


FEUILLE-RÉPONSE 1 POUR LA SAISIE EN LIGNE

(VERSION CLASSIQUE)

Classe :
Établissement :
Commune :

N° D'INSCRIPTION :

Récapitulatif	
Total page 3 :	
Total page 4 :	
Illustration :	
Total :	
 :	

Agrafer ensemble les feuilles-réponses 1 à 4 de la classe en plaçant la feuille-réponse 1 au-dessus.
Placer l'ensemble dans la feuille-réponse 5 pliée en deux, numéro d'inscription visible.

Deux des trois solutions ci-dessous

8 - Camions			
Première solution ; réponse 1	1	2	3
Première solution ; réponse 2	5	3	1
Première solution ; réponse 3	0	1	2
Deuxième solution ; réponse 1			
Deuxième solution ; réponse 2			
Deuxième solution ; réponse 3			

9 - Premiers de la classe

Plus petit nombre :

Plus grand nombre :

10 - Créneaux

Consignes de saisie : écrire les trois lettres qui complètent la phrase, en majuscules, sans espace ni caractère de séparation.
Exemple : pour la réponse suivante, manifestement fausse, *..A a la même aire que ..B et le même périmètre que ..C* il faudrait saisir : ABC

11 - Jupiter au télescope

Cocher le numéro sur la photo de Jupiter et de ses satellites

	Jupiter	Io	Europe	Ganymède	Callisto
1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

13 - Vite, un maçon !

Nombre de briques manquantes :

14 - Robots et menteurs

	Alpha	Delta	Sigma
Dit toujours la vérité	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Ment toujours	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

15 - Mot mystère

Écrire le mot mystère en majuscules.

Sujet classique 2023

Niveau 1

1 - Tangram
Numéro de la pièce inutilisée :

4 - Moins vite
Consignes de saisie : écrire l'heure et les minutes sur 2 caractères
Exemples sur des réponses manifestement fausses : pour 14h25 saisir 14h25min ; pour 7h30, saisir 07h30min et pour 8h saisir 08h00min

5 - Tomber sur un os
Cocher toutes les cases où peut se trouver l'os, et celles-ci seulement.

	A	B	C	D	E	F	G
1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6 - Plantons des arbres !

Zone où planter le sixième arbre.

7 - Kenken

Consignes de saisie : saisir les cinq nombres lus de haut en bas dans les cinq lignes de cette grille, séparés par un point-virgule (sans espace)
Exemple : pour cette grille, manifestement fausse, il faudrait saisir 23451;15432;34521;23454;54233

45x	2	3	2+	4	5	1
3+	7	5	1-	4	3	24x
3	5+	4	4-	5	2	7
9+	2	3	6x	4	5	4
5	3+	4	2	15x	3	3

FEUILLE-RÉPONSE 2 POUR LA SAISIE EN LIGNE

(VERSION CLASSIQUE)

N° D'INSCRIPTION :

17 - Plié-coupé

Formes possibles

A	B	C	D	E	F	G	H
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

19 - Opération Planètes

TERRE = ?

60220

20 - Matchpoint 1

Écrire, en ordre croissant et séparés par un point-virgule, les scores possibles pour Charlotte

0;11;12

Écrire, en ordre croissant et séparés par un point-virgule, les scores possibles pour Ruben

4;6;8;15

Niveau 2

22 - Submersion ?

Élévation du niveau de la mer, en mètres. Arrondir au dixième.

70,6

Nombre de pays submergés

4

25 - Le scribe et les fractions

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

26 - Enigma

Codage du mot MATH

47376475

Écrire le nom et le prénom en majuscules, séparés par une espace. Exemple : NOM PRENOM

ALAN TURING

27 - Elfes, lutins et farfadets

Nombre d'elfes

55

Nombre de farfadets

78

28 - Cinq disques

Aire de la partie grisée en cm² (arrondie si besoin au mm²)

23

Niveau 3

29 - Occultation de Mars par la Lune

Nombre de photographies

24

Phase de la Lune

nouvelle lune

croissant de lune

lune gibbeuse

pleine lune

Quotient "rayon Lune / rayon Mars" sur l'image, arrondi à l'entier

80 à 120

Estimation de la distance Terre-Mars en km

60 à 90 millions
(en cohérence avec réponse précédente)

30 - Sudomath

Ligne A

Consigne de saisie : saisir le nombre lu sur la ligne A

Exemple : pour cette grille, manifestement fausse, il faudrait saisir 123456789

518726349

Ligne B

Consigne de saisie : saisir le nombre lu sur la ligne B

Exemple : pour cette grille, manifestement fausse, il faudrait saisir 761852943

971254683

Ligne C

Consigne de saisie : saisir le nombre lu sur la ligne C

Exemple : pour cette grille, manifestement fausse, il faudrait saisir 349518762

347162598

31 - Galette

Réponse

Consigne de saisie : écrire un nombre entier ou avec une décimale, suivi sans espace du symbole %

