

Énoncés

Exercice 1 *Le compte est bon*

Le *Compte est bon* est un jeu télévisé datant de 1972 où le but est d'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.

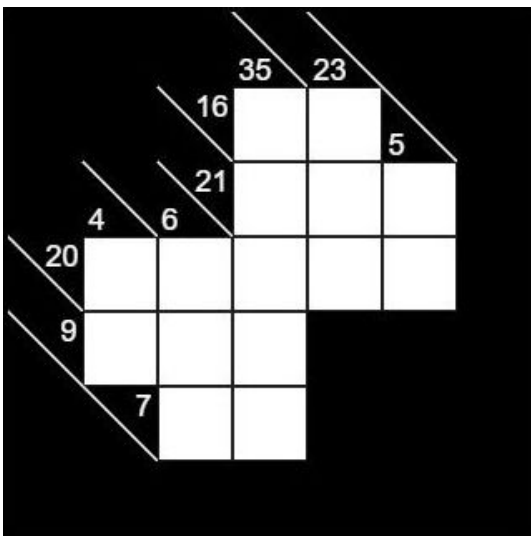
- a) Nombres outils : 5 6 100 8 9 3
 Nombre cible : 177
- b) Nombres outils : 3 7 10 75 1 4
 Nombre cible : 369
- c) Nombres outils : 25 5 6 8 9 2
 Nombre cible : 608
- d) Nombres outils : 5 25 1 3 7 6
 Nombre cible : 474

Exercice 2 *Kakuro*

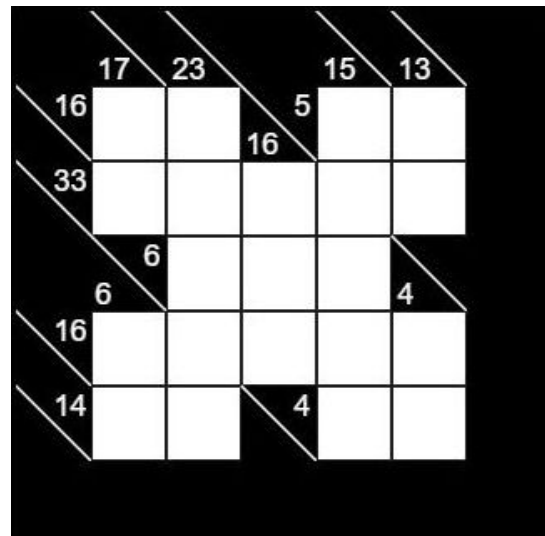
Écrire dans chaque case un entier compris entre 1 et 9.

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 2**) 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) $9 \times 8 = 72$
 $100 + 72 + 5 = 177$

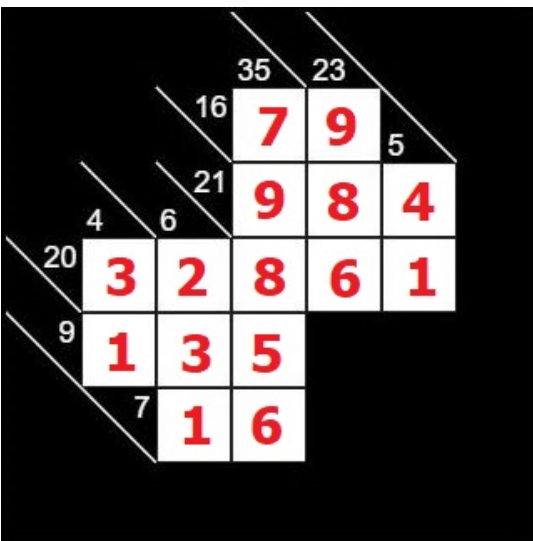
b) $4 \times 75 = 300$
 $7 \times 10 = 70$
 $300 + 70 - 1 = 369$

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

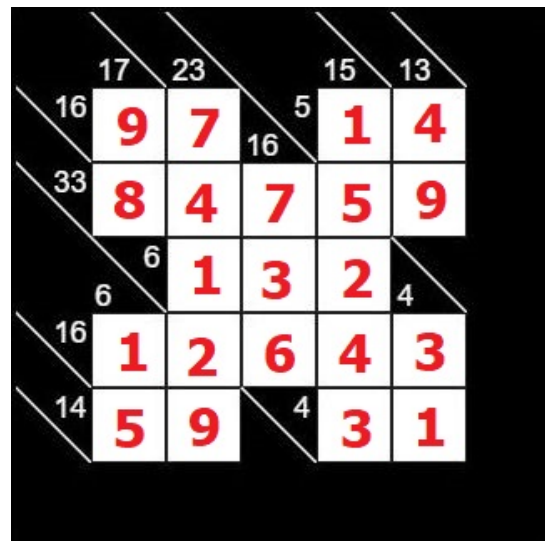
d) $3 \times 25 = 75$
 $75 + 5 - 1 = 79$
 $6 \times 79 = 474$

Exercice 2

a)



b)



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