

59 Le nombre mystère

LA RÈGLE DU JEU

Le joueur doit retrouver un nombre mystère compris entre 0 et 100.

LE PROGRAMME

- Le programme génère aléatoirement un nombre mystère, compris entre 0 et 100 et qui peut avoir jusqu'à deux chiffres après la virgule.
- Scratchy demande au joueur de proposer un nombre décimal compris entre 0 et 100. Selon la réponse, il annonce :
  - « Le nombre mystère est plus grand. »
  - « Le nombre mystère est plus petit. »
  - « Bravo, tu as trouvé le nombre mystère ! »
- Le joueur propose un autre nombre jusqu'à ce qu'il découvre le nombre mystère.

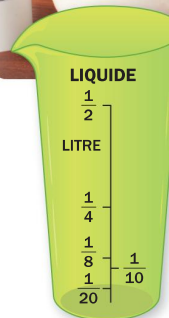


À toi de jouer !

# Utiliser les nombres en écriture fractionnaire

## QUEL EST LE PROBLÈME ?

Aude et Linda veulent faire des crêpes. Elles ont la recette et ont trouvé un verre doseur dans le placard.



### Pâte à crêpes express

Temps de préparation : 5 minutes

- Ingrédients (pour 3 personnes)
- 250 g de farine
  - 3 œufs
  - 25 cl de lait
  - 125 mL de bière
  - 1 pincée de sel
  - ½ cuillère à soupe d'huile d'olive
  - 5 cl de fleur d'oranger

Quelles questions peut-on se poser ?



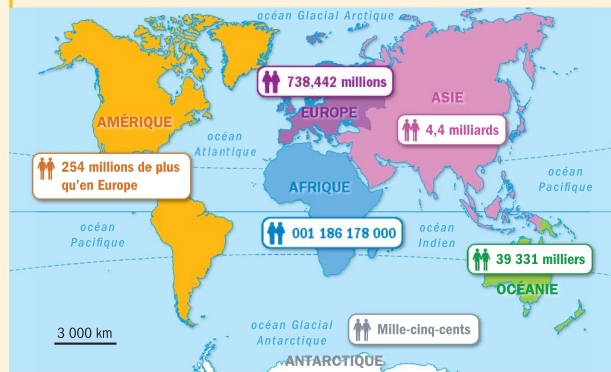
## MATHÉMATIQUES ET INFORMATION

60 Démographie

Lotfi a préparé le document ci-contre pour son exposé.

- Classer les six continents du plus peuplé au moins peuplé.
- Quelle est la population mondiale ?

La population des six continents en 2015



**EPI** → p. 470-471  
**L'information chiffrée et son interprétation**  
 Mathématiques Français Géographie  
 Éducation aux médias et à l'information