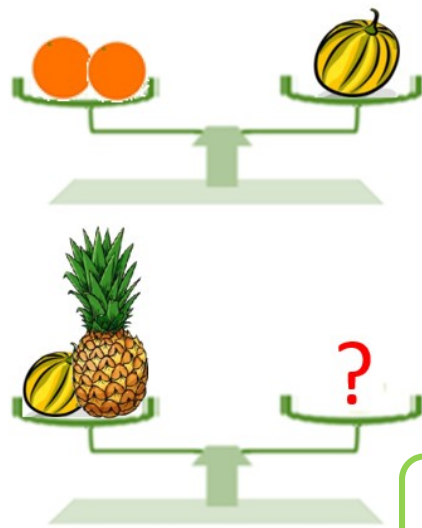
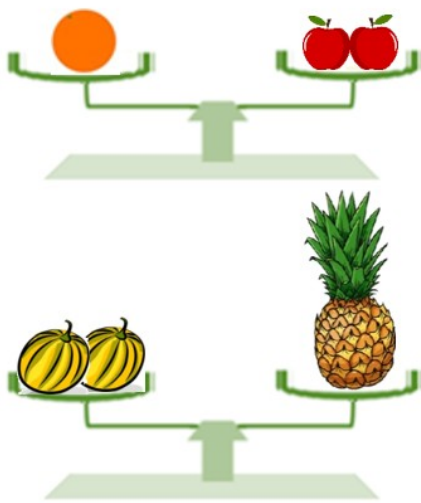


1

Jasmine et Elliot s'amuse à peser des fruits pour que la balance s'équilibre.

Combien de pommes doivent-ils mettre dans la dernière balance pour obtenir l'équilibre ?

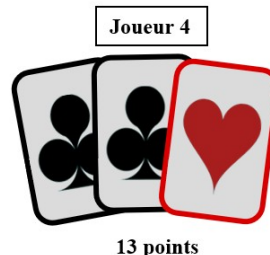
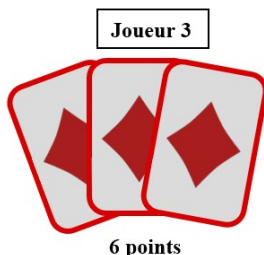
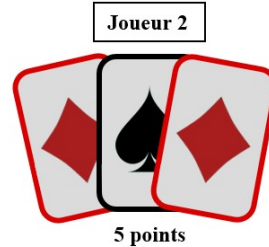
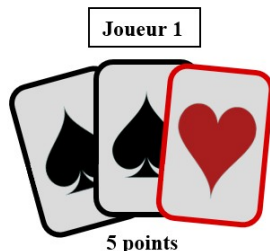


Réponse :

2

Quatre joueurs jouent avec des cartes cœur, carreau, pique et trèfle. On peut voir le nombre de points total que chaque joueur possède avec ses cartes. Chaque type de carte est toujours associé à un même nombre de points.

Quelle est la valeur d'une carte « trèfle » ?  ?

