

Problème n°1 : DING, DING, DONG

Combien de coups sonne la pendule en 24h ?

Une pendule sonne douze coups à midi (et à minuit), un coup à 1h (et à 13h), deux coups à 2h (et à 14h), etc....

Elle sonne aussi un coup toutes les demi-heures.



Problème n°2 : L'huile d'Olive

Un olivier produit environ 30 kg d'olives.

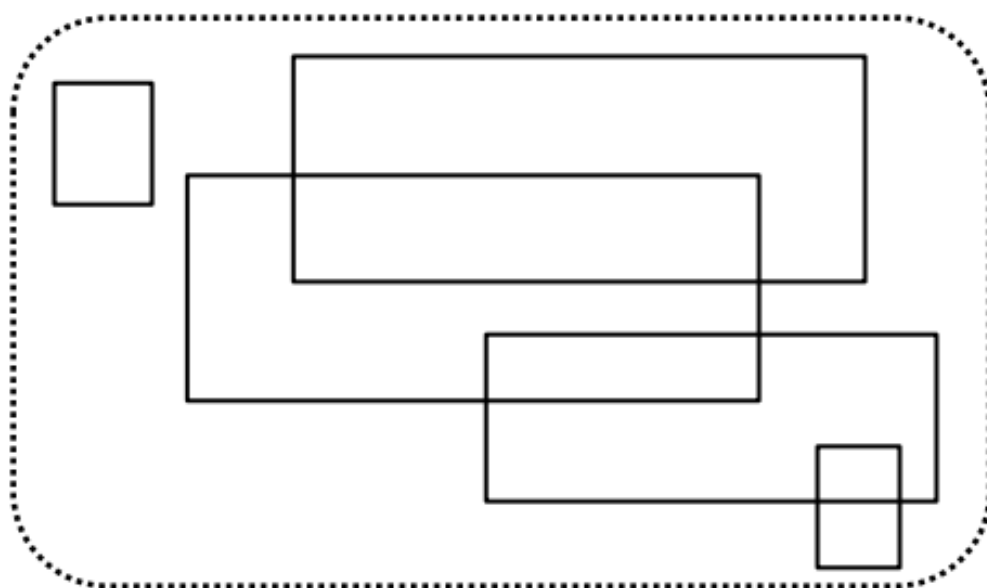
Il faut 6 kg d'olives pour obtenir 1 litre d'huile d'olive.

Combien de litres d'huile obtiendra un oléiculteur qui a 175 oliviers ?



Problème n°3 : Les rectangles

Combien y a-t-il de rectangles dans le cadre ci-dessous ?



Problème n°4 : Le bon nombre

Parmi les cinq nombres ci-dessous, j'ai choisi un nombre pair. Tous ses chiffres sont différents. Son chiffre des centaines est le double du chiffre des unités, son chiffre des dizaines est plus grand que le chiffre des milliers.

1246**3874****4683****4874****8462**

Quel nombre ai-je choisi ?



Problème n°5 : La petite thèque

Les 26 élèves d'une classe de CM1 se répartissent en 2 équipes pour jouer à la petite thèque. Ce jeu comporte 6 bases.

Chaque arrêt à une base rapporte le même nombre de points et un tour complet effectué rapporte 4 points.

Voici les scores détaillés de chaque équipe :

Equipe A :

- 6 élèves s'arrêtent au plot n° 3 ;
- 3 élèves font un tour complet ;
- 2 élèves s'arrêtent au plot n° 5 ;
- 2 élèves ne se sont pas arrêtés à temps sur aucune base.



Le score de l'équipe A est de 26 points.

Equipe B :

- 4 élèves s'arrêtent au plot n° 4 ;
- 4 élèves font un tour complet ;
- 2 élèves s'arrêtent au plot n° 1 ;
- 1 élève ne se s'est pas arrêté à temps sur aucune base ;
- 2 élèves s'arrêtent au plot n° 3.

Le score de l'équipe A est de 28 points.

Quelle est la valeur d'une base ?

Conseils : Il sera plus facile pour vous de jouer à la petite thèque pour tester vos solutions.

LA PETITE THEQUEBut du jeu :

- Lanceurs/coureurs : lancer le ballon (en faisant en sorte qu'il soit récupéré par les receveurs le plus tard possible) et effectuer le tour du pentagone en courant le plus rapidement possible.

- Receveurs/passeurs : récupérer le ballon et le relancer au plus vite au joueur/receveur.

Organisation :

2 équipes de 13 élèves, 6 plots/bases disposés en hexagone, 1 petit ballon.

