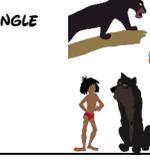


<p>ÉQUIPE ALADIN </p>	<p>ÉQUIPE ALADIN </p>	<p>ÉQUIPE ALADIN </p>	<p>ÉQUIPE ALADIN </p>
<p>ÉQUIPE MULAN </p>	<p>ÉQUIPE MULAN </p>	<p>ÉQUIPE MULAN </p>	<p>ÉQUIPE MULAN </p>
<p>ÉQUIPE ROI LION </p>	<p>ÉQUIPE ROI LION </p>	<p>ÉQUIPE ROI LION </p>	<p>ÉQUIPE ROI LION </p>
<p>ÉQUIPE ALICE AUX PAYS DES MERVEILLES </p>	<p>ÉQUIPE ALICE AUX PAYS DES MERVEILLES </p>	<p>ÉQUIPE ALICE AUX PAYS DES MERVEILLES </p>	<p>ÉQUIPE ALICE AUX PAYS DES MERVEILLES </p>
<p>ÉQUIPE DUMBO </p>	<p>ÉQUIPE DUMBO </p>	<p>ÉQUIPE DUMBO </p>	<p>ÉQUIPE DUMBO </p>
<p>ÉQUIPE LA BELLE ET LA BÊTE </p>	<p>ÉQUIPE LA BELLE ET LA BÊTE </p>	<p>ÉQUIPE LA BELLE ET LA BÊTE </p>	<p>ÉQUIPE LA BELLE ET LA BÊTE </p>
<p>ÉQUIPE LE LIVRE DE LA JUNGLE </p>	<p>ÉQUIPE LE LIVRE DE LA JUNGLE </p>	<p>ÉQUIPE LE LIVRE DE LA JUNGLE </p>	<p>ÉQUIPE LE LIVRE DE LA JUNGLE </p>





LES RÈGLES DU JEU

LE BUT : TRAVAILLER EN ÉQUIPE POUR ÊTRE LES PREMIERS A RÉSOUDRE LES DÉFIS PERMETTANT D'OUVRIR LE COFFRE. VOUS DEVEZ DONC FAIRE PREUVE D'AUTONOMIE ET D'ENTRAÏDE POUR RÉUSSIR !

LES RÈGLES :

VOUS ALLEZ ÊTRE RÉPARTIS EN ÉQUIPE DE 3 À 4 JOUEURS.

CHAQUE MEMBRE DE VOTRE ÉQUIPE EST UN ENQUÊTEUR, MAIS DOÏT AUSSI AVOIR UN RÔLE PARMI :

- LE GARDIEN : IL VEILLE AU NIVEAU SONORE DU GROUPE 
-  LE MAÎTRE DU TEMPS : IL VÉRIFIE QUE LE GROUPE EST DANS LES TEMPS POUR REMPLIR LA MISSION
-  L'ORGANISATEUR : IL VÉRIFIE QUE CHAQUE JOUEUR EST EN TRAIN DE TRAVAILLER ET IL REPARTIT LES TÂCHES SI BESOIN
- LE MESSAGER : LUI SEUL PEUT ALLER VOIR LA PROFESSEURE POUR POSER DES QUESTIONS OU DEMANDER DU MATÉRIEL OU SE DÉPLACER DANS L'ÉTABLISSEMENT 

POUR L'ATTRIBUTION DE CES RÔLES, VOUS DEVEZ VOUS METTRE D'ACCORD !

ATTENTION, CERTAINES RÈGLES ÉVIDENTES SONT COMMUNES A TOUTE LA CLASSE : CHUCHOTER, TRAVAILLER EN ÉQUIPE, NE PAS LAISSER UN MEMBRE DE L'ÉQUIPE NE RIEN FAIRE, NE PAS JOUER AVEC LE MATÉRIEL MIS A DISPOSITION.

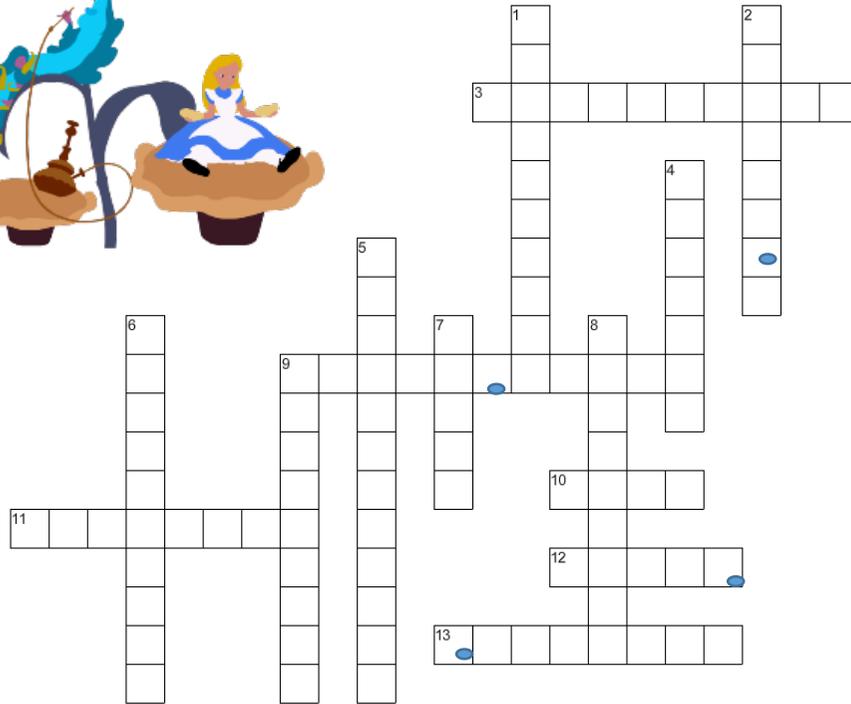
LA FIN DU JEU :

