



**Epreuve 1 : #Wieg dein Gewicht!**

Nach den Festtagen will Gandoulf sich wiegen.  
Nain Bleu und Fricotin wollen ihn ärgern.

**Wie viel wiegt Gandoulf?**

**Epreuve 1 : #My weight too**

After too many parties Gandoulf wants to check his weight.

Nain Bleu and Fricotin decide to annoy him by jumping on the scales at the same time.

**How much does Gandoulf weigh ?**



التمرين 1: إعطَ وزنك

من بعد الحفلات، غندولف يريد أن يعرف وزنه،  
نأن بلو و فريكوتان يريدان مضايقته.

ما هو وزن غندولف؟

**Epreuve 2 : Quadrisection circulaire**

Pétra utilise une application pour réaliser de jolies images.  
Au départ un seul disque occupe l'écran (figure A).

A chaque fois qu'elle clique au centre d'un disque, celui-ci se sépare en 4 disques identiques.

Chaque disque obtenu a un rayon égal à la moitié du précédent.

En cliquant dans l'ordre sur chacun des points 1, 2 puis 3, elle obtient la figure B.

Sur la figure en annexe, place les points numérotés de 4 à 11 sur lesquels Pétra doit cliquer pour obtenir la figure C.

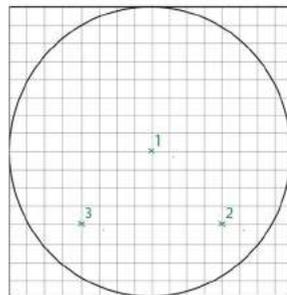


Figure A

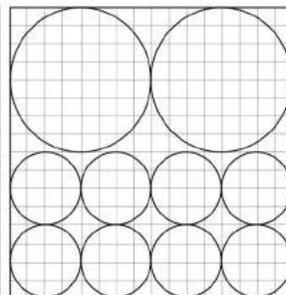


Figure B

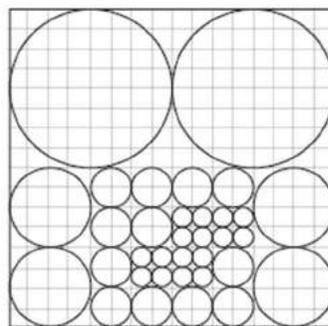


Figure C

Voir annexe

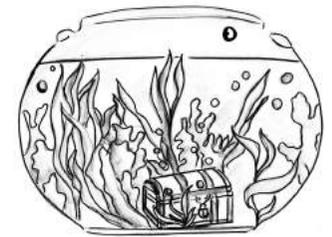
**Epreuve 3 : Attaque en eau douce**

Pour son aquarium, Jenny achète 20 poissons : des bleus, des rouges et des verts.

Pour chacune des couleurs, elle choisit un nombre différent de poissons.

Si les poissons d'une couleur sont au moins deux fois plus nombreux que ceux d'une autre couleur, ils les attaquent. Elle doit éviter cela.

**Ecris une composition possible de l'aquarium de Jenny.**



**Epreuve 4 : Les cases de l'oncle Tom**

Chaque semaine, Tom achète un journal dans lequel il y a un jeu.

Pour gagner, il faut colorier des cases d'une grille en respectant un code donné.

La semaine dernière, le code donné était « A15, B3, C17, D3, E12 », en voici la solution :

A	7	6	5	4	3
B	7	6	5	4	3
C	7	6	5	4	3
D	7	6	5	4	3
E	7	6	5	4	3

A15 car ligne A et 6+5+4=15

Le code se déchiffre de cette manière :

- chaque lettre correspond à une ligne ;
- le nombre indiqué ensuite correspond à la somme des valeurs des cases coloriées dans cette ligne.

Attention : deux cases qui se touchent et portant le même numéro ne doivent pas être toutes les deux coloriées.

Cette semaine, le code est « A14, B11, C11, D7, E10 ».

**Colorie, sur le document en annexe, les cases pour obtenir la grille gagnante de cette semaine.**

Voir annexe

### Epreuve 5 : C'est beau la vie

Harry Bégé préfère les bonbons à la réglisse.

Il a ces trois pots de bonbons à sa disposition.



Il choisit un des 3 pots et, sans voir à l'intérieur, il pioche un bonbon.

Quel pot doit-il choisir pour avoir le plus de chance de piocher un bonbon à la réglisse ?

Justifie ta réponse.

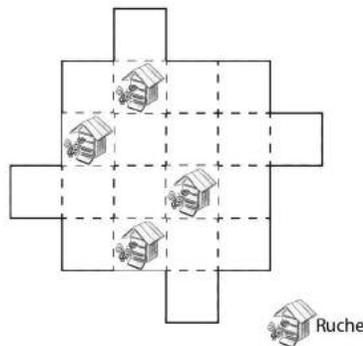
### Epreuve 6 : Maya Lidet

Maya l'apicultrice possède 4 ruches sur son terrain.

