....	??	S26 Somme et différence de fractions .....	??
S14 Comparaison et égalité de fractions .....	??		

## GÉOMÉTRIE

S02 Angles particuliers .....	11	S18 Reconnaître des solides .....	??
S05 Repérage dans le plan .....	29	S21 Le parallélogramme .....	??
S09 Somme des angles d'un triangle .....	??	S24 Représenter des solides .....	??
S12 La symétrie centrale .....	??	S28 Les droites du triangle .....	??
S15 L'inégalité triangulaire .....	??		

## ORGANISATION ET GESTION DE DONNÉES

S06 Interpréter et représenter des données .....	35	S22 Le ratio .....	??
S10 Notions de probabilités .....	??	S27 Fréquence et moyenne .....	??
S16 Proportionnalité .....	??		

## GRANDEURS ET MESURES

S07 Horaires et durées .....	41	S25 L'aire du parallélogramme .....	??
S13 Calcul d'aires .....	??	S29 Propriétés des symétries .....	??
S19 Volume du prisme et du cylindre .....	??		

## ALGORITHMIQUE ET PROGRAMMATION

S03 En route vers la programmation .....	17		
Plans de travail .....			46
Solution des exercices .....			??



# Enchaînement d'opérations



## Ce que sait faire l'élève en 5<sup>e</sup>

- 1) Il utilise, dans le cas des nombres décimaux, les écritures décimales et fractionnaires et passe de l'une à l'autre, en particulier dans le cadre de la résolution de problèmes.
- 2) Il traduit un enchaînement d'opérations à l'aide d'une expression avec des parenthèses.
- 3) Il effectue mentalement, à la main ou l'aide d'une calculatrice un enchaînement d'opérations en respectant les priorités opératoires.

## Connaissances ♥ et compétences ♦ du cycle 4

- |   |   |
|---|---|
| ♥ Nombres décimaux positifs.                                    | ♦ Comparer, ranger, encadrer des nombres décimaux.                                      |
| ♥ Sommes, différences, produits, quotients de nombres décimaux. | ♦ Calculer avec des nombres décimaux.   |
| ♥ Utiliser diverses représentations d'un même nombre.           | ♦ Vérifier la vraisemblance d'un résultat, notamment en estimant son ordre de grandeur. |

## Débat : un peu d'histoire

Le système de numération que nous employons actuellement et qui nous semble si naturel est le fruit d'une longue évolution des concepts mathématiques. En effet, un nombre est une entité abstraite qui peut surprendre : on a déjà vu **un** élève, **un** animal donné, on sait ce qu'est **un** jour, mais qu'est-ce que **un** ? C'est une entité qui, prise seule, n'a pas vraiment de sens. De nombreuses civilisations ont imaginé des systèmes de numération plus ou moins compliqués, plus ou moins pratiques : des systèmes utilisant des bases différentes, des systèmes utilisant le principe additif... jusqu'à notre système de numération positionnel de base dix maintenant utilisé de manière universelle.

19①1①7②8③

*Notation décimale de Simon Stevin représentant le nombre 19,178.*

Vidéo : **Histoire de la virgule**, chaîne Youtube de *Maths 28*.

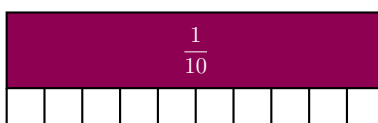
# Activité d'approche

## Construction et repérage d'une droite graduée

**Objectifs :** comprendre et utiliser le principe de construction d'une graduation en dixièmes et en centièmes ; savoir situer des nombres décimaux sous différentes écritures ; ordonner, encadrer, intercaler des nombres décimaux.

### Partie 1 : construction d'une droite graduée

- 1) Tracer au stylo une droite la plus longue possible sur la bande de papier fournie.
- 2) Placer à gauche sur cette droite le repère de l'origine, inscrire la valeur 0 en dessous.
- 3) Grâce à la petite bande de couleur «  $\frac{1}{10}$  », qui correspond à un dixième d'une unité, placer le nombre 1.



- 4) Placer ensuite les nombres 2 et 3, toujours en dessous de la droite.

### Partie 2 : placer des nombres décimaux sur la droite graduée

- 1) Sur la droite graduée, placer au crayon à papier et au-dessus les nombres suivants :

$\frac{8}{10}$       0,3      cinq dixièmes       $\frac{23}{10}$       1,7       $2 + \frac{1}{10}$       douze dixièmes

- 2) Trouver un moyen pour placer  $\frac{143}{100}$  sur la droite graduée.

- 3) Placer au crayon les nombres suivants :  $\frac{255}{100}$       0,23      cent-six centièmes       $1 + \frac{9}{10} + \frac{8}{100}$

### Partie 3 : ordonner, encadrer, intercaler des nombres décimaux

- 1) Écrire dans l'ordre croissant les nombres inscrits sur la droite graduée.

.....

- 2) Encadrer chacun des nombres suivants par deux nombres entiers consécutifs.

..... < $\frac{8}{10}$ < .....	..... < 1,7 < .....	..... < $\frac{255}{100}$ < .....
..... < 0,3 < .....	..... < $2 + \frac{1}{10}$ < .....	..... < 0,23 < .....
..... < cinq dixièmes < .....	..... < douze dixièmes < .....	..... < 106 centièmes < .....
..... < $\frac{23}{10}$ < .....	..... < $\frac{143}{100}$ < .....	..... < $1 + \frac{9}{10} + \frac{8}{100}$ < .....

- 3) Intercaler un nombre vérifiant chacune des inégalités.

cinq dixièmes < ..... <  $\frac{8}{10}$        $2 < \dots\dots\dots < 2 + \frac{1}{10}$        $0,23 < \dots\dots\dots < 0,3$

Source : Apprentissages numériques et résolution de problèmes au CM2, Ermel, Hatier 2001.



## 1. Rappels sur les nombres décimaux

### DÉFINITION

Une **fraction décimale** est une fraction dont le dénominateur est 1, 10, 100, 1 000...

Un **nombre décimal** est un nombre qui peut s'écrire sous forme d'une fraction décimale.

Un nombre a une seule valeur numérique mais a plusieurs écritures.

**Exemple** Voilà plusieurs écritures du nombre seize et quatre-vingt-deux centièmes :

$$\begin{aligned} 16,82 &= 16 + \frac{82}{100} = \frac{1\,682}{100} \\ &= 1 \times 10 + 6 \times 1 + 8 \times \frac{1}{10} + 2 \times \frac{1}{100} \\ &= 1 \times 10 + 6 \times 1 + 8 \times 0,1 + 2 \times 0,01 \end{aligned}$$

## 2. Priorités dans les calculs

### DÉFINITION

- Lorsqu'on effectue l'addition de deux **termes**, le résultat est une **somme**.
- Lorsqu'on effectue la soustraction de deux **termes**, le résultat est une **différence**.
- Lorsqu'on effectue la multiplication de deux **facteurs**, le résultat est un **produit**.
- Lorsqu'on effectue la division d'un **dividende** par un **diviseur**, le résultat est un **quotient**.

$12 + 3 = 15$	$12 - 3 = 9$	$12 \times 3 = 36$	$12 \div 3 = \frac{12}{3} = 4$
↙ ↗ ↑	↙ ↗ ↑	↙ ↗ ↑	↑ ↑ ↑
termes somme	termes différence	facteurs produit	dividende diviseur quotient

### MÉTHODE 1 Priorités opératoires

Dans un calcul, on effectue dans l'ordre :

- les calculs entre parenthèses, en commençant par les plus intérieures ;
- les multiplications et les divisions ;
- les additions et soustractions.

Les calculs s'effectuent généralement de gauche à droite, mais une expression comportant uniquement des multiplications ou des additions peut s'effectuer dans l'ordre que l'on veut.

#### Exercice d'application

Calculer la valeur de  $A$  :

$$A = 8 \times 5 + 3 \times ((15 - 9) \times 2)$$

#### Correction

$$\begin{aligned} A &= 8 \times 5 + 3 \times ((15 - 9) \div 2) \\ &= 8 \times 5 + 3 \times (6 \div 2) \\ &= 8 \times 5 + 3 \times 3 \\ &= 40 + 9 \\ A &= 49 \end{aligned}$$

**Remarque :** une expression qui figure au numérateur et/ou au dénominateur d'un quotient est considérée comme une expression entre parenthèses :

$$\frac{8+4}{3,5+2,5} = (8+4) \div (3,5+2,5) = 12 \div 6 = 2.$$

# Entraînement

**1** Associer chaque nombre de la colonne de gauche à un nombre de la colonne de droite.

143 dixièmes	•	•	143
1 430 millièmes	•	•	14 300
1 430 dixièmes	•	•	1,43
143 millièmes	•	•	0,0143
143 dix-millièmes	•	•	0,143
143 centaines	•	•	14,3

**2** Exprimer les nombres suivants sous formes décimale et fractionnaire.

1)  $7 + \frac{3}{10} + \frac{6}{100}$       2)  $2,5 + \frac{7}{10} + \frac{23}{100}$

**3** Aider Paloma à classer dans l'ordre croissant l'ensemble de ces lettres afin de trouver le mot mystère.

- O = 65,165
- R =  $\frac{655}{10}$
- A =  $\frac{6503}{100}$
- T =  $56 + \frac{6}{100}$
- H =  $50 + 6 + \frac{65}{1000}$
- G =  $\frac{651}{10} + \frac{3}{100}$
- Y =  $56 + \frac{5}{100}$
- E =  $(6 \times 10) + (5 \times 1) + (6 \times 0,1)$
- P = 56 unités et 6 millièmes

**4** Traduire par une expression mathématique les phrases en français suivantes.

- 1) La somme de 7 et du produit de 2 par 3.
- 2) Le produit de 7 et de la somme de 2 et de 3.
- 3) Le quotient de la différence entre 7 et 2 par 3.
- 4) La différence de la somme de 7 et de 2 et du produit de 3 par 1.

**5** Traduire les expressions suivantes en français.

- 1)  $12 - 5 \times 3$       3)  $(12 - 5) \div 3$
- 2)  $12 \times (5 + 3)$       4)  $12 + \frac{5}{3}$

**6** Firdaws propose les programmes ci-dessous.

Traduire l'enchaînement d'opérations de ces programmes à l'aide d'une expression puis les calculer.

- 1) Prendre 7
- 2) Ajouter 2
- 3) Multiplier par 3
- 4) Soustraire 3

- 1) Prendre 6
- 2) Multiplier par 7
- 3) Diviser par 3
- 4) Soustraire 4

**7** Calculer, en donnant les étapes intermédiaires :

- 1)  $24 - 19 + 5$       4)  $60 - 14 + 5 \times 3 + 2$
- 2)  $45 \div 5 \times 8$       5)  $37 - 12 \times 2 + 5$
- 3)  $24 + 3 \times 7$       6)  $18 - [4 \times (5 - 3) + 2]$

**8** Calculer les nombres suivants :

- 1)  $\frac{18}{3} + 6$       3)  $18 + \frac{6}{3}$       5)  $\frac{18}{\frac{6}{3}}$
- 2)  $\frac{18 + 6}{3}$       4)  $\frac{18}{6 + 3}$       6)  $\frac{18}{\frac{6}{3}}$

**9** On considère les calculs suivants faits par Tom :

- A.  $50 - 10 \div 2 = 20$       • D.  $10 + 8 - 6 = 12$
- B.  $24 - 8 + 2 = 14$       • E.  $100 \div 2 \times 5 = 10$
- C.  $8 + 2 \times 3 = 30$       • F.  $5 \times 6 \div 3 = 10$

- 1) Retrouver les calculs qui sont justes.
- 2) Corriger les calculs faux.

**10** Compléter les calculs suivants pour que chaque égalité soit vraie.

1) Avec les signes  $+$ ,  $-$  ou  $\times$  :

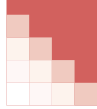
- 3 ..... 3 ..... 3 ..... 3 = 6
- 3 ..... 3 ..... 3 ..... 3 = 81

2) Avec les signes  $+$ ,  $-$  ou  $\times$  et des parenthèses :

- ..... 3 ..... 3 ..... 3 ..... 3 ..... = 9
- ..... 3 ..... 3 ..... 3 ..... 3 ..... = 27

3) Avec les signes  $+$ ,  $-$ ,  $\times$  ou  $\div$  et des parenthèses :

- ..... 3 ..... 3 ..... 3 ..... 3 ..... = 1
- ..... 3 ..... 3 ..... 3 ..... 3 ..... = 12



## Nombres en cases

### Partie A : nombres croisés

Compléter le tableau suivant pour que les égalités soient vraies pour chaque ligne et chaque colonne.

2	+	3	×		=	17
×		+		+		×
	×		-	201	=	150
=		=		=		=
	+	12	×		=	

### Partie B : le serpent des nombres

Compléter le serpent suivant sachant que seuls les nombres 1, 2, 3, et 4 doivent être utilisés une seule fois seulement en respectant les priorités d'opérations.

5			—	6		66
+		×		—		=
13		12		11		10
×		+		+		—
		7		9		
÷		+		×	8	÷

### Partie C : le garam

Le Garam est un jeu de logique mathématique à base d'opérations simples.

Remplir chaque case avec un seul chiffre de sorte que chaque ligne et chaque colonne forment une opération correcte.

Le résultat d'une opération verticale est un nombre à deux chiffres si deux cases suivent le symbole égal.

	+	1	=			+	3	=
+		+		×		×		×
6			×	1	=			2
=		=		=		=		=
1		1		1				
2	×	=	4		4	-	=	
	+					×		
	5					1		
=		=		=		=		=
	+	=	9			+	=	
+		+		×		×		×
9			-	1	=			
=		=		=		=		=
		1		2				2
	+	7	=			×	=	

	+	1	=			+	1	=
+		+		×		×		×
3			-	4	=			3
=		=		=		=		=
1		1		1				
	+	=	6		2	+	=	
	-					+		
	2					2		
=		=		=		=		=
	+	=			7	-	=	
×		×		×		×		×
7			-	5	=			
=		=		=		=		=
3				1				4
	-	2	=			+	=	



# Angles particuliers



## Ce que sait faire l'élève en 5<sup>e</sup>

À partir de la connaissance des caractéristiques angulaires du parallélisme (angles alternes internes, angles correspondants) :

- 1) il met en œuvre et écrit un protocole de construction d'un assemblage de figures ;
- 2) il mène des raisonnements sur des figures et des configurations.

## Connaissances ♥ et compétences ♦ du cycle 4

♥ Caractérisation angulaire du parallélisme : angles alternes-internes, angles correspondants.

## Débat : angles et coordonnées géographiques

Tout point à la surface de la Terre est déterminé par ses coordonnées géographiques (la latitude et la longitude) et par son altitude (élévation par rapport au niveau de la mer).

- La **latitude** d'un point sur la Terre est la mesure de l'angle que forment le plan de l'équateur et la demi-droite joignant le centre de la Terre à ce point.
- La **longitude** d'un point est l'angle que fait le demi-plan passant par le méridien de ce point avec le plan du méridien de Greenwich.

Le collège Simone Veil se trouve à une latitude de 43,62 degrés Nord et 3,85 degrés Est.



Vidéo : Les fondamentaux : latitude et longitude, chaîne YouTube *La Classe d'Histoire*.

# Activité d'approche

## Couples d'angles

**Objectif :** faire découvrir la notion d'angles-internes et d'angles correspondants.

### Partie 1 : préparation

Découper les trois bandelettes en bas de page. Ces bandes représentent deux droites  $(d_1)$  et  $(d_2)$  et une troisième droite  $(\Delta)$  qui leur est sécante aux points  $A$  et  $B$ . Placer une attache parisienne au niveau du point  $A$  commun entre  $(d_1)$  et  $(\Delta)$  et une autre au niveau du point  $B$  commun entre  $(d_2)$  et  $(\Delta)$ .

Combien d'angles sont-ils matérialisés par cette configuration ?

### Partie 2 : angles alternes-internes

1) Prendre deux jetons, les placer sur deux angles vérifiant les conditions suivantes :

- les deux angles n'ont pas le même sommet ;
- ils sont situés de part et d'autre de la droite  $(\Delta)$  ;
- ils sont situés « entre » les droites  $(d_1)$  et  $(d_2)$ .

Quelle est la mesure en degrés de chacun de ces deux angles ?

2) Combien y a-t-il de telles paires d'angles ? Les angles ainsi construits sont dit **alternes-internes**.

3) Placer les bandelettes de telle sorte que les droites  $(d_1)$  et  $(d_2)$  soient parallèles, repérer deux angles alternes-internes par deux jetons puis donner la mesure de chacun de ces deux angles.

4) En observant les résultats de la classe, quelle conjecture peut-on faire ?

### Partie 3 : angles correspondants

1) Prendre deux jetons, les placer sur deux angles vérifiant les conditions suivantes :

- les deux angles n'ont pas le même sommet ;
- ils sont situés du même côté que la droite  $(\Delta)$  ;
- l'un est situé « entre » les droites  $(d_1)$  et  $(d_2)$ , l'autre à l'extérieur.

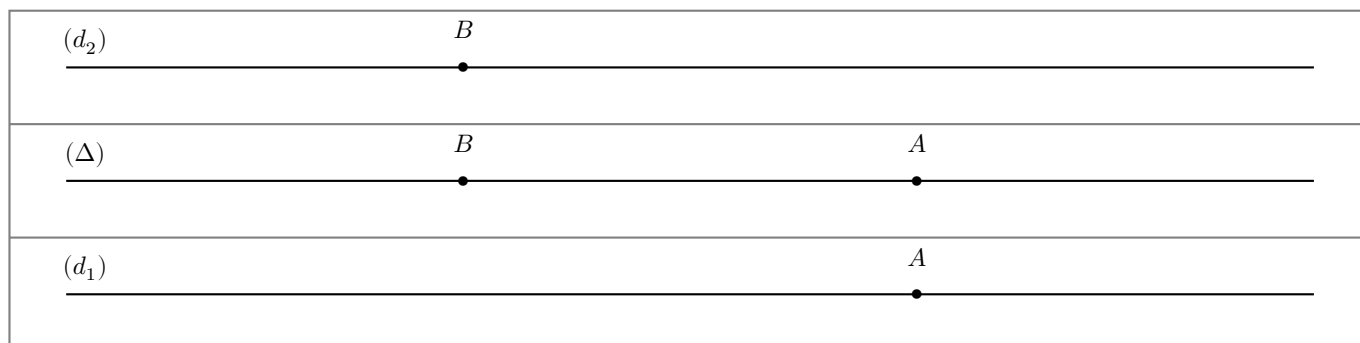
Quelle est la mesure en degrés de chacun de ces deux angles ?

2) Combien y a-t-il de telles paires d'angles ?

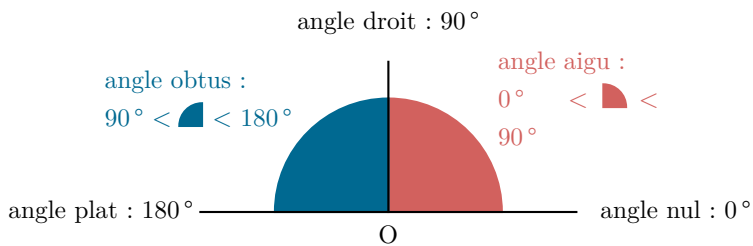
Les angles ainsi construits sont dit **correspondants**.

3) Placer les bandelettes de telle sorte que les droites  $(d_1)$  et  $(d_2)$  soient parallèles, repérer deux angles alternes-internes par deux jetons puis donner la mesure de chacun de ces deux angles.

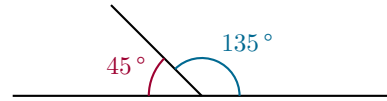
4) En observant les résultats de la classe, quelle conjecture peut-on faire ?



## 1. Mesure d'angles particuliers : rappels



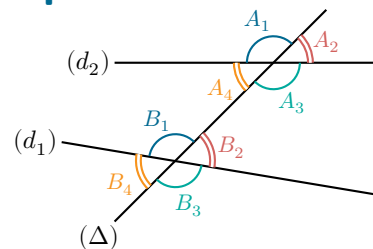
Dans cette configuration, la somme des deux angles mesure  $180^\circ$ , on dit que ces angles sont supplémentaires.



## 2. Angles alternes-internes et correspondants

Lorsque deux droites sont coupées par une droite sécante  $(\Delta)$ , on obtient huit angles.

Dans la suite du cours, on se place dans cette configuration.



### DÉFINITION

Deux angles sont **alternes-internes** s'ils n'ont pas le même sommet, qu'ils sont situés de part et d'autre de la sécante  $(\Delta)$  et qu'ils se situent « entre » les droites  $(d_1)$  et  $(d_2)$ .

**Exemple** Sur la figure, il y a deux couples d'angles alternes-internes :  $A_4$  et  $B_2$  ;  $A_3$  et  $B_1$ .

### DÉFINITION

Deux angles sont **correspondants** s'ils n'ont pas le même sommet, qu'ils sont situés du même côté de la sécante  $(\Delta)$ , l'un entre les deux droites  $(d_1)$  et  $(d_2)$  et l'autre à l'extérieur.