LE JEU SE TERMINE LORSQUE L'UNE DES ÉQUIPES ARRIVE A OUVRIR LE COFFRE. L'ÉQUIPE GAGNANTE A ALORS DEUX CHOIX : LE CHOIX DE PARTAGER LE CONTENU DU COFFRE OU BIEN DE GARDER POUR ELLE CE QU'IL Y A DEDANS.



ENIGME 1 :

AIDEZ ALICE À REFORMER LE MOT QU'ELLE A PERDU À L'AIDE DES CASES AVEC DES POINTS BLEUS.



HORIZONTAL :

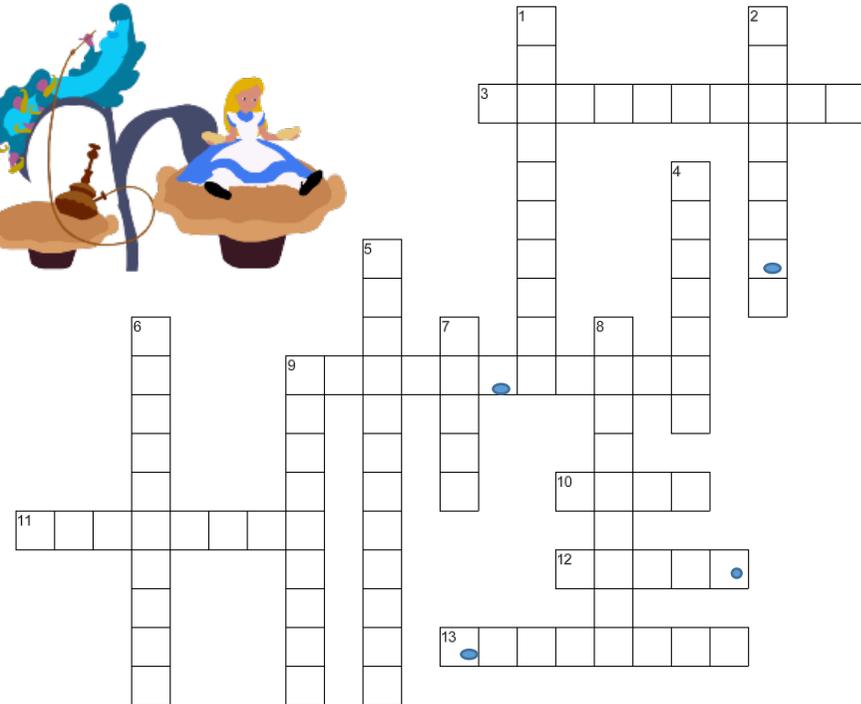
- 3 - VARIATIONS DE LA FONCTION CARRÉE $x \mapsto x^2$
- 9 - ÉVOLUTION DE A% SUIVI D'UNE ÉVOLUTION DE B%
- 10 - $f: x \mapsto x^3$
- 11 - $\frac{1}{100} = 0,01 = 1 \dots$
- 12 - POSITIF OU NÉGATIF
- 13 - $-ax^2 + bx + c$

VERTICAL :

- 1 - CROISSANT OU DÉCROISSANT
- 2 - $y = f'(a)(x - a) + f(a)$
- 4 - $f(x) = \frac{1}{x}$
- 5 - $b^2 - 4ac$
- 6 - ÉVOLUTION POUR REVENIR AU PRIX D'ORIGINE
- 7 - LETTRE GRECQUE SYMBOLISANT LE DISCRIMINANT
- 8 - PASSER D'UN PRIX D'ORIGINE À UN NOUVEAU PRIX
- 9 - $x_1 = \frac{-b - \sqrt{\Delta}}{2a}$ ET $x_2 = \frac{-b + \sqrt{\Delta}}{2a}$

ENIGME 1 :

AIDEZ ALICE À REFORMER LE MOT QU'ELLE A PERDU À L'AIDE DES CASES AVEC DES POINTS BLEUS.