36,3%

32 - Dé composé

	4	5	6	7	8	9	10
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
nombre de points (entre 4 et 24)	11	12	13	14	15	16	17
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	18	19	20	21	22	23	24
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

33 - Les humains dans le vivant

Nombre A

13

Nombre B

21

Nombre C

0,01

Nombre D

7

Nombre E

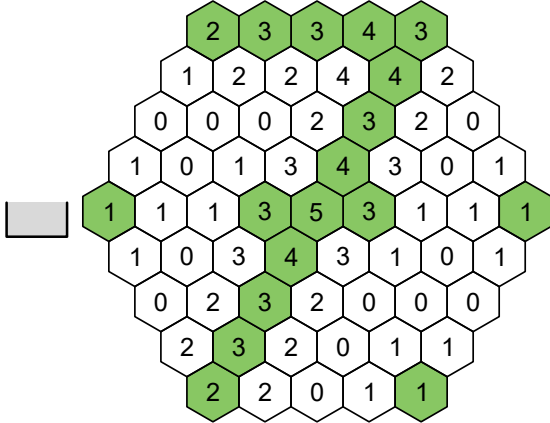
38

34 - Année 2023

2036

2 - Les z' œufs sont faits

Colorier les alvéoles contenant un œuf



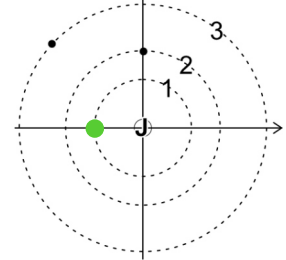
3 - Satellites de Jupiter

Configuration 1 : Possible / ~~Impossible~~ (barrer la réponse fautive)

Configuration 2 : ~~Possible~~ / Impossible (barrer la réponse fautive)

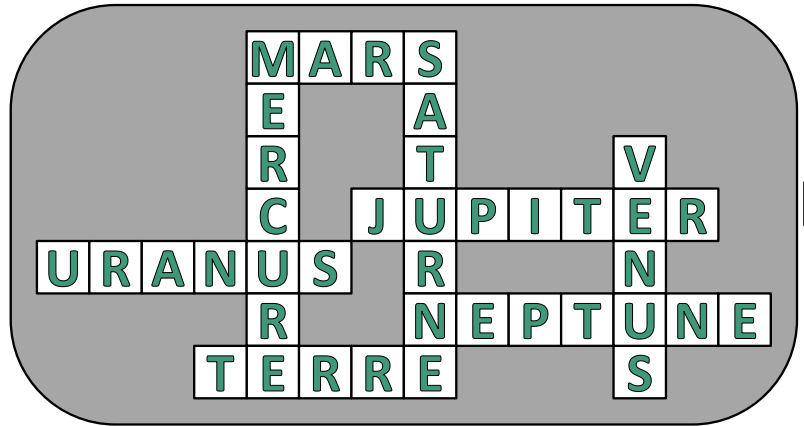
Configuration 3 : ~~Possible~~ / Impossible (barrer la réponse fautive)

Configuration 4 : placer lo pour que cette configuration soit possible



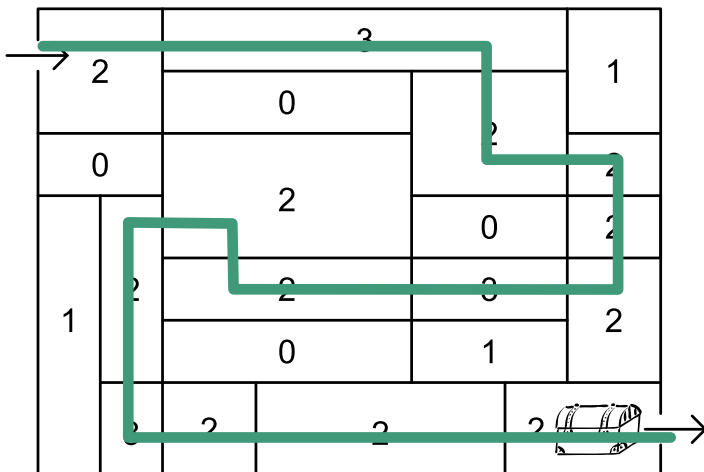
16 - Quatre fois quatre

1	deux		IV
II		quatre	3
trois	4	I	
	III	2	un



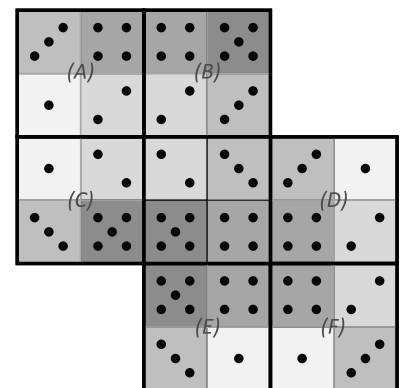
12 - Planètes croisées

18 - Chasse au trésor



21 - Matchpoint 2

Compléter le tableau et coller la grille obtenue en fin de partie, ou les pièces manquantes à leur place.



