

DM N°3



POUR LE 6 NOVEMBRE



La veille d'Halloween, Madame K a été victime d'un terrible sortilège. Elle se retrouve prisonnière dans une sphère de verre ... Aide-la à récupérer les ingrédients de la potion qui annulera le sortilège.

Ta première mission :

Résous les problèmes suivants en posant les opérations.

PROBLEMES

Dans le manoir de Faches, il y a 81 fantômes, c'est 18 de plus que dans le château de Thumesnil. Combien de fantômes hantent le château de Thumesnil ?

La sorcière Mathéfique connaît 16 sortilèges. Le sorcier Citrouillux en connaît 2 fois moins qu'elle. Le magicien Invisible en connaît 2 fois plus qu'elle. A eux trois, combien connaissent-ils de sortilèges ?

Combien peut-on faire de paquets de 7 bonbons avec 231 bonbons ?

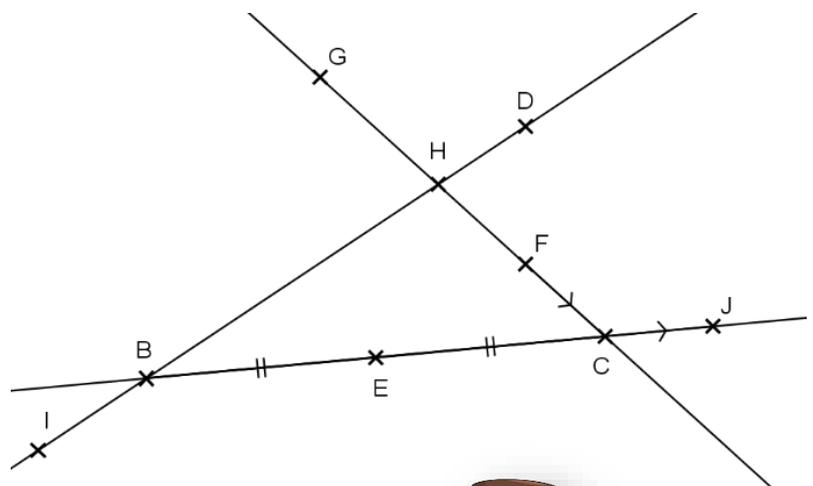
Le premier ingrédient de la potion magique porte le numéro égal à la somme des 3 résultats trouvés. Quelle boîte dois-tu choisir ?



Ta deuxième mission (sur l'énoncé)

Pour récupérer le deuxième ingrédient, suis bien les instructions suivantes.

1. Repasse en rouge la droite (BC).
Repasse en vert le segment [HF].
Repasse en bleu la droite (ID).
2. Pour chacune des propositions suivantes, précise si elle est vraie ou fausse.
Le point J est un point du segment [BE]. →
Le point J est un point de la droite (BE). →



2^{ème} ingrédient



Ta troisième mission

Pour récupérer le 3^{ème} ingrédient, il te faut remplir les panneaux ci-contre. Chaque objet représente un nombre de sortilèges !

Le nombre total de sortilèges sur chaque ligne et chaque colonne est écrit sur les panneaux magiques.

Ecris ta démarche magique sur ta copie.



3^{ème} ingrédient

				39
	48		44	

Ta quatrième mission (sur l'énoncé)

Utilise tes dons d'artiste pour tracer le symétrique de ce maléfique fantôme par rapport à la droite (d). Tu pourras récupérer le 4^{ème} et dernier ingrédient.

4^{ème} ingrédient



L'ultime mission (sur l'énoncé)

Jeune élève, tu as récupéré tous les ingrédients et madame K t'en remercie infiniment !

Il te reste maintenant à fabriquer la potion magique. Pour cela, emprunte le labyrinthe pour rejoindre la sortie.

Ton chemin doit passer uniquement par des cases contenant des nombres dont le chiffre des centaines est 4 ou le chiffre des dixièmes est 8.

DÉPART

17 458,39

5 dixièmes, 4 unités et 2 dizaines

804,48

$\frac{182}{10}$

$\frac{8}{100}$

$30 + 4 + 0,05$

$\frac{18}{10}$

$50 + \frac{8}{100} + \frac{4}{10}$

$3 + \frac{5}{1000} + \frac{8}{10}$

38 unités et 4 centaines

381 millièmes

004,2050

$4 + 0,07 + 0,8$

90 147,873

$\frac{48\ 171}{100}$

00,80140

$\frac{425}{10}$

$\frac{178}{100}$

54 unités et 20 dizaines

$50 + 8 + 0,04$

$\frac{54}{2}$

$3 + \frac{84}{100}$

ARRIVÉE

D'après un travail de l'IREM de Lille

Le dénouement :