HORIZONTAL :

- 3 - VARIATIONS DE LA FONCTION CARRÉE $x \mapsto x^2$
- 9 - ÉVOLUTION DE A% SUIVI D'UNE ÉVOLUTION DE B%
- 10 - $f: x \mapsto x^3$
- 11 - $\frac{1}{100} = 0,01 = 1 \dots$
- 12 - POSITIF OU NÉGATIF
- 13 - $-ax^2 + bx + c$

VERTICAL :

- 1 - CROISSANT OU DÉCROISSANT
- 2 - $y = f'(a)(x - a) + f(a)$
- 4 - $f(x) = \frac{1}{x}$
- 5 - $b^2 - 4ac$
- 6 - ÉVOLUTION POUR REVENIR AU PRIX D'ORIGINE
- 7 - LETTRE GRECQUE SYMBOLISANT LE DISCRIMINANT
- 8 - PASSER D'UN PRIX D'ORIGINE À UN NOUVEAU PRIX
- 9 - $x_1 = \frac{-b - \sqrt{\Delta}}{2a}$ ET $x_2 = \frac{-b + \sqrt{\Delta}}{2a}$

ENIGME 2 :

« Qui je suis, qui je suis ? Je suis le gardien des âmes perdues ! Je suis le très puissant, le très agréable, le très indestructible Mushu !



Dans la vidéo que vous venez de voir, la taille de Mushu a été multipliée par 24. Quel est alors le taux d'évolution de cette taille en pourcentage ?

ENIGME 2 :

« Qui je suis, qui je suis ? Je suis le gardien des âmes perdues ! Je suis le très puissant, le très agréable, le très indestructible Mushu !



Dans la vidéo que vous venez de voir, la taille de Mushu a été multipliée par 24. Quel est alors le taux d'évolution de cette taille en pourcentage ?

ENIGME 2 :

« Qui je suis, qui je suis ? Je suis le gardien des âmes perdues ! Je suis le très puissant, le très agréable, le très indestructible Mushu !



Dans la vidéo que vous venez de voir, la taille de Mushu a été multipliée par 24. Quel est alors le taux d'évolution de cette taille en pourcentage ?

ENIGME 2 :

« Qui je suis, qui je suis ? Je suis le gardien des âmes perdues ! Je suis le très puissant, le très agréable, le très indestructible Mushu !



Dans la vidéo que vous venez de voir, la taille de Mushu a été multipliée par 24. Quel est alors le taux d'évolution de cette taille en pourcentage ?

ENIGME 2 :

« Qui je suis, qui je suis ? Je suis le gardien des âmes perdues ! Je suis le très puissant, le très agréable, le très indestructible Mushu !



DANS LA VIDÉO QUE VOUS VENEZ DE VOIR, LA TAILLE DE MUSHU A ÉTÉ MULTIPLIÉE PAR 24. QUEL EST ALORS LE TAUX D'ÉVOLUTION DE CETTE TAILLE EN POURCENTAGE ?

ENIGME 2 :

« Qui je suis, qui je suis ? Je suis le gardien des âmes perdues ! Je suis le très puissant, le très agréable, le très indestructible Mushu !



DANS LA VIDÉO QUE VOUS VENEZ DE VOIR, LA TAILLE DE MUSHU A ÉTÉ MULTIPLIÉE PAR 24. QUEL EST ALORS LE TAUX D'ÉVOLUTION DE CETTE TAILLE EN POURCENTAGE ?

ENIGME 2 :

« Qui je suis, qui je suis ? Je suis le gardien des âmes perdues ! Je suis le très puissant, le très agréable, le très indestructible Mushu !



DANS LA VIDÉO QUE VOUS VENEZ DE VOIR, LA TAILLE DE MUSHU A ÉTÉ MULTIPLIÉE PAR 24. QUEL EST ALORS LE TAUX D'ÉVOLUTION DE CETTE TAILLE EN POURCENTAGE ?

ENIGME 2 :

« Qui je suis, qui je suis ? Je suis le gardien des âmes perdues ! Je suis le très puissant, le très agréable, le très indestructible Mushu !



DANS LA VIDÉO QUE VOUS VENEZ DE VOIR, LA TAILLE DE MUSHU A ÉTÉ MULTIPLIÉE PAR 24. QUEL EST ALORS LE TAUX D'ÉVOLUTION DE CETTE TAILLE EN POURCENTAGE ?



POUR TROUVER L'ÉNIGME 1, IL VOUS FAUDRA REGARDER AU DELÀ DE CE QUE VOUS VOPEZ ...



POUR TROUVER L'ÉNIGME 1, IL VOUS FAUDRA REGARDER AU DELÀ DE CE QUE VOUS VOPEZ ...



POUR TROUVER L'ÉNIGME 1, IL VOUS FAUDRA REGARDER AU DELÀ DE CE QUE VOUS VOPEZ ...



POUR TROUVER L'ÉNIGME 1, IL VOUS FAUDRA REGARDER AU DELÀ DE CE QUE VOUS VOPEZ ...



POUR TROUVER L'ÉNIGME 1, IL VOUS FAUDRA REGARDER AU DELÀ DE CE QUE VOUS VOPEZ ...



POUR TROUVER L'ÉNIGME 1, IL VOUS FAUDRA REGARDER AU DELÀ DE CE QUE VOUS VOPEZ ...



POUR TROUVER L'ÉNIGME 1, IL VOUS FAUDRA REGARDER AU DELÀ DE CE QUE VOUS VOPEZ ...



PROF VOUS INFORME QUE L'ÉNIGME 2 SE TROUVE DERRIÈRE SON OUTIL DE TRAVAIL...



