4-3

Vendredi 17 juin 2011

Finale : énoncé

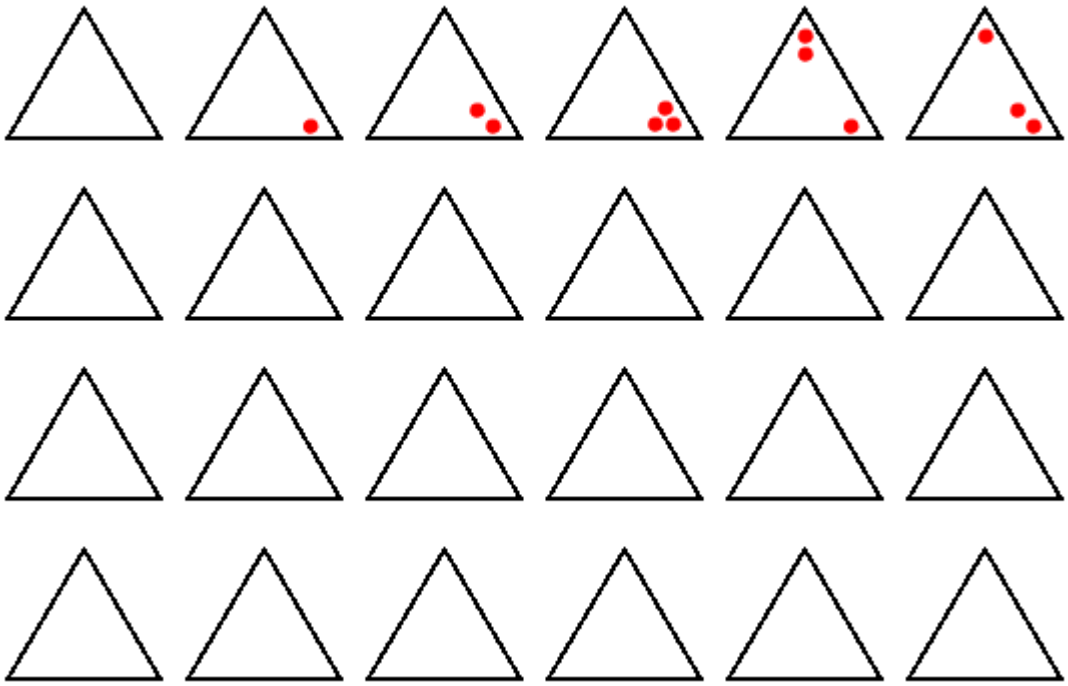
Atelier n° 3
LE TRIOKER

Ce jeu de société, ou casse-tête n'a qu'une seule règle :
Deux pièces peuvent être réunies par une arête si, et seulement si, les sommets juxtaposés portent le même nombre de points.

Toutes les pièces du Trioker sont des triangles équilatéraux identiques en dimensions. Chacun des trois sommets de chaque pièce porte une valeur, qui est indiquée par un nombre de points ou un chiffre.

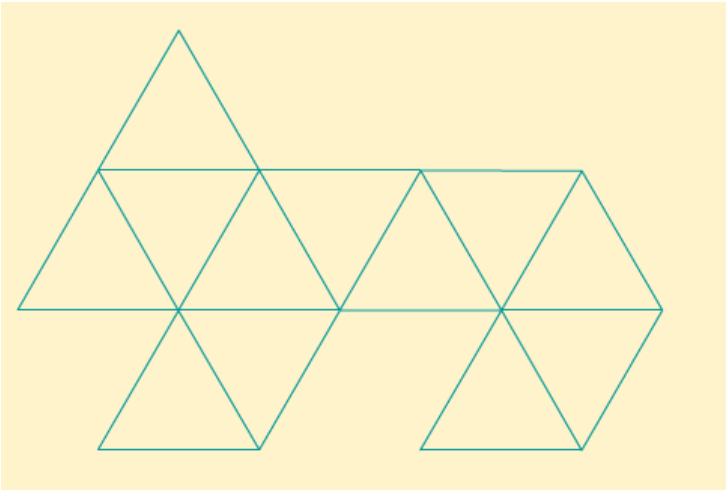
Il existe 24 et seulement 24 répartitions différentes :

Voici les 24 pièces pour lesquelles 6 ont déjà été remplies. Compléter les 18 dernières pièces afin d'obtenir les 24 pièces, toutes différentes, du jeu.

