



# TRIATHLON MATH. Départemental - 2022-2023 – Entraînement de GÉOMÉTRIE n°2

ÉNIGME à 5 points : Napperon

Niveau I	Niveau II
<p data-bbox="197 384 1043 419">Quel pliage découpé permet d'obtenir le napperon ci-dessous ?</p> <div data-bbox="208 456 1099 772"></div> <p data-bbox="241 778 685 807">A                      B                      C</p>	<p data-bbox="1128 384 1975 419">Quel pliage découpé permet d'obtenir le napperon ci-dessous ?</p> <div data-bbox="1140 456 2031 772"></div> <p data-bbox="1196 778 1639 807">A                      B                      C</p>
Niveau III	Niveau IV
<p data-bbox="197 928 1043 963">Quel pliage découpé permet d'obtenir le napperon ci-dessous ?</p> <div data-bbox="230 1000 1061 1297"></div> <p data-bbox="286 1241 674 1270">A                      B                      C</p>	<p data-bbox="1128 928 1975 963">Quel pliage découpé permet d'obtenir le napperon ci-dessous ?</p> <div data-bbox="1140 1000 2031 1297"></div> <p data-bbox="1272 1270 1693 1299">A                      B                      C</p>





# TRIATHLON MATH. Départemental - 2022-2023 – Entraînement de GÉOMÉTRIE n°2

ÉNIGME à 10 points : Jardi-codage

Niveau III	Niveau IV																																																																																																					
<p><b>Code le chemin le plus court pour que la coccinelle rejoigne le jardin. Elle doit passer par les cases contenant la tulipe, la marguerite, l'abeille puis le papillon. Attention, elle a besoin de voir devant elle pour pouvoir avancer, pense à la faire pivoter.</b></p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 150px; height: 100px;"> <tr><td></td><td style="background-color: #0070c0;"></td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: #0070c0;"></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="background-color: #0070c0;"></td><td></td><td></td></tr> </table> <div style="margin-left: 20px;"> <p><b>Déplacements possibles</b></p> <p><u>Pour avancer :</u></p> <p style="text-align: center;">↑</p> <p><u>Pour pivoter d'un quart de tour (sans changer de case) :</u></p> <p>↶ Vers la gauche</p> <p>↷ Vers la droite</p> </div> </div> <div style="margin-top: 10px; text-align: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 20px;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> </div> <div style="margin-top: 20px;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 30px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> </div>																																																			<p><b>Code le chemin le plus court pour que la coccinelle rejoigne le jardin. Elle doit passer par les cases contenant la tulipe, la marguerite, l'abeille, le papillon puis le soleil. Attention, elle a besoin de voir devant elle pour pouvoir avancer, pense à la faire pivoter.</b></p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 150px; height: 100px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="background-color: #0070c0;"></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td style="background-color: #0070c0;"></td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="background-color: #0070c0;"></td><td></td><td></td></tr> </table> <div style="margin-left: 20px;"> <p><b>Déplacements possibles</b></p> <p><u>Pour avancer :</u></p> <p style="text-align: center;">↑</p> <p><u>Pour pivoter d'un quart de tour (sans changer de case) :</u></p> <p>↶ Vers la gauche</p> <p>↷ Vers la droite</p> </div> </div> <div style="margin-top: 10px; text-align: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 20px;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> </div> <div style="margin-top: 20px;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 30px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> </div>																																																			



## TRIATHLON MATH. Départemental - 2022-2023 – Entraînement de GÉOMÉTRIE n°2

CORRIGÉS de « Napperon »

Niveau I	Niveau II
<p><b>C'est le pliage B.</b></p> <p>[Carré plié en 2 – Pli à droite]</p>	<p><b>C'est le pliage C.</b></p> <p>[Carré plié en 2 – Pli à droite]</p>
Niveau III	Niveau IV
<p><b>C'est le pliage A.</b></p> <p>[Carré plié en 4 – Plis à droite et en bas]</p>	<p><b>C'est le pliage B.</b></p> <p>[Carré plié en 8 – Plis à droite, en bas et en diagonale du sommet du bas à gauche au sommet en haut à droite]</p>



# TRIATHLON MATH. Départemental - 2022-2023 – Entraînement de GÉOMÉTRIE n°2

## CORRIGÉS de « Jardri-codage »

Niveau I	Niveau II
<p>Déplacements possibles</p> <p>↑↑↑↑↑ → → → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓</p>	<p>Déplacements possibles</p> <p>↑↑↑↑↑ → → → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓</p>
Niveau III	Niveau IV
<p>Déplacements possibles</p> <p>Pour avancer : ↑</p> <p>Pour pivoter d'un quart de tour (sans changer de case) : ↻</p> <p>Vers la gauche ↶</p> <p>Vers la droite ↷</p> <p>↑↑↑↑↑ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻</p> <p>↑↑↑↑↑ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻</p> <p>↑</p>	<p>Déplacements possibles</p> <p>Pour avancer : ↑</p> <p>Pour pivoter d'un quart de tour (sans changer de case) : ↻</p> <p>Vers la gauche ↶</p> <p>Vers la droite ↷</p> <p>↑↑↑↑↑ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻</p> <p>↑↑↑↑↑ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻</p> <p>↑↑↑↑↑ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻ ↻</p>