PROF VOUS INFORME QUE L'ÉNIGME 2 SE TROUVE DERRIÈRE SON OUTIL DE TRAVAIL...



PROF VOUS INFORME QUE L'ÉNIGME 2 SE TROUVE DERRIÈRE SON OUTIL DE TRAVAIL...



PROF VOUS INFORME QUE L'ÉNIGME 2 SE TROUVE DERRIÈRE SON OUTIL DE TRAVAIL...



PROF VOUS INFORME QUE L'ÉNIGME 2 SE TROUVE DERRIÈRE SON OUTIL DE TRAVAIL...



PROF VOUS INFORME QUE L'ÉNIGME 2 SE TROUVE DERRIÈRE SON OUTIL DE TRAVAIL...



PROF VOUS INFORME QUE L'ÉNIGME 2 SE TROUVE DERRIÈRE SON OUTIL DE TRAVAIL...



TU CHERCHES UN LIVRE, UN MAGAZINE, UN PÉRIODIQUE, UN MANUEL, L'ÉNIGME 3, C'EST LÀ QU'IL FAUT TE RENDRE ...



TU CHERCHES UN LIVRE, UN MAGAZINE, UN PÉRIODIQUE, UN MANUEL, L'ÉNIGME 3, C'EST LÀ QU'IL FAUT TE RENDRE ...



TU CHERCHES UN LIVRE, UN MAGAZINE, UN PÉRIODIQUE, UN MANUEL, L'ÉNIGME 3, C'EST LÀ QU'IL FAUT TE RENDRE ...



TU CHERCHES UN LIVRE, UN MAGAZINE, UN PÉRIODIQUE, UN MANUEL, L'ÉNIGME 3, C'EST LÀ QU'IL FAUT TE RENDRE ...



TU CHERCHES UN LIVRE, UN MAGAZINE, UN PÉRIODIQUE, UN MANUEL, L'ÉNIGME 3, C'EST LÀ QU'IL FAUT TE RENDRE ...



TU CHERCHES UN LIVRE, UN MAGAZINE, UN PÉRIODIQUE, UN MANUEL, L'ÉNIGME 3, C'EST LÀ QU'IL FAUT TE RENDRE ...



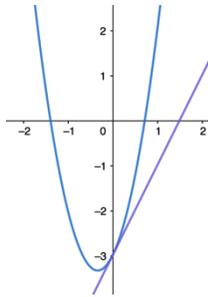
TU CHERCHES UN LIVRE, UN MAGAZINE, UN PÉRIODIQUE, UN MANUEL, L'ÉNIGME 3, C'EST LÀ QU'IL FAUT TE RENDRE ...

ENIGME 3 :



«ÇA PAS D'CAFARD, Ç'A PAS DÉPRIME QUAND LES ASSIETTES SONT DES COPINES... »

AU COURS DU DÎNER DE FÊTE ORGANISÉ PAR LUMIÈRE, LES ASSIETTES ENTRE DANS UNE DANSE ET EFFECTUE LA TRAJECTOIRE SUIVANTE :



DÉTERMINER L'ÉQUATION DE LA TANGENTE AU POINT D'ABSCISSE 0.

QUEL EST ALORS L'ORDONNÉE À L'ORIGINE ?

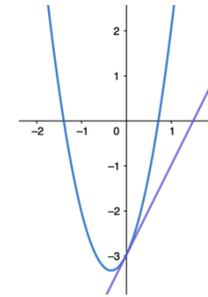


ENIGME 3 :



«ÇA PAS D'CAFARD, Ç'A PAS DÉPRIME QUAND LES ASSIETTES SONT DES COPINES... »

AU COURS DU DÎNER DE FÊTE ORGANISÉ PAR LUMIÈRE, LES ASSIETTES ENTRE DANS UNE DANSE ET EFFECTUE LA TRAJECTOIRE SUIVANTE :



DÉTERMINER L'ÉQUATION DE LA TANGENTE AU POINT D'ABSCISSE 0.

QUEL EST ALORS L'ORDONNÉE À L'ORIGINE ?

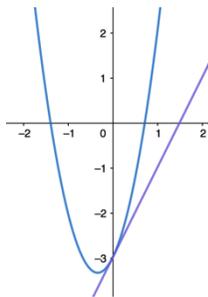


ENIGME 3 :



«ÇA PAS D'CAFARD, Ç'A PAS DÉPRIME QUAND LES ASSIETTES SONT DES COPINES... »

AU COURS DU DÎNER DE FÊTE ORGANISÉ PAR LUMIÈRE, LES ASSIETTES ENTRE DANS UNE DANSE ET EFFECTUE LA TRAJECTOIRE SUIVANTE :



DÉTERMINER L'ÉQUATION DE LA TANGENTE AU POINT D'ABSCISSE 0.

QUEL EST ALORS L'ORDONNÉE À L'ORIGINE ?