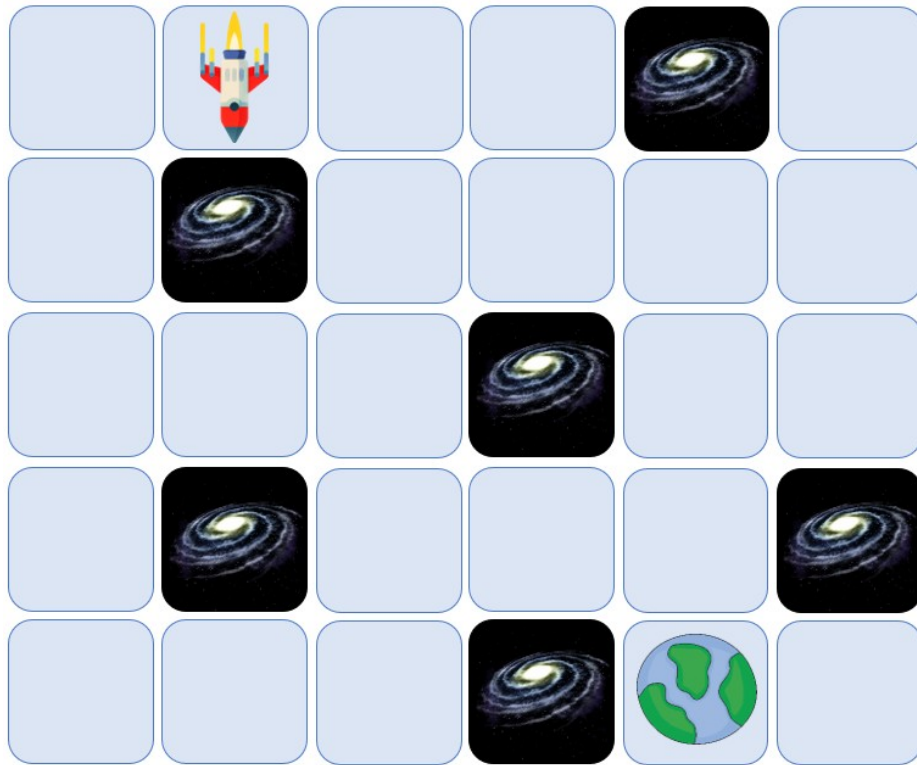


Réponse :

3

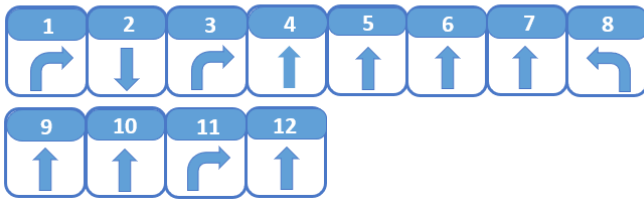
Le capitaine Cook veut entrer un programme pour déplacer son vaisseau jusqu'à la Terre en évitant les trous noirs.

Quel programme doit-il choisir ?

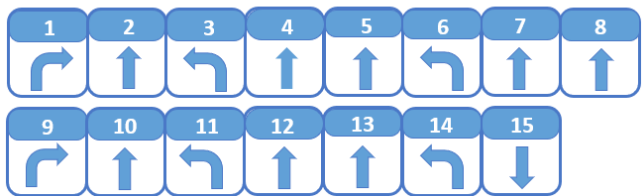


Fusée à découper pour manipuler

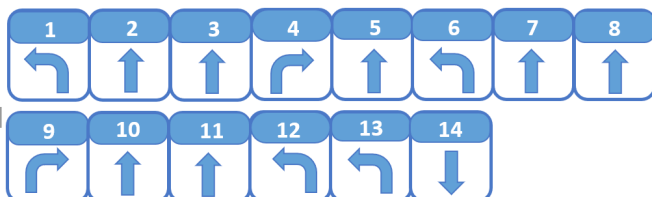
Programme 1 :



Programme 2 :



Programme 3 :



Légende



Le vaisseau **pivot** sur sa **droite** sans avancer.



Le vaisseau **pivot** sur sa **gauche** 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) 1 point	B) 2 points	C) 3 points	D) 4 points	E) 5 points
------------	-------------	-------------	-------------	-------------

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) 1 point	B) 2 points	C) 3 points	D) 4 points	E) 5 points
------------	-------------	-------------	-------------	-------------

Problème 3 :

A) Programme 1	B) Programme 2	C) Programme 3	D) Programmes 2 & 3	E) Autre réponse
----------------	----------------	----------------	---------------------	------------------

REPONSES ATTENDUES

Problème 1 : Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs.				
A) 6	B) 8	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) 1 point	B) 2 points	C) 3 points	D) 4 points	E) 5 points
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) Programme 2	C) Programme 3	D) Programmes 2 & 3	E) Autre réponse