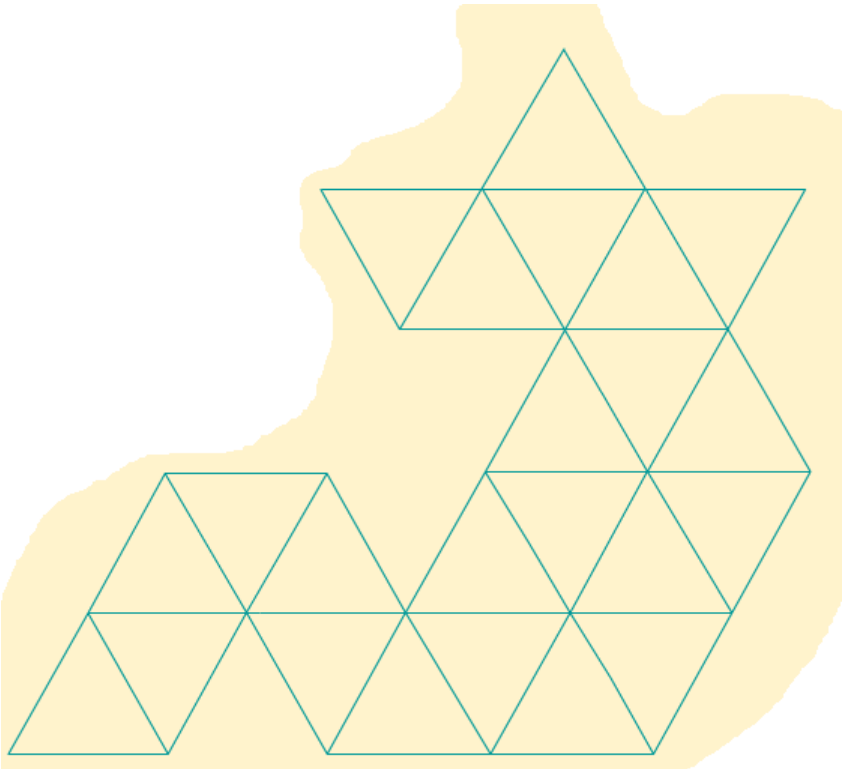


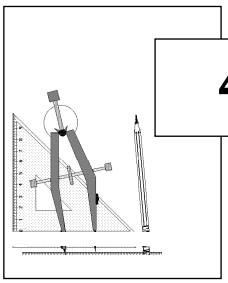
Une fois ce travail réalisé ou au plus tard 45 minutes après le début de l'épreuve , rendez vous munis de cette feuille et de la feuille réponse, à l'atelier N°3.

Devant vous, vous avez un jeu complet de TRIOKER. A l'aide de certaines de ces pièces, vous allez devoir réaliser cette figure, que vous présenterez ensuite au correcteur : LE CHIEN



Ensuite devant le correcteur vous allez devoir réaliser, le plus rapidement possible, cette figure : L'HOMME ASSIS





4-3

***Rallye mathématique de la Sarthe* 2010/2011**

Vendredi 17 juin 2011

Finale : feuille réponse N°1

Atelier n°

mettre nom atelier

Classe :

Collège :

Jeu complété : OUI NON

Si NON combien de pièces exactes :

Chien réussi : OUI NON

L'homme assis réussi : OUI NON

Temps passé :