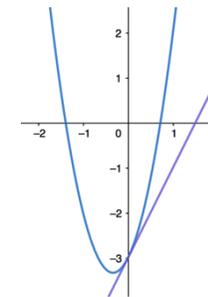


ENIGME 3 :



«ÇA PAS D'CAFARD, Ç'A PAS DÉPRIME QUAND LES ASSIETTES SONT DES COPINES... »

AU COURS DU DÎNER DE FÊTE ORGANISÉ PAR LUMIÈRE, LES ASSIETTES ENTRE DANS UNE DANSE ET EFFECTUE LA TRAJECTOIRE SUIVANTE :



DÉTERMINER L'ÉQUATION DE LA TANGENTE AU POINT D'ABSCISSE 0.

QUEL EST ALORS L'ORDONNÉE À L'ORIGINE ?

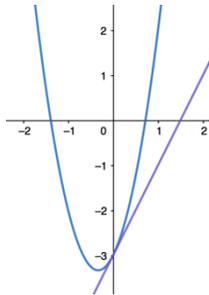


ENIGME 3 :



«ÇA PAS D'CAFARD, P'A PAS DÉPRIME QUAND LES ASSIÈTTES SONT DES COPINES... »

AU COURS DU DÎNER DE FÊTE ORGANISÉ PAR LUMIÈRE, LES ASSIÈTTES ENTRE DANS UNE DANSE ET EFFECTUE LA TRAJECTOIRE SUIVANTE :



DÉTERMINER L'ÉQUATION DE LA TANGENTE AU POINT D'ABSCISSE 0.

QUEL EST ALORS L'ORDONNÉE À L'ORIGINE ?

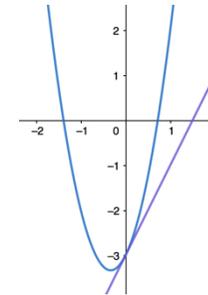


ENIGME 3 :



«ÇA PAS D'CAFARD, P'A PAS DÉPRIME QUAND LES ASSIÈTTES SONT DES COPINES... »

AU COURS DU DÎNER DE FÊTE ORGANISÉ PAR LUMIÈRE, LES ASSIÈTTES ENTRE DANS UNE DANSE ET EFFECTUE LA TRAJECTOIRE SUIVANTE :



DÉTERMINER L'ÉQUATION DE LA TANGENTE AU POINT D'ABSCISSE 0.

QUEL EST ALORS L'ORDONNÉE À L'ORIGINE ?

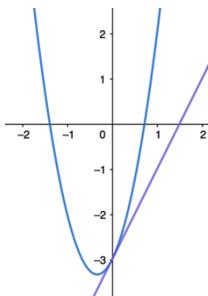


ENIGME 3 :



«ÇA PAS D'CAFARD, P'A PAS DÉPRIME QUAND LES ASSIÈTTES SONT DES COPINES... »

AU COURS DU DÎNER DE FÊTE ORGANISÉ PAR LUMIÈRE, LES ASSIÈTTES ENTRE DANS UNE DANSE ET EFFECTUE LA TRAJECTOIRE SUIVANTE :



DÉTERMINER L'ÉQUATION DE LA TANGENTE AU POINT D'ABSCISSE 0.

QUEL EST ALORS L'ORDONNÉE À L'ORIGINE ?

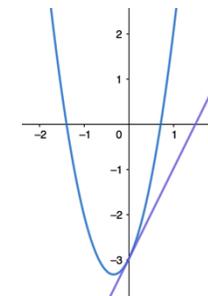


ENIGME 3 :



«ÇA PAS D'CAFARD, P'A PAS DÉPRIME QUAND LES ASSIÈTTES SONT DES COPINES... »

AU COURS DU DÎNER DE FÊTE ORGANISÉ PAR LUMIÈRE, LES ASSIÈTTES ENTRE DANS UNE DANSE ET EFFECTUE LA TRAJECTOIRE SUIVANTE :



DÉTERMINER L'ÉQUATION DE LA TANGENTE AU POINT D'ABSCISSE 0.

QUEL EST ALORS L'ORDONNÉE À L'ORIGINE ?



LA FONCTION REPRÉSENTANT LA COURBE DES ASSIETTES EST LA SUIVANTE : $f(x) = 3x^2 + 2x - 3$

LA FONCTION REPRÉSENTANT LA COURBE DES ASSIETTES EST LA SUIVANTE : $f(x) = 3x^2 + 2x - 3$

LA FONCTION REPRÉSENTANT LA COURBE DES ASSIETTES EST LA SUIVANTE : $f(x) = 3x^2 + 2x - 3$

LA FONCTION REPRÉSENTANT LA COURBE DES ASSIETTES EST LA SUIVANTE : $f(x) = 3x^2 + 2x - 3$

LA FONCTION REPRÉSENTANT LA COURBE DES ASSIETTES EST LA SUIVANTE : $f(x) = 3x^2 + 2x - 3$

LA FONCTION REPRÉSENTANT LA COURBE DES ASSIETTES EST LA SUIVANTE : $f(x) = 3x^2 + 2x - 3$

LA FONCTION REPRÉSENTANT LA COURBE DES ASSIETTES EST LA SUIVANTE : $f(x) = 3x^2 + 2x - 3$

LA FONCTION REPRÉSENTANT LA COURBE DES ASSIETTES EST LA SUIVANTE : $f(x) = 3x^2 + 2x - 3$





L'ÉNIGME 4 EST CACHÉE LÀ OÙ TOUT À COMMENCÉ ET LÀ OÙ TOUT SE FINIRA !



