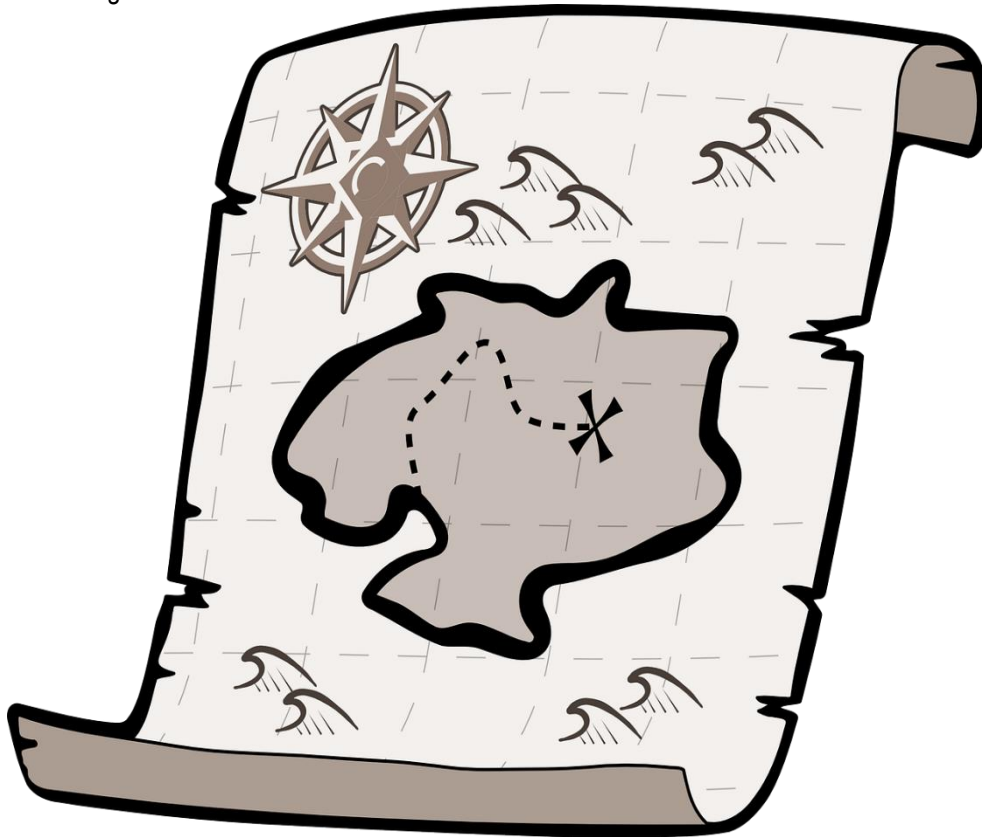


**C 5.1 Représenter des objets ou séquences d'actions au moyen d'une représentation formelle**

*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**

<sup>1</sup>Bonne nouvelle, tu as découvert une carte au trésor ! Malheureusement, les informations qui s'y trouvent sont impossibles à comprendre. Heureusement, au dos de cette carte se trouve un curieux document qui va te permettre de décoder ce qui se trouve sur cette carte ! Attention, les points représentent les espaces et les tirets permettent de distinguer les chiffres.



12-5-.-2-21-20-9-14-.-19-5-.-20-18-15-21-22-5-  
 .-4-1-14-19-.-12-1-.-3-12-1-19-19-5-.-22-15-9-19-9-14-5

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

<sup>1</sup> <https://pixabay.com/fr/vectors/carte-au-tr%C3%A9sor-chasse-au-tr%C3%A9sor-153425/>

A l'aide de cette table de conversion, décode le message de cette carte.

.....

.....

.....

Le butin se trouve dans la classe voisine

Maintenant que tu as découvert le message secret de cette carte, il ne faut pas que d'autres personnes puissent s'emparer du trésor ! Tu décides donc de coder une fausse instruction à l'aide d'une table de conversion que tu vas créer.

**Ma table de conversion :**

A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	
H	
I	
J	
K	
L	
M	
N	
O	
P	
Q	
R	
S	
T	
U	
V	
W	
X	
Y	
Z	

Mon message codé :

## Item B

Comme tu le sais, depuis l'arrivée du Covid 19, nous devons respecter une série de règles très strictes pour éviter la propagation du virus. Malheureusement, certaines personnes sont illettrées et/ou leur langue maternelle n'est pas le français. Ces personnes ont aujourd'hui besoin de toi pour comprendre ces règles. Imagine un moyen de leur faire comprendre les instructions suivantes (cela peut-être sous la forme d'un dessin, de symboles, etc.) :

<p><i>« Porter le masque »</i></p>	
<p><i>« Se laver les mains »</i></p>	
<p><i>« Garder les distances de sécurité »</i></p>	
<p><i>« Inviter seulement à la maison une personne en plus que celle(s) du foyer »</i></p>	

## Item C

Un personnage doit avancer dans les cinq cases. D'une case à l'autre, le déplacement correspond à un pas.



--	--	--	--	--

1. Représente, avec un symbole, l'action « faire un pas ».

--

2. À partir du symbole créé, rédige la séquence d'actions qui va permettre à ton personnage d'aller jusqu'à la dernière case :

--

3. Représente, avec un seul symbole, l'ensemble des déplacements pour aller jusqu'à la dernière case.

--

4. Quel programme dois-tu créer pour que le personnage arrive à la dernière case ?



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Ton programme :

--