4-3

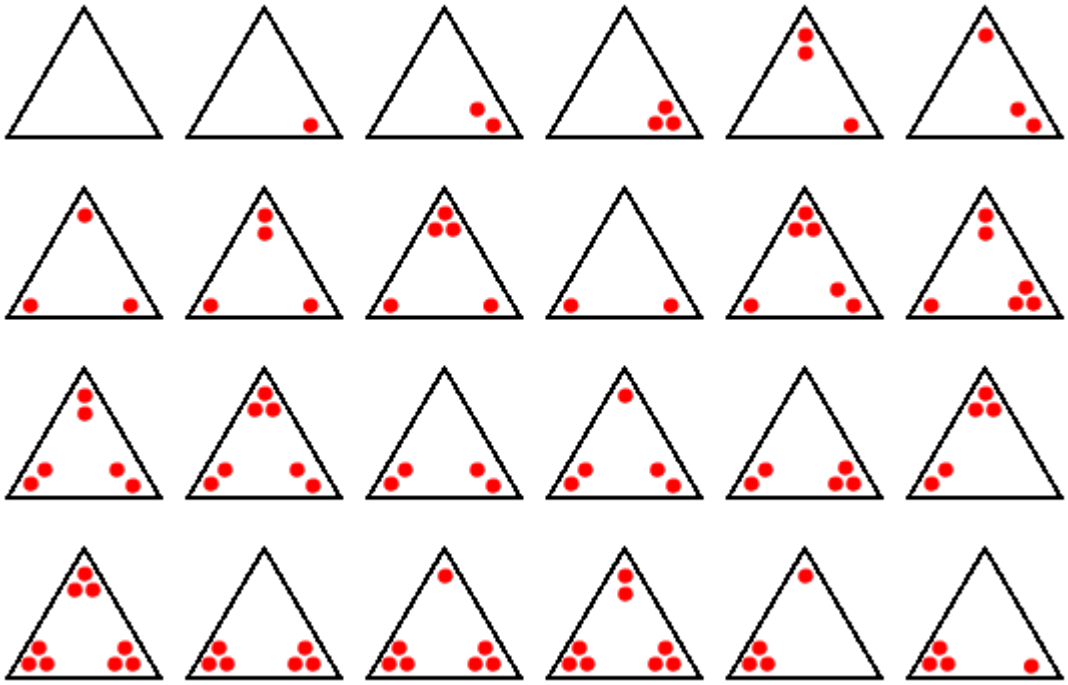
Rallye mathématique de la Sarthe 2010/2011