L'ÉNIGME 4 EST CACHÉE LÀ OÙ TOUT À COMMENCÉ ET LÀ OÙ TOUT SE FINIRA !



L'ÉNIGME 4 EST CACHÉE LÀ OÙ TOUT À COMMENCÉ ET LÀ OÙ TOUT SE FINIRA !



L'ÉNIGME 4 EST CACHÉE LÀ OÙ TOUT À COMMENCÉ ET LÀ OÙ TOUT SE FINIRA !



L'ÉNIGME 4 EST CACHÉE LÀ OÙ TOUT À COMMENCÉ ET LÀ OÙ TOUT SE FINIRA !



L'ÉNIGME 4 EST CACHÉE LÀ OÙ TOUT À COMMENCÉ ET LÀ OÙ TOUT SE FINIRA !



L'ÉNIGME 4 EST CACHÉE LÀ OÙ TOUT À COMMENCÉ ET LÀ OÙ TOUT SE FINIRA !

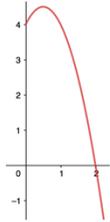


L'ÉNIGME 4 EST CACHÉE LÀ OÙ TOUT À COMMENCÉ ET LÀ OÙ TOUT SE FINIRA !

ENIGME 4 : « TOUT CE TEMPS CACHÉE DANS MES PENSÉES, TOUT CE TEMPS SANS JAMAIS P CRÔIRE, TANT D'ANNÉES SI LOÏN DE CE MONDE ET DE LA VÉRITÉ. ME VOÏLÀ SOUS LE CIEL ÉTOÏLÉ !»



AU COURS DU LÂCHER DE LANTERNES, RAÏPONSE ET FÏNN SE DEMANDE OÙ VA RETOMBER LA LANTERNE. VOÏCÏ LA TRAÏECTOÏRE DE CELLE-CÏ :



DÉTERMINER À L'AÏDE D'UNE ÉQUATION DU SECOND DEGRÉ LE POÏNT D'IMPACT DE LA LANTERNE SUR LE LAC.



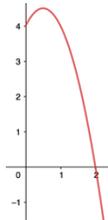
L'ÉQUATION DE LA TRAÏECTOÏRE DE LA LANTERNE EST LA SUIVANTE :

$$f(x) = -2x^2 + 2x + 4$$

ENIGME 4 : « TOUT CE TEMPS CACHÉE DANS MES PENSÉES, TOUT CE TEMPS SANS JAMAIS P CRÔIRE, TANT D'ANNÉES SI LOÏN DE CE MONDE ET DE LA VÉRITÉ. ME VOÏLÀ SOUS LE CIEL ÉTOÏLÉ !»



AU COURS DU LÂCHER DE LANTERNES, RAÏPONSE ET FÏNN SE DEMANDE OÙ VA RETOMBER LA LANTERNE. VOÏCÏ LA TRAÏECTOÏRE DE CELLE-CÏ :



DÉTERMINER À L'AÏDE D'UNE ÉQUATION DU SECOND DEGRÉ LE POÏNT D'IMPACT DE LA LANTERNE SUR LE LAC.



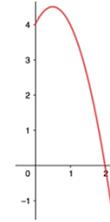
L'ÉQUATION DE LA TRAÏECTOÏRE DE LA LANTERNE EST LA SUIVANTE :

$$f(x) = -2x^2 + 2x + 4$$

ENIGME 4 : « TOUT CE TEMPS CACHÉE DANS MES PENSÉES, TOUT CE TEMPS SANS JAMAIS P CRÔIRE, TANT D'ANNÉES SI LOÏN DE CE MONDE ET DE LA VÉRITÉ. ME VOÏLÀ SOUS LE CIEL ÉTOÏLÉ !»



AU COURS DU LÂCHER DE LANTERNES, RAÏPONSE ET FÏNN SE DEMANDE OÙ VA RETOMBER LA LANTERNE. VOÏCÏ LA TRAÏECTOÏRE DE CELLE-CÏ :



DÉTERMINER À L'AÏDE D'UNE ÉQUATION DU SECOND DEGRÉ LE POÏNT D'IMPACT DE LA LANTERNE SUR LE LAC.



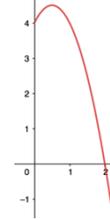
L'ÉQUATION DE LA TRAÏECTOÏRE DE LA LANTERNE EST LA SUIVANTE :

$$f(x) = -2x^2 + 2x + 4$$

ENIGME 4 : « TOUT CE TEMPS CACHÉE DANS MES PENSÉES, TOUT CE TEMPS SANS JAMAIS P CRÔIRE, TANT D'ANNÉES SI LOÏN DE CE MONDE ET DE LA VÉRITÉ. ME VOÏLÀ SOUS LE CIEL ÉTOÏLÉ !»



AU COURS DU LÂCHER DE LANTERNES, RAÏPONSE ET FÏNN SE DEMANDE OÙ VA RETOMBER LA LANTERNE. VOÏCÏ LA TRAÏECTOÏRE DE CELLE-CÏ :



DÉTERMINER À L'AÏDE D'UNE ÉQUATION DU SECOND DEGRÉ LE POÏNT D'IMPACT DE LA LANTERNE SUR LE LAC.



