



### 3- PROGRAMME A TROUS

- 1) Trace un **triangle** équilatéral ABC de 5 cm de **côté**.
- 2) Place les points D et E milieux respectifs des **segments** [AB] et [CA].
- 3) Trace les segments [DC] et [BE] ; leur **point** d'intersection s'appelle I.
- 4) Trace le cercle **de centre I** passant par les points A, B, C.

GRILLE DE CORRECTION PROPOSEE		
Compétence	Critères	Niveau (ou points)
<b>Communiquer</b> (4 points)	Figure constructible avec vocabulaire mathématique adapté	4
	Figure « constructible », mais vocabulaire inadapté (ex : utilisation de mots tels que rond, trait, taille...)	3
	Figure partiellement constructible avec vocabulaire mathématique adapté	2
	Figure partiellement constructible avec vocabulaire mathématique inadapté	1
	Figure non constructible	0

Afin de lui conférer une valeur identique aux autres, le nombre de points d'un tel défi peut être ramené à 10.  
Vous pouvez aussi adapter votre barème en interne selon vos constats.

### 4- MINUSCULE

Une fourmi pèse 0,01 g.

Si elle peut soulever jusqu'à 100 fois sa masse, cela signifie qu'elle peut soulever au maximum  $100 \times 0,01$  g, soit 1g.

Il est impossible qu'une fourmi soulève un sucre de 6g car ce serait 600 fois sa masse.

**La photo est donc truquée.**

GRILLE DE CORRECTION PROPOSEE			
Compétence		Critères	Points
<b>Modéliser</b> (5 points)	Transposition de la situation en langage mathématique	Oui	1
		Non	0
	Démarche	Pertinente et aboutie	2
		Pertinente mais inaboutie	1
		Inadaptée à la situation	0
	Choix des calculs adapté	Oui	1
		Non	0
	Utilisation des unités	Unités adaptées à la situation	1
Erreur d'unité		0,5	
Pas d'unité		0	
<b>Communiquer</b> (5 points)	Explications	Claires	2
		Confuses	1
		Absentes	0
	Réponse	Exacte	3
		Inexacte, mais en adéquation avec la question	2
		Sans lien avec la question posée	1
	Absence de réponse	0	

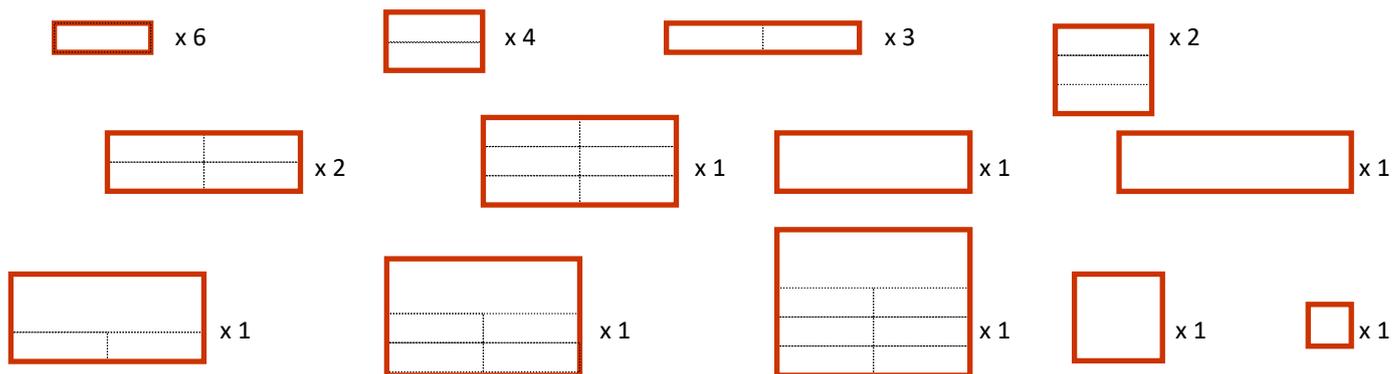
### 5- CARRE PRESQUE MAGIQUE

Plusieurs possibilités...

