



EXERCICE 1

Sur la copie

Tu joues avec deux de tes amis au jeu vidéo « Dragon magic ». Une coupure internet a interrompu la partie de jeu vidéo après 4 étapes.

1. Ecris en une seule expression le calcul qui permet de retrouver ton score et celui de Gaëtan. Calcule ces expressions.
2. Zoé se souvient qu'elle avait gagné un dragon bleu, un dragon jaune et deux dragons verts quand la partie a été interrompue mais elle ne se souvient plus de l'ordre. Tu as noté qu'elle avait obtenu alors un score de 12 500 points. Retrouve la couleur du dragon correspondant à chaque étape.

Doc. La règle du jeu

Au début du jeu, tous les joueurs ont 0 point.
A chaque étape, chaque joueur gagne un dragon qui fait évoluer son score.

Doc. Au moment de la coupure

	Etape 1	Etape 2	Etape 3	Etape 4
Toi	Vert	Jaune	Bleu	Noir
Gaëtan	Bleu	Noir	Jaune	Vert
Zoé

Les dragons

EXERCICE 2 :

Sur la copie et l'énoncé

Adrien lit un article dans Vidéo mag. Cette revue de jeux vidéo a noté 4 jeux.

Jeux	Graphisme <i>G</i>	Histoire <i>H</i>	Communauté <i>C</i>	Sons <i>S</i>	Note globale
Troglodi	4	3	4	2	
Poc	2	3	3	4	
Dragon magic	3	4	4	1	

Ces notes s'interprètent ainsi :

4 : excellent 3 : très bien 2 : bon 1 : moyen

Pour calculer la note globale N de chaque jeu, la revue utilise la formule :

$$\text{Note globale} = 2G + 4H + 3C + S$$

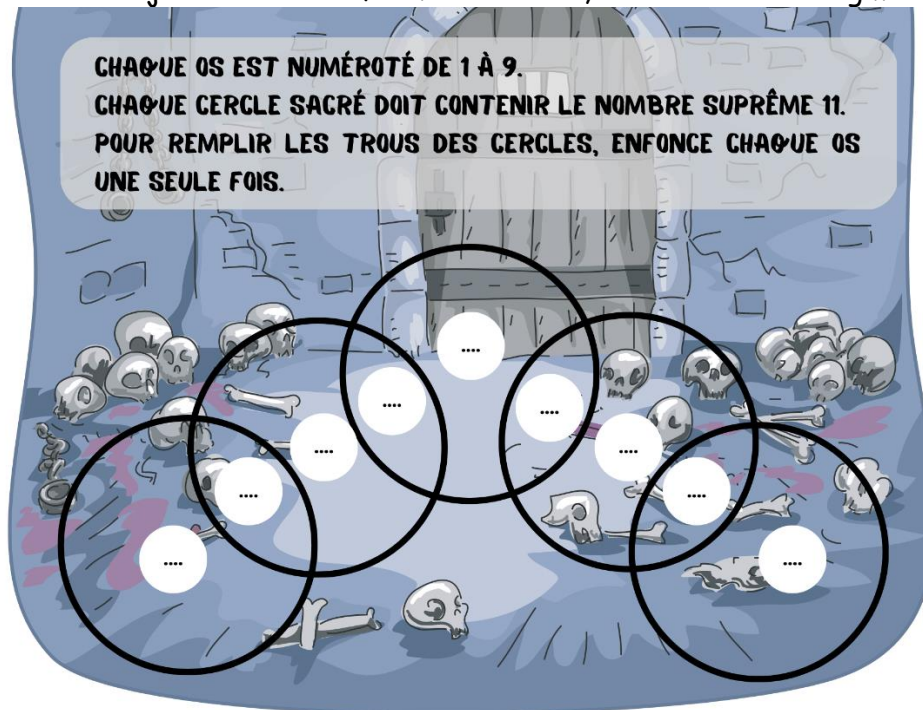
1. Quelle est la note globale la plus élevée qu'un jeu puisse obtenir ? Justifier.
2. Quelle est la note globale la plus basse qu'un jeu puisse obtenir ? Justifier.
3. Ecrire le calcul qui permet de calculer la note globale du jeu Troglodi puis l'effectuer.
4. Remplir le tableau pour les autres jeux sans écrire les calculs.
5. Quel est le jeu qui obtient la meilleure note ?

EXERCICE 3

Sur l'énoncé

Voici la 6^{ème} étape du jeu :

Tu es enfermé dans le donjon du château-fort. Pour sortir, il te résoudre l'énigme suivante :



EXERCICE 4

Sur la copie

Après avoir brillamment remporté la 6^{ème} étape, tu as le droit de créer ton blason.

1. Pour ceci, reproduis sur un papier quadrillé le motif 1.
2. Construis son symétrique « motif 2 » par rapport au point O.
3. Construis le « motif 3 », symétrique du « motif 1 et motif 2 » par rapport à la droite (d).