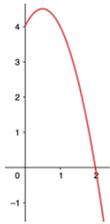
L'ÉQUATION DE LA TRAÏECTOÏRE DE LA LANTERNE EST LA SUIVANTE :

$$f(x) = -2x^2 + 2x + 4$$

ENIGME 4 : « TOUT CE TEMPS CACHÉE DANS MES PENSÉES, TOUT CE TEMPS SANS JAMAIS P CROIRE, TANT D'ANNÉES SI LOIN DE CE MONDE ET DE LA VÉRITÉ. ME VOILÀ SOUS LE CIEL ÉTOILÉ !»



AU COURS DU LÂCHER DE LANTERNES, RAIPONSE ET FIONN SE DEMANDE OÙ VA RETOMBER LA LANTERNE. VOICI LA TRAJECTOIRE DE CELLE-CI :



DÉTERMINER À L'AIDE D'UNE ÉQUATION DU SECOND DEGRÉ LE POINT D'IMPACT DE LA LANTERNE SUR LE LAC.



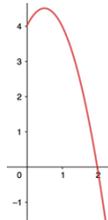
L'ÉQUATION DE LA TRAJECTOIRE DE LA LANTERNE EST LA SUIVANTE :

$$f(x) = -2x^2 + 2x + 4$$

ENIGME 4 : « TOUT CE TEMPS CACHÉE DANS MES PENSÉES, TOUT CE TEMPS SANS JAMAIS P CROIRE, TANT D'ANNÉES SI LOIN DE CE MONDE ET DE LA VÉRITÉ. ME VOILÀ SOUS LE CIEL ÉTOILÉ !»



AU COURS DU LÂCHER DE LANTERNES, RAIPONSE ET FIONN SE DEMANDE OÙ VA RETOMBER LA LANTERNE. VOICI LA TRAJECTOIRE DE CELLE-CI :



DÉTERMINER À L'AIDE D'UNE ÉQUATION DU SECOND DEGRÉ LE POINT D'IMPACT DE LA LANTERNE SUR LE LAC.



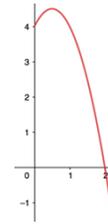
L'ÉQUATION DE LA TRAJECTOIRE DE LA LANTERNE EST LA SUIVANTE :

$$f(x) = -2x^2 + 2x + 4$$

ENIGME 4 : « TOUT CE TEMPS CACHÉE DANS MES PENSÉES, TOUT CE TEMPS SANS JAMAIS P CROIRE, TANT D'ANNÉES SI LOIN DE CE MONDE ET DE LA VÉRITÉ. ME VOILÀ SOUS LE CIEL ÉTOILÉ !»



AU COURS DU LÂCHER DE LANTERNES, RAIPONSE ET FIONN SE DEMANDE OÙ VA RETOMBER LA LANTERNE. VOICI LA TRAJECTOIRE DE CELLE-CI :



DÉTERMINER À L'AIDE D'UNE ÉQUATION DU SECOND DEGRÉ LE POINT D'IMPACT DE LA LANTERNE SUR LE LAC.



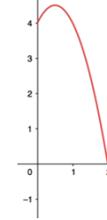
L'ÉQUATION DE LA TRAJECTOIRE DE LA LANTERNE EST LA SUIVANTE :

$$f(x) = -2x^2 + 2x + 4$$

ENIGME 4 : « TOUT CE TEMPS CACHÉE DANS MES PENSÉES, TOUT CE TEMPS SANS JAMAIS P CROIRE, TANT D'ANNÉES SI LOIN DE CE MONDE ET DE LA VÉRITÉ. ME VOILÀ SOUS LE CIEL ÉTOILÉ !»



AU COURS DU LÂCHER DE LANTERNES, RAIPONSE ET FIONN SE DEMANDE OÙ VA RETOMBER LA LANTERNE. VOICI LA TRAJECTOIRE DE CELLE-CI :



DÉTERMINER À L'AIDE D'UNE ÉQUATION DU SECOND DEGRÉ LE POINT D'IMPACT DE LA LANTERNE SUR LE LAC.



L'ÉQUATION DE LA TRAJECTOIRE DE LA LANTERNE EST LA SUIVANTE :

$$f(x) = -2x^2 + 2x + 4$$

ENIGME 5 : « Tu me rends un poco loco. Un poquitito loco. Je suis un homme amoureux. Qu'on ne prend plus au sérieux. Je peux m'estimer heureux. Être seulement un poco loco. »



Vous y êtes, la dernière énigme, le dernier rempart à l'ouverture de la malle ! Maintenant, tout est question de rapidité pour déterminer le code du cadenas :

Le nombre des centaines du nombre obtenu à l'énigme 2 vous donne le nombre des milliers du nombre cherché.

Le carré du nombre trouvé à l'énigme 3 vous donne le nombre des unités.

Le cube du nombre obtenu à l'énigme 4 vous donne le nombre des centaines.

Le chiffre manquant est le chiffre obtenu à l'énigme 1.

