

# Fiche synthèse classe des scores pour la saisie des réponses

## MANCHE D'ENTRAÎNEMENT

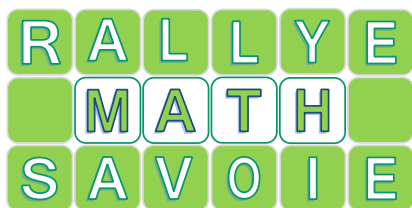
Indiquez ci-dessous, pour chaque groupe, les réponses (A,B,C,D ou E) aux problèmes.  
Fiche à conserver pour toute la durée de l'entraînement.

**RAPPEL :**

**La confrontation collective des différentes procédures est à privilégier pour aider les élèves à construire des démarches.**

Les réponses sont à saisir en ligne **à la fin des 6 semaines d'entraînement.**

	Semaine 1			Semaine 2			Semaine 3			Semaine 4			Semaine 5			Semaine 6		
	Pb 1	Pb 2	Pb 3	Pb 1	Pb 2	Pb 3	Pb 1	Pb 2	Pb 3	Pb 1	Pb 2	Pb 3	Pb 1	Pb 2	Pb 3	Pb 1	Pb 2	Pb 3
Gr 1																		
Gr 2																		
Gr 3																		
Gr 4																		
Gr 5																		
Gr 6																		
Gr 7																		
Gr 8																		
Gr 9																		
Gr 10																		



# Fiche synthèse par groupe des scores pour la saisie des réponses

## MANCHE D'ENTRAÎNEMENT

Indiquez ci-dessous, votre réponse (A ,B, C, D ou E) aux problèmes  
Gardez bien votre fiche jusqu'à la fin des semaines d'entraînement !

**GROUPE :**  
.....

**RAPPEL :**

Les réponses sont à saisir en ligne à la fin des 6 semaines d'entraînement.

	Semaine 1			Semaine 2			Semaine 3			Semaine 4			Semaine 5			Semaine 6		
	Pb 1	Pb 2	Pb 3	Pb 1	Pb 2	Pb 3	Pb 1	Pb 2	Pb 3	Pb 1	Pb 2	Pb 3	Pb 1	Pb 2	Pb 3	Pb 1	Pb 2	Pb 3
Gr																		

# Fiche synthèse par groupe des scores pour la saisie des réponses

## MANCHE D'ENTRAÎNEMENT

Indiquez ci-dessous, votre réponse (A ,B, C, D ou E) aux problèmes  
Gardez bien votre fiche jusqu'à la fin des semaines d'entraînement !

**GROUPE :**  
.....

**RAPPEL :**

Les réponses sont à saisir en ligne à la fin des 6 semaines d'entraînement.

	Semaine 1			Semaine 2			Semaine 3			Semaine 4			Semaine 5			Semaine 6		
	Pb 1	Pb 2	Pb 3	Pb 1	Pb 2	Pb 3	Pb 1	Pb 2	Pb 3	Pb 1	Pb 2	Pb 3	Pb 1	Pb 2	Pb 3	Pb 1	Pb 2	Pb 3
Gr																		

# RALLYE MATH SAVOIE

Groupe :



Entraînement 1/6

1

Louis a écrit le programme ci-dessous pour amener sa voiture télécommandée sur une case qu'il a choisie.

Sur quelle case la voiture va-t-elle arriver ?

### Programme de Louis

1 ↑	2 ↻	3 ↑	4 ↻	5 ↑
6 ↑	7 ↻	8 ↑	9 ↑	10 ↑
11 ↻	12 ↑	13 ↑	14 ↑	15 ↻
16 ↓	17 ↓			

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			✗	🚗				
2						✗		
3				✗				
4		✗					✗	
5					✗			
6					✗		✗	
7			✗					
8						✗		

### Légende



Le véhicule **pivote sur sa droite** (mais sans avancer).



Le véhicule **pivote sur sa gauche** (mais sans avancer).



Le véhicule **avance** d'une seule case.



Le véhicule **recule** d'une seule case.



Case sur laquelle le véhicule n'a pas le droit de passer.



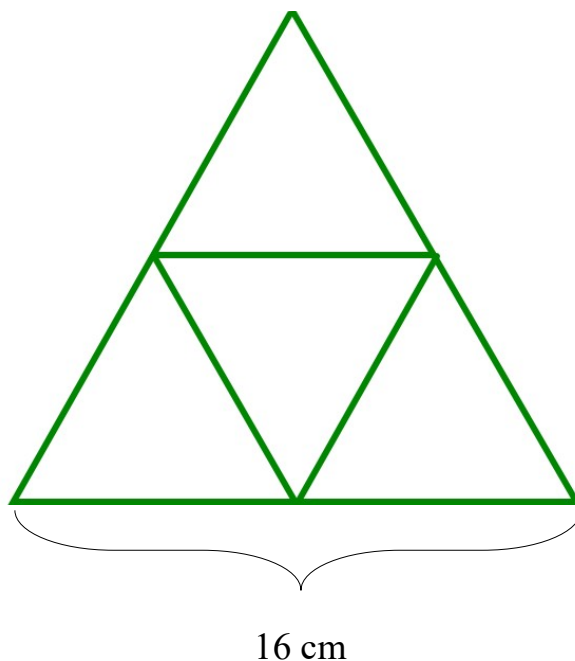
Voiture à découper pour manipulation

Réponse :

Groupe :

2

Le dessin montre un triangle équilatéral de 16 cm de côté, composé de petits triangles équilatéraux. Quel est le périmètre d'un petit triangle équilatéral ?



Réponse :

3

Asmine est passionnée par l'Empire romain et son armée. Elle veut constituer son armée dont les soldats seront symbolisés par des allumettes et répartis selon les règles antiques suivantes :

- une centurie est composée 60 soldats,
- un manipule est composé de 2 centuries,
- une cohorte est composée de 5 manipules,
- une légion est composée 5 cohortes.

Asmine veut former 1 légion et 2 cohortes.

De combien d'allumettes aura-t-elle besoin ?

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) D7	B) H7	C) D8	D) E8	E) Autre réponse
Problème 2 :				
A) 8 cm	B) 12 cm	C) 18 cm	D) 24 cm	E) Autre réponse
Problème 3 :				
A) 1 500	B) 3 600	C) 4 200	D) 1 800	E) Autre réponse

---

# REponses

**GROUPE :**

.....

Entourez la réponse pour chaque problème

Problème 1 :				
A) D7	B) H7	C) D8	D) E8	E) Autre réponse
Problème 2 :				
A) 8 cm	B) 12 cm	C) 18 cm	D) 24 cm	E) Autre réponse
Problème 3 :				
A) 1 500	B) 3 600	C) 4 200	D) 1 800	E) Autre réponse

# REPONSES ATTENDUES

**Problème 1 :** Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran en utilisant un logiciel de programmation.

A) D7

B) **H7**

C) D8

D) E8

E) Autre réponse

**Problème 2 :** Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs en utilisant des nombres entiers et des nombres décimaux.

A) 8 cm

B) 12 cm

C) 18 cm

D) **24 cm**

E) Autre réponse

**Problème 3 :** Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux.

A) 1 500

B) 3 600

C) **4 200**

D) 1 800

E) Autre réponse