

Réponses finale 2

1. LA CANTINE (coefficient 1)

30 enfants

2. DEVINE COTE (coefficient 2)

14

3. VRAI OU FAUX ? (coefficient 3)

5 habitants de Bol

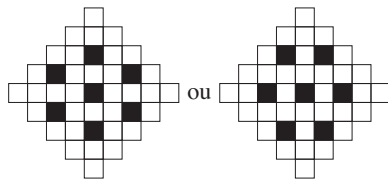
4. LES ALVEOLES D'ABEILLES (coefficient 4)

27 g

5. LES MORCEAUX DE MUSIQUE (coefficient 5)

3 min

6. LE DIAMANT (coefficient 6)



7. LE TOUR DU MONDE (coefficient 7)

6 semaines

8. LE CAVALIER (COEFFICIENT 8)

		1		
			20	15
	X			
25				

9. LE DEPASSEMENT (coefficient 9)

2,00 secondes

10. LES PIZZAS (coefficient 10)

2 solutions : 372 g ou 390 g

11. LA COLORATION DES NOMBRES (coefficient 11)

24 coloriages

12. LES DEUX PRES (coefficient 12)

1 solution : 61 m

13. LE PRESSE-CITRON (coefficient 13)

60 cm³

14. LE CADDY (coefficient 14)

2 solutions : 374 et 396

15. LE DRAPEAU (coefficient 15)

1 solution : 1800 cm²

16. LES TROIS SERIES (coefficient 16)

1 solution : 41

17. LES PUISSANCES DE 2 ET PRESQUE DE 10 (coefficient 17)

196

18. LE PANNEAU (coefficient 18)

35 dm²

NOTE AUX CORRECTEURS

Un problème est complètement résolu si le nombre de solutions et les réponses donnés sont justes. On lui attribue alors 1 point et l'intégralité de son coefficient.

Problème 10 :

* Si une seule solution est donnée et que cette solution est juste, le problème est noté (0 ; 5).

* Si deux solutions sont données, que ces solutions sont justes et que le nombre de solutions donné est inexact, le problème est noté (0 ; 10).

Problème 14 :

* Si une seule solution est donnée et que cette solution est juste, le problème est noté (0 ; 7).

* Si deux solutions sont données, que ces solutions sont justes et que le nombre de solutions a été omis ou est inexact, le problème est noté (0 ; 14).

Dans tous les autres problèmes, lorsque le nombre de solutions est demandé :

* Si une seule solution est donnée, que cette solution est juste et que le nombre de solutions a été omis, on considérera que ce nombre est 1 par défaut.

* Si une seule solution est donnée, que cette solution est juste et qu'un nombre de solutions erroné a été indiqué, le problème sera noté (0 ; n).

* Si une solution fautive est donnée, dans tous les cas, le problème est noté (0 ; 0).