



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 !

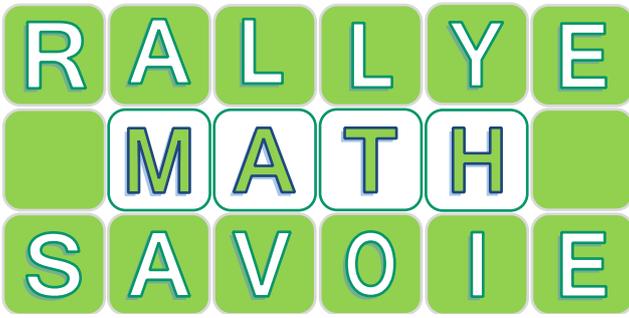
GROUPE :

.....

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																		



Groupe :



Entraînement 1/6

1

Yasmina s'amuse à former des mots avec les lettres a, l, m et e. Elle a donné une valeur (un nombre de points) à chacune de ces lettres.

Voici les mots qu'elle a formés et le nombre de points qu'ils représentent.

Quelle est la valeur de la lettre « e » ?

mal	=	17	points
mama	=	14	points
lama	=	20	points
malle	=	47	points
lame	=	37	points

Réponse :

2

Je cherche un nombre compris entre 100 et 200 dont la somme des chiffres est égale à 10. Combien de nombres correspondent à ma recherche ?

Réponse :

3

Le capitaine Cook a programmé sa navette pour qu'elle se rende sur une planète sans passer sur un trou noir. Sur quelle case se trouve cette planète ?

Programme du capitaine :

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

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



Fusée à découper pour manipuler

Légende :



La navette avance d'une case



La navette recule d'une case



La navette pivote sur sa droite (sans avancer)



La navette pivote sur sa gauche (sans avancer)



Trou noir : interdiction de passer

Réponse :

REPONSES

GROUPE :

.....

Entourez la réponse pour chaque problème

Problème 1 :				
A) 10 points	B) 5 points	C) 6 points	D) 20 points	E) Autre réponse
Problème 2 :				
A) 6	B) 8	C) 9	D) 10	E) Autre réponse
Problème 3 :				
A) F3	B) F5	C) D1	D) B5	E) Autre réponse

REPONSES

GROUPE :

.....

Entourez la réponse pour chaque problème

Problème 1 :				
A) 10 points	B) 5 points	C) 6 points	D) 20 points	E) Autre réponse
Problème 2 :				
A) 6	B) 8	C) 9	D) 10	E) Autre réponse
Problème 3 :				
A) F3	B) F5	C) D1	D) B5	E) Autre réponse

REPONSES ATTENDUES

Problème 1 : Résoudre des problèmes nécessitant la construction d'une démarche qui combine des étapes de raisonnement.				
A) 10 points	B) 5 points	C) 6 points	D) 20 points	E) Autre réponse
Problème 2 : Comprendre et appliquer les règles de la numération décimale de position.				
A) 6	B) 8	C) 9	D) 10	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) F5	C) D1	D) B5	E) Autre réponse