

**ÉNIGME 1 : PENTATEXTE**

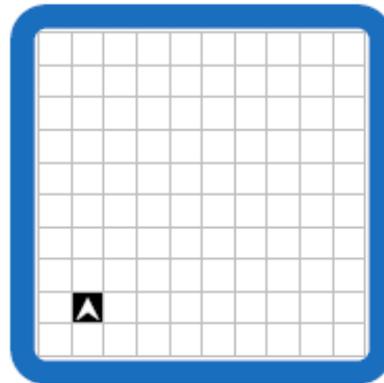
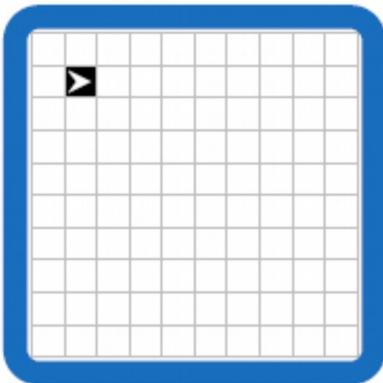
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**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.

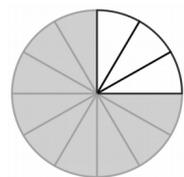
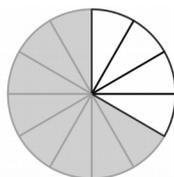
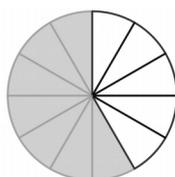
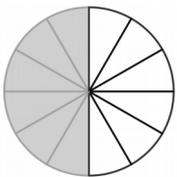
**Kim** .....

**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)

