

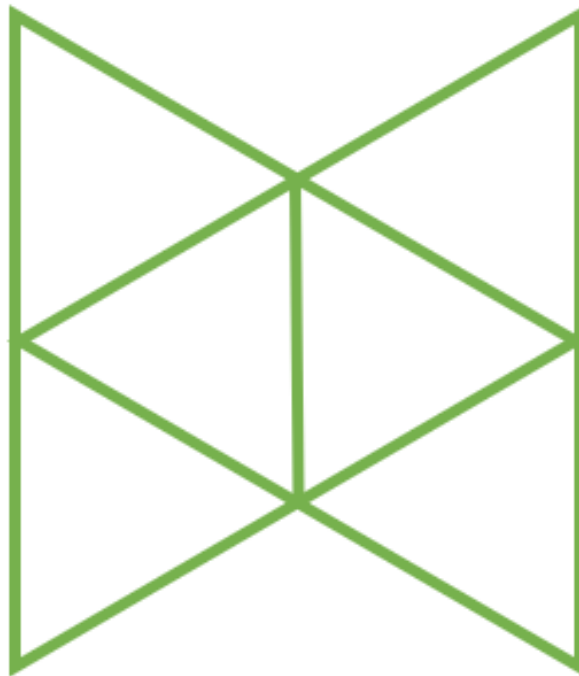
Groupe :

Entraînement 2/6



1

Combien y a-t-il de triangles sur cette figure ?



Réponse :

2

Adira, Chloé, Enzo, Yliès, Louise et Samuel font une ronde.  
Adira est entre Louise et Enzo.  
Chloé est en face de Louise.  
Samuel n'est pas à côté de Louise.

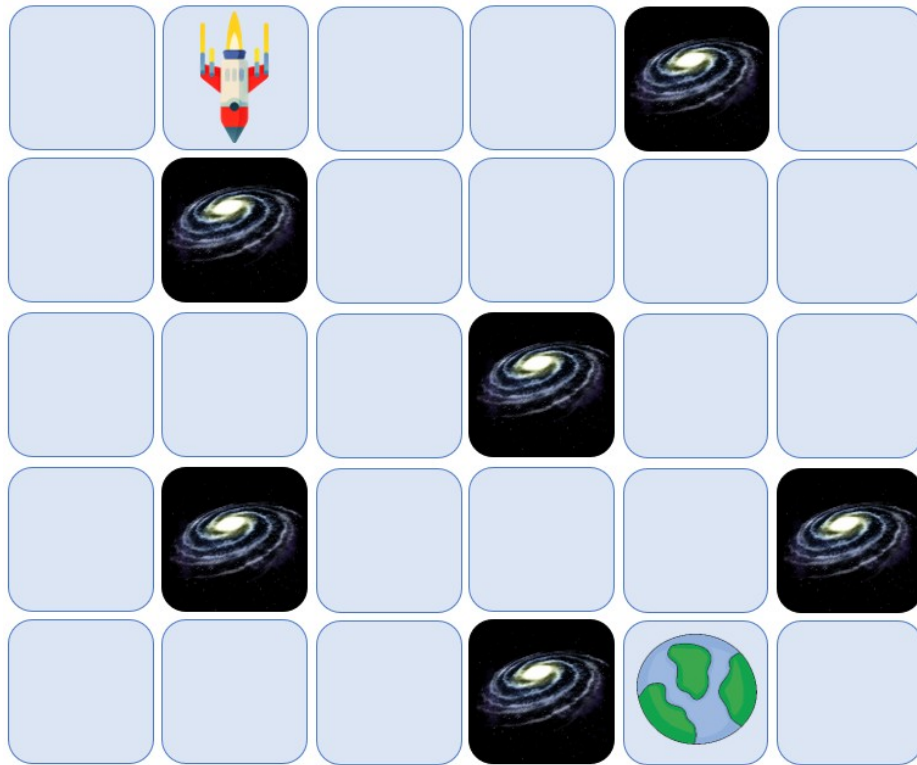
Qui se trouve en face d'Yliès ?

Réponse :

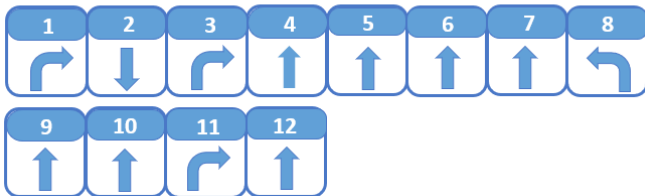
3

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

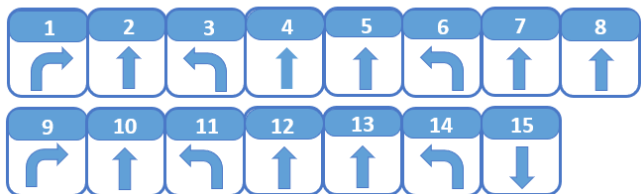
Quel programme doit-il choisir ?



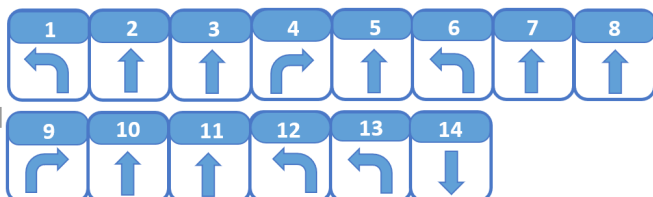
**Programme 1 :**



**Programme 2 :**



**Programme 3 :**



**Légende**



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



Le vaisseau tourne vers la 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 :

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) 6	B) 8	C) 10	D) 12	E) Autre réponse
Problème 2 :				
A) Enzo	B) Chloé	C) Adira	D) Louise	E) Samuel
Problème 3 :				
A) Programme 1	B) Programme 2	C) Programme 3	D) Programmes 2 & 3	E) Autre réponse

# REponses

**GROUPE :**

.....

Entourez la réponse pour chaque problème

Problème 1 :				
A) 6	B) 8	C) 10	D) 12	E) Autre réponse
Problème 2 :				
A) Enzo	B) Chloé	C) Adira	D) Louise	E) Samuel
Problème 3 :				
A) Programme 1	B) Programme 2	C) Programme 3	D) Programmes 2 & 3	E) Autre réponse

# REponses ATTENDUES

**Problème 1 : Reconnaître, nommer, décrire des figures simples ou complexes (assemblages de figures simples).**

A) 6	<b>B) 8</b>	C) 10	D) 12	E) Autre réponse
------	-------------	-------	-------	------------------

**Problème 2 : Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés.**

A) <b>Enzo</b>	B) Chloé	C) Adira	D) Louise	E) Samuel
----------------	----------	----------	-----------	-----------

**Problème 3 : Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran en utilisant un logiciel de programmation.**

A) Programme 1	<b>B) Programme 2</b>	C) Programme 3	D) Programmes 2 & 3	E) Autre réponse
----------------	-----------------------	----------------	---------------------	------------------