

# RÉPONSES 2

1 - LA COURSE (coefficient 1)

24.

2 - NOMBRE À DEVINER (coef. 2)

369.

3 - LES BOUTONS (coefficient 3)

9.

4 - LES TIMBRES DE TIMOTHÉE (coefficient 4)

2.

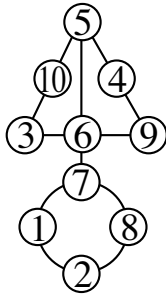
5 - PEINTURE CUBISTE (coefficient 5)

4 kg.

6 - UN TOUR DE MAGIE (coefficient 6)

27 ans.

7 - DE 1 À 10 (coefficient 7)



8 - ALI-BABA ET LA FORMULE MAGIQUE

(coef. 8)

7.

9 - LES NOMBRABARS (coefficient 9)

93.

10 - RENDEZ LA MONNAIE (coefficient 10)

1 solution : 1,03 €.

11 - LES DEUX NOMBRES (coef. 11)

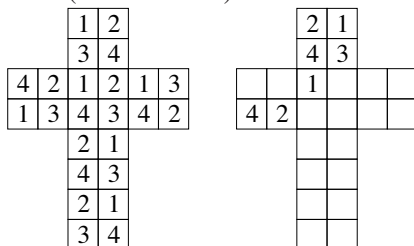
3 solutions : 534 ; 546 ; 654.

12 - BILL ET BILLES (coefficient 12)

76.

13 - SUDO-CUBE (coefficient 13)

2 solutions :



14 - LES CARRÉS (coefficient 14)

1 solution : 75 cm<sup>2</sup>.

15 - LES PARCELLES DU PÈRE ITOINE (coef. 15)

1 solution : 350 m.

16 - LA TABLETTE DE CHOCOLAT (coefficient 16)

14 solutions : (1 ; 3) ; (1 ; 5) ; (1 ; 7) ; (1 ; 9) ; (3 ; 3) ; (3 ; 5) ; (3 ; 7) ; (3 ; 9) ; (5 ; 5) ; (5 ; 7) ; (5 ; 9) ; (7 ; 7) ; (7 ; 9) ; (9 ; 9).

17 - LE SCARABÉE ET LE LAMPION (coefficient 17)

528,5 cm.

18 - LE NUAGE DE SAUTERELLES (coefficient 18)

188.

## 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 11 :

\* 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 est omis ou inexact, le problème est noté (0 ; 11).

### Problème 16 :

\* Si une seule solution est donnée et que cette solution est juste, le problème est noté (0 ; 8).

\* 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 ; 16).

### 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).**