


ÉNIGME 1 : PENTATEXTE

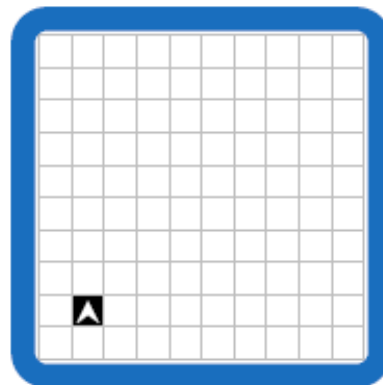
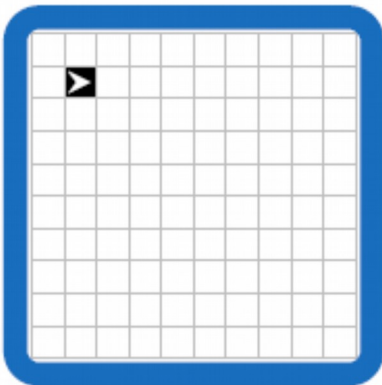
.....

ÉNIGME 2 : ARCHI FACILE !

Valeur approchée de ce rapport à 2 décimales près : 

ÉNIGME 3 : CODE IREM

Le symbole et le nom de cette constante sont :



ÉNIGME 4 : DÉCODE IREM

ZEVYJBRGR Z RMVZGER LM VREVQR RMAER GRLS

.....

RMMRZVXMAZFZJYRSZNXMRP,

.....

Q'LM JMPVEJA, Q'ZLAER VJEVXMPVEJA.

.....

ÉNIGME 5 : CA TOURNE PAS ROND !

Nom du polygone :

Nombre de côtés :

DIVISE CE NOMBRE PAR 6 ET TU AURAS LES DEUX DÉCIMALES SUIVANTES DU NOMBRE TROUVE PRÉCÉDEMMENT.

Calcul :

Valeur approchée de ce rapport à 4 décimales près : 

Il s'agit de l'approximation qu'avait réussi à obtenir Archimède avec sa méthode.

Chacune des énigmes suivantes va t'apporter des décimales supplémentaires. Note les au fur et à mesure sur le document de synthèse. Attention, à chaque fois, le dernier chiffre inscrit est susceptible de changer à l'énigme suivante, puisqu'il s'agit toujours d'approximation, le nombre de décimales étant infini.

ÉNIGME 6 : PIE (10 décimales)

Note ici la répartition de chacun.

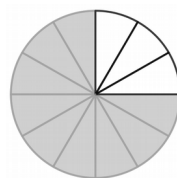
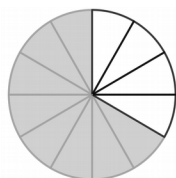
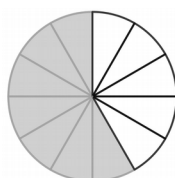
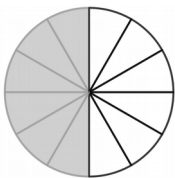
Kim

Paul

Polly

Jarvis

Compare la répartition de Jarvis aux propositions ci-dessous. Le nombre associé à la solution correspond aux dix premières décimales.



ÉNIGME 7 : SKYLINE (14 décimales)

ÉNIGME 8 : PUZZLE (26 décimales)

ÉNIGME 9 : PIZZLE (50 décimales)

La solution est au dos de la jambe droite.

ÉNIGME 10 : PIÈM (126 décimales)

