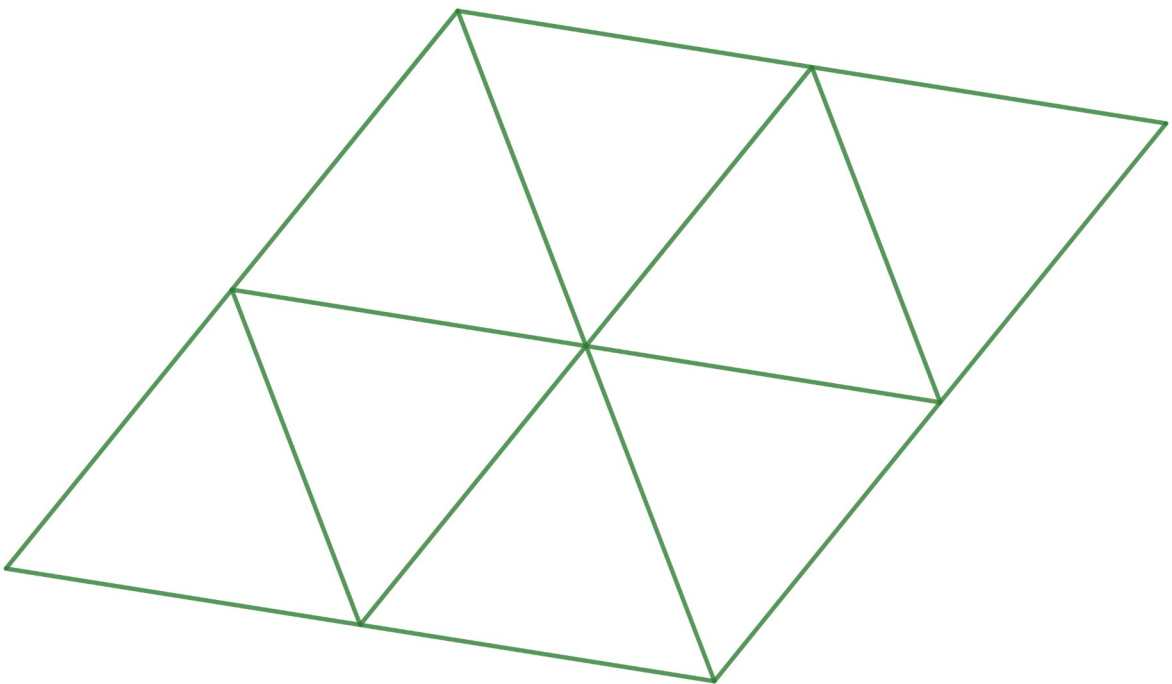


1

Combien y a-t-il de losanges dans cette figure ?



Réponse :

2

Je te propose une énigme :

« J'ai un nombre en tête. J'ajoute 3 à ce nombre. Je multiplie le résultat par 4. J'enlève ensuite 2. Je trouve 30.

Quel nombre ai-je en tête ? »

Réponse :

3

Le capitaine Cook a programmé sa navette pour qu'elle se rende sur une planète sans passer au-dessus d'un trou noir. En suivant le programme, donnez les coordonnées de la planète sur laquelle veut aller le capitaine.

Programme du capitaine :

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

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Légende



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



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



Le vaisseau avance d'une seule case.



Le vaisseau recule d'une seule case.



Case sur laquelle le vaisseau ne doit pas passer.



Fusée à découper pour manipuler

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) 5	B) 7	C) 9	D) 11	E) Autre réponse
Problème 2 :				
A) 4	B) 5	C) 6	D) 7	E) Autre réponse
Problème 3 :				
A) F3	B) G4	C) E5	D) F6	E) Autre réponse

REponses

GROUPE :

.....

Entourez la réponse pour chaque problème

Problème 1 :				
A) 5	B) 7	C) 9	D) 11	E) Autre réponse
Problème 2 :				
A) 4	B) 5	C) 6	D) 7	E) Autre réponse
Problème 3 :				
A) F3	B) G4	C) E5	D) F6	E) Autre réponse

REPONSES ATTENDUES

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

A) 5	B) 7	C) 9	D) 11	E) Autre réponse
------	------	------	-------	------------------

Problème 2 : Utiliser et représenter les nombres entiers.

A) 4	B) 5	C) 6	D) 7	E) Autre réponse
------	------	------	------	------------------

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

A) F3	B) G4	C) E5	D) F6	E) Autre réponse
-------	-------	-------	-------	------------------