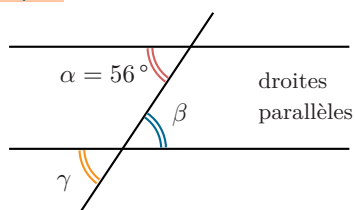
**Exemple** Sur la figure, il existe quatre couples d'angles correspondants :  $A_1$  et  $B_1$  ;  $A_2$  et  $B_2$  ;  $A_3$  et  $B_3$  ;  $A_4$  et  $B_4$ .

## 3. Et si les droites sont parallèles ?

### PROPRIÉTÉ

- Si les deux droites  $(d_1)$  et  $(d_2)$  sont parallèles, alors les angles alternes-internes et les angles correspondants sont égaux deux à deux.
- Si deux angles alternes-internes ou deux angles correspondants sont égaux, alors les droites  $(d_1)$  et  $(d_2)$  sont parallèles.

#### Exemple



#### Correction

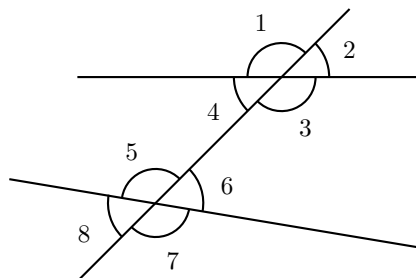
Mesures de  $\beta$  et  $\gamma$ , sachant que les droites sont parallèles :

- $\alpha$  et  $\beta$  sont des angles alternes-internes, ils ont donc même mesure. D'où :  $\beta = \alpha = 56^\circ$ .
- $\alpha$  et  $\gamma$  sont des angles correspondants, ils ont donc même mesure. D'où :  $\gamma = \alpha = 56^\circ$ .

# Entraînement

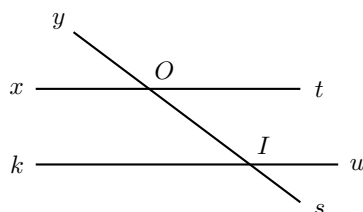
**1** Au regard de la figure, que peut-on dire des angles :

- 1) 1 et 5?      3) 4 et 6?      5) 3 et 5?  
2) 2 et 6?      4) 3 et 7?      6) 4 et 8?



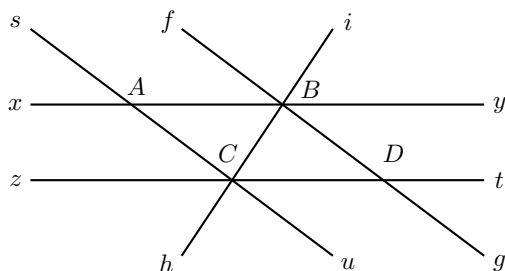
**2** Dans la configuration suivante, citer :

- 1) la sécante ;  
2) deux angles correspondants ;  
3) deux angles alternes-internes.



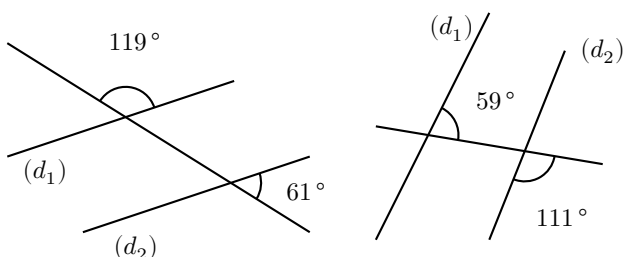
**3** Sur cette figure, les droites  $(xy)$  et  $(zt)$ , ainsi que les droites  $(su)$  et  $(fg)$ , sont parallèles.

Compléter le tableau suivant lorsque c'est possible.



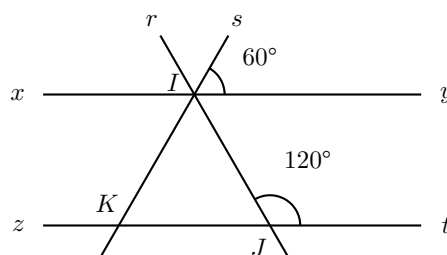
angle	$\widehat{yBg}$	$\widehat{zCi}$	$\widehat{fBi}$	$\widehat{uCi}$
alterne-interne				
correspondant				

**4** Anita pense que l'une des deux paires de droites  $(d_1)$  et  $(d_2)$  est parallèle. A-t-elle raison ?



**5** Dans la figure ci-dessous, on sait que les droites  $(xy)$  et  $(tz)$  sont parallèles et on connaît la mesure de deux angles. En utilisant les données de la figure :

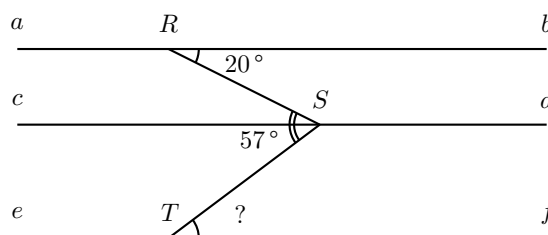
- 1) Donner la mesure en degrés des angles suivants :  $\widehat{IJK}$ , puis  $\widehat{JKI}$ , puis  $\widehat{rIy}$ , puis  $\widehat{yIJ}$ , puis  $\widehat{xIK}$  et enfin  $\widehat{KIJ}$ .  
2) En déduire la nature du triangle  $IKJ$ ?



**6** Sur la figure ci-dessous :

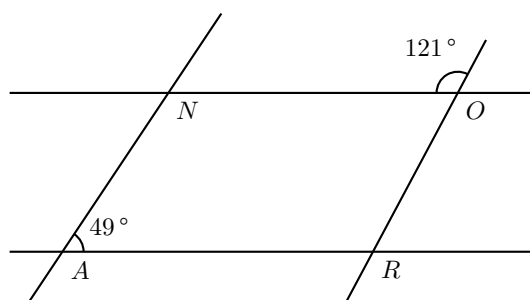
- les droites  $(ab)$ ,  $(cd)$  et  $(ef)$  sont parallèles ;
- $R$  est un point de  $(ab)$ ,  $S$  un point de  $(cd)$  et  $T$  un point de  $(ef)$  tels que  $\widehat{bRS} = 20^\circ$  et  $\widehat{RST} = 57^\circ$ .

Calculer la mesure de l'angle  $\widehat{STf}$ .

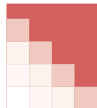


**7** Nora possède un champ en forme de quadrilatère  $NORA$  dont les côtés  $(NO)$  et  $(RA)$  sont parallèles. Elle prend la mesure de deux angles et se demande si son quadrilatère peut être un parallélogramme.

- 1) Écrire sur le schéma ci-dessous la mesure de tous les angles existants.  
2) Les droites  $(NA)$  et  $(OR)$  sont-elles parallèles ?  
3) Quelle est alors la nature du quadrilatère  $NORA$  ?







## Le flexagone

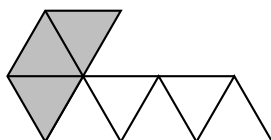
Arthur Stone, étudiant britannique de 23 ans, aurait découvert de curieuses formes géométriques polygonales en 1939, en découpant les feuilles de papier au format américain pour les transformer au format européen, plus étroit. Il lui restait alors des bandes qu'il se mit à plier pour obtenir des formes géométriques dont certaines se révélèrent « flexibles ». Le premier **flexagone** qu'il découvrit aurait été construit grâce à neuf triangles équilatéraux pliés puis assemblés pour former un hexagone.

### Partie A : construction du flexagone

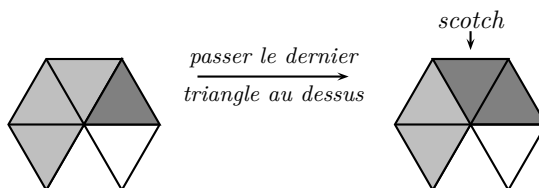
- 1) Reproduire, puis découper la figure ci-dessous, composée de 9 triangles équilatéraux de côté 5 cm.



- 2) Marquer le pli vallée au niveau de l'arête commune entre le 3<sup>e</sup> et le 4<sup>e</sup> triangle, puis replier vers le haut les trois premiers triangles.

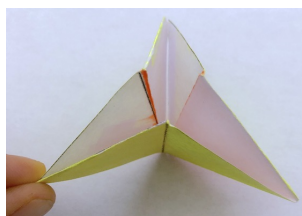
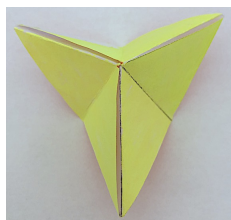


- 3) Marquer le pli montagne au niveau de l'arête commune entre le 6<sup>e</sup> et le 7<sup>e</sup> triangle, puis replier vers le haut les trois derniers triangles en faisant passer le dernier triangle sur le premier triangle. Enfin, mettre un morceau de ruban adhésif pour maintenir le premier et le dernier triangle ensemble.



### Partie B : utilisation du flexagone

- 1) On obtient un hexagone, ou plus précisément un hexaflexagone. Dessiner ou colorier les deux faces obtenues.
- 2) Marquer tous les plis dans les deux sens.
- 3) Plier une arête sur deux en alternant les plis vallée et montagne de telle sorte que les soufflets soient en plis montagne, puis ouvrir : on obtient, de manière magique, une troisième face que l'on peut à son tour colorier.



- 4) En répétant le pliage, on obtient successivement les trois faces, une à une.

#### Pour aller plus loin :

- Un article, paru dans le magazine « Pour la science » et écrit par Jean-Paul Delahaye, explique que l'on peut faire des flexagones avec autant de faces que l'on souhaite : [Le flexagone](#)
- Il existe également des sites spécialisés, comme [Flexagone.net](#) qui propose de multiples modèles décorés à imprimer



# En route vers la programmation



## Ce que sait faire l'élève en 5<sup>e</sup>

Niveau 1 (possibilité d'aller au delà).

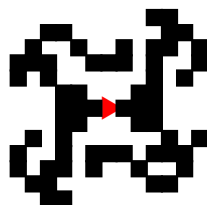
- 1) Il réalise des activités d'algorithmique débranchée.
- 2) Il met en ordre et/ou complète des blocs fournis par le professeur pour construire un programme simple sur un logiciel de programmation.
- 3) Il écrit un script de déplacement ou de construction géométrique utilisant des instructions conditionnelles et/ou la boucle « Répéter ... fois ».

## Connaissances ♥ et compétences ♦ du cycle 4

- |  |   |
|--|---|
| ♥ Notions d'algorithme et de programme.                  | tionnelles.   |
| ♥ Notion de variable informatique.                       | ♦ Écrire, mettre au point (tester, corriger) et exécuter un |
| ♥ Déclenchement d'une action par un événement.           | programme en réponse à un problème donné.                   |
| ♥ Séquences d'instructions, boucles, instructions condi- |   |

## Débat : la fourmi de Langton : que se passe-t-il ensuite ?

La **fourmi de Langton**, du nom de son inventeur scientifique américain *Christopher Langton*, est un petit programme informatique inventé vers la fin des années 1980. Il consiste en un automate qui se déplace dans un quadrillage suivant des règles simples. Il modélise le fait qu'un ensemble de comportements élémentaires peut donner lieu à un comportement complexe.



Vidéo : La fourmi de Langton, chaîne YouTube *Science étonnante*.

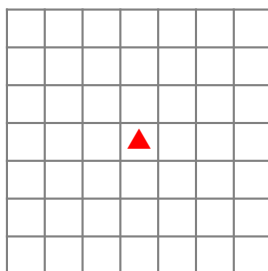
## La fourmi de Langton

**Objectifs :** suivre un algorithme de déplacement ; se repérer dans le plan dans un repérage relatif.

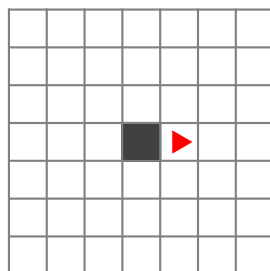
La fourmi de Langton est un automate qui se déplace dans un quadrillage suivant les règles suivantes :

- au départ, toutes les cases sont de la même couleur, ici blanches ;
- si la fourmi est sur une case blanche, elle tourne de  $90^\circ$  vers la droite, change la couleur de la case en noir et avance d'une case ;
- si la fourmi est sur une case noire, elle tourne de  $90^\circ$  vers la gauche, change la couleur de la case en blanc et avance d'une case.

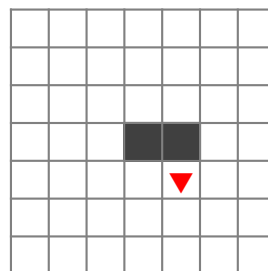
Compléter dans les quadrillages ci-dessous les quinze premières étapes du déplacement de la fourmi.



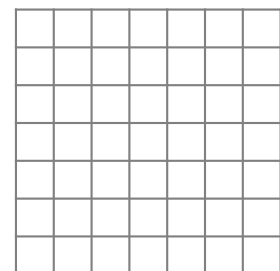
étape 0



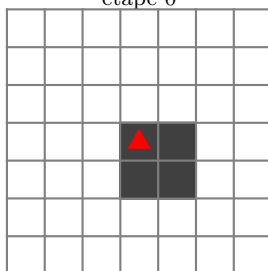
étape 1



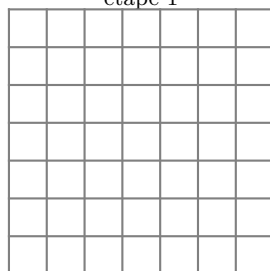
étape 2



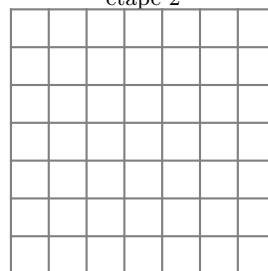
étape 3



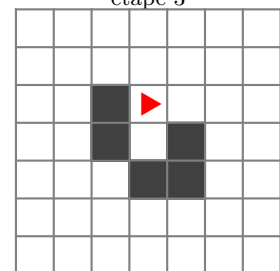
étape 4



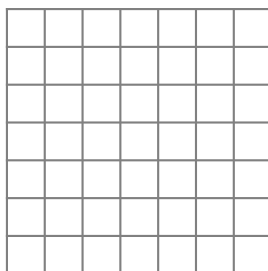
étape 5



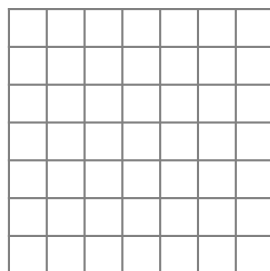
étape 6



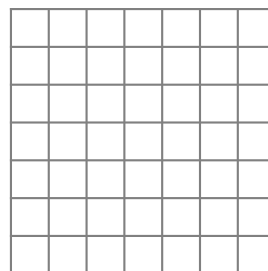
étape 7



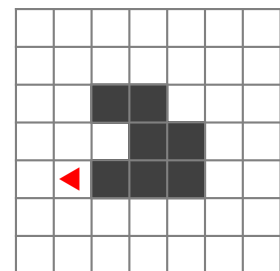
étape 8



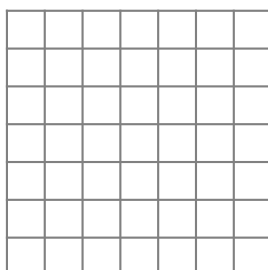
étape 9



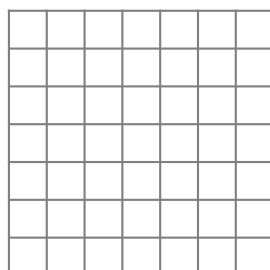
étape 10



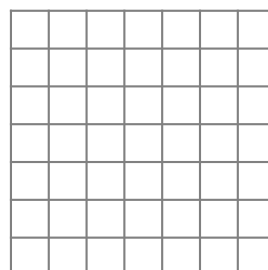
étape 11



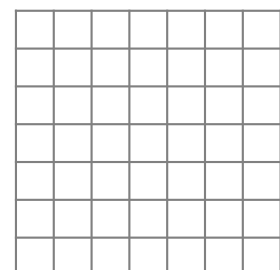
étape 12



étape 13



étape 14



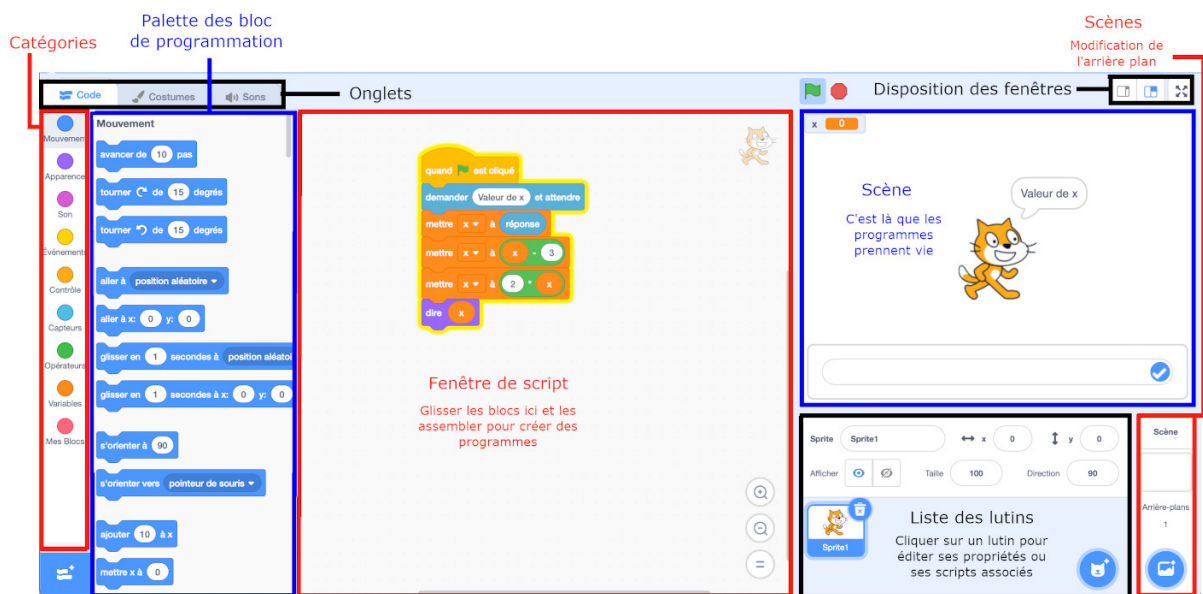
étape 15

## 1. Algorithmes et langages de programmation

### ■ DÉFINITION : Algorithme

Un **algorithme** est une liste ordonnée et logique d'instructions permettant de réaliser une tâche de manière automatisée.

Un algorithme peut-être traduit, grâce à un langage de programmation, en un programme exécutable par un ordinateur. Ce langage peut être formel, textuel, visuel... Actuellement, le logiciel utilisé au collège est Scratch, développé par le MIT. Les programmes sont créés grâce à une succession de blocs, chacun ayant une fonction.



## 2. Se déplacer

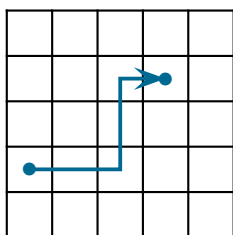
### MÉTHODE 1 Langages de déplacement

Pour se déplacer dans le plan, il existe principalement deux langages de déplacement :

- le langage **absolu** composé de mots de vocabulaire du type : « haut », « bas », « droite » et « gauche ». Le déplacement se fait comme si on se plaçait en vue du dessus ;
- le langage **relatif** composé de mots de vocabulaire du type : « avancer », « tourner à droite » et « tourner à gauche ». C'est ici le point de vue de l'observateur qui est adopté.

#### Exercice d'application

Coder ce déplacement :



#### Correction

Avec le langage absolu :

« droite  
droite  
haut  
haut  
droite »

Avec le langage relatif :

« avancer  
avancer  
tourner à gauche  
avancer  
avancer  
tourner à droite  
avancer »

# Entraînement

**1** Un programme permet à un robot de se déplacer sur les cases d'un quadrillage. Chaque case atteinte est colorée en gris.

Au début d'un programme, toutes les cases sont blanches, le robot se positionne sur une case de départ indiquée par un « d » et la colore aussitôt en gris.

Le robot se déplace suivant un programme grâce à un langage absolu dont le vocabulaire est

« S (south) ; E (east) ; N (north) ; W (west) ».

Voici des exemples de programmes et leurs effets :

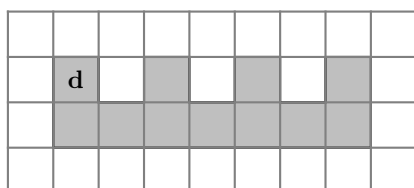
1W	Le robot avance de 1 case vers l'ouest.	
2E 1W 2N	Le robot avance de 2 cases vers l'est, puis de 1 case vers l'ouest, puis de 2 cases vers le nord.	

1) Voici un programme :

1W 2N 2E 4S 2W

On souhaite dessiner le motif obtenu avec ce programme. Sur votre copie, réaliser ce motif en utilisant des carreaux, comme dans les exemples précédents. On marquera un « d » sur la case de départ.

2) On fait fonctionner un programme qui dessine le motif suivant :

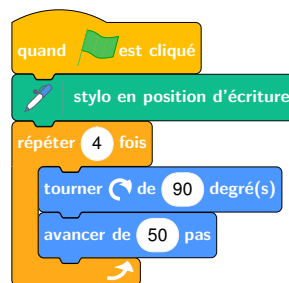


- Proposer un programme permettant de dessiner ce motif.
- Comment pourrait-on faire évoluer l'écriture de ce programme afin qu'il soit plus compact ?

