

C 6.1. Vérifier si une séquence d'actions atteint un objectif donné

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

A la manière d'un « Puzzle Game » bien connu, ce jeu a pour objectif d'aligner un maximum de lignes horizontales sans laisser un seul trou.

Ton instituteur a imaginé une séquence d'actions permettant d'aligner deux lignes entières grâce à la pièce rouge (voir le quadrillage de droite situé ci-dessous)! Cela dit, il n'a pas testé sa stratégie. Il compte donc sur toi pour vérifier que ses instructions sont bonnes.

Voici les instructions sur base de la position initiale de l'objet présenté sur le quadrillage situé ci-dessous à gauche:

1. Déplacement de l'objet de 1 case vers le bas
2. Rotation de l'objet de 90° vers la droite
3. Déplacement de l'objet de 1 case vers le bas
4. Déplacement de l'objet de 3 cases vers la gauche
5. Déplacement de l'objet de 8 cases vers le bas

Pour t'aider à vérifier si les instructions sont correctes, tu as à ta disposition plusieurs quadrillages (à la deuxième page) représentant chacun une instruction différente. Colorie les différents emplacements de la pièce sur chacun d'entre eux afin de vérifier chaque étape et le résultat final.

Les quadrillages :





