

## 05-02 Les axes gradués

### Définitions

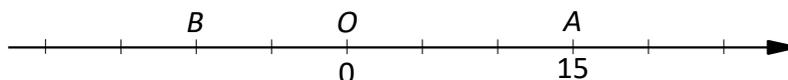
Un **axe gradué** est une droite à laquelle on a ajouté :

- une flèche donnant son **sens**.
- des graduations régulièrement espacées.
- deux nombres permettant de connaître l'écart entre deux graduations successives.

Le nombre correspondant à la position d'un point sur un axe est l'**abscisse** de ce point.

### Exemple

On considère ..... ci-contre.



L'écart entre deux ..... successives vaut .....

L'abscisse de  $B$  vaut ( ..... ). Cela se note .....

### Remarques

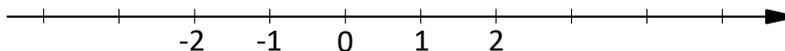
- Le point d'abscisse ..... est l'**origine** du repère. On le nomme souvent .....
- Un axe est muni d'une seule ..... , pas deux.  
Il n'y a pas de signe « = » dans la notation de ..... d'un point.

### Propriété

Sur un axe gradué, la plus grande de deux abscisses est la plus proche de la flèche.

### Exemples

1 ..... 2                  -3 ..... 3  
-2 ..... -1                -5 ..... 4



### Remarque

Les deux écritures suivantes sont équivalentes :

- $1,9 < 2,4$
- $2,4 > 1,9$

La plupart des axes étant orientés de la gauche vers la droite, on préfère généralement écrire .....

05-02 Grille logique - Futoshiki

Règle du jeu

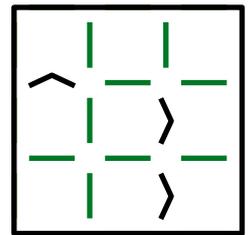
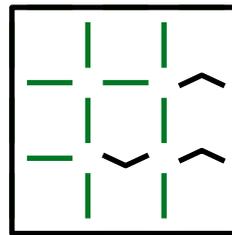
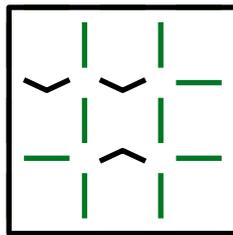
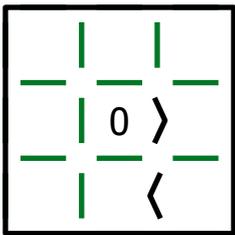
Compléter la grille avec des entiers consécutifs en respectant les inégalités.

Chaque ligne et chaque colonne doit contenir :

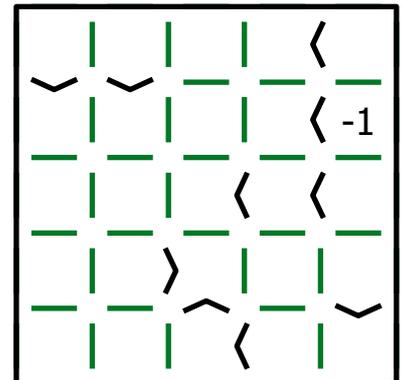
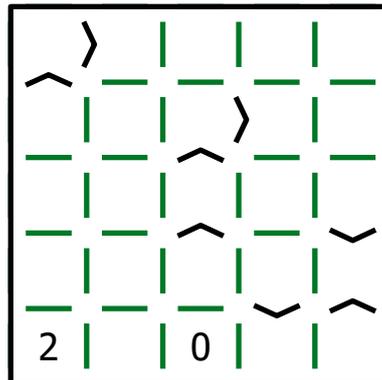
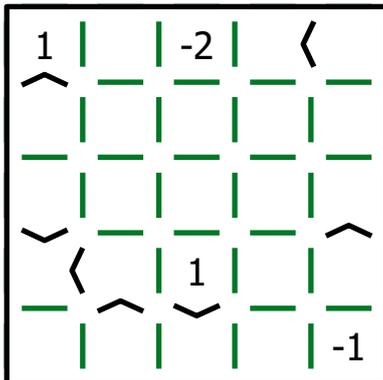
- tous les entiers compris entre (-1) et 1 pour les grilles de niveau 1
- tous les entiers compris entre (-2) et 2 pour les grilles de niveau 2
- tous les entiers compris entre (-3) et 3 pour les grilles de niveau 3

-2	2	-1	1	0
2	-1	0	-2	1
-1	0	1	2	-2
0	1	-2	-1	2
1	-2	2	0	-1

Niveau 1



Niveau 2



Niveau 3

