

Compétence évaluée :

D1.3	Utiliser une modélisation numérique, un programme ou un logiciel	
-------------	--	--

Exercice : Trois enfants jouent à un jeu de pêche sur une célèbre console de jeux. La règle est la suivante : 35 points gagnés si l'on pêche un poisson appétissant, 10 points perdus pour de la friture, 20 points perdus pour un poisson pourri.

Léonce, Ulysse et Camille ont pêché 40 poissons chacun.

- 1) Quel est le score maximal que l'on peut obtenir ? Et le score minimal ?
- 2) Les scores sont calculés à partir d'une feuille de calcul :

	A	B	C	D
1	Joueurs	Léonce	Ulysse	Camille
2	Poisson appétissant	27	25	21
3	Friture	6	4	10
4	Poisson pourri			
5	Total de points			

- a) Quelles formules faut-il saisir en B4 et B5 ?
 - b) Compléter le tableau (les calculs doivent apparaître sur la copie).
 - c) Qui a gagné ?
- 3) Trouver une combinaison permettant d'obtenir un score nul en ayant pêché 40 poissons.

Compétence évaluée :

D1.3	Utiliser une modélisation numérique, un programme ou un logiciel	
-------------	--	--

Exercice : Trois enfants jouent à un jeu de pêche sur une célèbre console de jeux. La règle est la suivante : 35 points gagnés si l'on pêche un poisson appétissant, 10 points perdus pour de la friture, 20 points perdus pour un poisson pourri.

Léonce, Ulysse et Camille ont pêché 40 poissons chacun.

1) Quel est le score maximal que l'on peut obtenir ? Et le score minimal ?

2) Les scores sont calculés à partir d'une feuille de calcul :

	A	B	C	D
1	Joueurs	Léonce	Ulysse	Camille
2	Poisson appétissant	27	25	21
3	Friture	6	4	10
4	Poisson pourri			
5	Total de points			

a) Quelles formules faut-il saisir en B4 et B5 ?

b) Compléter le tableau (les calculs doivent apparaître sur la copie).

c) Qui a gagné ?

3) Trouver une combinaison permettant d'obtenir un score nul en ayant pêché 40 poissons.