

LE SPORT ET LES MATHS

Feuille 1 : Rugby

Au rugby, un essai non transformé remporte 5 points, un essai transformé remporte 7 points et un drop 3 points. Nous allons faire une fiche automatique : quand on rentre le nombre d'essais (transformés ou non) et le nombre de drops, le logiciel affiche le score !

	A	B	C	D	E	F
1	Nouvelle-Zélande	Essais non transformés	Essais transformés	Drops		Score
2						0
3						
4	Pays-de-Galle	Essais non transformés	Essais transformés	Drops		Score
5						
6						

1) Recopie la feuille ci-dessus (attention de bien respecter les numéros de lignes et colonnes !) Mets en forme en redimensionnant les colonnes et en centrant toutes les cellules.

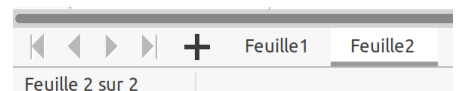
2) Dans la cellule F2, copie la formule $=B2*5+C2*7+D2*3$ (ne pas oublier le signe = au début)

3) En B2, écrire 2 ; puis en C2, écrire 3 ; puis en F2, écrire 1 . Le score de la Nouvelle-Zélande doit s'afficher : 34. Si la cellule n'affiche pas 34, il y a une erreur quelque part...

4) En vous inspirant de la formule en F2, écrire la formule en F5 qui permet d'avoir le score de l'équipe du Pays-de-Galle.

5) Le Pays-de-Galle met 5 essais non transformés, 3 essais transformés et 3 drops. Remplir le tableau.

Crée une nouvelle feuille en cliquant sur + en bas et passe à la suite.



Feuille 2 : Basket

On rappelle qu'au basket, il y a deux types de paniers, les paniers à deux points et ceux à trois points.

En vous inspirant de ce qui a été juste avant pour le rugby, faire une fiche qui donne le score de l'équipe de basket d'Orléans (en E2) et celui de l'équipe de Monaco (en E5).

	A	B	C	D	E
1	Orléans	Paniers à deux points	Paniers à trois points		Score
2					
3					
4	Monaco	Paniers à deux points	Paniers à trois points		Score
5					
6					

Une fois que les feuilles 1 et 2 sont finies, appelle le professeur (s'il est disponible !)

Feuille 3 : Pétanque

On rappelle que la pétanque se joue à un contre un ou par équipe.

À chaque tour, une des deux équipes remporte la manche et gagne le nombre de points correspondant au nombre de leurs boules les plus proches du cochonnet.

La première équipe arrivée à 13 points a gagné !

Nous allons faire une fiche qui :

- calcule les scores
- informe de l'équipe qui mène
- prévient si la partie est finie

1) Recopie la fiche ci-dessous. Pour écrire les nombres de 1 à 20, **on écrit juste le 1 en A2 et puis on fait un cliquer-glisser** depuis le coin bas droit de la cellule avec le 1, (la souris en forme de croix...) →

	A	B
1	Tour	
2	1	
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		

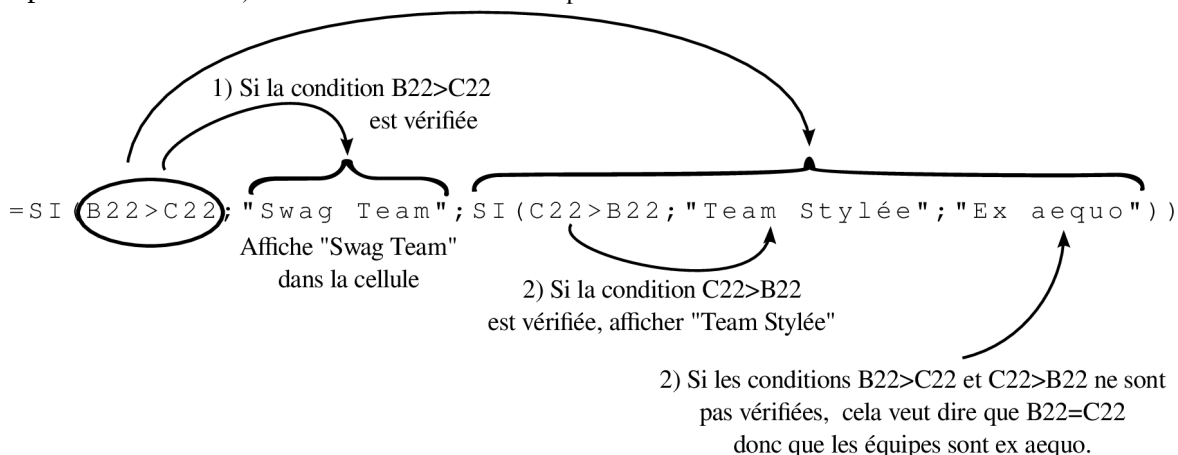
2) En B22, écrire la formule `=SOMME(B2:B21)`.

