

Groupe:



Entraînement 4/6

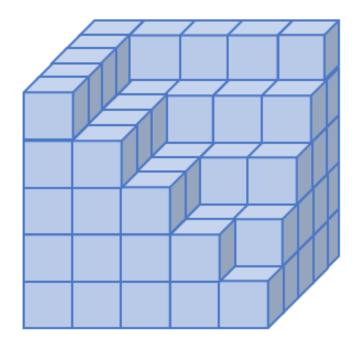
Je cherche un nombre compris entre 2000 et 3 000 qui est un multiple de dix et dont la somme des chiffres fait 8.

Combien de nombres correspondent à ma recherche ?

Réponse:

Mila veut confectionner un grand cube avec les petits cubes qu'elle possède.

Combien de cubes doit-elle encore ajouter pour achever sa construction?



Réponse:

3

Le capitaine Cook a ajouté une nouveauté dans son programme. Chaque fois que la lettre M est entrée dans le programme, celui-ci exécute les ordres qui figurent dans la partie « Mémoire ».

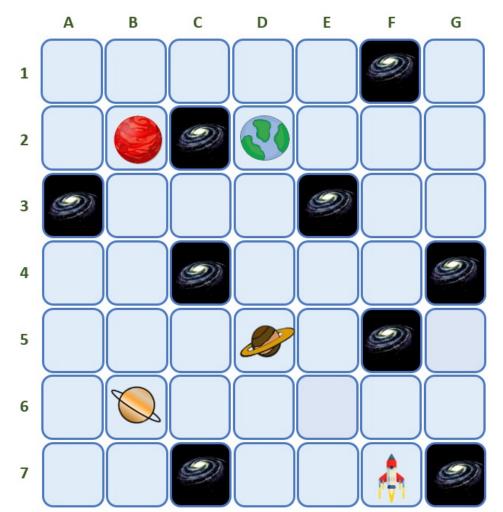
Donnez les coordonnées de la planète sur laquelle le capitaine va poser sa navette s'il rentre le programme suivant.

Programme du capitaine :



Mémoire:







Fusée à découper pour manipuler

<u>Légende</u>:



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



La navette effectue les ordres de la mémoire

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)



GROUPE:

Entourez la réponse pour chaque problème

Problème 1 :					
A) 5	B) 6	C) 7	D) 8	E) Autre réponse	
Problème 2 :					
A) 29 cubes	B) 30 cubes	C) 36 cubes	D) 55 cubes	E) Autre réponse	
Problème 3 :					
A) B2	B) D2	C) D5	D) B6	E) Autre réponse	

REPONSES		E P			S		S
----------	--	-----	--	--	---	--	---

GR	OUF	PE:

Entourez la réponse pour chaque problème

Problème 1 :					
A) 5	B) 6	C) 7	D) 8	E) Autre réponse	
Problème 2 :					
A) 29 cubes	B) 30 cubes	C) 36 cubes	D) 55 cubes	E) Autre réponse	
Problème 3 :					
A) B2	B) D2	C) D5	D) B6	E) Autre réponse	



Problème 1 : Comprendre et appliquer les règles de la numération décimale de position.					
A) 5	B) 6	C) <mark>7</mark>	D) 8	E) Autre réponse	
Problème 2 : Reconnaître, nommer, décrire des solides simples ou des assemblages de solides simples.					
A) 29 cubes	B) <mark>30 cubes</mark>	C) 36 cubes	D) 55 cubes	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) <mark>B2</mark>	B) D2	C) D5	D) B6	E) Autre réponse	