

RÉPONSES 1

1 - LES QUADRAMINOS (coefficient 1)
6

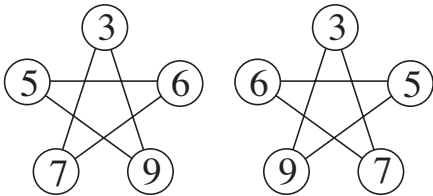
2 - LES BILLES (coefficient 2)
25

3 - L'ÂGE DE MATHILDE (coefficient 3)
119

4 - CHERCHE CARRÉ (coefficient 4)
8 cm

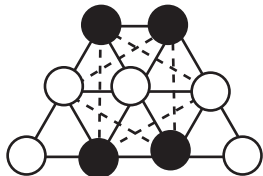
5 - AUTORÉFÉRENCE (coefficient 5)
1 et 3

6 - L'ÉTOILE (coefficient 6)



7 - AVEC 4 ET 6 (coefficient 7)
4464

8 - SANS TRIANGLE ÉQUILATÉRAL (coef. 8)



9 - LE CUBE DE DÉS (coefficient 9)
90

10 - LE JEU DES VERRES (coefficient 10)
4

11 - DU RECTANGLE AU CARRÉ (coefficient 11)
31 cm

12 - LA NICHE (coefficient 12)
 $3\pi \text{ m}^2$

13 - DOUBLE COUVERTURE (coefficient 13)
1 solution : 18 cm^2

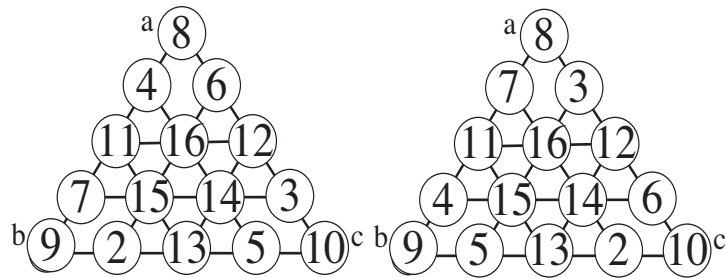
14 - FRACTIONS SIMPLIFIÉES (coefficient 14)
3 solutions : $16/64, 19/95, 26/65$

15 - LES CUBES (coefficient 15)
8

16 - LA FOURMI DANS LE CUBE (coefficient 16)
2/243

17 - LE BLASON (coefficient 17)
39/20

18 - DE 2 A 16 (coefficient 18): 2 solutions



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 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 donné est inexact, le problème est noté (0 ; 14).

Problème 18 :

- * Si une seule solution est donnée et que cette solution est juste, le problème est noté (0 ; 9).
- * 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 ; 18).

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).**