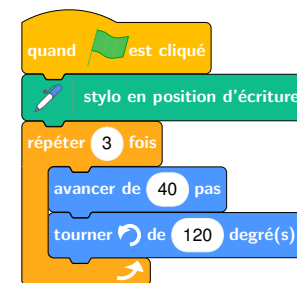
**2** Tracer les figures obtenues lorsque l'on exécute les programmes suivants avec scratch. Pour chaque cas, donner la nature de la figure obtenue.

On représentera l'unité (un pas) par 1 mm sur le cahier.

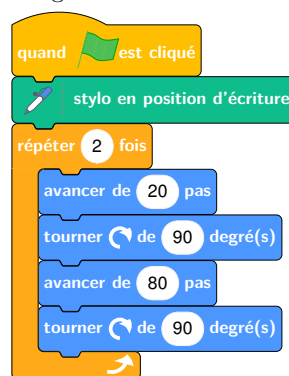
Programme 1



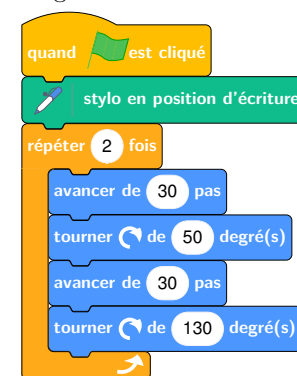
Programme 2



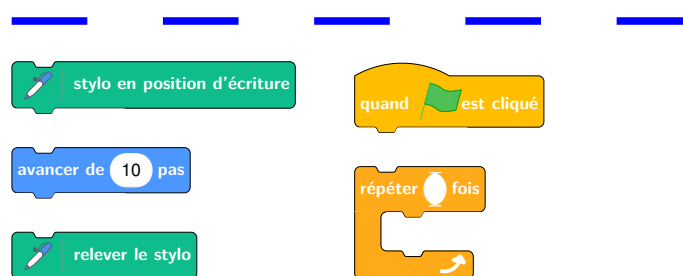
Programme 3



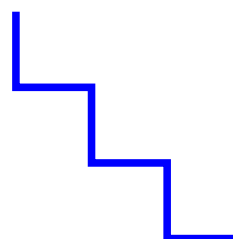
Programme 4



**3** En utilisant les instructions ci-dessous, écrire un programme permettant de tracer les pointillés.



**4** Proposer un programme permettant de dessiner les marches d'un escalier comme ci-dessous. Chaque segment de la marche doit mesurer 100 pas.



## Le jeu des dominogrammes

**But du jeu :** en groupe, faire une chaîne fermée avec les huit cartes de domino.

**Règle du jeu :** chaque domino est basé sur *Les douze travaux d'Hercule*, et notamment le travail n°11 dans lequel Hercule doit dérober les pommes d'or du jardin d'Hespérides. Le côté gauche comporte un quadrillage avec des cases noires que l'on ne peut pas traverser, le personnage d'Hercule (orienté) et le pommier du jardin d'Hespérides. Le côté droit comporte un programme de déplacement d'Hercule. L'objectif est d'associer un programme d'un domino avec un quadrillage d'un autre domino. Les huit dominos doivent créer une chaîne fermée.

	<p>→</p> <p>Démarre</p> <p>Avance de 3</p> <p>Tourne à droite</p> <p>Avance de 1</p> <p>Tourne à gauche</p> <p>Avance de 1</p> <p>Prends les pommes</p>
	<p>■</p> <p>Démarre</p> <p>Tourne à droite</p> <p>Avance de 4</p> <p>Tourne à gauche</p> <p>Avance de 3</p> <p>Tourne à gauche</p> <p>Avance de 1</p> <p>Prends les pommes</p>
	<p>+</p> <p>Démarre</p> <p>Avance de 7</p> <p>Tourne à gauche</p> <p>Avance de 7</p> <p>Tourne à gauche</p> <p>Avance de 7</p> <p>Prends les pommes</p>
	<p>✓</p> <p>Démarre</p> <p>Avance de 3</p> <p>Tourne à gauche</p> <p>Tourne à droite</p> <p>Avance de 2</p> <p>Tourne à gauche</p> <p>Avance de 2</p> <p>Prends les pommes</p>
	<p>◆</p> <p>Démarre</p> <p>Avance de 6</p> <p>Tourne à droite</p> <p>Avance de 3</p> <p>Tourne à droite</p> <p>Avance de 2</p> <p>Tourne à gauche</p> <p>Prends les pommes</p>
	<p>☆</p> <p>Démarre</p> <p>Avance de 2</p> <p>Tourne à gauche</p> <p>Tourne à gauche</p> <p>Tourne à gauche</p> <p>Tourne à gauche</p> <p>Avance de 2</p> <p>Prends les pommes</p>
	<p>★</p> <p>Démarre</p> <p>Avance de 1</p> <p>Tourne à gauche</p> <p>Avance de 2</p> <p>Tourne à droite</p> <p>Avance de 2</p> <p>Avance de 1</p> <p>Prends les pommes</p>
	<p>▲</p> <p>Démarre</p> <p>Avance de 1</p> <p>Tourne à gauche</p> <p>Avance de 2</p> <p>Tourne à droite</p> <p>Avance de 2</p> <p>Avance de 1</p> <p>Prends les pommes</p>

Lorsque le groupe a réussi la mission, passer au niveau supérieur avec une autre série de dominos comportant des boucles de répétition.





# Nombres relatifs



## Ce que sait faire l'élève en 5<sup>e</sup>

- 1) Il utilise la notion d'opposé.
- 2) Il repère sur une droite graduée les nombres décimaux relatifs.
- 3) Il se repère sur une droite graduée.
- 4) Il résout des problèmes faisant intervenir des nombres décimaux relatifs.

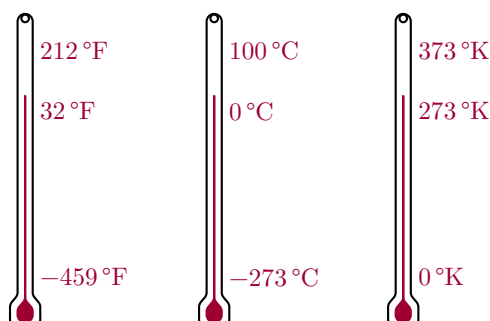
## Connaissances ♥ et compétences ♦ du cycle 4

- ♥ Nombres décimaux négatifs, notion d'opposé. décimale.
- ♦ Comparer, ranger, encadrer des nombres en écriture ♦ Se repérer sur une droite graduée.

## Débat : les unités de mesure de température

Il existe trois échelles principales de température :

- l'échelle Farenheit, créée en 1720 par le scientifique allemand **Gabriel Farenheit** et allant de 32 °F à 212 °F ;
- l'échelle Celsius, créée en 1741 par le physicien suédois **Anders Celsius** dans laquelle 0 °C correspond au point de congélation de l'eau et 100 °C à son point d'ébullition ;
- l'échelle de Kelvin, créée à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle par **Lord Kelvin** pour laquelle le point 0 correspond au zéro absolu, c'est-à-dire à la plus basse température existante.



Vidéo : **Celsius et Farenheit**, chaîne YouTube *Ma deuxième école*, épisode de la série *Culture G*.

# Activité d'approche

## Carrés magiques

**Objectifs :** résoudre un problème avec des nombres ; montrer que, pour résoudre un problème, il est parfois nécessaire d'inventer de nouveaux nombres, des nombres négatifs.

Un carré magique est un tableau carré tel que la somme pour chaque ligne, chaque colonne et chaque diagonale soit la même.

2	7	6	→ 15
9	5	1	→ 15
4	3	8	→ 15
↙ 15	↓ 15	↓ 15	↓ 15
			↘ 15

Compléter les carrés suivants pour les rendre magiques en commençant par déterminer la somme commune.

Somme = .....

8		
	5	
4		2

Somme = .....

18		24
	15	
		12

Somme = .....

2	7	
	3	
		4

Somme = .....

	1	4
	7	
10		

Source : Une introduction des nombres relatifs en 5<sup>e</sup> - PLOT 45, APMEP 2014.

## 1. Nombres relatifs

### DÉFINITION

Un **nombre relatif** est un nombre positif (+) ou négatif (-). Le nombre sans son signe correspond à sa distance à l'origine 0.

**Exemple** Les étages d'un immeuble sont repérés par rapport à un niveau 0 : le rez-de-chaussée. Les étages au-dessus sont les étages positifs et les étages en dessous (cave, garages) sont les étages négatifs.

**Exemple** Le signe de +3 est + et sa distance à l'origine 0 est 3.  
Le signe de -7 est - et sa distance à l'origine 0 est 7.

### DÉFINITION

L'**opposé** d'un nombre relatif est le nombre de signe contraire et de même distance à 0.

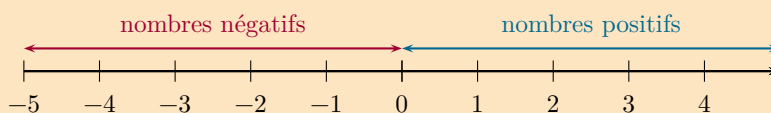
**Exemple** L'opposé de -3 est +3 et l'opposé de +2 est -2.

**Remarque** : de manière usuelle, on omet le signe « + » devant les nombres positifs.

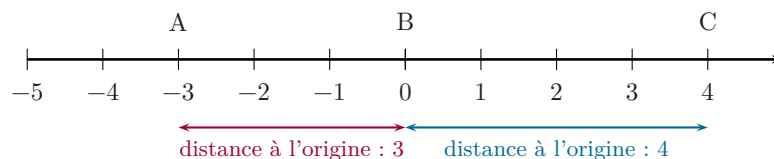
## 2. Droite graduée et comparaison

### DÉFINITION

Sur une droite graduée, on repère chaque point par un nombre : son abscisse.  
D'un côté de l'origine 0, on place les nombres négatifs et de l'autre les nombres positifs.



**Exemple** L'abscisse de A est -3, on note A(-3) ; l'abscisse de B est 0, l'abscisse de C est +4.



### PROPRIÉTÉ

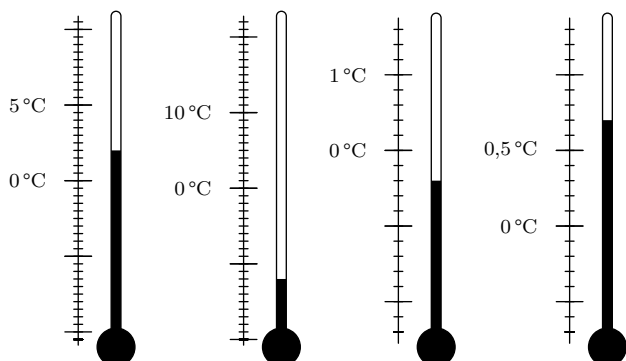
- Deux nombres relatifs négatifs sont rangés dans l'ordre inverse de leur distance à zéro.
- Un nombre relatif négatif est inférieur à un nombre relatif positif.
- Deux nombres relatifs positifs sont rangés dans l'ordre de leur distance à zéro.

**Exemple**  $-4 < -2$  car 4 > 2 ;  $-4 < 2$  car  $-4 < 0$  et  $2 > 0$  ;  $+4 > +2$  car 4 > 2.

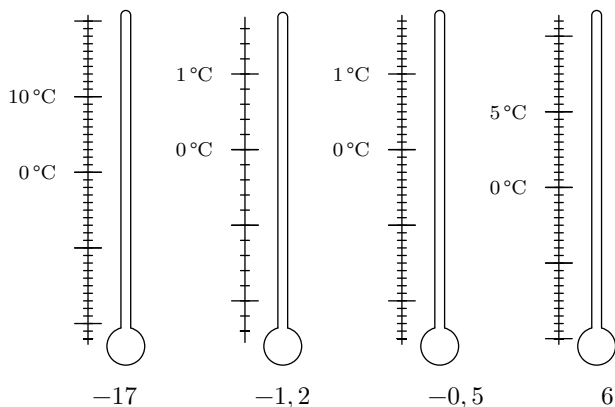
**Remarque** : les nombres négatifs sont rangés « dans le sens inverse » des nombres positifs.

# Entraînement

**1** Quelle est la température indiquée par chacun des thermomètres ?



**2** Colorier les thermomètres jusqu'à la graduation correspondant à la température donnée.



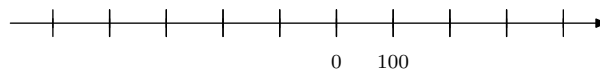
**3** Entourer en bleu les nombres positifs et en rouge les nombres négatifs.

12	$+\pi$	$-\frac{12}{13}$	-17	+0,001
-54,2	$\frac{1}{10}$	-0,14	$\frac{3}{7}$	100,01
12,6	-1,18	$-3^2$	0,1	48 000

**4** Compléter le tableau suivant :

Nombre	2,5		0	-5		7,1
Opposé		-2,7			1	

**5** Reproduire l'axe chronologique ci-dessous puis placer le plus précisément possible ces événements :



- T : le temple de Jérusalem est détruit en 70 après Jésus-Christ ;
- J : Jules César naît en 100 avant J.-C. ;
- C : Constantin crée Constantinople en 324 ;
- A : Alexandre le Grand meurt en 324 avant J.-C.

**6** Construire une droite graduée dont l'origine est au milieu du cahier et l'unité vaut 1 cm puis répondre aux questions suivantes.

1) Sur la droite graduée, placer les points : A(+8), B(-2), C(+3), D(-5) et E(+2).

2) En examinant la position des points A, B, C, D et E sur cette droite graduée, comparer :

+2 et -2	+2 et -5	+3 et +8
-2 et -5	+8 et -2	-5 et +3

3) Ranger dans l'ordre croissant : +8; -2; +3; -5 et +2.

**7** Compléter par <, > ou =.

1) +5,34 ..... +3,54    6) -9,27 ..... -9,272

2) 0,05 ..... 1    7) +8,64 ..... -8,64

3) -8,51 ..... -8,5    8) -19,2 ..... +9,2

4) 11,9 ..... +11,9    9) -14,39 ..... +14,4

5) 3,14 ..... -1,732    10) -0,99 ..... -0,909

**8** Ranger dans l'ordre croissant et simplifier.

1) +3 ; -7 ; -8 ; +7 ; +14 ; +8 ; -9.

2) +5,0 ; +2,7 ; -2,6 ; -3,1 ; +7,1 ; -8,3 ; -0,2.

3) -10,6 ; +14,52 ; -8,31 ; -3,8 ; +4,2 ; +14,6 ; -8,3.

**9** Chasser l'intrus dans chacun des cas suivants.

1) -9,84 < -9,72 < -9,67 < -9,78 < -9,18

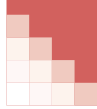
2) +1,5 < +1,51 < +1,499 < +1,54 < +1,55

3) -1 002 > -1 220 > -1 022 > -1 202 > -1 222

**10** Donner tous les entiers relatifs compris entre :

1) -2,3 et +5,7.

2) -20 et -14,8.



## Nombres croisés

Compléter cette grille de nombres croisés à l'aide de chiffres et de signes « + » ou « - » grâce aux indications données.

	a	b	c	d	e	f
1						
2						
3						
4						
5						
6						

### Horizontalement

- 1) Valeur du plus grand chiffre.  
Opposé de l'entier compris entre  $-12,2$  et  $-13,9$ .  
Les nombres négatifs sont précédés de ce signe.
- 2) Résultat du calcul  $8 \times 20 - (12 + 28)$ .  
Nombre entier compris entre  $-1,8$  et  $-0,2$ .
- 3) Opposé de l'opposé de  $+8$ .  
Nombre entier supérieur à  $73,01$  et inférieur  $74,99$ .
- 4) Sur une droite graduée de 3 en 3, je suis placé à trois graduations à gauche de l'origine.  
Signe de l'opposé d'un nombre positif.
- 5) Nombre entier le plus proche  $-1,4$ .  
Nombre entier inférieur à  $-15,154$  et supérieur à  $-16,98$ .
- 6) Diviseur commun à 12 ; 24 et 33.  
Mon chiffre des centaines est le double de mon chiffre des dizaines qui est lui-même le double de mon chiffre des unités.

### Verticalement

- a) Résultat du calcul  $9 \times (100 + 2)$ .  
Nombre relatif inférieur à zéro et se trouvant à 5 unités du nombre  $+2$ .
- b) J'ai la même distance à zéro que le nombre  $-2$ .  
Nombre opposé de la moitié de 2.
- c) Le chiffre des unités est l'abscisse de l'origine et le chiffre des dizaines est le premier nombre entier positif non nul.  
Opposé de l'entier compris entre  $-9,12$  et  $-8,93$ .  
Nombre relatif se situant après zéro et se trouvant à 11 unités du nombre  $-7$ .
- d) Distance à zéro de l'opposé de  $-\frac{33}{11}$ .  
Opposé de  $-42 \div 6$ .  
Nombre négatif se trouvant à deux unités de l'origine.
- e) Nombre se trouvant à 8 unités de  $-12$ .  
Distance à zéro de  $+\frac{22}{2}$ .
- f) Opposé de  $+1$ .  
Nombre entier le plus proche et supérieur à  $-6,98$ .



# Repérage dans le plan



## Ce que sait faire l'élève en 5<sup>e</sup>

- 1) Il se repère dans le plan muni d'un repère orthogonal.

## Connaissances ♥ et compétences ♦ du cycle 4

♥ Abscisse, ordonnée.

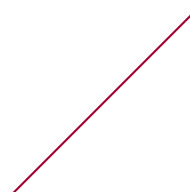
♦ (Se) repérer dans le plan muni d'un repère orthogonal.

## Débat : repère, ou repaire ?

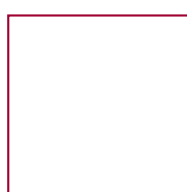
Ces deux mots ont la même origine, le nom latin *rapatrirare*, « rentrer chez soi, rentrer dans sa patrie ».

**Repaire** a assez vite pris le sens de « gîte d'animaux sauvages ». Au moyen-âge, l'écriture du nom n'était pas encore stabilisée et s'écrivait également **repère**, que l'on rattacha à tort au nom latin *reperire*, « retrouver ». Finalement, repère se spécialise pour désigner une marque permettant de retrouver quelque chose.

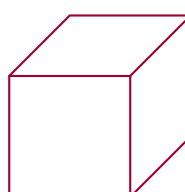
Revenons aux mathématiques, comment se repérer, selon le type d'objet où l'on se trouve :



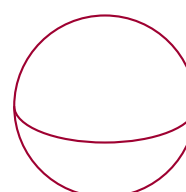
Sur une droite ?



Sur un plan ?



Dans l'espace ?



Sur une sphère ?

Vidéo : C'est quoi un peu en 4D (et 1D) ?, chaîne YouTube *Trash Bandicoot*.

# Activité d'approche

## Dessin gradué

**Objectif :** créer un dessin en utilisant un repérage particulier.

Pour découvrir le dessin codé, il faut placer les points A, B, C... selon les indications du tableau ci-dessous. Par exemple, le point A est sur la première ligne et son abscisse est 8.

Une fois tous les points placés les relier en suivant les instructions données.

