

BULLETIN-REPONSE

	1 ^{ère} correction	2 ^{ème} correction
Nombre de problèmes entièrement réussis		
Nombre de points		

Seule cette partie est à remplir par l'enseignant :

Catégorie : CM2 6^{ème} Mixte

Etablissement(s) :

Ville(s) :

Classe ou groupe :

Enseignant(s) :

N'oubliez pas de cocher les 6 problèmes que vous choisissez !

Problème 1

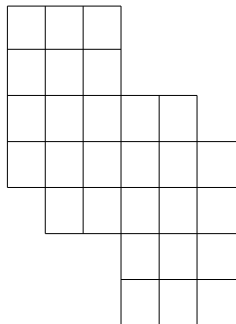
15 points

Voici la suite de touches qu'il faut taper pour faire apparaître 2 015 à l'écran :

Problème 2

20 points

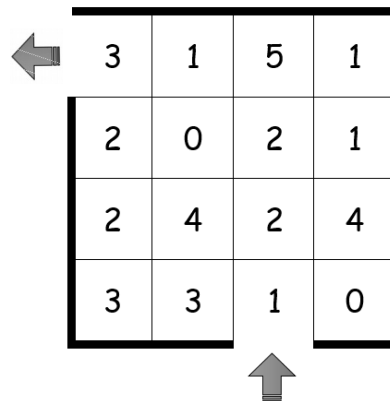
Voici le quadrillage partagé en 4 figures superposables :



Problème 3

8 points

Voici un chemin pour traverser ce labyrinthe :



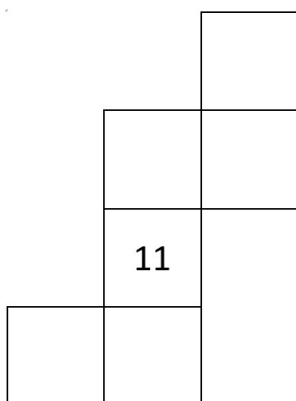
Problème 4

12 points

Lors de ce match de rugby, la France a pu marquer :

Problème 5 **12 points**

Voici le patron complété :



Problème 6 **12 points**

Le code d'accès au coffre des organisateurs est :

Problème 7 **15 points**

Pour réaliser un score de 100, Lionel peut faire ainsi :

Problème 8 **8 points**

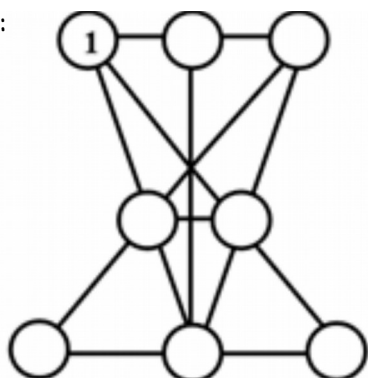
La somme des nombres contenus dans les cases grisées est

Problème 9 **15 points**

Sylvain a poulets et cochons.

Problème 10 **12 points**

Voici la figure complétée :



Problème 11 **15 points**

Le code postal de la ville de Franck est

Problème 12 **20 points**

Avec 800 cartes, on peut construire étages.

N'oubliez pas de cocher les 6 problèmes que vous choisissez !