2 3 1	3 1 2	2 1 3	1 3 2
1 2 3	1 2 3	3 2 1	3 2 1
3 1 2	2 3 1	1 3 2	2 1 3

GRILLE DE CORRECTION PROPOSEE			
Compétence	Critères		Niveau (ou points)
<b>Raisonner</b> <i>(10 points)</i>	Carré n°1	Sans erreur	4
		Tous les jetons sont utilisés, mais une ligne ou diagonale n'est pas égale à 6	3
		Tous les jetons sont utilisés, mais 2 lignes ou diagonales ne sont pas égales à 6 (différent du modèle)	2
		Reprise du modèle	1
		Utilisation de mauvais jetons	1
		Carré vide	0
Carré n°2	Sans erreur	4	
	Tous les jetons sont utilisés, mais une ligne ou diagonale n'est pas égale à 6	3	
	Tous les jetons sont utilisés, mais 2 lignes ou diagonales ne sont pas égales à 6 (différent du modèle)	2	
	Reprise du modèle	1	
	Utilisation de mauvais jetons	1	
	Carré vide	0	
Carré supplémentaire	Sans erreur	2	

## 6- CACHE-CACHE GEOMETRIQUE

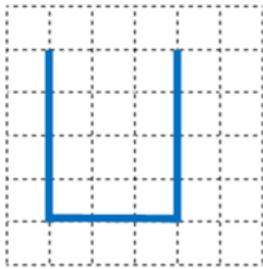


Il y a 25 rectangles

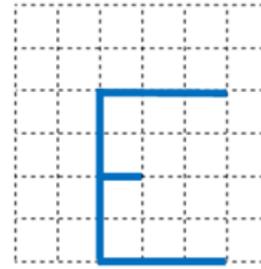
GRILLE DE CORRECTION PROPOSEE			
Compétence	Critères		Points
<b>Chercher</b> <i>(5 points)</i>	Stratégie	Organisée + réponse correcte 25	5
		Organisée + réponse 23 (non comptage des 2 carrés)	4
		Organisée + réponse erronée mais proche du résultat (ex : 21, 27)	3
		Inadaptée avec réponse erronée (ex : 12)	2
		Inadaptée avec réponse 8 ou 10	1
Absence	0		
<b>Communiquer</b> <i>(5 points)</i>	Explication de la démarche utilisée	Choix de modes de communication adaptés (ex : texte explicatif, tableau, couleurs, codage...)	/ 3
		Clarté d'ensemble, lisibilité	/ 2

## 7- PROGRAMMATION

Script1



Script 2



GRILLE DE CORRECTION PROPOSEE			
Compétence	Critères		Niveau (ou points)
<b>Représenter (10 points)</b>	<b>Script 1</b>	Script réalisé sans erreur	<b>5</b>
		Script partiellement réalisé, sans erreur (ex. : seules 2 barres du U sont tracées et bien positionnées)	<b>4</b>
		Script réalisé, avec des erreurs (ex. : 3 barres du U sont tracées, mais mal positionnées)	<b>3</b>
		Script partiellement réalisé, avec des erreurs ( ex. : 2 barres du U sont tracées, mais mal positionnées)	<b>2</b>
		Script partiellement réalisé mais sans cohérence (ne correspond pas du tout à la lettre attendue)	<b>1</b>
		Absence de réponse	<b>0</b>
	<b>Script 2</b>	Script réalisé sans erreur	<b>5</b>
		Script partiellement réalisé, sans erreur (ex. : seules 2 barres du U sont tracées et bien positionnées)	<b>4</b>
		Script réalisé, avec des erreurs (ex. : 3 barres du U sont tracées, mais mal positionnées)	<b>3</b>
		Script partiellement réalisé, avec des erreurs ( ex. : 2 barres du U sont tracées, mais mal positionnées)	<b>2</b>
		Script partiellement réalisé mais sans cohérence (ne correspond pas du tout à la lettre attendue)	<b>1</b>
		Absence de réponse	<b>0</b>