

RALLYE MATH SAVOIE

Groupe :



Entraînement 4/6

1

Louis a écrit plusieurs programmes pour déplacer sa voiture jusqu'à la case « ARRIVÉE ».
Parmi les programmes qui fonctionnent, il veut conserver celui qui donne le moins d'ordres possible.
De quel programme s'agit-il ?

Programme 1

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

Programme 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

Programme 3

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

Programme 4

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

					ARRIVÉE



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



Le véhicule tourne **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.



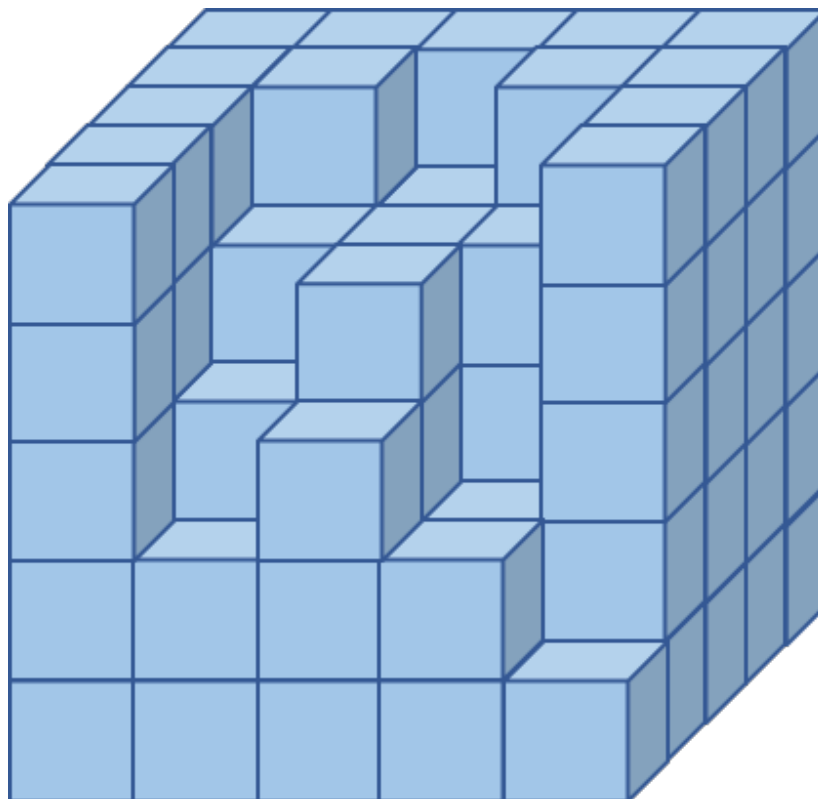
Voiture à découper pour manipulation

Réponse :

Groupe :

2

Combien de petits cubes manque-t-il pour pouvoir terminer le grand cube ?



Réponse :

3

Le photographe a aligné tous les élèves sur la photo de classe : Margot est 5^{ème} à partir de la gauche, Icham est 7^{ème} en partant de la droite. La moitié des élèves de la classe sont placés entre Margot et Icham.

Combien y-a-t-il d'élèves dans la classe ?

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) programme 1	B) programme 2	C) programme 3	D) programme 4	E) Autre réponse
Problème 2 :				
A) 22 cubes	B) 21 cubes	C) 20 cubes	D) 19 cubes	E) Autre réponse
Problème 3 :				
A) 23	B) 24	C) 25	D) 26	E) 27

REPONSES

GROUPE :

.....

Entourez la réponse pour chaque problème

Problème 1 :				
A) programme 1	B) programme 2	C) programme 3	D) programme 4	E) Autre réponse
Problème 2 :				
A) 22 cubes	B) 21 cubes	C) 20 cubes	D) 19 cubes	E) Autre réponse
Problème 3 :				
A) 23	B) 24	C) 25	D) 26	E) 27

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) programme 1	B) programme 2	C) programme 3	D) programme 4	E) Autre réponse
Problème 2 : (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations				
A) 22 cubes	B) 21 cubes	C) 20 cubes	D) 19 cubes	E) Autre réponse
Problème 3 : Résoudre des problème atypiques				
A) 23	B) 24	C) 25	D) 26	E) 27