3) Écrire en C22 la formule pour avoir le score de la Team Stylée.

4) En E2, écrire le texte `Qui mène ?` puis en E3 écrire la formule :

```
=SI(B22>C22;"Swag Team";SI(C22>B22;"Team Stylée";"Ex aequo"))
```

Explications... 1) Si la condition $B22 > C22$ n'est pas vérifiée



5) En E5, écrire la formule :

```
=SI(OU(B22>=13;C22>=13);"Match terminé !";"Match en cours...")
```

6) Invente des résultats pour tester les fonctions.

Une fois que la feuille 3 est finie, appelle le professeur (s'il est disponible !)

	A	B	C
1	Tour	Swag Team	Team Stylée
2	1		
3	2		
4	3		
5	4		
6	5		
7	6		
8	7		
9	8		
10	9		
11	10		
12	11		
13	12		
14	13		
15	14		
16	15		
17	16		
18	17		
19	18		
20	19		
21	20		
22	SCORE	0	0
23			

Feuille 4 : Golf

Au golf, chaque parcours est associé à un « par », un nombre théorique de coups. On dit que ce parcours est un « par 3 », un « par 4 », etc.

Lorsque l'on met 5 coups pour mettre la balle dans le trou sur un « par 3 », on a 2 points car $5-3 = 2$. On dit que l'on a fait un double-bogey (2 points au-dessus du par).

Lorsque l'on met 3 coups pour mettre la balle dans le trou sur un « par 4 », on a -1 point car $3-4 = -1$. On dit que l'on a fait un birdie (1 point en-dessous du par).

Le but du golf est d'avoir le moins de points possibles.

Nous allons faire une fiche qui donne le nom du coup (albatros, eagle, birdie, par, bogey, double-bogey, triple-bogey) en fonction du « par » et du nombre de coups.

	A	B	C	D	E	F	G
1	Type de parcours (par)	Nombre de coups	Différence	Nom du coup			
2						Différence	Nom
3						-3	Albatros
4						-2	Eagle
5						-1	Birdie
6						0	Par
7						1	Bogey
8						2	Double-bogey
9						3	Triple-Bogey

1) Recopier la fiche ci-dessus.

2) En C2, recopie l'expression `=B2-A2`.

3) En D2, recopie l'expression `=RECHERCHEV(C2; F3:G9; 2)`

4) En A2, entre `3` puis en B2, entre `4`. Dans la case D2, il devrait s'afficher le mot "Bogey".

Explications :

- C2 est l'élément recherché
- F3:G9 est la plage de recherche et le signe \$ « fixe » les cellules
- « 2 » correspond à la deuxième colonne.

RECHERCHEV (V pour verticale) associe la valeur de C2 (dans l'exemple : `1`) à la valeur correspondante dans la 2^e colonne du tableau donné (**F3:G9**). Elle renvoie donc "Bogey".

Quand cette feuille est terminée, appelle le professeur (s'il est disponible !)

Feuille 5 : un sport inventé !

Invente un sport avec les règles de ton choix et utilise les formules vues (*, -, SOMME, SI, RECHERCHEV...) pour créer une fiche qui illustre ces règles !