ENIGME 5 : « Tu me rends un poco loco. Un poquitito loco. Je suis un homme amoureux. Qu'on ne prend plus au sérieux. Je peux m'estimer heureux. Être seulement un poco loco. »



Vous y êtes, la dernière énigme, le dernier rempart à l'ouverture de la malle ! Maintenant, tout est question de rapidité pour déterminer le code du cadenas :

Le nombre des centaines du nombre obtenu à l'énigme 2 vous donne le nombre des milliers du nombre cherché.

Le carré du nombre trouvé à l'énigme 3 vous donne le nombre des unités.

Le cube du nombre obtenu à l'énigme 4 vous donne le nombre des centaines.

Le chiffre manquant est le chiffre obtenu à l'énigme 1.

ENIGME 5 : « Tu me rends un poco loco. Un poquitito loco. Je suis un homme amoureux. Qu'on ne prend plus au sérieux. Je peux m'estimer heureux. Être seulement un poco loco. »



Vous y êtes, la dernière énigme, le dernier rempart à l'ouverture de la malle ! Maintenant, tout est question de rapidité pour déterminer le code du cadenas :

Le nombre des centaines du nombre obtenu à l'énigme 2 vous donne le nombre des milliers du nombre cherché.

Le carré du nombre trouvé à l'énigme 3 vous donne le nombre des unités.

Le cube du nombre obtenu à l'énigme 4 vous donne le nombre des centaines.

Le chiffre manquant est le chiffre obtenu à l'énigme 1.

ENIGME 5 : « Tu me rends un poco loco. Un poquitito loco. Je suis un homme amoureux. Qu'on ne prend plus au sérieux. Je peux m'estimer heureux. Être seulement un poco loco. »



Vous y êtes, la dernière énigme, le dernier rempart à l'ouverture de la malle ! Maintenant, tout est question de rapidité pour déterminer le code du cadenas :

Le nombre des centaines du nombre obtenu à l'énigme 2 vous donne le nombre des milliers du nombre cherché.

Le carré du nombre trouvé à l'énigme 3 vous donne le nombre des unités.

Le cube du nombre obtenu à l'énigme 4 vous donne le nombre des centaines.

Le chiffre manquant est le chiffre obtenu à l'énigme 1.

ÉNIGME 5 : « Tu me rends un poco loco. Un poquitito loco. Je suis un homme amoureux. Qu'on ne prend plus au sérieux. Je peux m'estimer heureux. Être seulement un poco loco. »



Vous y êtes, la dernière énigme, le dernier rempart à l'ouverture de la malle ! Maintenant, tout est question de rapidité pour déterminer le code du cadenas :

Le nombre des centaines du nombre obtenu à l'énigme 2 vous donne le nombre des milliers du nombre cherché.

Le carré du nombre trouvé à l'énigme 3 vous donne le nombre des unités.

Le cube du nombre obtenu à l'énigme 4 vous donne le nombre des centaines.

Le chiffre manquant est le chiffre obtenu à l'énigme 1.

ÉNIGME 5 : « Tu me rends un poco loco. Un poquitito loco. Je suis un homme amoureux. Qu'on ne prend plus au sérieux. Je peux m'estimer heureux. Être seulement un poco loco. »



Vous y êtes, la dernière énigme, le dernier rempart à l'ouverture de la malle ! Maintenant, tout est question de rapidité pour déterminer le code du cadenas :

Le nombre des centaines du nombre obtenu à l'énigme 2 vous donne le nombre des milliers du nombre cherché.

Le carré du nombre trouvé à l'énigme 3 vous donne le nombre des unités.

Le cube du nombre obtenu à l'énigme 4 vous donne le nombre des centaines.

Le chiffre manquant est le chiffre obtenu à l'énigme 1.

ÉNIGME 5 : « Tu me rends un poco loco. Un poquitito loco. Je suis un homme amoureux. Qu'on ne prend plus au sérieux. Je peux m'estimer heureux. Être seulement un poco loco. »



Vous y êtes, la dernière énigme, le dernier rempart à l'ouverture de la malle ! Maintenant, tout est question de rapidité pour déterminer le code du cadenas :

Le nombre des centaines du nombre obtenu à l'énigme 2 vous donne le nombre des milliers du nombre cherché.

Le carré du nombre trouvé à l'énigme 3 vous donne le nombre des unités.

Le cube du nombre obtenu à l'énigme 4 vous donne le nombre des centaines.

Le chiffre manquant est le chiffre obtenu à l'énigme 1.

ÉNIGME 5 : « Tu me rends un poco loco. Un poquitito loco. Je suis un homme amoureux. Qu'on ne prend plus au sérieux. Je peux m'estimer heureux. Être seulement un poco loco. »



Vous y êtes, la dernière énigme, le dernier rempart à l'ouverture de la malle ! Maintenant, tout est question de rapidité pour déterminer le code du cadenas :

Le nombre des centaines du nombre obtenu à l'énigme 2 vous donne le nombre des milliers du nombre cherché.

Le carré du nombre trouvé à l'énigme 3 vous donne le nombre des unités.

Le cube du nombre obtenu à l'énigme 4 vous donne le nombre des centaines.

Le chiffre manquant est le chiffre obtenu à l'énigme 1.