Ligne	Point	Abs.
(1)	A	8
(1)	B	9
(1)	C	12
(2)	D	17
(2)	E	18
(2)	F	19
(2)	G	20
(2)	H	21
(2)	I	22
(2)	J	23
(3)	K	57

Ligne	Point	Abs.
(3)	L	58
(3)	M	59
(3)	N	63
(3)	O	64
(4)	P	23
(4)	Q	24
(4)	R	25
(4)	S	28
(4)	T	29
(5)	U	22
(5)	V	24

Ligne	Point	Abs.
(5)	W	26
(6)	X	36
(6)	Y	44
(7)	Z	6
(7)	A'	14
(7)	B'	18
(7)	C'	22
(8)	D'	15
(8)	E'	18
(8)	F'	27
(9)	G'	103

Ligne	Point	Abs.
(9)	H'	107
(9)	I'	108
(10)	J'	2
(10)	K'	4
(10)	L'	16
(11)	M'	50
(11)	N'	80
(12)	O'	32
(12)	P'	44
(13)	Q'	0,1
(13)	R'	0,2

Ligne	Point	Abs.
(13)	S'	0,3
(13)	T'	0,5
(13)	U'	0,6
(13)	V'	0,7
(13)	W'	0,8
(13)	X'	0,9
(14)	Y'	-15
(14)	Z'	-14
(14)	A''	-11
(14)	B''	-7
(14)	C''	-6

Tracer les lignes brisées suivantes :

FELMPKDACOTWVY  
C'P'C''B''V'O'W'X'B'XA'

GB

HJNI

ST

QRUC'

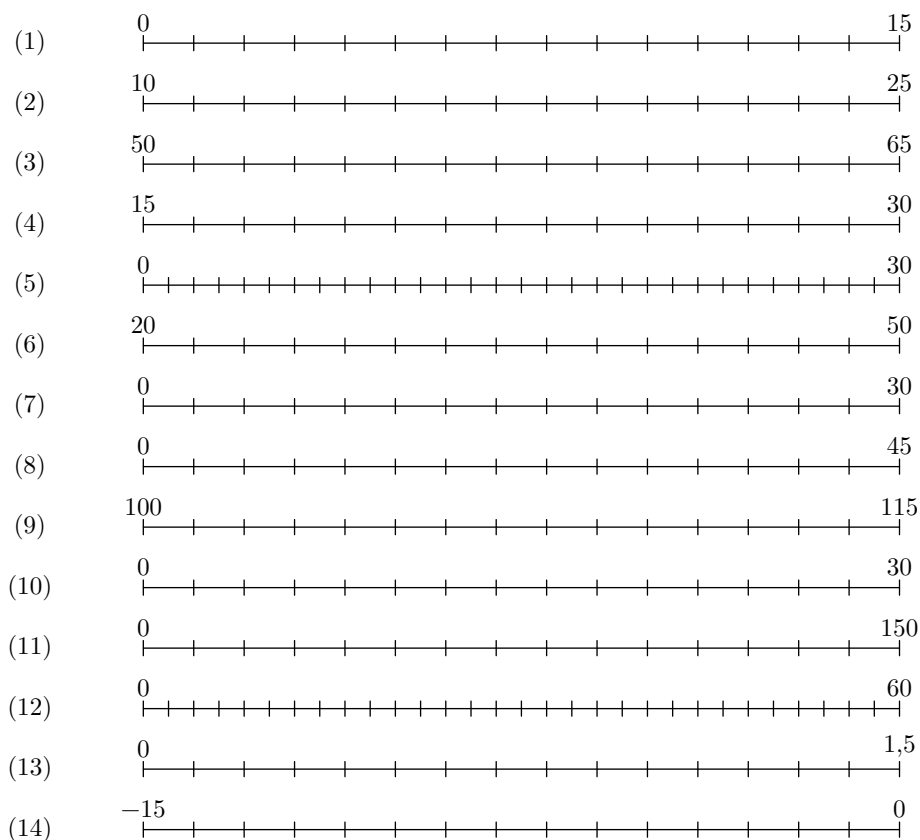
D'E'L'N'U'T'

F'T'H'

U'V'

B''A''S'M'G'K'R'Z'Y'Q'J'ZK

ZG'



Activité inspirée de la brochure APMEP n°169 : « Jeux 7 »

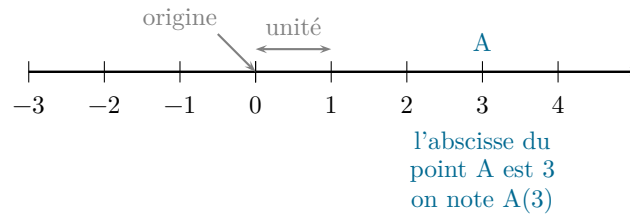


## 1. La droite graduée (rappels)

### DÉFINITION

Pour graduer une droite, il faut choisir une **origine** qui correspond au « 0 » et une **unité** qui sera reportée de manière régulière.

Sur une droite graduée, un point est repéré par son **abscisse**.



## 2. Repérer un point dans un repère du plan

### DÉFINITION

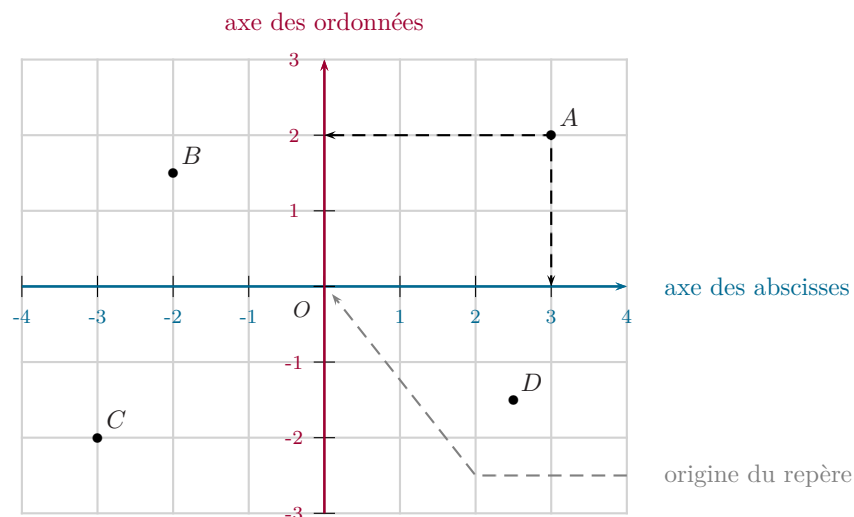
Un **repère orthogonal** est constitué de deux axes gradués perpendiculaires et sécants en O.

- O est l'**origine** du repère ;
- la droite horizontale est l'**axe des abscisses** ;
- la droite verticale est l'**axe des ordonnées**.

### PROPRIÉTÉ

Dans un repère, un point  $M$  est repéré par un couple  $(x; y)$  appelé coordonnées du point  $M$ .  
 $x$  est l'**abscisse** du point et  $y$  est l'**ordonnée**.

#### Exemple

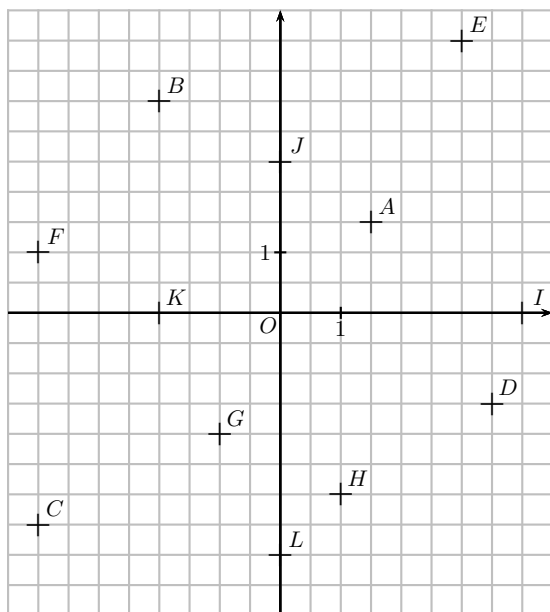


**Correction** Les coordonnées des points  $O, A, B, C$  et  $D$  sont :

$O(0; 0)$      $A(3; 2)$      $B(-2; 1)$      $C(-3; -2)$      $D(2; -1)$

# Entraînement

- 1** Lire puis écrire les coordonnées des points A à L.



- 2** On considère les points de coordonnées :

$M(-9; -5)$   $N(-4; 0)$   $O'(2, 5; 7)$   $P(5; 3)$   
 $Q(-1; -1)$   $R(2; -3)$   $S(5; -2)$   $T(-6, 5; -2)$   
 $U(-1; -4)$   $V(2; 0)$   $W(-6, 5; 4)$   $X(-9, 0)$   
 $Y(-4; -5)$   $Z(-6, 5; -1)$

- 1) Créer un repère orthogonal en prenant un centimètre pour une unité qui puisse contenir tous les points.
- 2) Placer les points dans le repère.
- 3) Relier dans l'ordre les points suivants :
  - $W - X - M - Y - N - W - O' - P - S - Y$ .
  - $U - Q - V - R$ .
  - $X - N - P$ .
  - Tracer le cercle de centre  $T$  passant par  $Z$ .

Imane reconnaît un dessin familier. Quel est-il ?

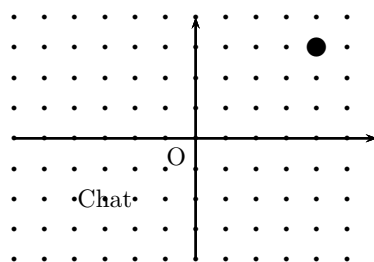
- 3** On se place dans un repère orthogonal d'origine  $O$  et d'unité 1 cm.

- 1) Placer le point  $A$  de coordonnées  $(3, 5; 1, 5)$ .
- 2) Placer le point  $B$  symétrique du point  $A$  par rapport à l'axe des abscisses. Quelles sont ses coordonnées ?
- 3) Placer le point  $C$  symétrique du point  $B$  par rapport à l'axe des ordonnées. Quelles sont ses coordonnées ?
- 4) Placer le point  $D$  symétrique du point  $C$  par rapport à l'axe des abscisses. Quelles sont ses coordonnées ?
- 5) Quelle est la nature du quadrilatère  $ABCD$  ?

- 4** L'image suivante représente la position obtenue au déclenchement du bloc « Départ » d'un programme.

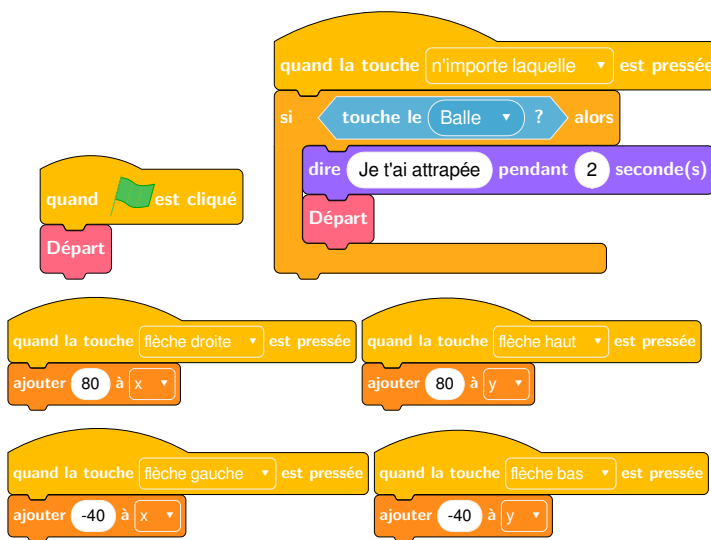
L'arrière-plan est constitué de points espacés de 40 unités. Le chat a pour coordonnées  $(-120; -80)$ .

Le but du jeu est de positionner le chat sur la balle représentée par le petit disque.



- 1) Quelles sont les coordonnées du centre de la balle représentée dans cette position ?
- 2) Dans cette question, le chat est dans la position obtenue au déclenchement du bloc départ.

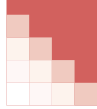
Voici le script du lutin « chat » qui se déplace.



- a) Expliquer pourquoi le chat ne revient pas à sa position de départ si le joueur appuie sur la touche  $\rightarrow$  puis sur la touche  $\leftarrow$ .
- b) Le joueur appuie sur la succession de touches suivante :  $\rightarrow \rightarrow \uparrow \leftarrow \downarrow$ . Quelles sont les coordonnées  $x$  et  $y$  du chat après ce déplacement ? Justifier.
- c) Parmi les propositions ci-dessous, laquelle permet au chat d'atteindre la balle ?

déplacement 1	déplacement 2	déplacement 3
$\rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow$	$\rightarrow \rightarrow \rightarrow \uparrow \uparrow \uparrow \rightarrow \downarrow \leftarrow$	$\uparrow \rightarrow \uparrow \rightarrow \uparrow \rightarrow \rightarrow \downarrow \downarrow$

- 3)** Que se passe-t-il quand le chat atteint la balle ?



## Déformations

### Partie A : dessin

1) Placer ces points dans le repérage ci-contre.

A ( -3 ; 2 )	G ( 0 ; 6 )	M ( 1 ; -2 )	S ( 1 ; -1 )
B ( -3 ; -5 )	H ( -4 ; 2 )	N ( 1 ; -5 )	T ( 1 ; 1 )
C ( 3 ; -5 )	I ( -4 ; 1 )	O ( -2 ; 0 )	U ( 2 ; 1 )
D ( 3 ; 2 )	J ( 0 ; 5 )	P ( -2 ; 2 )	V ( 2 ; -1 )
E ( 4 ; 1 )	K ( -1 ; -5 )	Q ( -1 ; 2 )	
F ( 4 ; 2 )	L ( -1 ; -2 )	R ( -1 ; 0 )	

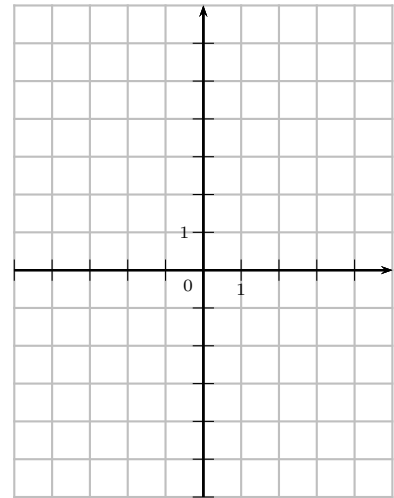
2) Relier les points suivants :

ABCDEFGHIJJD

KLMN

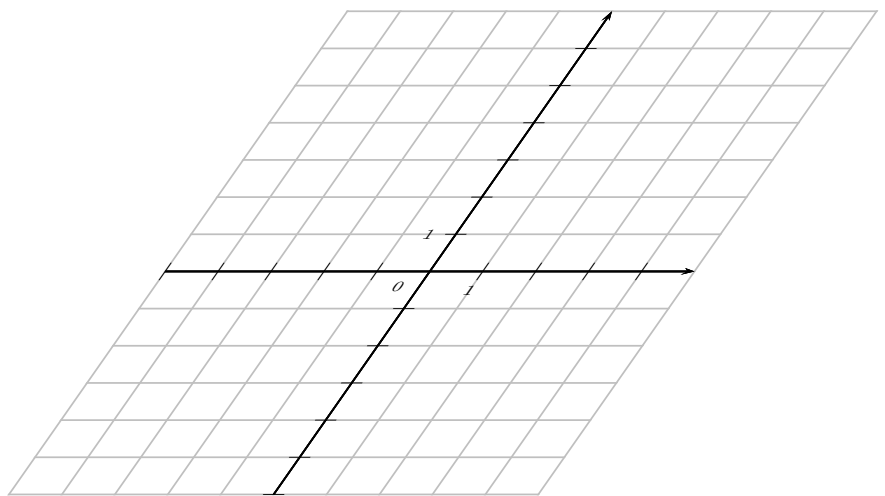
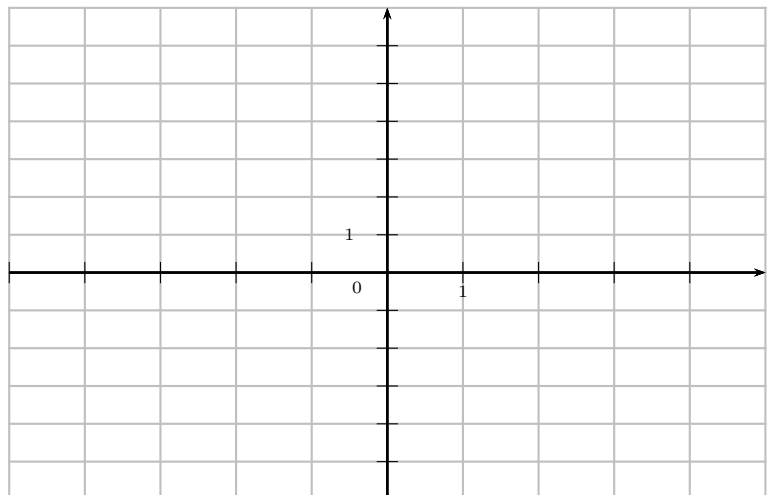
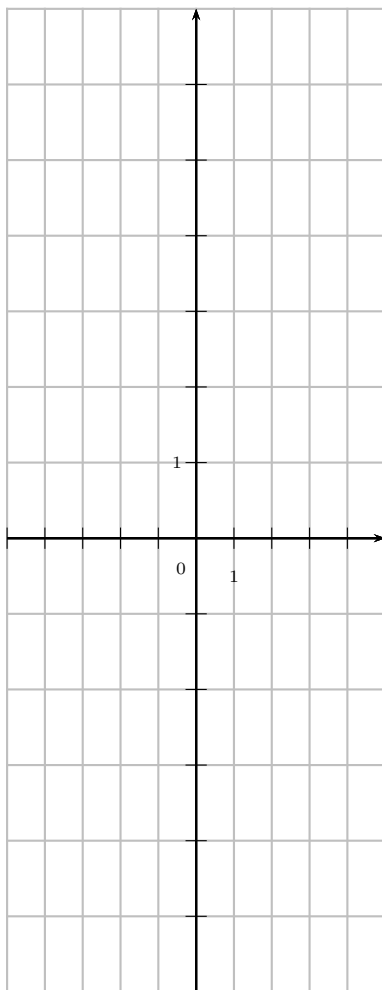
OPQRO

STUVS



### Partie B : déformations

Tracer le dessin dans les repères suivants : que se passe-t-il ?





# Interpréter, représenter des données



## Ce que sait faire l'élève en 5<sup>e</sup>

- 1) Il recueille et organise des données.
- 2) Il lit et interprète des données brutes ou présentées sous forme de tableaux, de diagrammes et de graphiques.
- 3) Il représente, sur papier ou à l'aide d'un tableur-grapheur, des données sous la forme d'un tableau, d'un diagramme ou d'un graphique.

## Connaissances ♥ et compétences ♦ du cycle 4

- ♦ Recueillir des données, les organiser.
- ♦ Lire et interpréter des données sous forme de données brutes, de tableau, de diagramme (diagramme en bâtons, diagramme circulaire, histogramme).
- ♦ Utiliser un tableur-grapheur pour présenter des données sous la forme d'un tableau ou d'un diagramme.

## Débat : le premier tableur

Des données brutes récoltées ont souvent peu de sens si elles sont utilisées ainsi, d'où la nécessité de les disposer d'une manière plus lisible à l'aide de tableaux et diagrammes.

Avec l'avènement de l'informatique, les tableaux deviennent numériques grâce à l'apport des **tableurs** : logiciels qui permettent de manipuler des données numériques, d'effectuer un certain nombre d'opérations de façon automatisée, de créer des représentations graphiques à partir des données : diagrammes, histogrammes, courbes...

Le premier tableur fut créé en 1978 par *Daniel Bricklin*, étudiant à Harvard qui devait établir des tableaux comptables pour une étude de cas sur Pepsi-Cola sans pour autant établir tous les calculs « à la main ». Son premier prototype, *VisiCalc* (pour Visible Calculator), pouvait manipuler un tableau de vingt lignes et cinq colonnes !

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					

Vidéo : **Meet the inventor of electronic spreadsheet**, site Internet de *Ted talks*.

# Activité d'approche



## Récolter des données

**Objectif :** Récolter des données au sein de la classe afin de les représenter sous différentes formes.

De combien d'enfants est composée ta famille proche (éventuellement recomposée), toi y compris ?


Ces données seront utilisées pour construire la trace écrite.

## 1. Tableaux

On souhaite connaître le nombre d'enfants qui constitue une fratrie d'une classe de 5<sup>e</sup> du collège Simone Veil composée ce jour là de 25 élèves. On obtient les résultats suivants :

1 ; 2 ; 5 ; 1 ; 2 ; 2 ; 3 ; 4 ; 1 ; 3 ; 2 ; 6 ; 2 ; 3 ; 4 ; 2 ; 6 ; 1 ; 3 ; 2 ; 1 ; 2 ; 3 ; 3 ; 2.

On **organise** les résultats : pour rassembler les données, on les présente sous forme d'un tableau où l'on regroupe ensemble les différentes valeurs obtenues. L'**effectif** d'une donnée est le nombre de fois qu'elle apparaît.

Nombre d'enfants	1	2	3	4	5	6	Total
Effectif	5	9	6	2	1	2	25

## 2. Diagrammes en barres

### DÉFINITION

Un **diagramme en barres** (ou en bâtons) est un graphique qui représente une série par de barres rectangulaires avec des hauteurs ou des longueurs proportionnelles aux effectifs.

Diagramme en barres verticales

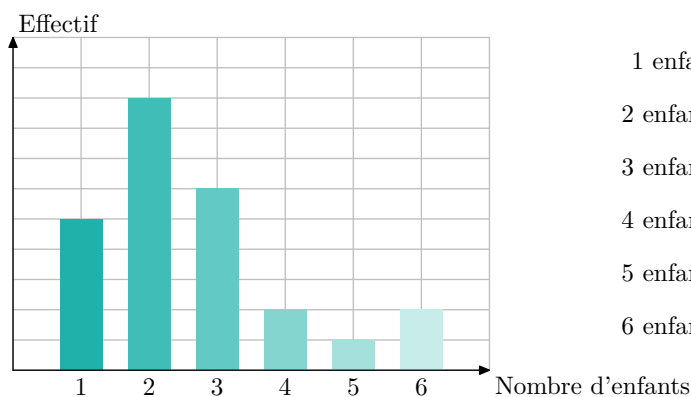
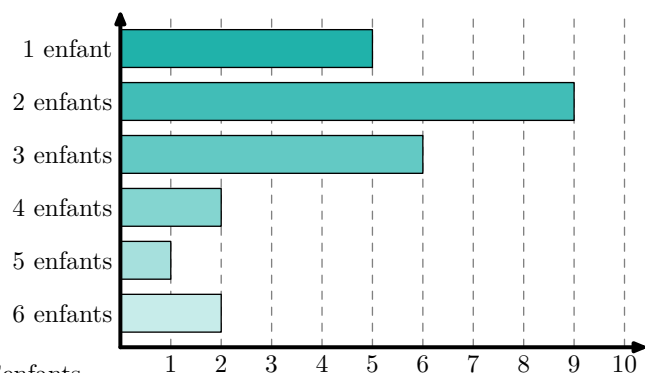


Diagramme en barres horizontales



### DÉFINITION

Un **diagramme circulaire** est un graphique qui représente une série par des secteurs circulaires dont la mesure des angles est proportionnelle aux effectifs.

