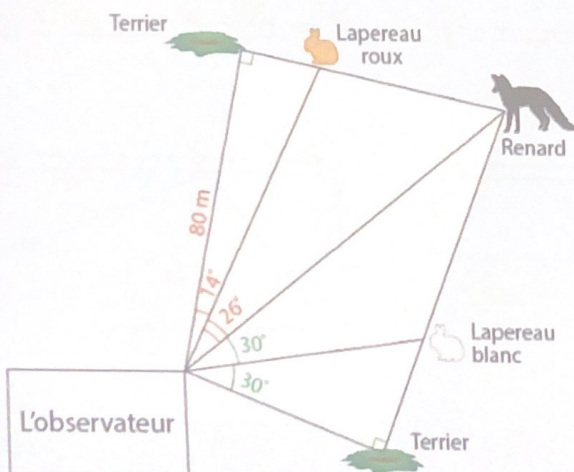


Partie Renard

À l'abri d'un affût, un observateur a repéré un renard, deux lapereaux et leurs terriers.

Utiliser les différentes informations pour déterminer si le renard a intérêt à chasser l'un des deux lapereaux.

DOC 1 La situation



DOC 2 Les données

- Le renard peut courir à la vitesse de $14 \text{ m} \cdot \text{s}^{-1}$.
- Les lapereaux peuvent courir à la vitesse de $5,5 \text{ m} \cdot \text{s}^{-1}$.
- Les lapereaux déclenchent leur fuite une demi-seconde après que le renard ait lancé sa course pour les chasser.

Partie coccinelle



Salomé et Arthur ont inventé un jeu : on démarre d'une case « coccinelle » de la grille (doc 1) et on passe par toutes les autres cases « coccinelle » en douze sauts successifs imposés. Ces sauts sont symbolisés par les douze vecteurs représentés sur le doc 2.

On ne peut pas passer deux fois par la même case.

Utiliser les différentes informations pour trouver un chemin qui convient.