

Énoncés

Exercice 1 *Le compte est bon*

Le *Compte est bon* est un jeu télévisé datant de 1972 où le but est de parvenir à atteindre un nombre cible en utilisant les quatre opérations élémentaires et six nombres-outils donnés.

Chaque nombre-outil ne peut être utilisé qu'une seule fois mais on peut ne pas tous les utiliser.

Dans les quatre exercices suivants, atteindre le nombre cible en écrivant les calculs effectués.

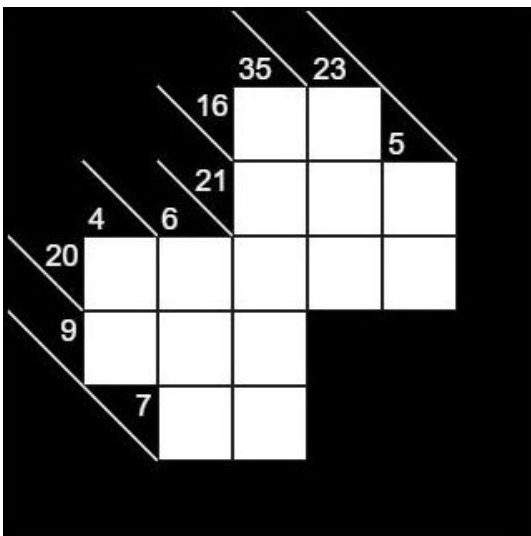
- a) Nombres-outils : 5 6 100 8 9 3
 Nombre cible : 177
- b) Nombres-outils : 3 7 10 75 1 4
 Nombre cible : 369
- c) Nombres-outils : 25 5 6 8 9 2
 Nombre cible : 608
- d) Nombres-outils : 5 25 1 3 7 6
 Nombre cible : 474

Exercice 2 *Kakuro*

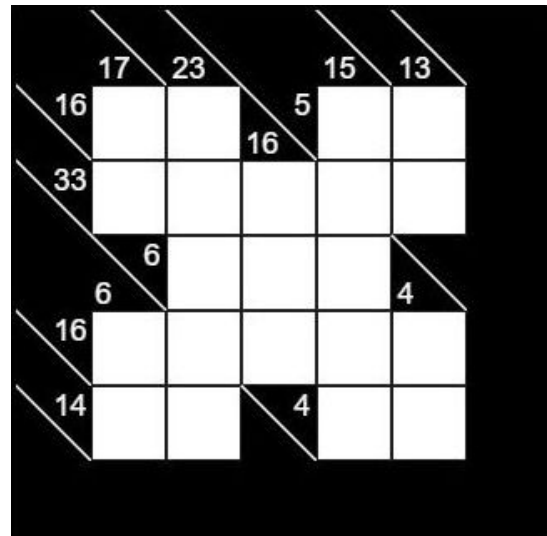
Écrire dans chaque case un entier compris entre 1 et 9.

Les nombres donnés en blanc sur fond noir indiquent la somme des blocs de cases blanches situés à leur droite ou en-dessous. Dans chaque somme, aucun terme ne se répète.

a)



b)



Exercice 3 *Nombres fléchés*

La règle du jeu est la même que pour le *Kakuro* (voir **exercice 16**) avec une contrainte supplémentaire : aucune somme ne se répète dans la grille.

Par exemple, si on a déjà $5 = 3 + 2$ dans la grille alors 5 ne pourra être égal qu'à $4 + 1$ à un autre endroit.

	7	35		8	21	33
15			8			
			4			
22						
	3			11		
	8			15		
7			22			
			12			
26						
22				7		

Corrigés

Exercice 1

a) $9 \times 8 = 72$
 $100 + 72 + 5 = 177$

b) $4 \times 75 = 300$
 $7 \times 10 = 70$
 $300 + 70 - 1 = 369$

c) $9 - 5 = 4$
 $4 \times 25 \times 6 = 600$
 $600 + 8 = 608$

d) $3 \times 25 = 75$
 $75 + 5 - 1 = 79$
 $6 \times 79 = 474$

Exercice 2

a)

			35	23	
		16	7	9	5
		21	9	8	4
4	6				
20		3	2	8	6
	9	1	3	5	
		7	1	6	

b)

		17	23		15	13
	16	9	7	5	1	4
	33	8	4	7	5	9
		6	1	3	2	4
	16	1	2	6	4	3
	14	5	9	4	3	1

Exercice 3

	7	35		8	21	33
15	6	9	8 4	3	1	4
22	1	4	3	5	2	7
	3 8	2	1	11 15	3	8
7	2	5	22 12	7	6	9
26	1	7	3	8	5	2
22	5	8	9	7	4	3