Pour déterminer la valeur d'un angle, on effectue un calcul de proportionnalité :

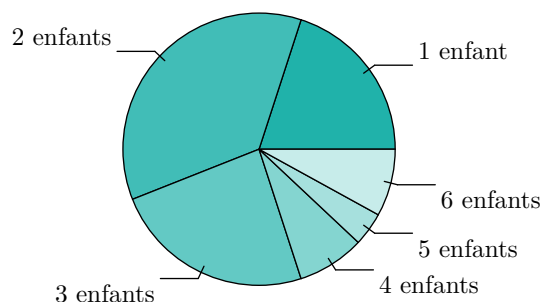
Les 25 familles sont représentées sur le diagramme par un secteur angulaire de 360°.

Une famille correspond à un secteur égal à  $\frac{360^\circ}{25} = 14,4^\circ$ .

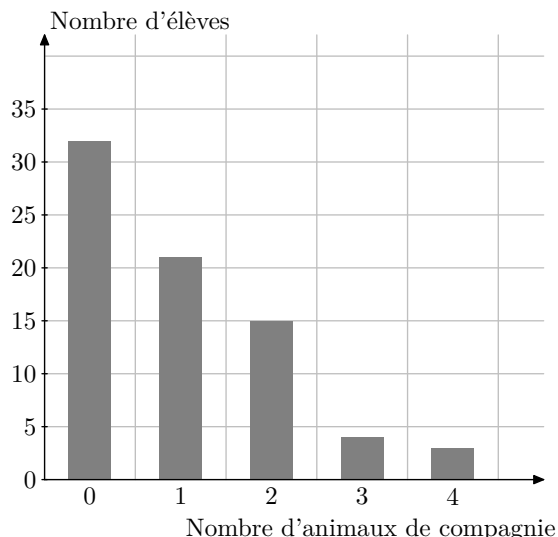
Il suffit donc de multiplier l'effectif par 14,4 pour obtenir la valeur de l'angle (ici arrondie au degré).

Nombre d'enfants	1	2	3	4	5	6
Effectif	5	9	6	2	1	2
Angle (°)	72	130	86	29	14	29

Diagramme circulaire



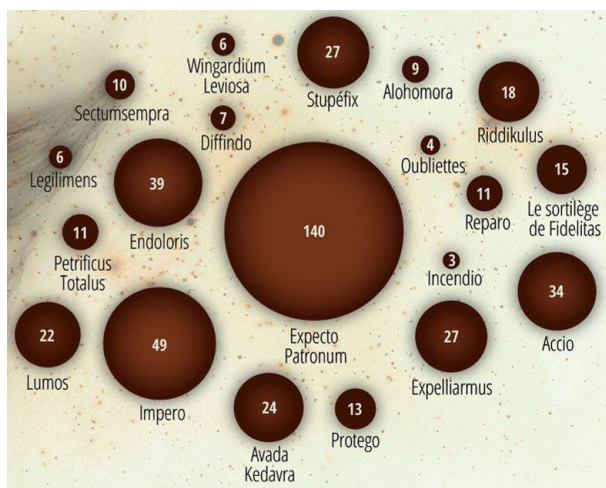
**1** On a demandé à des élèves de trois classes de 5<sup>e</sup> combien d'animaux de compagnie vivaient avec eux. Le résultat est représenté dans le diagramme suivant :



Les affirmations suivantes sont-elles vraies ou fausses ?

- 21 élèves ont un seul animal de compagnie.
- Il y a 75 élèves en 5<sup>e</sup> dans ce collège.
- Les élèves qui ont deux animaux de compagnie sont trois fois plus nombreux que les élèves qui en ont trois.
- 70 élèves ont moins de trois animaux de compagnie.
- Plus de la moitié des élèves ont au moins un animal de compagnie.
- Parmi les élèves qui ont au moins un animal de compagnie, la moitié en ont plusieurs.

**2** L'infographie suivante donne le nombre de fois que des sortilèges de magie apparaissent dans les sept livres de la série *Harry Potter*.



Source de l'infographie : *Harry Potter, les nombres d'or de la saga*, Le Figaro.fr, 2017

- Comment sont représentées les données dans cette infographie ?
- Combien y a-t-il eu de sortilèges donnés au total dans les sept livres ?
- Représenter les données dans un tableau en notant uniquement les sortilèges cités plus de 20 fois.
- Construire un diagramme en bâtons pour les valeurs de ce tableau.
- Construire un diagramme circulaire pour les valeurs de ce tableau.
- Laquelle de ces trois représentations vous convient le mieux ? Pourquoi ?

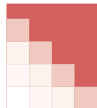
**3** Le tableau ci-dessous représente la répartition des médailles françaises aux Jeux olympiques d'été de 1896 à 2016 pour les dix sports ayant eu le plus de médailles.

- Compléter le tableau.
- Comment est établi le classement des sports aux Jeux olympiques.
- Construire trois diagrammes circulaires : celui du cyclisme, du tir et du canoë-kayak en fonction de la couleur de médaille obtenue. Les comparer.

Pl.		Sport				T.
1				51	35	<b>118</b>
2			41		23	<b>91</b>
3			14	25		<b>68</b>
4			14	13	10	
5			14	10		<b>49</b>
6			13		17	<b>41</b>
7				14	10	<b>33</b>
8			9		3	<b>15</b>
9			8	15		<b>43</b>
10			8	9	19	

Source : France aux Jeux olympiques, Wikipedia, 2019





## Le tableur

Un tableur est un logiciel d'édition et de présentation de tableaux. Il comporte des **feuilles de calcul** composées de multiples lignes et colonnes formant des **cellules**. Chaque cellule est repérée par son adresse : une lettre désignant la colonne et un numéro désignant la ligne. Par exemple, la cellule **A1** fait référence à la colonne A ligne numéro 1.

### Partie A : écrire dans une cellule

Ouvrir une nouvelle feuille de tableur, écrire les textes suivants et appuyer sur entrée.

Dans la cellule A1 :  ; Dans la cellule A2 :

Quelle est la différence entre ces deux écritures ? Quelle est la différence d'interprétation du tableur ?

.....

.....

### Partie B : utilisation du tableur-grapheur

Le ministère de la culture a effectué une enquête sur les équipements utilisés le plus souvent pour se connecter à Internet en 2019, en fonction de l'âge des utilisateurs.

	A	B	C	D	E	F	G
1		12-17 ans	18-24 ans	25-39 ans	40-59 ans	60-69 ans	70 ans +
2	Smartphone	78 %	89 %	79 %	45 %	24 %	12 %
3	Ordinateur	16 %	10 %	15 %	42 %	45 %	38 %

On souhaite représenter, sous différentes formes, les résultats de cette enquête.

1) Reproduire ce tableau dans un tableur.

*Enregistre ton travail dans un fichier nommé **Nom\_prenom\_classe\_tableur\_grapheur**.*

2) Sélectionner le tableau en entier (cellules A1 à G3) et insérer trois graphiques : un diagramme en barres verticales (titre : graphique 1), un diagramme en barres horizontales (graphique 2) et un diagramme circulaire (graphique 3).

3) Laquelle de ces trois représentations vous paraît-elle la plus lisible, pourquoi ? .....

.....

4) Choisir deux autres représentations et les décrire brièvement.

Graphique 4 : .....

.....

Graphique 5 : .....

.....

5) Créer un graphique 6 de votre choix représentant uniquement les données concernant les ordinateurs.

6) Répondre aux questions suivantes :

a) Quelle tranche d'âge utilise le plus son smartphone pour aller sur Internet ? .....

b) Selon toi, pourquoi « les jeunes » utilisent-ils plus un smartphone qu'un ordinateur pour aller sur Internet ?

.....

.....

c) Selon toi, pourquoi « les seniors » utilisent-ils plus un ordinateur qu'un smartphone pour aller sur Internet ?

.....

.....

.....





# Horaires et durées



## Ce que sait faire l'élève en 5<sup>e</sup>

- 1) Il effectue des calculs de durées et d'horaires.
- 2) Il vérifie la cohérence des résultats du point de vue des unités pour les calculs de durées.
- 3) Il effectue des conversions d'unités de durée.

## Connaissances ♥ et compétences ♦ du cycle 4

- ♦ Mener des calculs impliquant des grandeurs mesurables, exprimer les résultats dans des unités adaptées.
- ♦ Exprimer et vérifier la cohérence des résultats du point de vue des unités.

## Débat : instruments anciens de mesure de temps et de durée

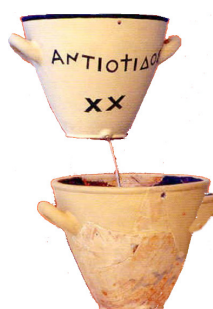
De tous temps on a voulu mesurer le **temps** et la **durée**, ci-dessous figurent quelques instruments utilisés dans des époques plus ou moins lointaines.



Cadran solaire  
1500 av. J.-C.  
Heures du jour



Nocturlabe  
X<sup>e</sup> siècle  
Heures de la nuit



Clepsydre  
1600 av. J.-C.  
Durées longues (heures)



Sablier  
IX<sup>e</sup> siècle  
Durées courtes (minutes)

Vidéo : **Remettons les pendules à l'heure**, chaîne YouTube *C'est pas sorcier*.

# Activité d'approche

## De la seconde au siècle

**Objectif :** donner un ordre de grandeur dans le domaine des durées (plusieurs flèches peuvent arriver au même ordre de grandeur).

Relier les durées suivantes à son ordre de grandeur.

Durée d'un cycle complet de lune •

• Le siècle •

• Âge maximum atteint par un humain

Durée d'une grossesse •

• L'année •

• Intervalle entre deux battements de cœur consécutifs

Record du monde du 100m •

• Le mois •

• Durée d'un saison

Temps de cuisson d'un œuf à la coque •

• Le jour •

• Durée d'un entraînement de sport

Temps mis par la lumière pour parcourir une distance équivalente à celle séparant la Terre et la Lune •

• L'heure •

• Durée d'un film

Durée d'un weekend •

• La minute •

• Temps mis par la Terre pour faire le tour de son étoile : le Soleil

## 1. Unités de temps

Selon les situations, on indique les durées en années, mois, jours, heures, minutes, ou secondes :

1 siècle = 100 ans ; 1 an = 12 mois = 365/366 jours ; 1 jour = 24 heures ; 1 heure = 60 minutes = 3 600 secondes...

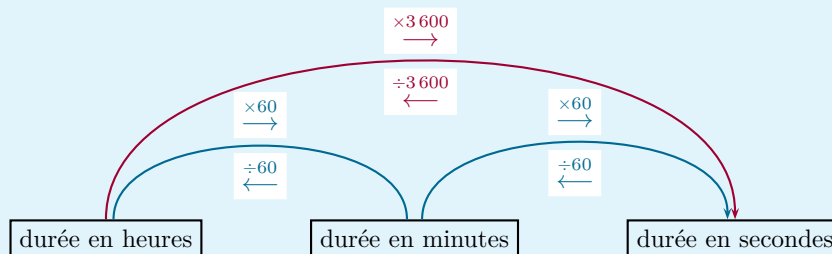
Pour mesurer le temps ou une durée, on peut utiliser un cadran solaire, un sablier, une montre, un chronomètre...

## 2. Conversion de durées

La seconde (s) est l'unité du système SI permettant de caractériser une durée. Contrairement aux autres unités, elle ne suit pas un système décimal, mais hexadécimal (de base 60).

### MÉTHODE 1

Pour convertir des heures en minutes ou des minutes en secondes ou inversement, on peut utiliser le schéma suivant :



**Exercice d'application** Convertir 170 minutes en heures et minutes.

**Correction**  $170 = 2 \times 60 + 50$ , donc  
170 min = 2 h 50 min.

**Exercice d'application** Convertir 1 h 25 min 36 s en secondes.

**Correction** 1 h = 3 600 s et 1 min = 60 s donc  
1 h 25 min 36 s = 3 600 s + 25 × 60 s + 36 s = 5 136 s.

Pour effectuer des additions ou soustractions de durées, on peut effectuer une opération en colonne (un peu périlleuse) ou procéder de proche en proche.

### Exemple

- Un train part de Montpellier à 8 h 48 min. La durée du trajet pour se rendre à Paris est de 3 h et 20 min. À quelle heure arrivera-t-il à Paris ?
- Un automobiliste part de Perpignan à 8 h 35 min et arrive à Montpellier à 10 h 20 min. Quelle est la durée de son trajet ?

### Correction

$$\begin{array}{r}
 8 \text{ h } 48 \\
 + 3 \text{ h } 20 \\
 \hline
 11 \text{ h } 08
 \end{array}$$

on aligne les heures sous les heures, les minutes sous les minutes puis on additionne terme à terme. Si le nombre de minutes est supérieur à 60, on soustrait 60 min et on ajoute 1 h.

- 8 h 35  $\xrightarrow{+25 \text{ min}}$  9 h 00  $\xrightarrow{+1 \text{ h}}$  10 h 00  $\xrightarrow{+20 \text{ min}}$  10 h 20.  
La durée totale du trajet est de 1 h 45 min.

**Remarque :** attention à l'aspect hexadécimal de cette grandeur :

- lorsqu'on lit 1,5 h, cela correspond à 1 h et 0,5 h, c'est-à-dire 1 h et 30 min ( $0,5 \times 60 \text{ min}$ ).
- Inversement, 2 h 15 min ne correspond pas à 2,15 h mais à 2,25 h ( $15 \text{ min} = \frac{15}{60} \text{ h} = 0,25 \text{ h}$ ).

**1** Convertir les durées données ci-dessous en heures et minutes.

- 1) 1,5 h.
- 2) 2,25 h.
- 3) 0,3 h.

**2** Convertir les durées données ci-dessous en heures décimales.

- 1) 6 h 30 min.
- 2) 2 h 45 min.
- 3) 8 h 33 min.

**3** Convertir les durées données ci-dessous en minutes.

- 1) 1 h 56 min.
- 2) 2 j 25 min.
- 3) 1 j 20 h 3 min.

**4** Convertir les durées données ci-dessous en heures et minutes.

- 1) 156 min.
- 2) 296 min.
- 3) 1 603 min.

**5** Effectuer les calculs suivants :

- 1)  $3 \text{ h } 45 \text{ min} + 5 \text{ h } 13 \text{ min}$
- 2)  $5 \text{ h } 38 \text{ min} + 9 \text{ h } 43 \text{ min}$
- 3)  $11 \text{ h } 28 \text{ min} - 7 \text{ h } 22 \text{ min}$
- 4)  $15 \text{ h } 35 \text{ min} - 9 \text{ h } 49 \text{ min}$

**6** Anita part à 7 h 38 min pour prendre le bus direction le collège Simone Veil. Elle met 6 minutes pour aller jusqu'à l'arrêt de bus, puis le trajet en bus dure 16 minutes et enfin il lui reste 4 minutes à pied.

À quelle heure arrivera-t-elle au collège ?

**7** Douniya part du collège à pied à 17 h 04 min. Elle prévoit 15 min 30 s pour le trajet, 5 min pour acheter un pain au chocolat et 7 min pour dire au revoir aux copines (et copains!).

À quelle heure arrivera-t-elle chez elle ?

**8** Zayd part en promenade à 9 h 20. Il rentre à 12 h 15, ne s'étant arrêté pour se reposer que lors de trois pauses de 5 min chacune.

Pendant combien de temps a-t-il marché ?

**9** Dans une usine, une machine met 5 min 26 s pour fabriquer une pièce.

- 1) Combien de temps met-elle pour fabriquer 5 pièces ?
- 2) Combien de temps met-elle pour en fabriquer 10 ?
- 3) Combien de temps met-elle pour en fabriquer 20 ?
- 4) Combien de temps met-elle pour en fabriquer 100 ?
- 5) Combien la machine aura-t-elle fabriqué de pièces si elle fonctionne 8 h sans s'arrêter ?
- 6) Une nouvelle machine, qui vient d'arriver à l'usine, met deux fois moins de temps pour fabriquer la même pièce.  
Quel temps met-elle pour fabriquer la pièce ?

**10** Résolution de problème : des robinets qui coulent.  
On dispose de deux robinets.

- Le premier est capable de remplir un réservoir d'eau de 24 L en 1 minute.
- Le second peut remplir ce même réservoir en 2 minutes.

En ouvrant les deux robinets au même moment, combien de temps faudrait-il pour remplir un jacuzzi avec 1 080 L d'eau ?

- a. 15 min.
- b. 67,5 min.
- c. 135 min.
- d. 30 min.



*Un sketch sur la résolution de problème, par Gad Elmaleh*

## Mengenlehreuhr

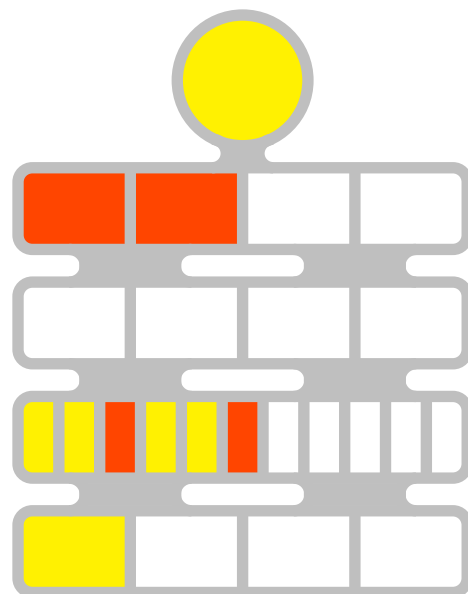
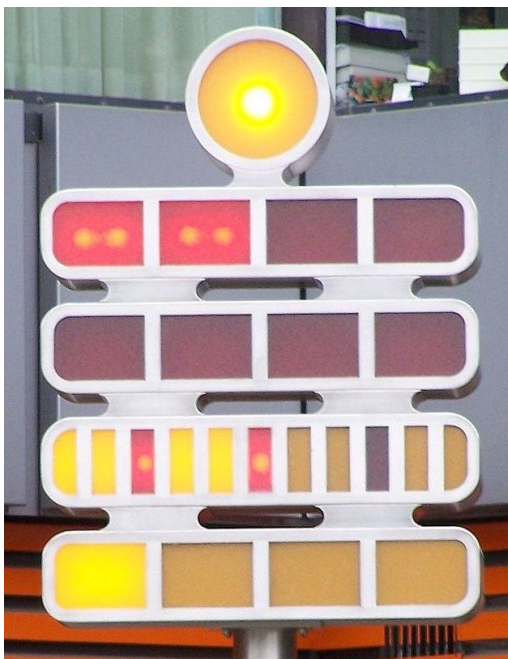
### Partie A : présentation

La **Mengenlehreuhr** (en allemand « Horloge de la théorie du jeu ») ou **Berlin-Uhr** (« Horloge de Berlin ») est la première horloge publique au monde qui indique l'heure au moyen de champs lumineux colorés, ce qui lui a valu d'entrer dans le livre Guinness des records lors de son installation le 17 juin 1975.

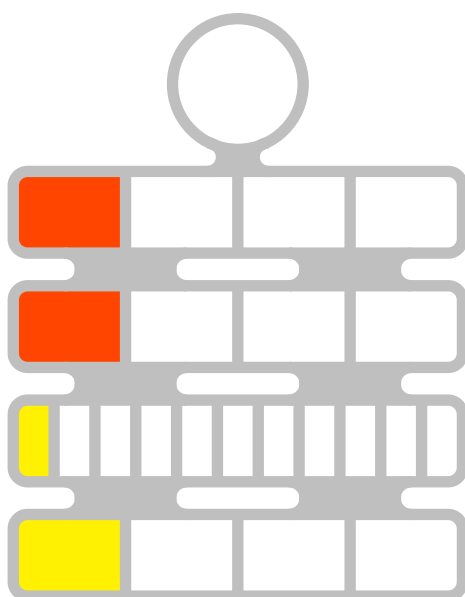
Source : wikipedia

### Partie B : recherche

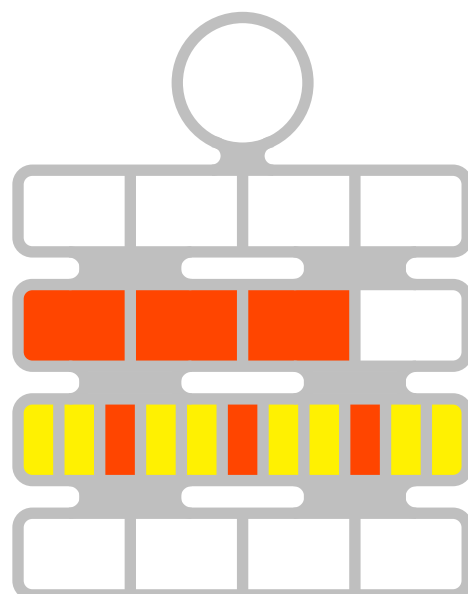
À partir des images suivantes représentant l'horloge à différents moments de la journée, déterminer le fonctionnement de l'horloge. Par groupe, vous construirez une affiche récapitulant vos recherches.



