

**27<sup>ème</sup> Rallye Mathématique des Antilles 2018**

Épreuve de sélection - Guadeloupe - catégorie 5 SEGPA(4e-3e)/ 3e prepaPro

DUREE : 1 heure

Segpa :	COMPOSITION DE L'EQUIPE (Noms, prénoms)	Classe

Classement :	Note :	Durée :
--------------	--------	---------

**Remarques**

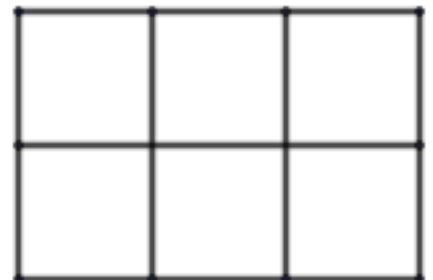
1. Les exercices sont indépendants les uns des autres. Ils peuvent être faits dans n'importe quel ordre.
2. Si vous remettez votre copie avant la fin de l'épreuve signalez l'heure, il en sera tenu compte.

**Exercice 1 : « Ti carré »**

**3 points**

Combien de carrés peut-on voir dans cette figure ?

Réponse :

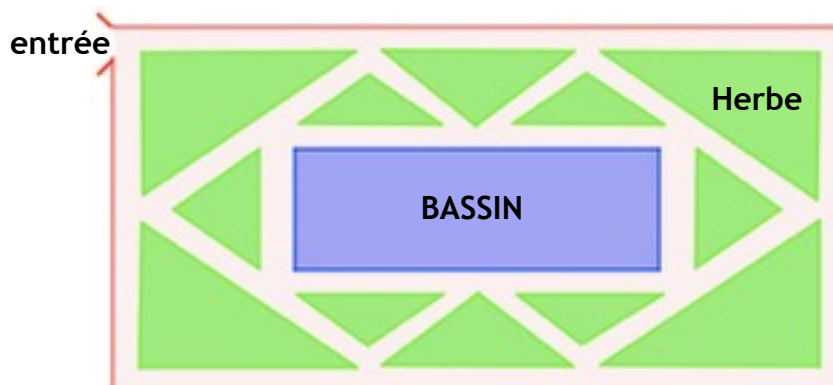


**Exercice 2 : « Le footing »**

**3 points**

Florence décide de courir dans le parc sans jamais passer deux fois dans la même allée. Elle commence et termine son footing à l'entrée du Parc.

Trace clairement le parcours de Florence pour qu'elle passe dans toutes les allées.



**Exercice3 : « Pourquoi tant de "N" ? »**

**3 points**

Dans la grille ci-contre, on veut placer des lettres N.  
On a indiqué le nombre de N contenus dans chaque ligne  
et dans chaque colonne.

**Place les N dans la grille.**

3	1	2	
			1
			3
			2

**Exercice 4 : « Bien sucré »**

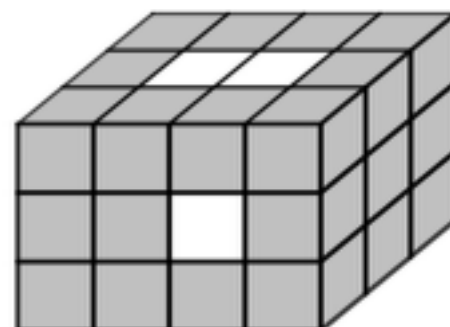
**4 points**

Cécile a empilé des morceaux de sucres de canne (en gris)  
et des morceaux de sucre blanc.

Ces morceaux ont tous la forme d'un cube.

Les cubes de sucres blancs forment une ligne ou une  
colonne complète.

**Combien y a-t-il de sucres de chaque sorte ?**



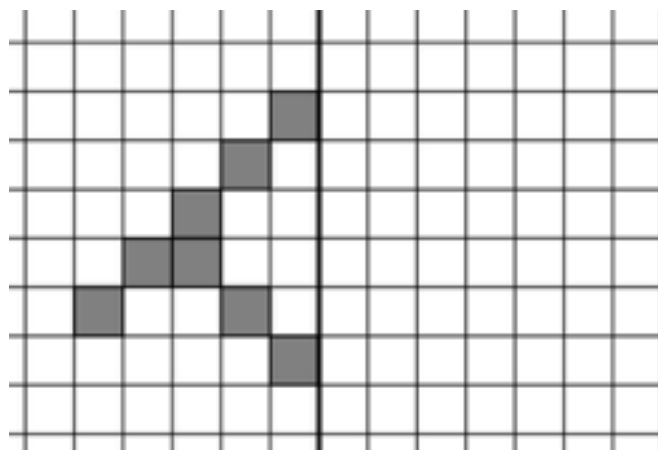
<b>Réponses :</b>	..... sucres blancs
	..... sucres de canne

**Exercice 5 : « Comme un miroir »**

**3 points**

Un carreleur doit finir son travail.

**Colorie les carreaux noirs de la partie droite  
pour que le dessin soit symétrique par  
rapport à l'axe en gras.**

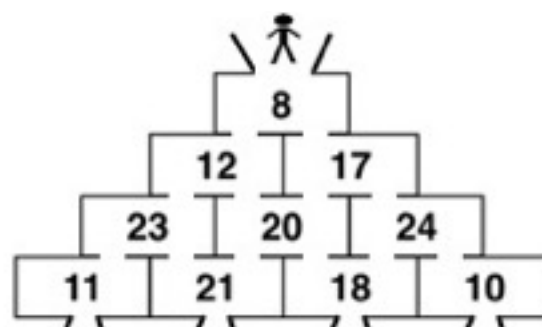


**Exercice 6 : « La descente »**

**4 points**

Dans un jeu vidéo, le héros doit descendre dans  
cette pyramide.

A chaque fois qu'il traverse une case, il gagne le  
nombre de points qui est écrit dans la case.



**Trace le chemin qui va permettre au héros de gagner le plus de points.**