ATELIER D

Le tour de Tonton Marius

Objectif : exécuter et remonter un programme de calcul. **Durée** : 15 min

Consigne

Lis la BD au dos de cette fiche. Réponds aux questions sur ton cahier, en écrivant chaque programme avec des flèches, comme dans l'Exemple 1.

N'écris rien sur cette fiche.

Les aides sont en bas de la page.

Questions

1. Exécute le tour de Tonton Marius avec le nombre choisi par Noé. Quel nombre trouve-t-il ?

2. Mémé Fine a-t-elle raison ? Exécute le tour avec son nombre.

3. Choisis un autre nombre et exécute le tour. Que remarques-tu ?

4. Exécute le tour de Lou avec le nombre choisi par Noé.

5. Tonton Marius a fait le tour de Lou et annonce son résultat. Remonte le programme de Lou pour trouver le nombre qu'il avait choisi. Vérifie.

★ AIDES ★

1. Le tour est sur l'ardoise de Tonton (deuxième case) ; Noé dit son nombre dans la même case. Début : 7 $\xrightarrow{+3}$ 10 ...

2. Lis la bulle de Mémé Fine, au milieu à gauche.

3. Prends un petit nombre, 5 par exemple, et compare l'entrée et la sortie.

4. Le tour de Lou est dans son carnet (en bas à gauche).

5. Le résultat de Tonton est sur sa serviette (dernière case). Commence par « -8 », qui devient « $+8$ » (voir l'Exemple 1).

« Dimanche, chez Mémé Fine. »

« Pensez à un nombre : je vais vous le rendre ! »

« Moi, je choisis 7 ! »

Choisis un nombre.
Ajoute 3.
Multiplie par 2.
Retire 6.
Divise par 2.

« Moi, j'ai choisi 12… et je retrouve 12 ! C'est de la magie ? »

« Ce n'est pas de la magie, Tonton. C'est un programme ! »

« À mon tour ! Donne-moi ton résultat : je trouve ton nombre en un clin d'œil. »

« J'ai choisi 3 ! »

Choisis un nombre.
Multiplie par 5.
Ajoute 4.
Multiplie par 2.
Retire 8.

« Moi, je trouve 70. Alors, petite maligne ? »

70