Il est 10h31

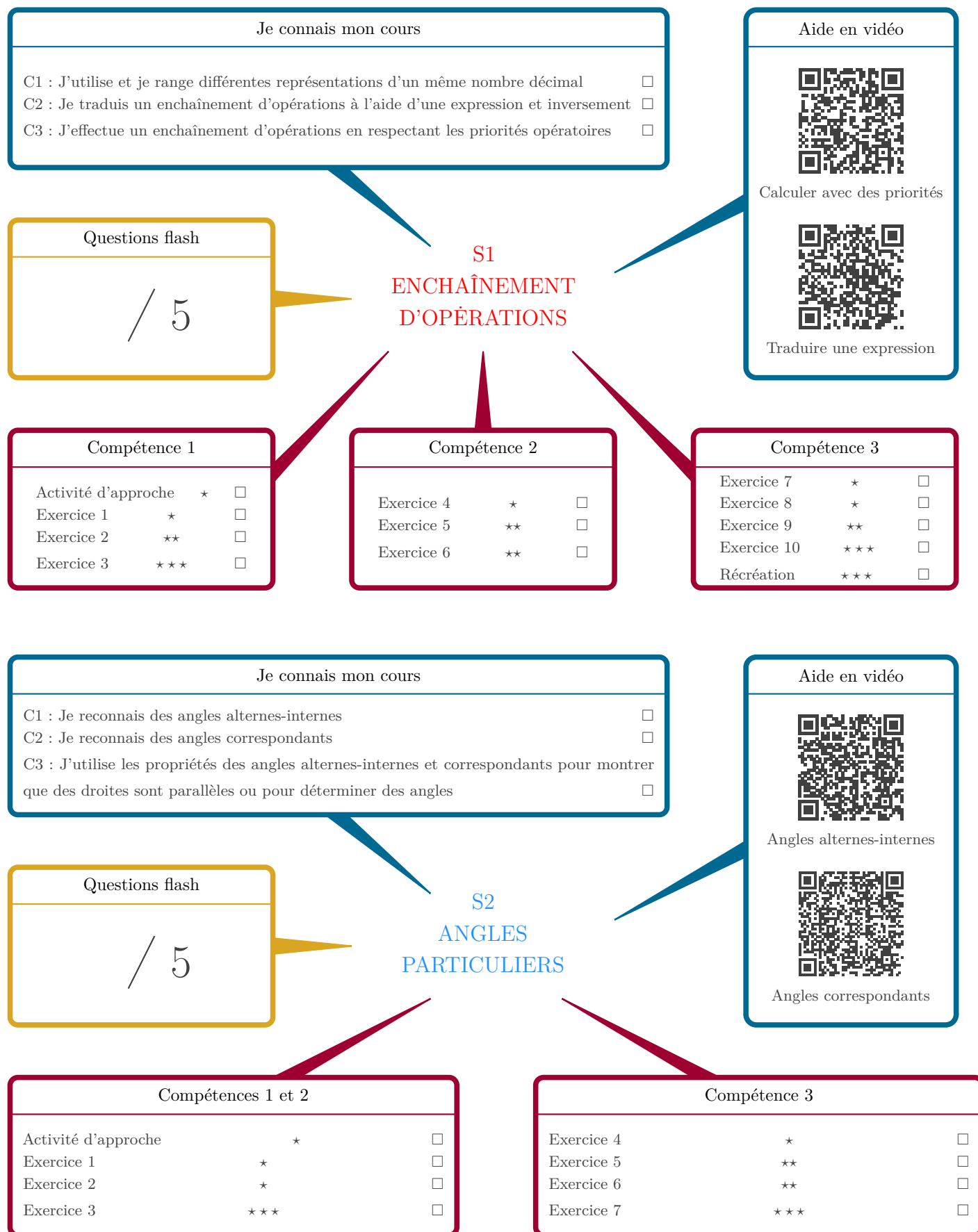


Il est 6h06

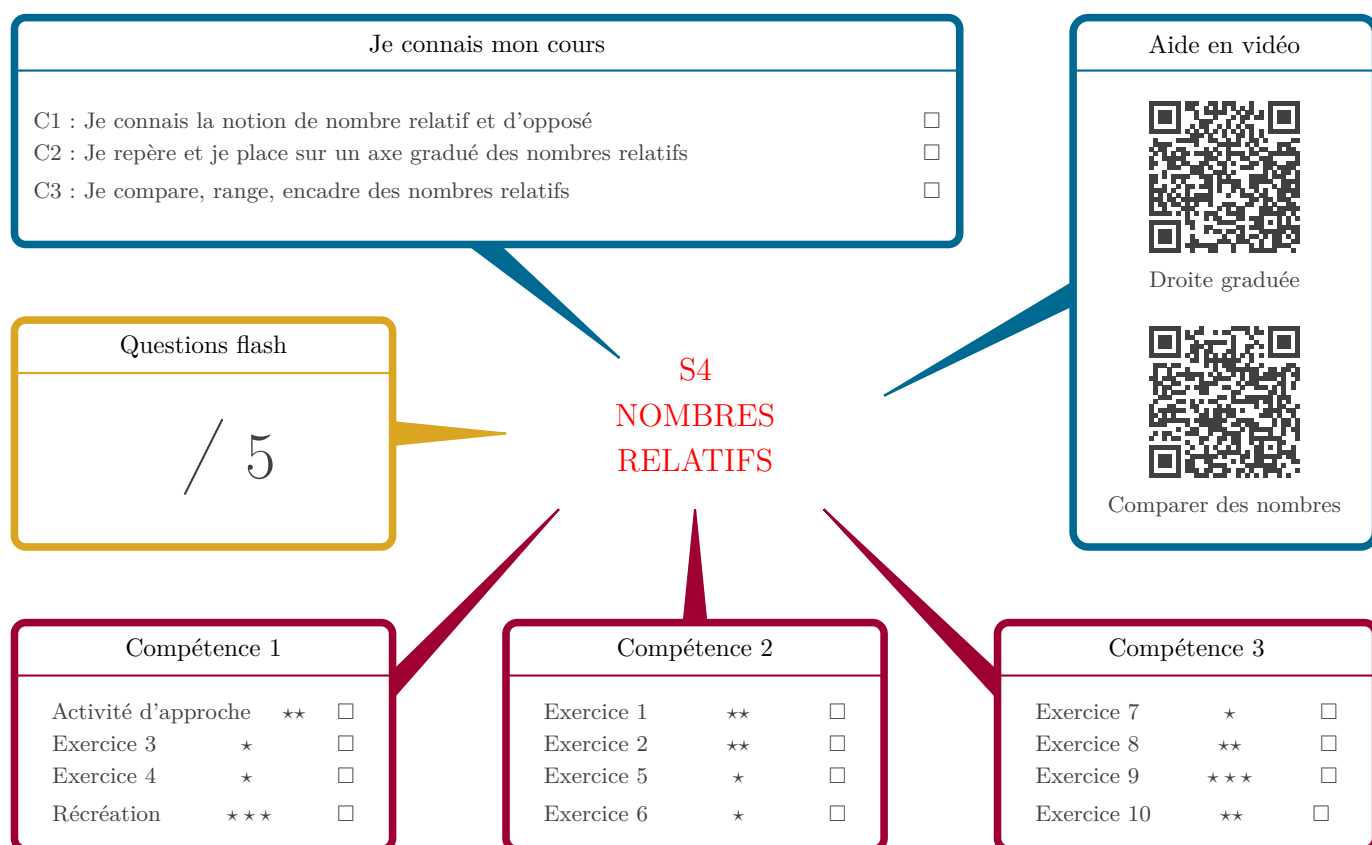
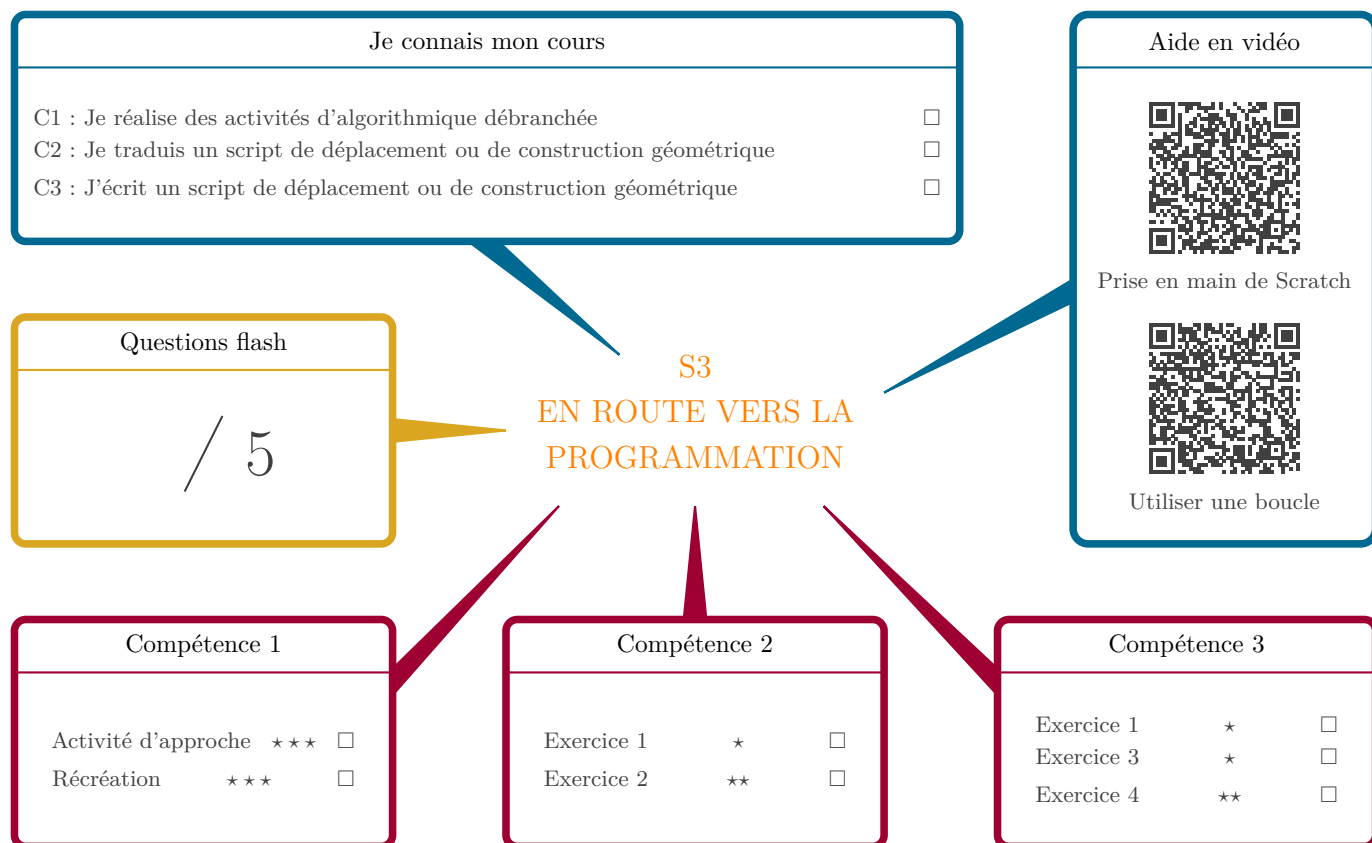


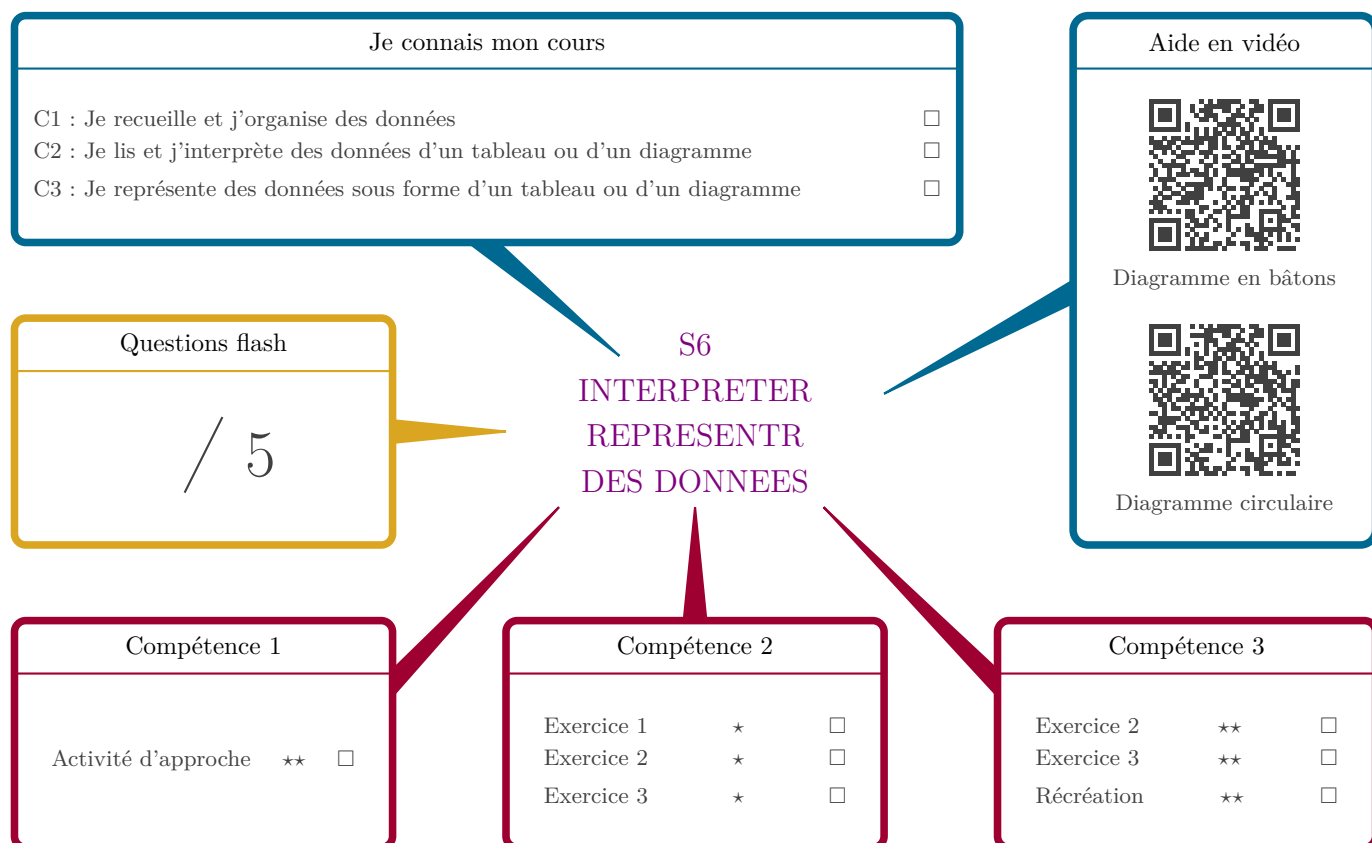
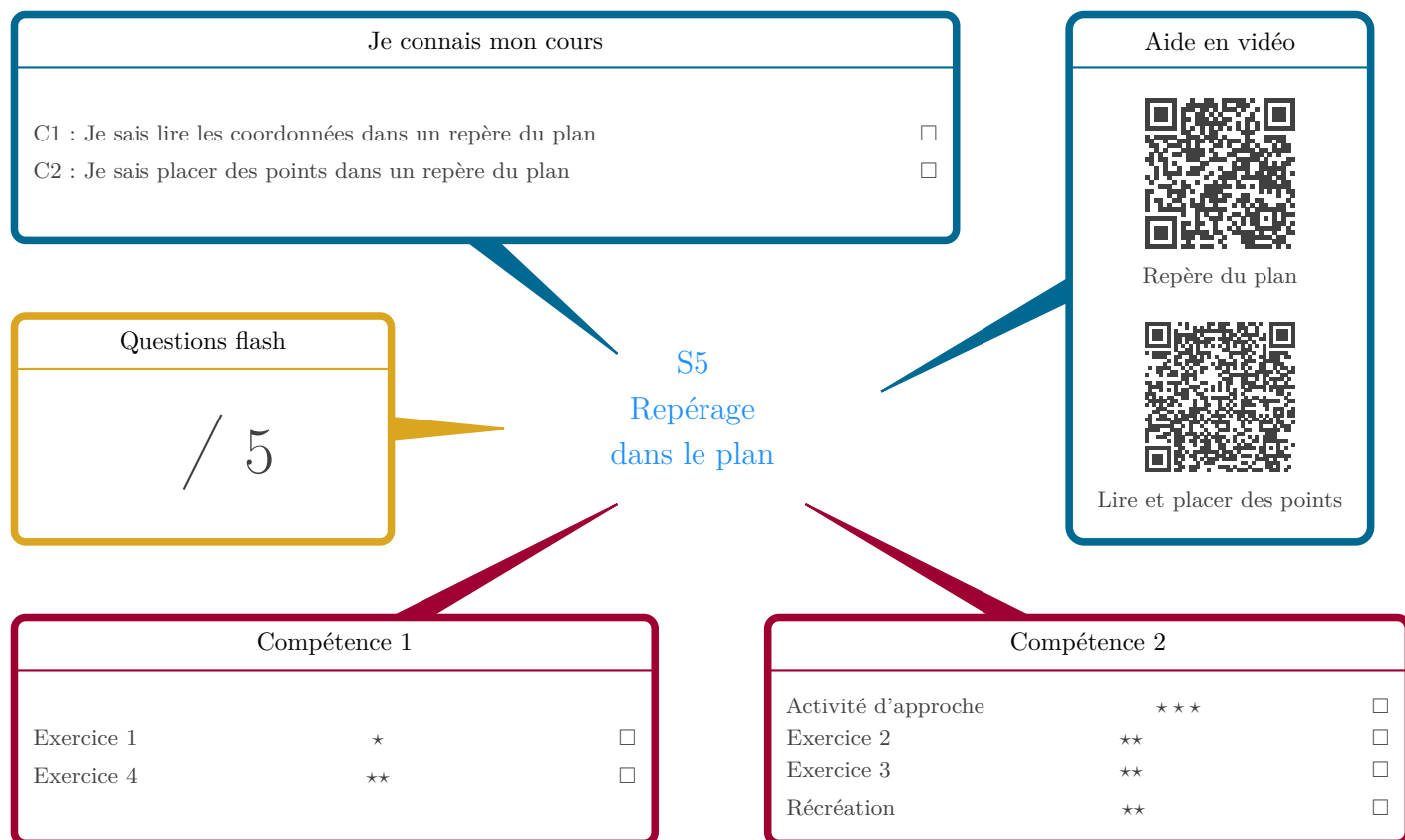
Il est 3h55

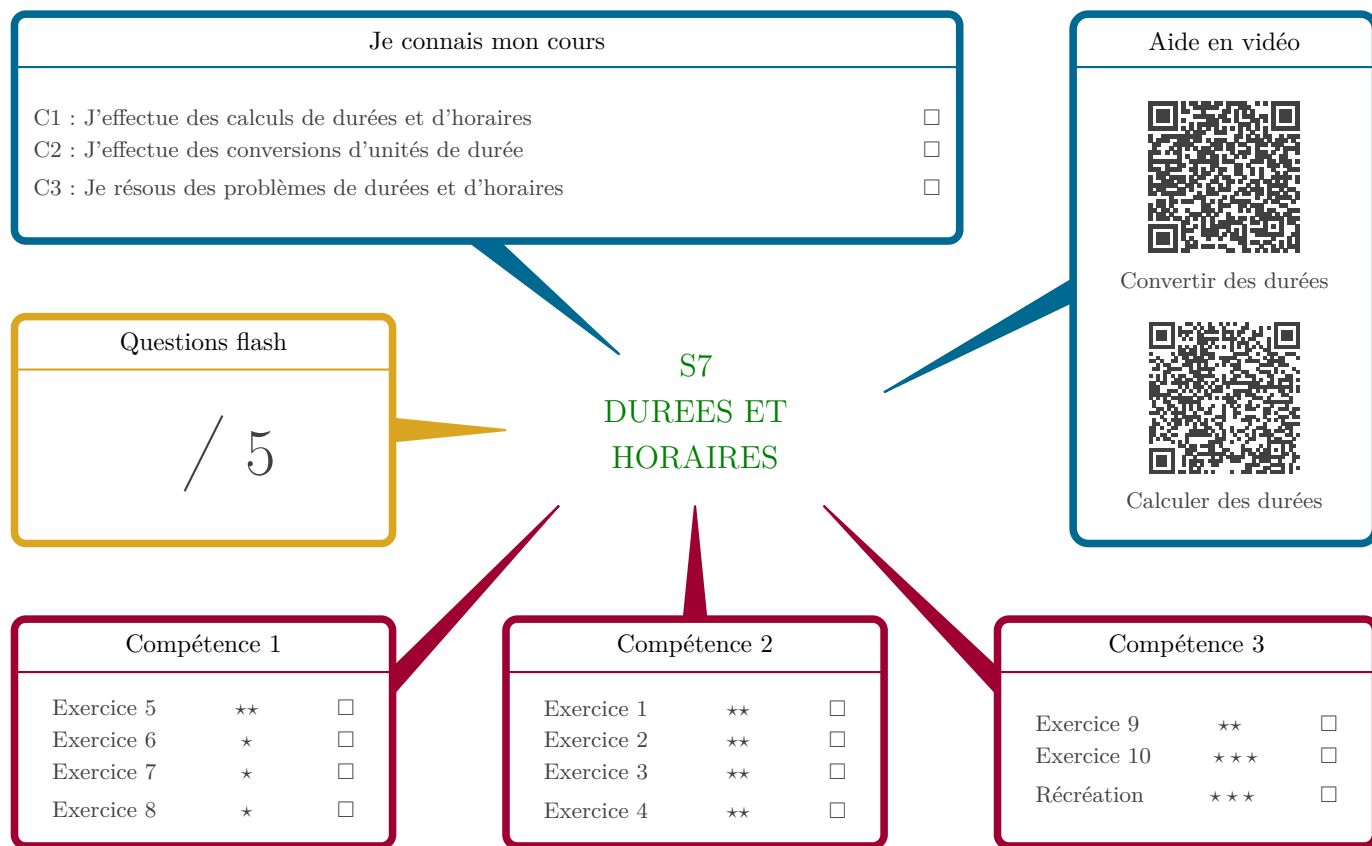
# PLANS DE TRAVAIL











Je connais mon cours	
C1 : Je reconnais des angles alternes-internes	<input type="checkbox"/>
C2 : Je reconnais des angles correspondants	<input type="checkbox"/>
C3 : J'utilise les propriétés des angles alternes-internes et correspondants pour montrer que des droites sont parallèles ou pour déterminer des angles	<input type="checkbox"/>

