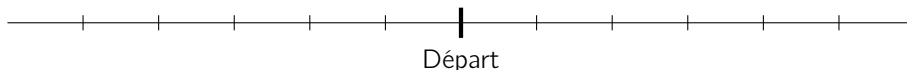




**Objectifs :**

- Connaître les nombres relatifs ;
- se repérer à l'aide de nombre relatifs ;
- comparer des nombres relatifs.

**Exemple n° 1.** Voici un jeu qui se joue avec un dé et sur une droite graduée régulièrement.



Au départ les joueurs placent leurs pions sur une même graduation nommée "Départ". Ensuite, à chaque tour, chaque joueur lance un dé :

- Si le résultat est *impair*, il *avance* son pion vers la droite du nombre de graduations égale au résultat obtenu ;
- Si le résultat est *pair*, il *recule* son pion vers la gauche du nombre de graduations égale au résultat obtenu.

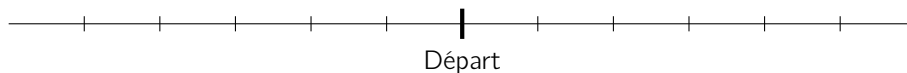
A la fin de la partie le vainqueur est celui qui est le plus à droite.

	1 <sup>er</sup> tour	2 <sup>ème</sup> tour	3 <sup>ème</sup> tour	4 <sup>ème</sup> tour
Ludivine				
Thibaut				
Inès				
Yacine				

1. Qui était en tête après le premier tour ?

.....

2. Sur la droite graduée ci-dessous placer une croix représentant le pion de Ludivine en fin de partie. Faire de même pour Thibaut, Inès et Yacine.



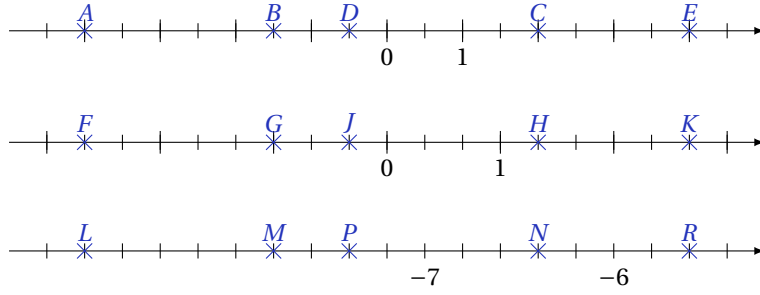
3. Proposer une façon simple de coder les positions des pions.

.....

4. Les pions de Thibaut et Inès sont à la même distance du départ. Quel élément du codage précédent permet de les distinguer ?

.....

**Exemple n° 2.** Donner les abscisses des points suivants :



**Exemple n° 3.**

1. Sur une droite graduée, placer les points d'abscisses :

- a)  $A(-4)$                       b)  $B(+6)$                       c)  $C(-2)$                       d)  $D(0)$

2. Même consigne :

- a)  $E(-3,5)$                       b)  $F(-0,5)$                       c)  $G(-2)$                       d)  $H(+1,5)$

3. Même consigne :

- a)  $J(-55)$                       b)  $K(-70)$                       c)  $L(-40)$                       d)  $M(-85)$

**Exemple n° 4.** Donner les coordonnées des points suivants :