Vendredi 17 juin 2011

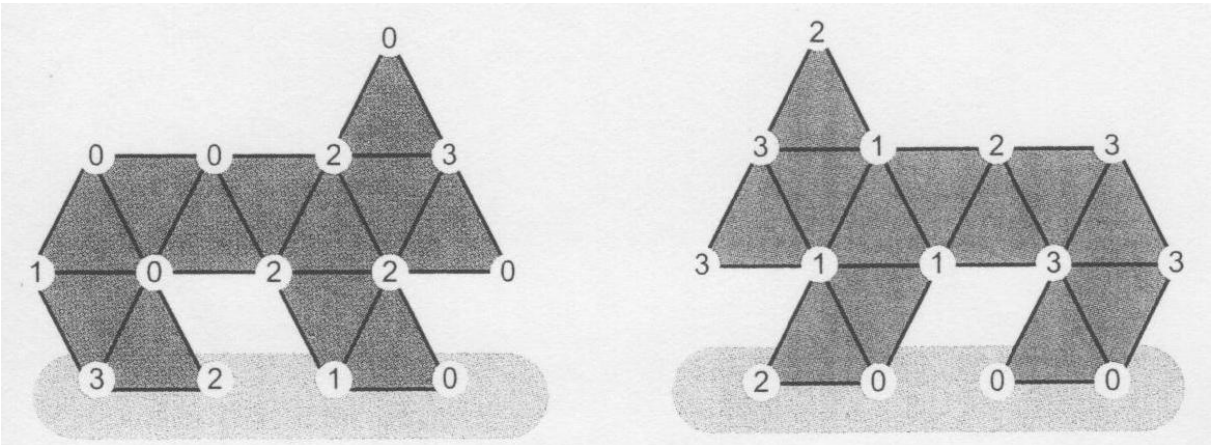
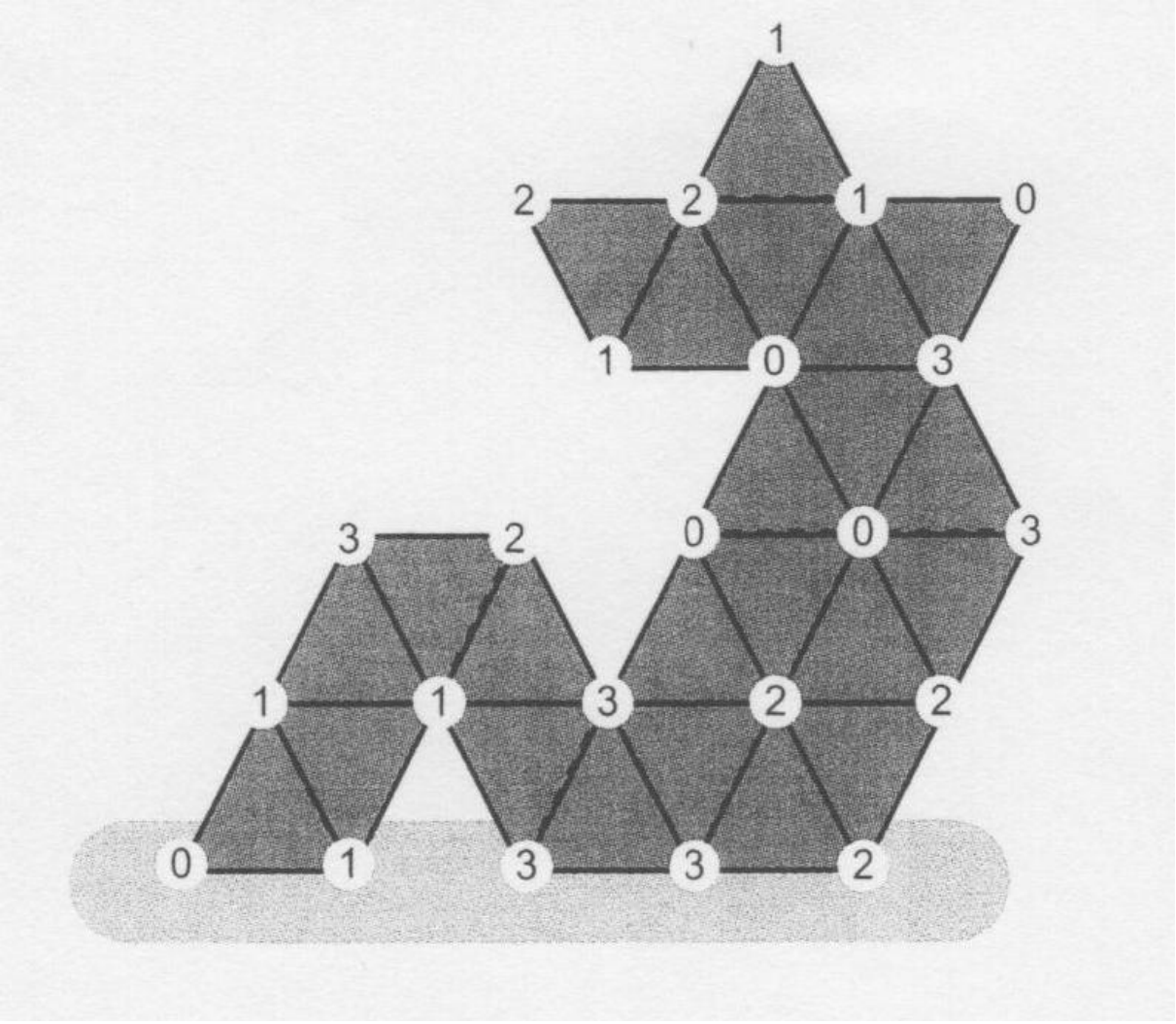
Finale CORRECTION

Atelier n° *3*
LE TRIOKER

Les 24 pièces :



Le chien :



L'homme assis :