Elle veut le partager en 4 parcelles.

Toutes les parcelles doivent avoir la même forme et la même aire.

Chaque parcelle doit contenir une ruche.



Colorie chaque parcelle d'une couleur différente.

### Epreuve 7 : Tour de passe-passe

Un troll, un goblin et un elfe veulent aller de l'île verte à l'île noire. Ils demandent au passeur Mc Charon de les faire traverser grâce à sa barque.

Il transporte un seul passager à la fois.

Le troll ne peut pas rester seul avec le goblin ou l'elfe car il les mange.



Comment Mc Charon va-t-il faire pour transporter les 3 passagers sains et saufs sur l'île noire ?

### Epreuve 8 : Trop injuste



Paula va-t-elle vraiment passer la moitié de son temps au collège cette année ?

Explique ton raisonnement.

### Epreuve 9 : Scritch

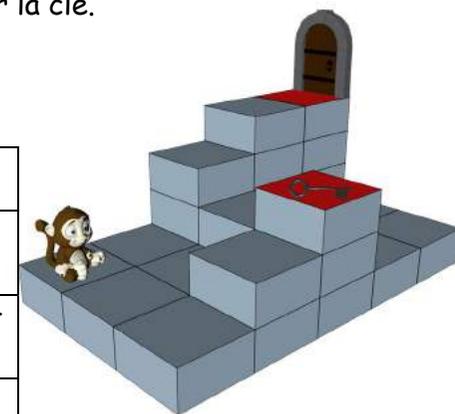
Le petit singe Scritch doit sortir de ce monde.

Pour ouvrir la porte, il doit d'abord récupérer la clé.

Voici les touches sur lesquelles on appuie pour qu'il se déplace :

→	Avancer tout droit d'une brique.
↻	Se tourner vers sa droite d'un quart de tour en restant sur la brique.
↺	Se tourner vers sa gauche d'un quart de tour en restant sur la brique.
↑	Monter d'une seule brique devant lui.
↓	Descendre d'une seule brique devant lui.

Voir annexe

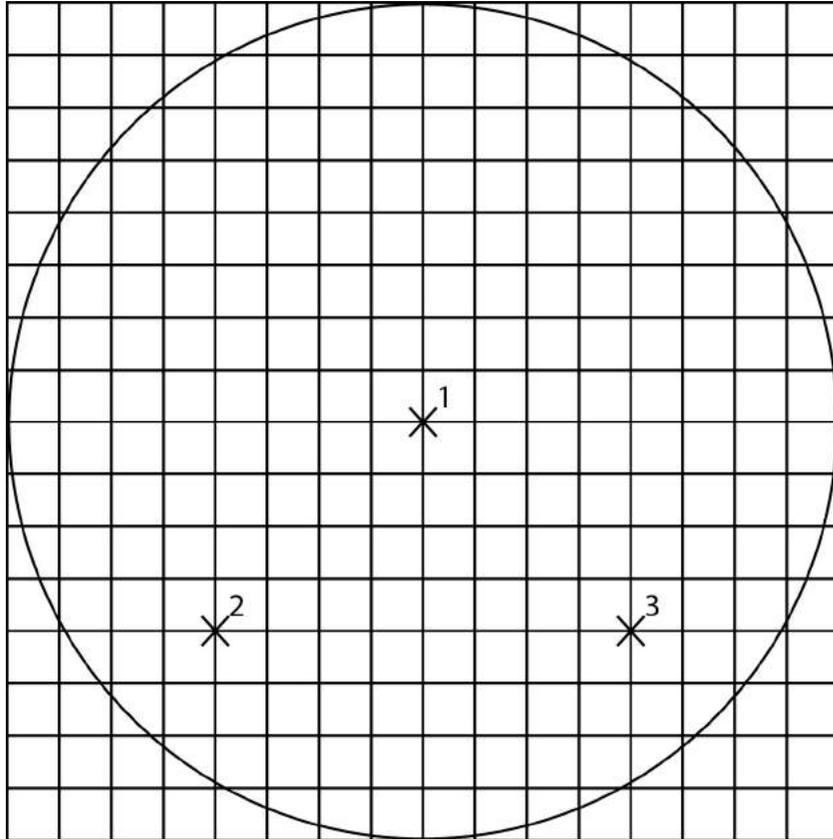


Scritch doit faire le moins de déplacements possibles.

Colle les touches en annexe dans l'ordre pour que Scritch sorte.

Annexes :

Pour l'épreuve 2 :



Pour l'épreuve 4 :

A	7	6	5	4	3
B	7	6	5	4	3
C	7	6	5	4	3
D	7	6	5	4	3
E	7	6	5	4	3

Pour l'épreuve 9 :

