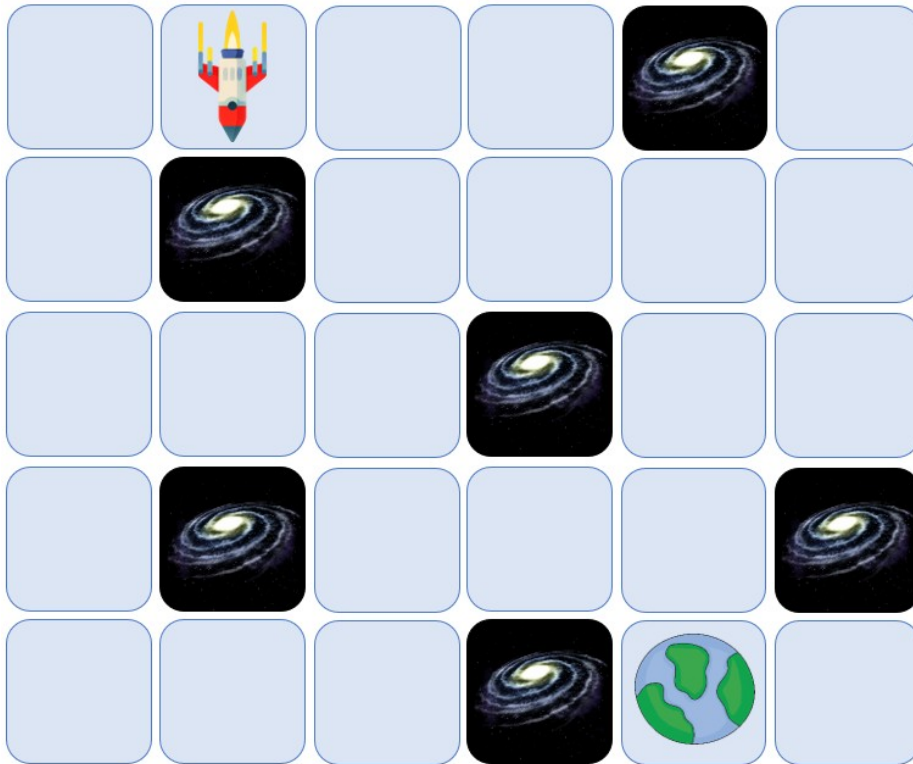


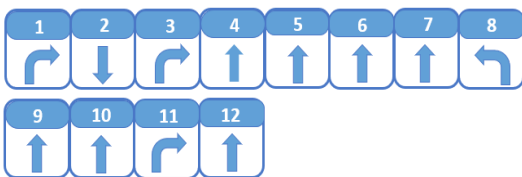
1

Le capitaine Cook veut entrer un programme pour déplacer son vaisseau jusqu'à la Terre en évitant les trous noirs.

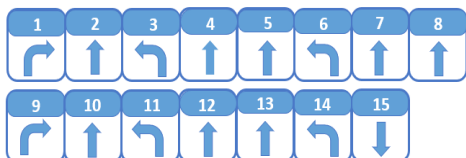
Quel programme doit-il choisir ?



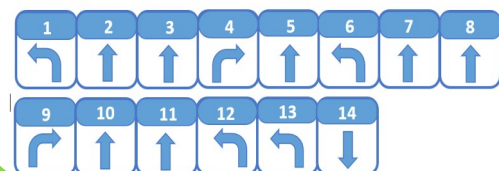
Programme 1 :



Programme 2 :



Programme 3 :



Légende



Le vaisseau tourne vers sa droite (mais sans avancer).



Le vaisseau tourne vers sa gauche (mais sans avancer).



Le vaisseau avance d'une case.



Le vaisseau recule d'une case

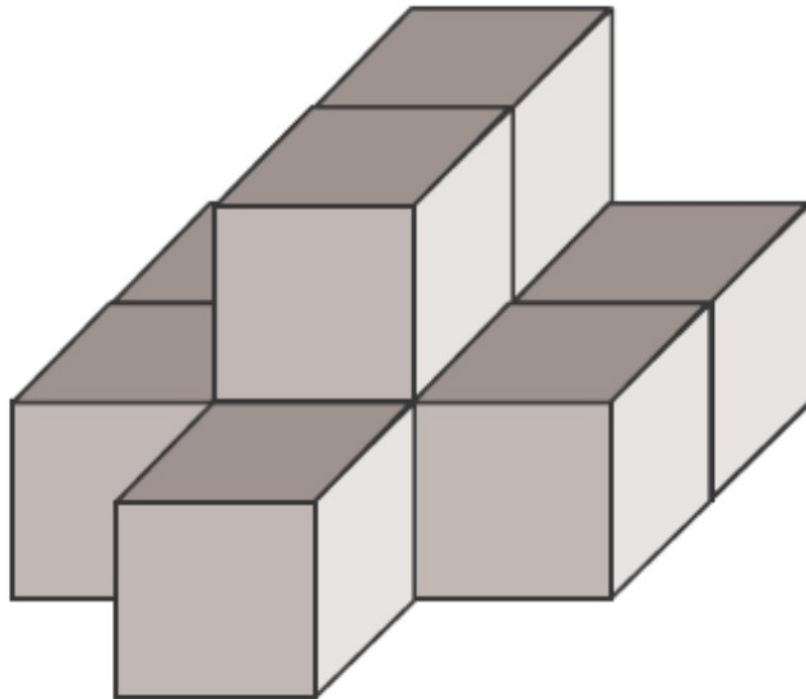


Trou noir : case sur laquelle le vaisseau ne doit pas passer

Réponse :

Groupe :

2



Combien faut-il utiliser de cubes pour réaliser cette construction ?

Réponse :

3

Une taupe pèse 50 grammes.
Elle mange chaque jour son propre poids de nourriture :
insectes, vers de terre...

Elle ne grossit pas.

Combien de jours
pourra-t-elle se nourrir
avec 1 kilogramme de nourriture ?



Réponse :

Cette fiche réponse est à distribuer à chacun des groupes pour la phase de mise en commun durant les 10 dernières minutes. (Voir règlement général)

REponses

GROUPE :

.....

Entourez la réponse pour chaque problème

Problème 1 :				
A) Prog 2	B) prog 1	C) prog 3	D) autre	E) prog 4
Problème 2 :				
A) 3	B) 12	C) 9	D) 4	E) 6
Problème 3 :				
A) 100	B) 5	C) 10	D) 15	E) 20

REponses

GROUPE :

.....

Entourez la réponse pour chaque problème

Problème 1 :				
A) prog 2	B) prog1	C) prog 3	D) autre	E) prog 4
Problème 2 :				
A) 3	B) 12	C) 9	D) 4	E) 6
Problème 3 :				
A) 100	B) 5	C) 10	D) 15	E) 20

REponses ATTENDUES

Problème 1 : Il utilise une suite d'instructions qui codent un déplacement sur un tapis quadrillé.

A) prog 2	B) prog 1	C) prog 3	D) autre	E) prog 4
-----------	-----------	-----------	----------	-----------

Problème 2 : Il reconnaît, reproduit des solides.

A) 3	B) 12	C) 9	D) 4	E) 6
------	-------	------	------	------

Problème 3 : Il résout des problèmes du champ additif.

A) 100	B) 5	C) 10	D) 15	E) 20
--------	------	-------	-------	-------