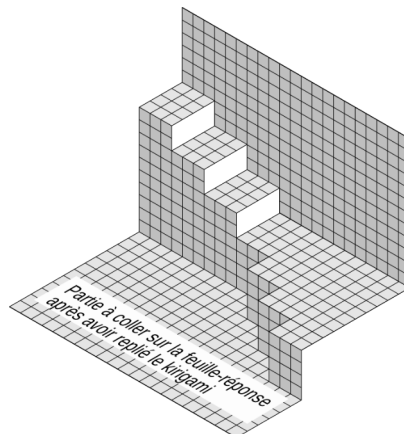
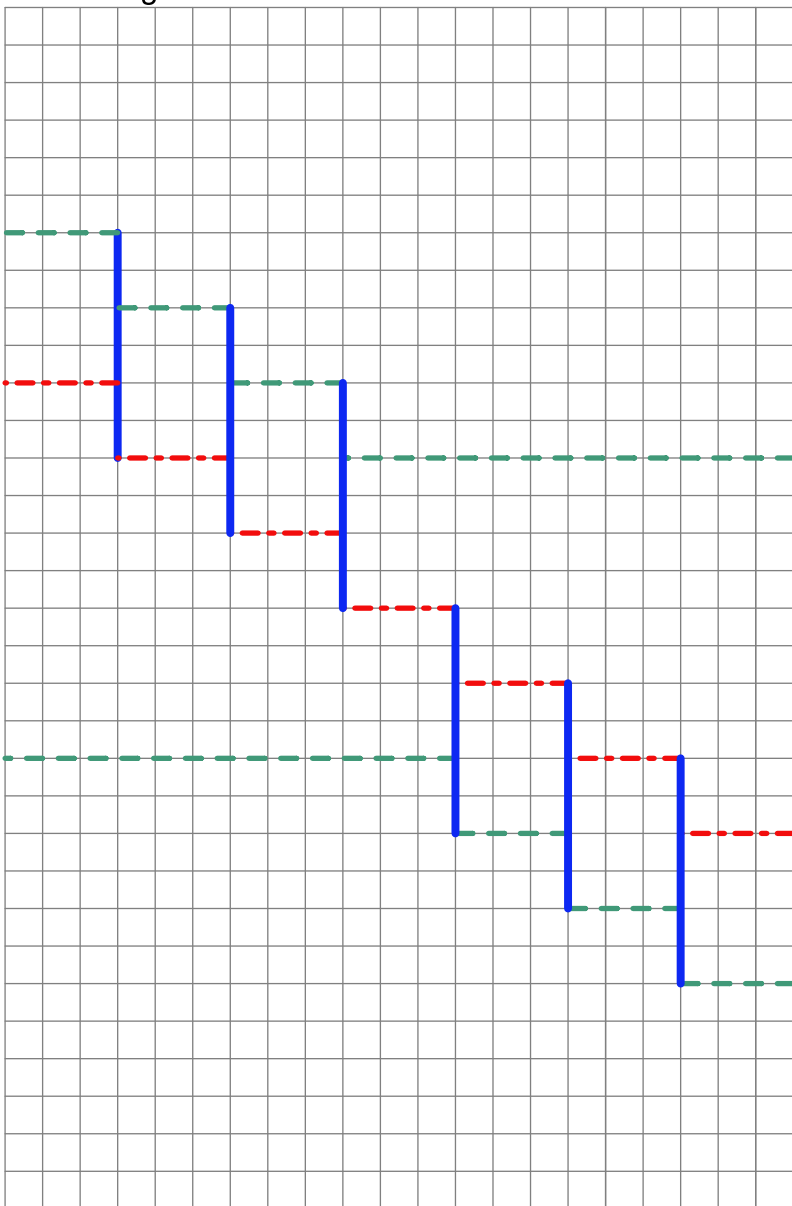
Tour	1	2	3	4	5	6
Joueur	Antonin	Kaouthar	Smaïn	Estelle	Blaise	Pascal
Pièce	5	2	1	3	6	4
Position	E	C	D	F	B	A
Score	18	19	18	22	15	18

23 - Kirigami

Coupé : —
 Pli vallée : - - -
 Pli montagne : - · - · -

Plier votre objet kirigami puis le coller dans le cadre ci-dessous.

Il doit pouvoir être déplié pour faire apparaître les escaliers.



24 - Puzzle

