


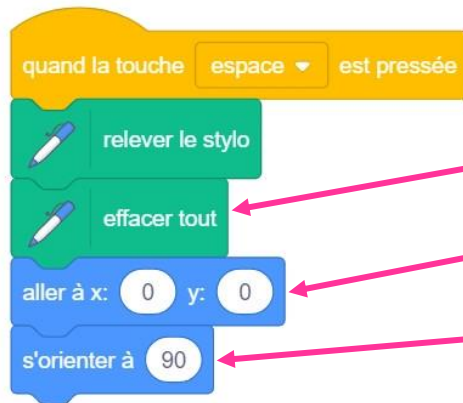
Découverte des instructions SCRATCH - Version ordinateur

Dans #Raccourci-Applications puis dans Mathématiques, ouvre SCRATCH 3

Le mode **stylo** n'est pas intégré par défaut. Il faut l'ouvrir dans  (en bas à gauche)

Partie 1 : Nous allons créer un bouton « reset » qui permettra d'effacer les tracés :

1) Recopie le programme suivant :

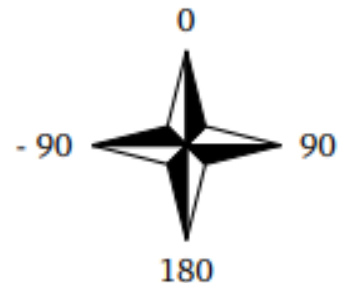


Tu peux choisir la touche du clavier de ton choix.

Efface tous les traits de construction

Reviens au milieu de l'écran

S'oriente vers la droite



2) Nous allons faire déplacer le Lutin.


Recopie le programme suivant à côté du programme précédent.



Choisi la couleur de ton choix

C'est pour modifier la taille du stylo.



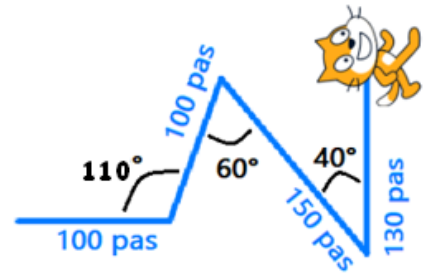
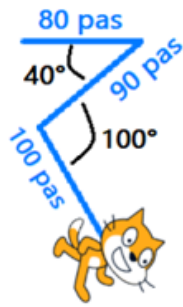
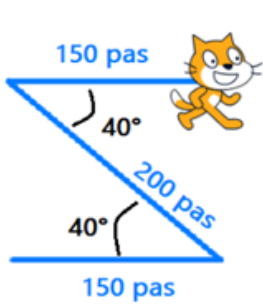
Appuie sur  , tu devrais avoir la même figure que moi.

Fais valider ta construction par le professeur.

3) Appuie sur « ESPACE » (ou le bouton choisi) pour effacer la construction.

Supprime tous les icones bleus précédents en les déplaçant tout à gauche dans la liste des instructions.

Recopie les programmes que tu avais écrits sur la première partie pour vérifier s'ils sont bons.

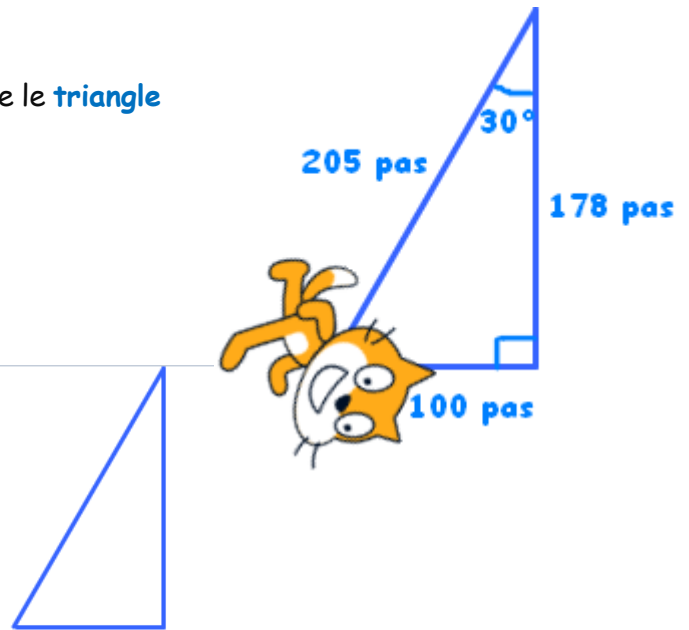


Fais valider chaque construction par le professeur.