Questions flash
/ 5

S2  
ANGLES  
PARTICULIERS

Aide en vidéo

Angles alternes-internes

Angles correspondants

Compétences 1 et 2		
Activité d'approche	★	<input type="checkbox"/>
Exercice 1	★	<input type="checkbox"/>
Exercice 2	★	<input type="checkbox"/>
Exercice 3	★★★	<input type="checkbox"/>

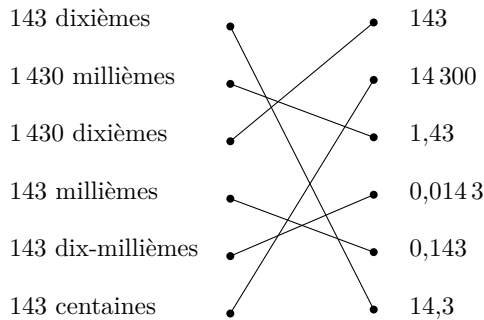
Compétence 3		
Exercice 4	★	<input type="checkbox"/>
Exercice 5	★★	<input type="checkbox"/>
Exercice 6	★★	<input type="checkbox"/>
Exercice 7	★★★	<input type="checkbox"/>

# SOLUTIONS

## Chapitre N1

### Enchaînement d'opérations

**1** On obtient les liens suivants :



**2** 1)  $7 + \frac{3}{10} + \frac{6}{100} = 7 + 0,3 + 0,06 = 7,36$

$$7 + \frac{3}{10} + \frac{6}{100} = \frac{700}{100} + \frac{30}{100} + \frac{6}{100} = \frac{736}{100}$$

2)  $2,5 + \frac{7}{10} + \frac{23}{100} = 2,5 + 0,7 + 0,23 = 3,43$

$$2,5 + \frac{7}{10} + \frac{23}{100} = \frac{250}{100} + \frac{70}{100} + \frac{23}{100} = \frac{343}{100}$$

- 3**
- O = 65,165
  - R = 65,5
  - A = 65,03
  - T = 56,06
  - G = 65,13
  - H = 56,065
  - Y = 56,05
  - E = 65,6
  - P = 56,006

On a  $56,006 < 56,05 < 56,06 < 56,065 < 65,03 < 65,13 < 65,165 < 65,5 < 65,6$ .

Conclusion : le mot mystère est **PYTHAGORE**.

- 4**
- 1)  $7 + 2 \times 3$
  - 2)  $7 \times (2 + 3)$
  - 3)  $\frac{7-2}{3}$
  - 4)  $(7+2) - (3 \times 1)$

- 5**
- 1) La différence de 12 et du produit de 5 par 3.
  - 2) Le produit de 12 par la somme de 5 et de 3.
  - 3) Le quotient de la différence de 12 et de 5 par 3
  - 4) La somme de 12 et du quotient de 5 par 3.

**6** Premier programme :  $(7+2) \times 3 - 4$

$$7 \xrightarrow{+2} 9 \xrightarrow{\times 3} 27 \xrightarrow{-3} 24. \text{ On trouve } 24.$$

Deuxième programme :  $6 \times 7 \div 3 - 4$

$$6 \xrightarrow{\times 7} 42 \xrightarrow{\div 3} 14 \xrightarrow{-4} 10. \text{ On trouve } 10.$$

**7** 1)  $24 - 19 + 5 = 5 + 5 = 10$

2)  $45 \div 5 \times 8 = 9 \times 8 = 72$

3)  $24 + 3 \times 7 = 24 + 21 = 45$

4)  $60 - 14 + 5 \times 3 + 2 = 60 - 14 + 15 + 2 = 46 + 15 + 2 = 61 + 2 = 63$

5)  $37 - 12 \times 2 + 5 = 37 - 24 + 5 = 13 + 5 = 18$

6)  $18 - [4 \times (5-3) + 2] = 18 - (4 \times 2 + 2) = 18 - (8+2) = 18 - 10 = 8$

**8** 1)  $\frac{18}{3} + 6 = 18 \div 3 + 6 = 6 + 6 = 12$

2)  $\frac{18+6}{3} = \frac{24}{3} = 24 \div 3 = 8$

3)  $18 + \frac{6}{3} = 18 + 6 \div 3 = 18 + 2 = 20$

4)  $\frac{18}{6+3} = \frac{18}{9} = 18 \div 9 = 2$

5)  $\frac{\frac{18}{6}}{3} = \frac{18 \div 6}{3} = \frac{3}{3} = 3 \div 3 = 1$

6)  $\frac{18}{\frac{6}{3}} = \frac{18}{6 \div 3} = \frac{18}{2} = 18 \div 2 = 9$

**9** 1) Les calculs justes sont les calculs **D** et **F**.

2) Correction des calculs faux :

A.  $50 - 10 \div 2 = 50 - 5 = 45$

B.  $24 - 8 + 2 = 16 + 2 = 18$

C.  $8 + 2 \times 3 = 8 + 6 = 14$

E.  $100 \div 2 \times 5 = 50 \times 5 = 250$

**10** 1)  $3 + 3 + 3 - 3 = 6$

$$3 \times 3 \times 3 \times 3 = 81$$

2)  $(3 + 3 - 3) \times 3 = 9$

$$(3 + 3 + 3) \times 3 = 27$$

3)  $(3 + 3 - 3) \div 3 = 1$

$$(3 + 3 \div 3) \times 3 = 12$$

# Récréation

## Partie A

2	+	3	×	5	=	17
×		+		+		×
39	×	9	−	201	=	150
=		=		=		=
78	+	12	×	206	=	2550

## Partie B

5		2	−	6		66
+		×		−		=
13		12		11		10
×		+		+		−
3		7		9		4
÷	1	+		×	8	÷

## Partie C

6	+	1	=	7		2	+	3	=	5
+			+			×			×	
6			7	×	1	=	7			2
=			=			=			=	
1			1			1				1
2	×	2	=	4		4	−	4	=	0
	+						×			
	5						1			
=						=			=	
2	+	7	=	9		3	+	4	=	7
+			+			×			×	
9			9	−	1	=	8			4
=			=			=			=	
1			1			2				2
1	+	7	=	8		4	×	2	=	8

7	+	1	=	8		3	+	1	=	4
+			+			×			×	
3			8	−	4	=	4			3
=			=			=			=	
1			1			1				1
0	+	6	=	6		2	+	0	=	2
							+			
	2						2			
=						=			=	
5	+	4	=	9		7	−	2	=	5
×			×			×			×	
7			7	−	5	=	2			9
=			=			=			=	
3			6			1				4
5	−	2	=	3		4	+	1	=	5

## Chapitre E2

### Angles particuliers

- 1** 1) Les angles 1 et 5 sont **correspondants**.  
 2) Les angles 2 et 6 sont **correspondants**.  
 3) Les angles 4 et 6 sont **alternes-internes**.  
 4) Les angles 3 et 7 sont **correspondants**.  
 5) Les angles 3 et 5 sont **alternes-internes**.  
 6) Les angles 4 et 8 sont **correspondants**.

- 2** 1) La sécante est **la droite (ys)**.  
 2) Il y a quatre couples d'angles correspondants :  
 $\widehat{yOt}$  et  $\widehat{OIu}$ ;  
 $\widehat{yOx}$  et  $\widehat{OIv}$ ;  
 $\widehat{tOI}$  et  $\widehat{uIs}$ ;  
 $\widehat{xOI}$  et  $\widehat{kIs}$ .  
 3) Il y a deux couples d'angles alternes-internes :  
 $\widehat{xOI}$  et  $\widehat{OIu}$   
 $\widehat{tOI}$  et  $\widehat{OIv}$ .

- 3** On obtient le tableau suivant, par exemple :

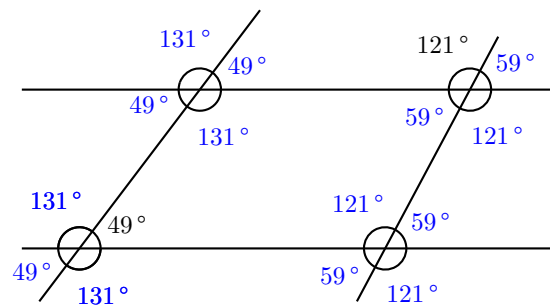
angle	$\widehat{yBg}$	$\widehat{zCi}$	$\widehat{fBi}$	$\widehat{uCi}$
Angles alterne-interne	$\widehat{zDf}$ $\widehat{BDC}...$	$\widehat{hBy}$ $\widehat{yBC}...$	$\emptyset$	$\widehat{fBh}$ $\widehat{CBf}...$
Angles correspondant	$\widehat{tDg}$ $\widehat{yAu}...$	$\widehat{xBi}$ $\widehat{iBA}...$	$\widehat{sCi}$ $\widehat{BCA}...$	$\widehat{gBi}$ $\widehat{iBD}...$

- 4** Oui, Anita a raison :  
 • Première figure : l'angle supplémentaire à  $119^\circ$  de l'autre côté de  $(d_1)$  vaut  $180^\circ - 119^\circ = 61^\circ$ .  
 On a deux angles correspondants de même mesure donc, **les droites  $(d_1)$  et  $(d_2)$  sont parallèles**.  
 • Deuxième figure : l'angle supplémentaire à  $111^\circ$  de l'autre côté de  $(d_2)$  vaut  $180^\circ - 111^\circ = 69^\circ$ .  
 On a deux angles alternes-internes de mesures différentes donc,  **$(d_1)$  et  $(d_2)$  ne sont pas parallèles**.

- 5** 1) • Les angles  $\widehat{IJK}$  et  $\widehat{IJt}$  sont supplémentaires donc,  $\widehat{IJK} = 180 - 120^\circ = 60^\circ$ .  
 • Les angles  $\widehat{JKI}$  et  $\widehat{yIS}$  sont correspondants et  $\widehat{yIS} = 60^\circ$  donc,  $\widehat{JKI} = 60^\circ$ .  
 • Les angles  $\widehat{rIy}$  et  $\widehat{IJt}$  sont correspondants et  $\widehat{IJt} = 120^\circ$  donc,  $\widehat{rIy} = 120^\circ$ .  
 • Les angles  $\widehat{yIJ}$  et  $\widehat{rIy}$  sont supplémentaires donc,  $\widehat{yIJ} = 180 - 120^\circ = 60^\circ$ .  
 • Les angles  $\widehat{xIK}$  et  $\widehat{sIy}$  sont opposés par le sommet donc,  $\widehat{xIK} = \widehat{sIy} = 60^\circ$ . Et enfin :  
 $\widehat{KIJ} = 180 - \widehat{xIK} - \widehat{yIJ} = 180 - 60 - 60 = 60^\circ$ .  
 2) Les trois angles du triangle sont égaux, donc **le triangle  $IKJ$  est équilatéral**.

- 6** • Les angles  $\widehat{bRS}$  et  $\widehat{RSd}$  sont alternes-internes et les droites  $(ab)$  et  $(cd)$  sont parallèles donc :  
 $\widehat{RSd} = \widehat{bRS} = 20^\circ$ .  
 • On décompose l'angle  $\widehat{RST}$  :  $\widehat{RST} = \widehat{RSd} + \widehat{cST}$  donc,  $\widehat{cST} = \widehat{RST} - \widehat{RSd} = 57^\circ - 20^\circ = 37^\circ$ .  
 • Les angles  $\widehat{cST}$  et  $\widehat{STf}$  sont alternes-internes et les droites  $(cd)$  et  $(ef)$  sont parallèles donc :  
 $\widehat{STf} = \widehat{cST} = 37^\circ$ .

- 7** 1) Schéma du terrain de Nora :

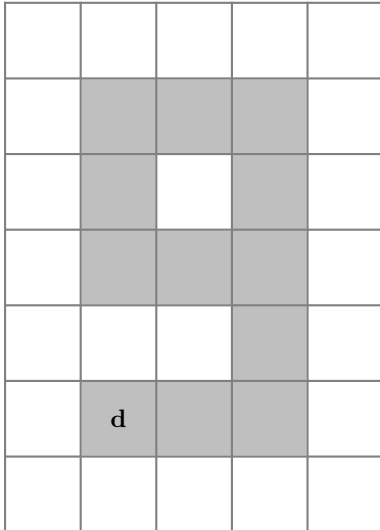


- 2) Si les droites  $(NA)$  ET  $(OR)$  étaient parallèles, les angles correspondants en  $N$  et  $O$  par exemple seraient égaux, ce qui n'est pas le cas ici ( $131^\circ \neq 121^\circ$ ) donc, **ces droites ne sont pas parallèles**.  
 3) Dans le quadrilatère  $NORA$ , les droites  $(NO)$  et  $(RA)$  sont parallèles, mais les droites  $(NA)$  et  $(OR)$  ne le sont pas donc, **le quadrilatère  $NORA$  est un trapèze**.

## Chapitre A3

### En route vers la programmation

**1** 1) On obtient le dessin d'un 9 :

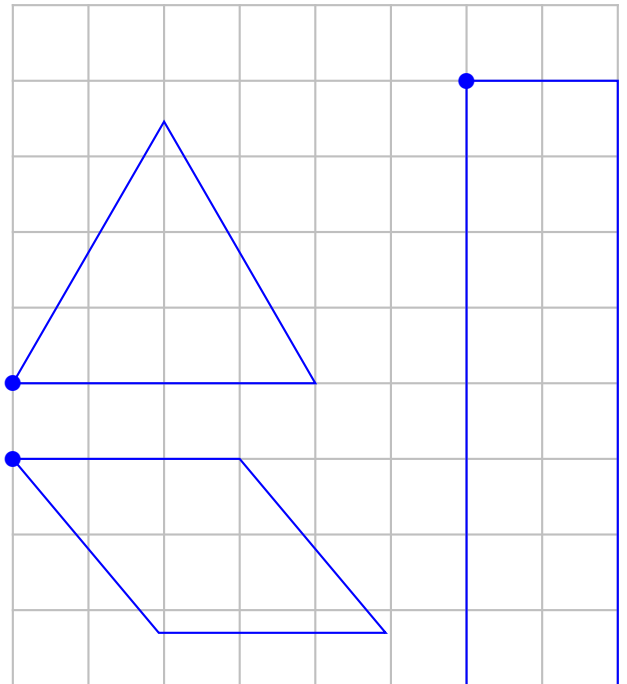
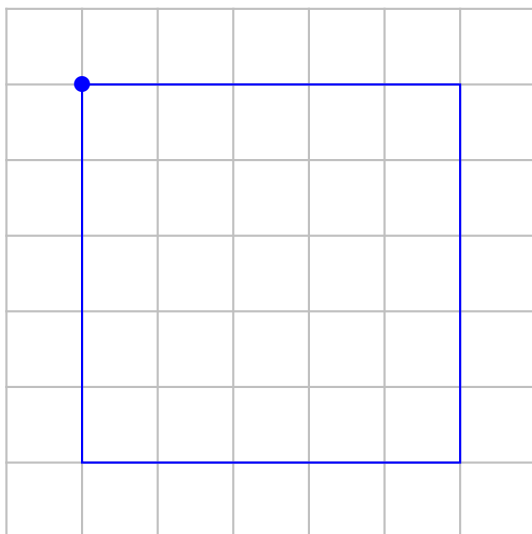


2)

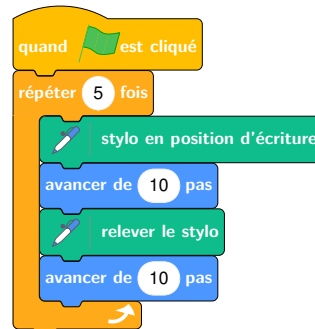
a) Le motif peut être programmé grâce à la suite :  
1S 2E 1N 1S 2E 1N 1S 2E 1N

b) On peut introduire une boucle de répétition,  
par exemple :  $3 \times (1S \ 2E \ 1N)$

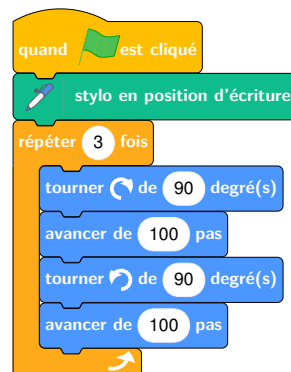
**2** Le programme 1 donne un carré de côté 5 cm, le programme 2 un triangle équilatéral de côté 4 cm, le programme 3 un losange de côté 3 cm et le programme 4 un rectangle de longueur 8 cm et de largeur 2 cm.



**3** On peut proposer le programme suivant :

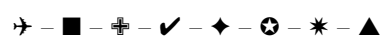


**4** On peut proposer le programme suivant :



### Récréation

Suite des dominos :





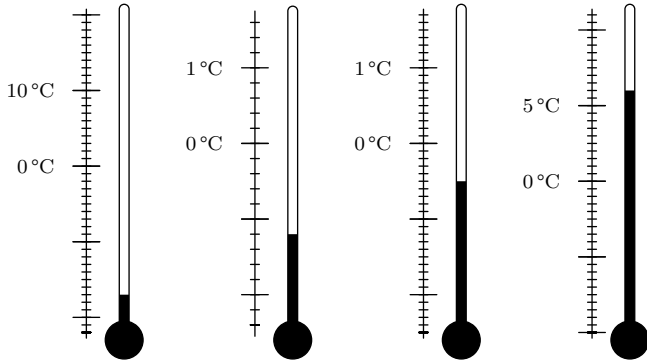
## Chapitre N4

### Nombres relatifs

**1** On peut lire les températures suivantes :

$2^{\circ}\text{C}$        $-12^{\circ}\text{C}$        $-0,4^{\circ}\text{C}$        $0,7^{\circ}\text{C}$

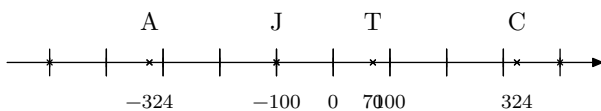
**2** On a les hauteurs de mercure suivantes :



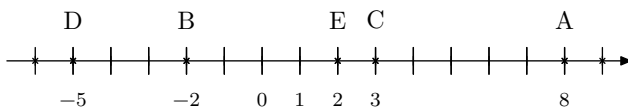
$12$	$+\pi$	$-\frac{12}{13}$	$-17$	$+0,001$
$-54,2$	$\frac{1}{10}$	$-0,14$	$\frac{3}{7}$	$100,01$
$12,6$	$-1,18$	$-3^2$	$0,1$	$48\,000$

Nombre	2,5	2,7	0	-5	-1	7,1
Opposé	-2,5	-2,7	0	5	1	-7,1

**5** Droite graduée complétée :



**6 1)** Droite graduée complétée (à l'échelle 1/2) :



**2)** On peut comparer directement par lecture graphique :

$$\begin{array}{|l|l|l|} \hline +2 > -2 & +2 > -5 & +3 < +8 \\ \hline -2 > -5 & +8 > -2 & -5 < +3 \\ \hline \end{array}$$

