

ALGÈBRE

 $\frac{3}{4}$ HEURE

I. Si l'on ajoute 10 à un nombre, les $\frac{3}{4}$ de la somme donneront 66 : quel est ce nombre ?

Rép. 100.

Solution :

$$\begin{aligned} x &= N^{\circ} \\ x + 10 &= N^{\circ} \text{ augmente de } 10 \\ 3x + 30 &= 66 \\ \hline 5 &= 36 \end{aligned}$$

$$3x + 30 = 330$$

$$3x = 330 - 30$$

$$3x = 300$$

$$x = 100$$

II. Si un nombre est multiplié par 6, le produit augmenté de 18, et divisé ensuite par 9, le quotient sera 20 : quel est ce nombre ?

Rép. 27.

Solution :

$$\begin{aligned} x &= N^{\circ} \\ 6x + 18 &= 20 \\ \hline 9 & \end{aligned}$$

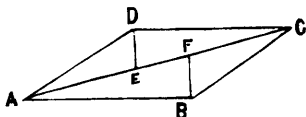
$$6x + 18 = 180$$

$$6x = 180 - 18$$

$$6x = 162$$

$$x = 27$$

MESUSAGE

 $\frac{3}{4}$ HEURE

I. Dans un quadrilatère ABCD, la diagonale AC = verges, la perpendiculaire DE = 27, et BF = 25 verges : quelle est la surface ?

Rép. 2288 verges.

Solution :

$$27 + 25 = 52$$

$$\frac{52 \times 88}{2} = 2288$$

II. Quelle est la surface d'un cercle dont le rayon égale 6 verges ?

Rép. 113.0976 verges.

Lolution :

$$3.1416 \times 6^2 = 3.1416 \times 36 = 113,0976.$$

PÉDAGOGIE

 $\frac{1}{2}$ HEURE

1° Quelles sont les vertus particulières que doit posséder l'instituteur ?

2° Comment doit-on fortifier la volonté chez les enfants ?

3° Quels sont les devoirs de l'instituteur pendant la classe ?

4° Comment l'instituteur peut-il obtenir la propreté ?

5° Quand et comment faut-il donner des récompenses ?

AGRICULTURE

 $\frac{1}{2}$ HEURE

Comme pour école modèle.

LOIS SCOLAIRES

 $\frac{1}{2}$ HEURE

1° Les élèves doivent-ils rendre compte de leur conduite à l'instituteur en dehors de l'école ?

2° Que doit faire un instituteur dans le cas de la conduite insubordonnée ou scandaleuse d'un élève ?

3° Un instituteur congédié illégalement a-t-il droit de recours contre les commissaires ?

4° A qui revient la charge de faire balayer les classes, laver les planchers et allumer le feu dans la classe ?

5° Quelles sont les propriétés exemptes de payer les cotisations scolaires ?

HYGIÈNE

 $\frac{1}{2}$ HEURE

Comme pour école modèle.