

C 1.5 Prédire le résultat d'une séquence d'actions

Nous avons élaboré des items pour évaluer la compétence ciblée ci-dessus. Toutefois, il est tout à fait possible qu'un deuxième item évaluant une autre compétence soit proposé. Dans ce cas, cette autre compétence est précisée.

Item a

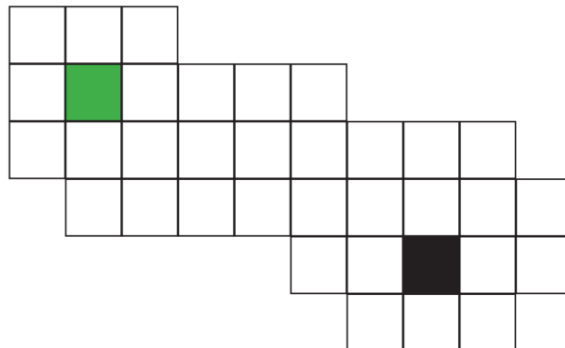
Le but du jeu est assez simple. Il « suffit » d'amener un bloc à tomber dans un trou en le déplaçant sur un plateau quadrillé comprenant X cases.

Il est possible de déplacer le bloc à gauche, à droite, en avant, ou en arrière. La particularité de ce bloc est qu'il ne se déplace pas en glissant sur le quadrillage, mais en tombant, occupant ainsi deux cases à chaque fois qu'il se retrouve sur son flanc.

Attention, le bloc ne peut sortir du quadrillage pour effectuer un déplacement.

Illustration sur trois mouvements :

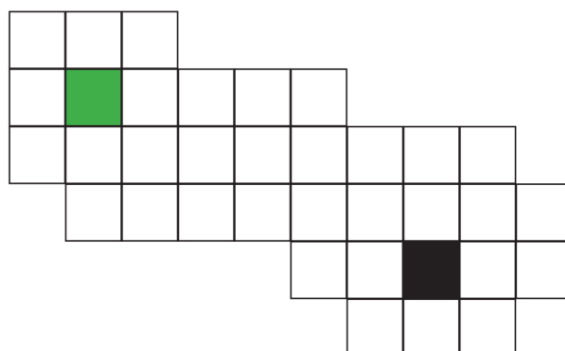

Le plan sur lequel le bloc se déplace est celui-ci :



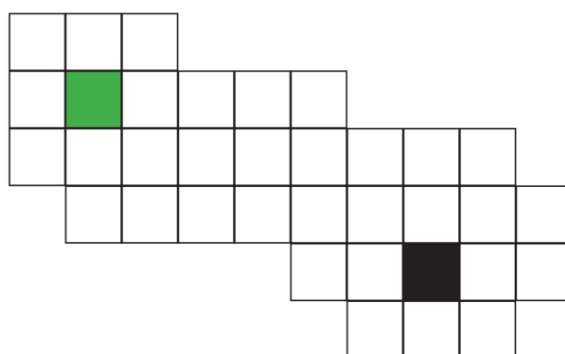
Le bloc est en vert en position debout comme présenté sur l'image « état initial ».

Après chacune des suites d'instructions suivantes, où arrivera le bloc ? Fais une croix sur les quadrillages suivants :

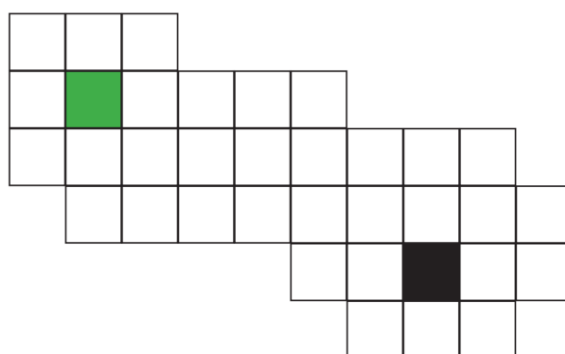
Séquence d'actions n°1 : ↓→→→→→→↓



Séquence d'actions n°2 : →↓→→→→↓



Séquence d'actions n°3 : ↓→→→→→↓→



Item 2 b

Voici des instructions qui sont données à un robot :

- Place ton crayon sur le papier et ne le relève pas
- Trace une ligne horizontale de 3 cm en te dirigeant vers la droite
- Trace une ligne verticale de 3 cm en te dirigeant vers le bas
- Trace une ligne horizontale de 3 cm en te dirigeant vers la gauche
- Trace une ligne verticale de 3 cm en te dirigeant vers le haut
- Trace une ligne verticale de 4 cm en te dirigeant vers le haut
- Trace une ligne horizontale de 2 cm en te dirigeant vers la droite
- Trace une ligne verticale de 4 cm en te dirigeant vers le bas

Sans tracer, entoure le dessin qui sera obtenu après avoir suivi les instructions.

