

## Grilles de correction sujet C3

### Exercice 1 : Jeu d'arcade

	Valorisation
<b>Les déplacements</b>	
Tous les personnages, toutes les cerises et tous les points ont bien été « croqués », sauf la cerise inaccessible.	
Aucune ligne n'a été franchie.	
Les déplacements horizontaux et verticaux ont été respectés.	
<b>La démarche</b>	
La division a été effectuée le plus tôt possible.	
La multiplication a été effectuée le plus tard possible.	
La démarche est clairement explicitée.	
Les informations du tableau ont été correctement utilisées.	
<b>Les calculs</b>	
Les opérations ont été effectuées de manière cohérente.	
Le score apparaît distinctement.	
Le score proposé est cohérent avec le parcours effectué.	
Le score proposé est bien le score maximum.	

**Exercice 2 : combien de poèmes ?**

	Valorisation
<b>Question 1</b>	
La réponse correcte est donnée : 58 ans.	
La soustraction (posée ou en ligne) est présente : 1961 – 1903.	
La réponse (correcte ou non) est donnée dans une phrase à la syntaxe correcte.	
<b>Question 2</b>	
<i>La recherche est présentée à l'aide d'un schéma type « arbre de dénombrement ».</i>	
La recherche de la solution est présentée en prenant appui uniquement sur des multiplications. (Le principe multiplicatif est utilisé).	
La solution proposée correspond à un produit de plusieurs facteurs égaux à 10.	
La solution correcte écrite en chiffre est proposée : 100 000 000 000 000.	
La solution correcte écrite en lettres est proposée : cent mille milliards.	
La réponse (correcte ou non) est donnée dans une phrase à la syntaxe correcte.	
<b>Question 3</b>	
<i>La recherche est présentée à l'aide d'un schéma type « arbre de dénombrement ».</i>	
La recherche de la solution est présentée en prenant appui uniquement sur des multiplications. (Le principe multiplicatif est utilisé).	
La solution proposée correspond à un produit de plusieurs facteurs égaux à 6.	
La solution correcte écrite en chiffre est proposée : 1 296.	
La réponse (correcte ou non) est donnée dans une phrase à la syntaxe correcte.	
<i>La réponse (correcte ou non) est donnée en lettres dans une phrase.</i>	

### Exercice 3 : La fourmi de Langton

Partie 1 : Etat suivant	Valorisation
La rotation de 90° vers la gauche est respectée.	
Le changement de couleur est effectué.	
Le changement de case est effectué.	
Partie 1 : Etat précédent	Valorisation
Le changement de case est effectué.	
L'orientation « inversée » de 90° est respectée.	
Le changement de couleur de case est respecté.	
Partie 2	Valorisation
<i>Les différentes étapes sont dessinées.</i>	
Les consignes sont respectées en fonction des couleurs de cases.	
La réponse est correcte : la 5 <sup>ème</sup> étape.	
La réponse (juste ou non) est donnée dans une phrase à syntaxe correcte.	
Des traces de recherches pertinentes apparaissent.	
Partie 3	Valorisation
Le programme proposé utilise bien les procédures <b>carrenoir</b> et <b>carreblanc</b> .	
Les orientations sont indiquées dans le bon sens.	
Les lignes 6 à 9 sont correctes.	
.	

### Exercice 3 : Jouer les super-héros (sujet classique)

<b>Pour tout ou partie de l'exercice :</b>	<b>Valorisation</b>
Un mode de représentation (tableau, dessins, ...) a été utilisé.	
Des essais même non concluants montrent que les élèves ont compris le principe.	
<b>Question 1) a)</b>	<b>Valorisation</b>
La composition de la plante à l'issue de chaque étape est donnée.	
La composition de la plante à l'issue des attaques est retrouvée et justifiée.	
<b>Question 1) b)</b>	<b>Valorisation</b>
La stratégie d'attaques est rejetée.	
Une justification correcte est donnée.	
Une justification correcte est donnée et correctement rédigée (syntaxe).	
<b>Question 2)</b>	<b>Valorisation</b>
Des essais même non concluants apparaissent.	
Une proposition correcte d'attaques est donnée, quelque soit le nombre de coups nécessaires.	
Une proposition correcte est donnée, en 9 attaques.	
Les propositions sont justifiées.	