Partie 2 : Nous allons faire tracer des triangles :

1) En suivant les mêmes consignes que précédemment, trace le **triangle rectangle** suivant :

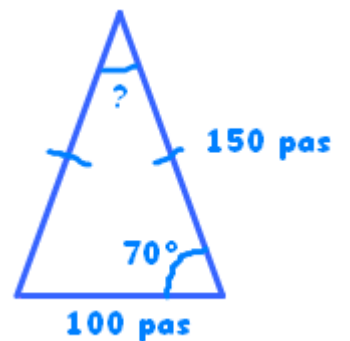
Note : Il est possible de cacher le Lutin Chat :



Fais valider la construction par le professeur.

2) En suivant les mêmes consignes que précédemment, trace le **triangle isocèle** suivant :

Fais valider la construction par le professeur.



3) a) En suivant les mêmes consignes que précédemment, trace un **triangle équilatéral** de coté 150.

Fais valider la construction par le professeur.

b) Il y a des répétitions dans le programme précédent, utilise l'instruction simplifier le programme.



pour

Fais valider la construction par le professeur.

Partie 3 : Nous allons faire tracer des quadrilatères :

1) En suivant les mêmes consignes que précédemment, trace un **rectangle** de longueur **150** et de largeur **100**.

Utilise l'instruction



pour simplifier le programme.

Fais valider la construction par le professeur

1) En suivant les mêmes consignes que précédemment, trace un **carré** de longueur **140**.

Utilise l'instruction



pour simplifier le programme.

Fais valider la construction par le professeur

Partie 4 : Nous allons faire tracer un hexagone régulier :

Un **hexagone régulier** est un hexagone constitué de 6 triangles **équilatéraux**.

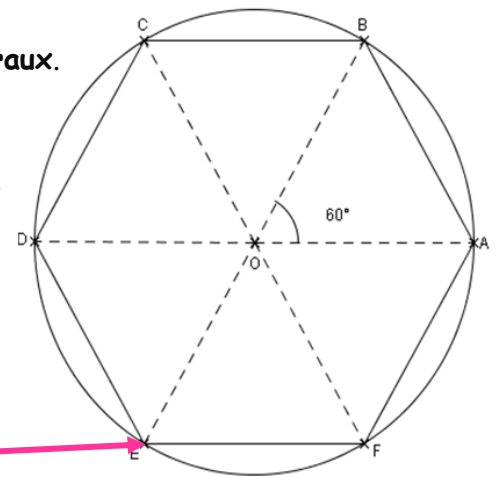
1) En suivant les mêmes consignes que précédemment, trace un **hexagone régulier** de longueur **100**.

Utilise l'instruction



pour simplifier le programme.

Départ du Lutin



Fais valider la construction par le professeur

Jeux de Labyrinthe

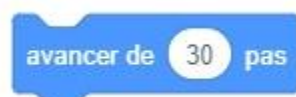
Bonus 1 :

Fais Fichier -> Importer depuis votre ordinateur -> PC -> Classe de 5eme1 -> Mathématiques -> **Bonus1.sb3**

Le but du jeu est de placer la flèche dans le carré vert.

On se déplace d'une case en avançant de **30** pas. Un bouton « reset » a été créé pour revenir au départ en appuyant sur la touche R.

En utilisant les instructions



(à mettre après chaque

avancement pour voir le déplacement) et



, complète le programme.

Bonus 2 :

Fais Fichier -> Importer depuis votre ordinateur -> **Bonus2.sb3**

Le but du jeu est de placer la flèche dans le carré vert.

On peut rajouter les instructions :



Complète le programme à l'aide de **11** instructions.

Bonus 3 :

Fais Fichier -> Importer depuis votre ordinateur -> **Bonus3.sb3**

Complète le programme à l'aide de **19** instructions.

Bonus 4 :

Fais Fichier -> Importer depuis votre ordinateur -> **Bonus4.sb3**

Complète le programme à l'aide de **9** instructions.

Bonus 5 :

Fais Fichier -> Importer depuis votre ordinateur -> **Bonus5.sb3**

Complète le programme à l'aide de **17** instructions.