

FUBUMATHS 6-01

Le but du jeu est d'obtenir les résultats indiqués en haut et à gauche de la grille en faisant la somme des nombres de chaque ligne et chaque colonne. Certains nombres sont déjà placés.

A vous de compléter la grille.

	10	17	18
17		9	
16	5		4
12		1	

Les nombres manquants (a - b - c - d - e) sont à replacer dans la grille.

Pour a : c'est le chiffre des millièmes de 15,672 1

Pour b : c'est la partie entière du quotient de 1 157 par 178

Pour c : c'est la Valeur approchée arrondie à l'unité de 6,541

Pour d : c'est la Valeur approchée tronquée à l'unité de 3,72

Pour e : c'est le nombre de diviseurs de 30