Activité : Développement

◆ Programme 1 :

Qui est ton idole ?

Voici un programme de calcul qui te permettra de découvrir qui est cette personne...

- 1) Choisis un nombre (pas trop grand sinon tes calculs vont être compliqués!)
- 2) Multiplie-le par 3.
- 3) Ajoute 3 et multiplie le résultat par 3.
- 4) Additionne les chiffres du nombre obtenu. Renouvelle cette opération jusqu'à obtenir un nombre compris entre 0 et 10.

Découvre ton idole...

- Tu obtiens 1 : Gad Elmaleh
Tu obtiens 2 : Tony Parker
Tu obtiens 3 : Cristiano Ronaldo
Tu obtiens 4 : Lionel Messi
Tu obtiens 5 : Thalès de Milet
Tu obtiens 6 : Rafael Nadal
Tu obtiens 7 : Bill Gates
Tu obtiens 8 : Jules Ferry
Tu obtiens 9 : Madame Tournemine

Pourquoi obtient-on toujours le chiffre 9 ? Prouve-le.

Aide : On pose n le nombre que l'on choisit au départ.

◆ Programme 2 : Je choisis un nombre, je lui ajoute 1, je calcule le carré du résultat, je retranche le carré du nombre de départ.

Effectuer des essais, énoncer une conjecture et rédiger la preuve de votre conjecture.

Activité : Développement

◆ Programme 1 :

Qui est ton idole ?

Voici un programme de calcul qui te permettra de découvrir qui est cette personne...

- 1) Choisis un nombre (pas trop grand sinon tes calculs vont être compliqués!)
- 2) Multiplie-le par 3.
- 3) Ajoute 3 et multiplie le résultat par 3.
- 4) Additionne les chiffres du nombre obtenu. Renouvelle cette opération jusqu'à obtenir un nombre compris entre 0 et 10.

Découvre ton idole...

- Tu obtiens 1 : Gad Elmaleh
Tu obtiens 2 : Tony Parker
Tu obtiens 3 : Cristiano Ronaldo
Tu obtiens 4 : Lionel Messi
Tu obtiens 5 : Thalès de Milet
Tu obtiens 6 : Rafael Nadal
Tu obtiens 7 : Bill Gates
Tu obtiens 8 : Jules Ferry
Tu obtiens 9 : Madame Tournemine

Pourquoi obtient-on toujours le chiffre 9 ? Prouve-le.

Aide : On pose n le nombre que l'on choisit au départ.

◆ Programme 2 : Je choisis un nombre, je lui ajoute 1, je calcule le carré du résultat, je retranche le carré du nombre de départ.

Effectuer des essais, énoncer une conjecture et rédiger la preuve de votre conjecture.

Activité : Développement

◆ Programme 1 :

Qui est ton idole ?

Voici un programme de calcul qui te permettra de découvrir qui est cette personne...

- 1) Choisis un nombre (pas trop grand sinon tes calculs vont être compliqués!)
- 2) Multiplie-le par 3.
- 3) Ajoute 3 et multiplie le résultat par 3.
- 4) Additionne les chiffres du nombre obtenu. Renouvelle cette opération jusqu'à obtenir un nombre compris entre 0 et 10.

Découvre ton idole...

- Tu obtiens 1 : Gad Elmaleh
Tu obtiens 2 : Tony Parker
Tu obtiens 3 : Cristiano Ronaldo
Tu obtiens 4 : Lionel Messi
Tu obtiens 5 : Thalès de Milet
Tu obtiens 6 : Rafael Nadal
Tu obtiens 7 : Bill Gates
Tu obtiens 8 : Jules Ferry
Tu obtiens 9 : Madame Tournemine

Pourquoi obtient-on toujours le chiffre 9 ? Prouve-le.

Aide : On pose n le nombre que l'on choisit au départ.

◆ Programme 2 : Je choisis un nombre, je lui ajoute 1, je calcule le carré du résultat, je retranche le carré du nombre de départ.

Effectuer des essais, énoncer une conjecture et rédiger la preuve de votre conjecture.

Activité : Développement

◆ Programme 1 :

Qui est ton idole ?

Voici un programme de calcul qui te permettra de découvrir qui est cette personne...

- 1) Choisis un nombre (pas trop grand sinon tes calculs vont être compliqués!)
- 2) Multiplie-le par 3.
- 3) Ajoute 3 et multiplie le résultat par 3.
- 4) Additionne les chiffres du nombre obtenu. Renouvelle cette opération jusqu'à obtenir un nombre compris entre 0 et 10.

Découvre ton idole...

- Tu obtiens 1 : Gad Elmaleh
Tu obtiens 2 : Tony Parker
Tu obtiens 3 : Cristiano Ronaldo
Tu obtiens 4 : Lionel Messi
Tu obtiens 5 : Thalès de Milet
Tu obtiens 6 : Rafael Nadal
Tu obtiens 7 : Bill Gates
Tu obtiens 8 : Jules Ferry
Tu obtiens 9 : Madame Tournemine

Pourquoi obtient-on toujours le chiffre 9 ? Prouve-le.

Aide : On pose n le nombre que l'on choisit au départ.

◆ Programme 2 : Je choisis un nombre, je lui ajoute 1, je calcule le carré du résultat, je retranche le carré du nombre de départ.

Effectuer des essais, énoncer une conjecture et rédiger la preuve de votre conjecture.