**3)**  $-5 < -2 < +2 < +3 < +8$ .

**7 1)**  $+5,34 > +3,54$       **6)**  $-9,27 > -9,272$

**2)**  $0,05 < 1$

**7)**  $+8,64 > -8,64$

**3)**  $-8,51 < -8,5$

**8)**  $-19,2 < +9,2$

**4)**  $11,9 = +11,9$

**9)**  $-14,39 < +14,4$

**5)**  $3,14 > -1,732$

**10)**  $-0,99 < -0,909$

**8 1)**  $-9 < -8 < -7 < +3 < +7 < +8 < +14$ .

**2)**  $-8,3 < -3,1 < -2,6 < -0,2 < 2,7 < 5 < 7,1$ .

**3)**  $-10,6 < -8,31 < -8,3 < -3,8 < 4,2 < 14,52 < 14,6$ .

**9 1)**  $-9,84 < -9,72 < -9,67 < -9,78 < -9,18$

**2)**  $+1,5 < +1,51 < +1,499 < +1,54 < +1,55$

**3)**  $-1\,002 > -1\,220 > -1\,022 > -1\,202 > -1\,222$

**10 1)** Entre  $-2$  et  $+5$  :  $-1$  ;  $0$  ;  $1$  ;  $2$  ;  $3$  ;  $4$ .

**2)** Entre  $-15$  et  $-20$  :  $-19$  ;  $-18$  ;  $-17$  ;  $-16$ .

### Récréation

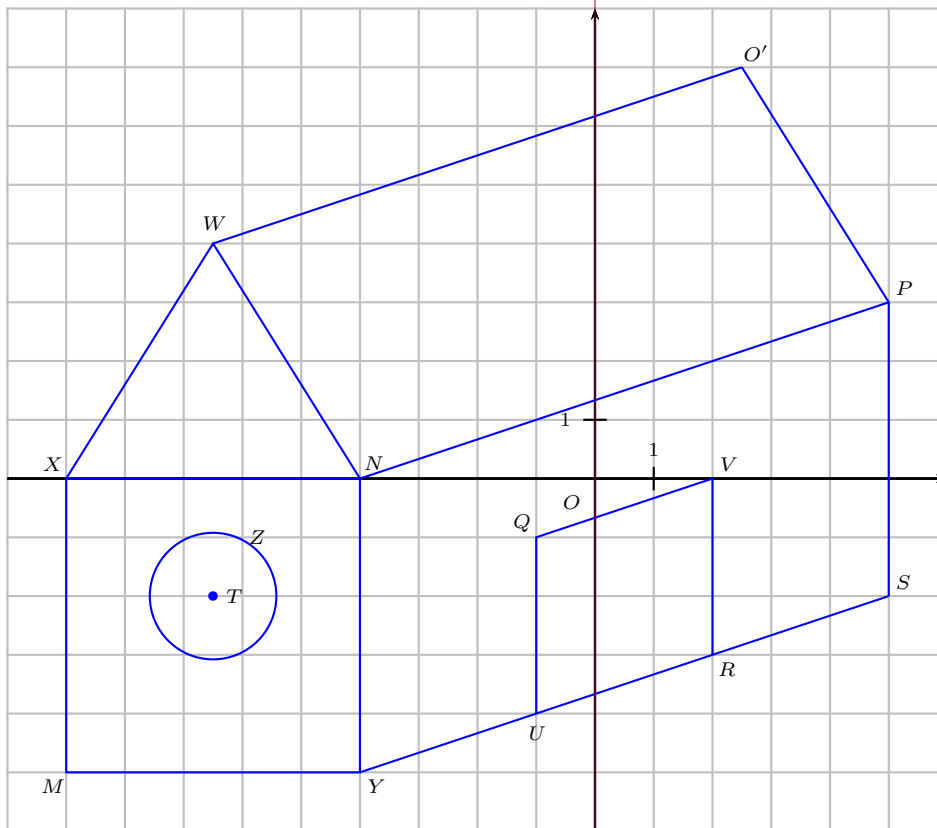
	a	b	c	d	e	f
1	9		1	3		-
2	1	2	0		-	1
3	8			7	4	
4		-	9			-
5	-	1		-	1	6
6	3		4	2	1	

## Chapitre E5

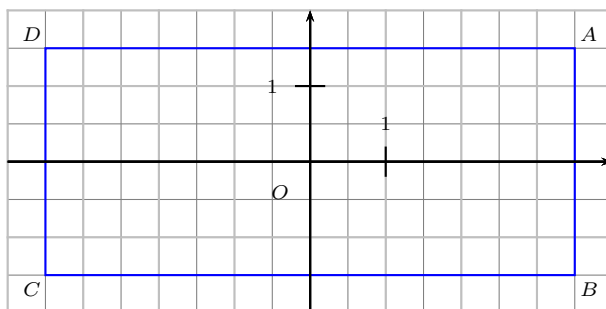
### Repérage dans le plan

- 1**
- $A(1,5; 1,5)$
  - $B(-2; 3,5)$
  - $C(-4; -3,5)$
  - $D(3,5; -1,5)$
  - $E(3; 4,5)$
  - $F(-4; 1)$
  - $G(-1; -2)$
  - $H(1; -3)$
  - $I(4; 0)$
  - $J(0; 2,5)$
  - $K(-2; 0)$
  - $L(0; -4)$

- 2** Imane reconnaît le dessin d'une maison.



- 3** On obtient un rectangle.



$B(3,5; -1.5); C(-3,5; -1.5); D(-3,5; 1.5)$

- 4** 1) La balle est située à quatre espaces vers la droite et trois espaces vers le haut, soit  $4 \times 40$  unités = 160 unités et  $3 \times 40$  unités = 120 unités. Ses coordonnées sont donc  $(160; 120)$ .

2)

- a) La touche  $\rightarrow$  ajoute 80 à l'abscisse  $x$ ; la touche  $\leftarrow$  ajoute  $-40$  à l'abscisse  $x$ ; donc, la succession  $\rightarrow \leftarrow$  ajoute  $80 + (-40) = 40$  à l'abscisse  $x$ .

Le chat a donc « avancé » de 40 unités vers la droite, il ne revient pas à sa position de départ.

- b) On résume dans un tableau les déplacements :

	départ	$\rightarrow$	$\rightarrow$	$\uparrow$	$\leftarrow$	$\downarrow$
$x$	-120	-40	40	40	0	0
$y$	-80	-80	-80	0	0	-40

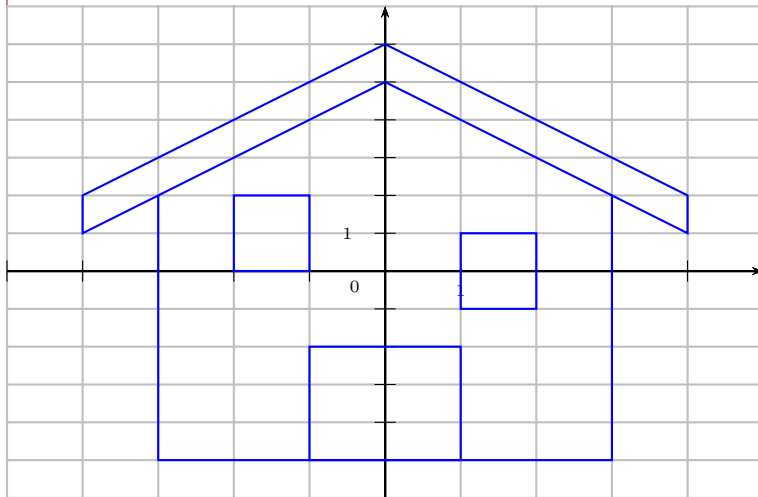
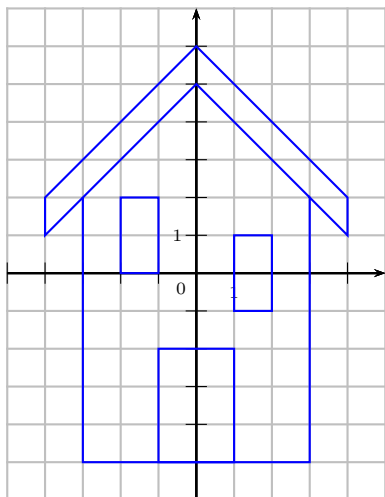
Les coordonnées du chat après ces cinq déplacements sont  $(0; -40)$ .

- c) Seul le déplacement 2 permet au chat d'attraper la balle.

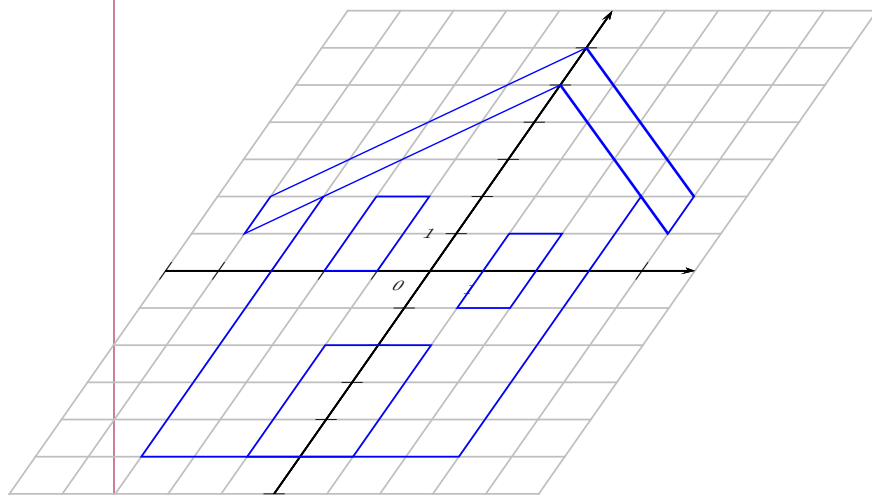
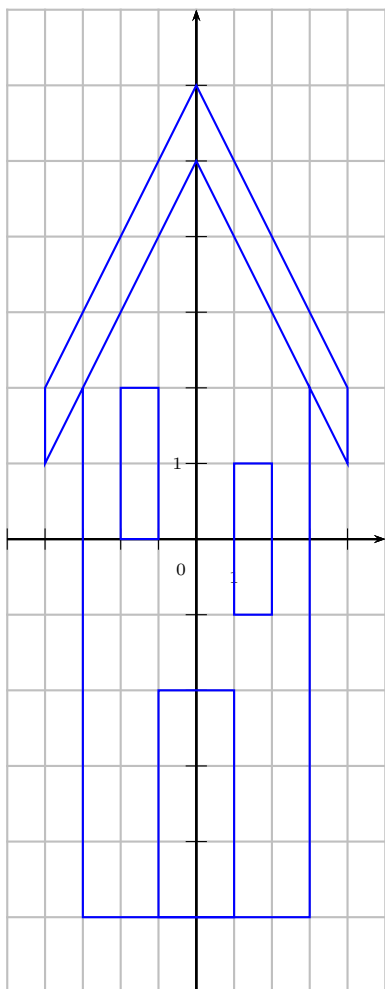
- 3) Quand le chat atteint la balle, il dit « Je t'ai attrapée » pendant 2 sec. puis retourne au départ.

## Récréation

### Partie A : dessin



### Partie B : déformations



## Chapitre D6

### Interpréter, représenter des données

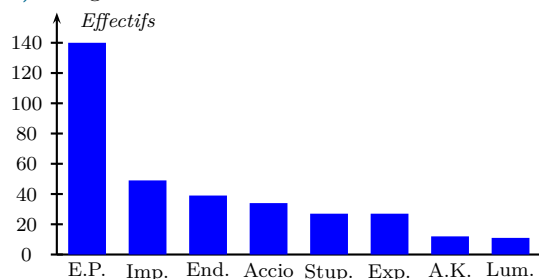
- 1) **vrai**, par lecture de la deuxième barre.  
 2) **faux**. Le diagramme ne nous permet pas de connaître le nombre d'élèves de ce collège puisqu'il s'agit des données de trois classes seulement.  
 3) **faux**. 15 élèves ont deux animaux de compagnie et 4 en ont trois. or, 15 n'est pas le triple de 4.  
 4) **faux**.  $32 + 21 + 15 = 68$ . 68 élèves ont moins de trois animaux de compagnie.  
 5) **vrai**. 32 élèves n'ont pas d'animal de compagnie et 43 en ont au moins un.  
 6) **vrai**. Parmi les 43 élèves qui ont au moins un animal de compagnie, 22 en ont plusieurs, donc plus de la moitié.

- 2) 1) Les données sont représentées sous forme de bulles proportionnelles à l'effectif.  
 2)  $140 + 49 + 39 + 34 + 27 + 27 + 24 + 22 + 18 + 15 + 13 + 11 + 11 + 10 + 9 + 7 + 6 + 6 + 4 + 3 = 475$ . 475 sorts ont été donnés durant les sept livres.

3) Tableau des effectifs :

Nom	E.P.	Imp.	End.	Accio	Stup.	Exp.	A.K.	Lum.
Eff.	140	49	39	34	27	27	24	22

4) Diagramme en bâtons :



5) Diagramme circulaire :



6) Cette question est personnelle...

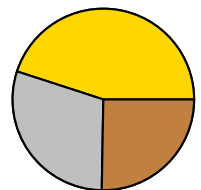
3) 1) Voici le tableau complété :

	Sport				T.
1	Escrime	32	51	35	118
2	Cyclisme	41	27	23	91
3	Athlétisme	14	25	29	68
4	Équitation	14	13	10	37
5	Judo	14	10	25	49
6	Voile	13	11	17	41
7	Tir	9	14	10	33
8	Haltérophilie	9	3	3	15
9	Natation	8	15	20	43
10	Canoé-kayak	8	9	19	36

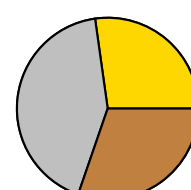
2) Le classement des sports est établi grâce au nombre de médailles d'or, puis d'argent, puis de bronze.

3) On récapitule dans un tableau les angles :

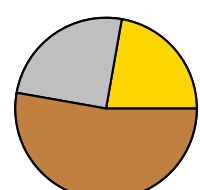
Couleur	Or	Ar-gent	Bronze	Total
Cyclisme	41	27	23	91
Angle	162°	107°	91°	360°
Tir	9	14	10	33
Angle	98°	153°	109°	360°
Canoé-kayak	8	9	19	36
Angle	80°	90°	190°	360°



Cyclisme



Tir



Canoé-kayak

On remarque par exemple que chacun de ces sports à une couleur très dominante : l'or pour le cyclisme, l'argent pour le tir et le bronze pour le canoé-kayak.

## Chapitre M7

### Horaires et durées

- 1** 1)  $1,5 \text{ h} = 1 \text{ h } 30 \text{ min}$ .  
 2)  $2,25 \text{ h} = 2 \text{ h } 15 \text{ min}$ .  
 3)  $0,3 \text{ h} = 0,3 \times 60 \text{ min} = 18 \text{ min}$ .
- 2** 1)  $6 \text{ h } 30 \text{ min} = 6,5 \text{ h}$ .  
 2)  $2 \text{ h } 45 \text{ min} = 2,75 \text{ h}$ .  
 3)  $8 \text{ h } 33 \text{ min} = 8 \text{ h} + \frac{33}{60} \text{ h} = 8,55 \text{ h}$ .
- 3** 1)  $1 \text{ h } 56 \text{ min} = 1 \times 60 \text{ min} + 56 \text{ min} = 116 \text{ min}$ .  
 2)  $2 \text{ j } 25 \text{ min} = 2 \times 24 \times 60 \text{ min} + 25 \text{ min}$   
 $= 2 \text{ 880 min} + 25 \text{ min} = 2 \text{ 905 min}$ .  
 3)  $1 \text{ j } 20 \text{ h } 3 \text{ min} = 24 \times 60 \text{ min} + 20 \times 60 \text{ min} + 3 \text{ min}$   
 $= 1 \text{ 440 min} + 1 \text{ 200 min} + 3 \text{ min} = 2 \text{ 643 min}$ .
- 4** 1)  $156 \text{ min} = 2 \times 60 \text{ min} + 36 \text{ min} = 2 \text{ h } 36 \text{ min}$ .  
 2)  $296 \text{ min} = 4 \times 60 \text{ min} + 56 \text{ min} = 4 \text{ h } 56 \text{ min}$ .  
 3)  $1 \text{ 603 min} = 26 \times 60 \text{ min} + 43 \text{ min}$   
 $= 26 \text{ h } 43 \text{ min} = 1 \text{ j } 2 \text{ h } 43 \text{ min}$ .
- 5** 1)  $3 \text{ h} + 5 \text{ h} = 8 \text{ h}$  et  $45 \text{ min} + 13 \text{ min} = 58 \text{ min}$   
 donc,  $3 \text{ h } 45 \text{ min} + 5 \text{ h } 13 \text{ min} = 8 \text{ h } 58 \text{ min}$ .  
 2)  $5 \text{ h} + 9 \text{ h} = 14 \text{ h}$  et  
 $38 \text{ min} + 43 \text{ min} = 81 \text{ min} = 1 \text{ h} + 21 \text{ min}$   
 donc,  $5 \text{ h } 38 \text{ min} + 9 \text{ h } 43 \text{ min} = 15 \text{ h } 21 \text{ min}$ .  
 3)  $7 \text{ h } 22 \text{ min} \xrightarrow{+38 \text{ min}} 8 \text{ h } 00 \text{ min}$   
 $8 \text{ h } 00 \text{ min} \xrightarrow{+3 \text{ h } 28 \text{ min}} 11 \text{ h } 28 \text{ min}$   
 $11 \text{ h } 28 \text{ min} - 7 \text{ h } 22 \text{ min} = 3 \text{ h } 66 \text{ min} = 4 \text{ h } 06 \text{ min}$ .  
 4)  $9 \text{ h } 49 \text{ min} \xrightarrow{+11 \text{ min}} 10 \text{ h } 00 \text{ min}$   
 $10 \text{ h } 00 \text{ min} \xrightarrow{+5 \text{ h } 35 \text{ min}} 15 \text{ h } 35 \text{ min}$   
 $15 \text{ h } 35 \text{ min} - 9 \text{ h } 49 \text{ min} = 5 \text{ h } 46 \text{ min}$ .
- 6** Le temps de déplacement d'Anita est de  
 $6 \text{ min} + 16 \text{ min} + 4 \text{ min} = 26 \text{ min}$ .  
 Or,  $7 \text{ h } 38 \text{ min} + 26 \text{ min} = 7 \text{ h } 64 \text{ min} = 8 \text{ h } 04 \text{ min}$ .  
 Anita devrait arriver au collège à  $8 \text{ h } 04 \text{ min}$ .
- 7** Le temps de déplacement de Douniya est de  
 $15 \text{ min } 30 \text{ s} + 5 \text{ min} + 7 \text{ min} = 27 \text{ min } 30 \text{ s}$ .  
 Or,  $17 \text{ h } 04 \text{ min} + 27 \text{ min } 30 \text{ s} = 17 \text{ h } 31 \text{ min } 30 \text{ s}$ .  
 Douniya devrait arriver chez elle à  $17 \text{ h } 31 \text{ min } 30 \text{ s}$ .

- 8**  $9 \text{ h } 20 \text{ min} \xrightarrow{+40 \text{ min}} 10 \text{ h } 00 \text{ min}$   
 $10 \text{ h } 00 \text{ min} \xrightarrow{+2 \text{ h } 15 \text{ min}} 12 \text{ h } 15 \text{ min}$   
 La promenade de Zayd a duré  $2 \text{ h } 55 \text{ min}$ .  
 Or, il s'est arrêtée  $3 \times 5 \text{ min} = 15 \text{ min}$  donc, il a  
 marché durant  $2 \text{ h } 40 \text{ min}$ .

- 9** 1)  $5 \times 5 \text{ min} = 25 \text{ min}$ ;  $5 \times 26 \text{ s} = 130 \text{ s} = 2 \text{ min } 10 \text{ s}$ .  
 $25 \text{ min} + 2 \text{ min } 10 \text{ s} = 27 \text{ min } 10 \text{ s}$ .  
 2)  $2 \times (27 \text{ min } 10 \text{ s}) = 54 \text{ min } 20 \text{ s}$ .  
 3)  $2 \times (54 \text{ min } 20 \text{ s}) = 108 \text{ min } 40 \text{ s} = 1 \text{ h } 48 \text{ min } 40 \text{ s}$ .  
 4)  $10 \times (54 \text{ min } 20 \text{ s}) = 540 \text{ min } 200 \text{ s} =$   
 $9 \text{ h } 3 \text{ min } 20 \text{ s}$ .  
 5)  $8 \text{ h} = 8 \times 3 \text{ 600 s} = 28 \text{ 800 s}$  et  
 $5 \text{ min } 26 \text{ s} = 5 \times 60 \text{ s} + 26 \text{ s} = 326 \text{ s}$ .  
 Or,  $28 \text{ 800} \div 326 \approx 88,34$  donc, la machine aura  
 fabriqué 88 pièces en 8 h.  
 6) La moitié de 5 min vaut 2 min 30 s et la moitié  
 de 26 s vaut 13 s donc, la machine met 2 min 43 s.

- 10** Pour un volume à remplir, le robinet R1 met deux  
 fois moins de temps que le robinet R2. Donc,  
 pendant le temps total, R1 remplit deux « unités de  
 volume » pendant que R2 n'en remplit qu'une :

1 080 L		
R1	R1	R2

En partageant le volume total en trois parties  
 égales, on trouve  $1 \text{ 080 L} \div 3 = 360 \text{ L}$ . R2 remplit  
 un tiers du volume total du jacuzzi : 360 L.  
 Or,  $360 \div 12 = 30$ . Sachant que R2 remplit 12 L en  
 1 min, il remplit 360 L en 30 L.  
 La réponse est 30 minutes (d).

### Récréation

Chaque case allumée indique une durée écoulée :

- chaque case allumée de la première ligne en partant du haut représente 5 heures ;
- chaque case allumée de la deuxième ligne représente 1 heure ;
- chaque case allumée de la troisième ligne représente 5 minutes. Les lumières rouges indiquent les quarts d'heure ;
- chaque case allumée de la dernière ligne représente 1 minute.

On additionne les durées pour obtenir l'heure.



