

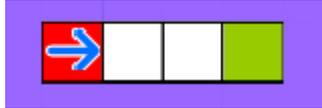
Accompagnement personnalisé - Découvrir SCRATCH

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

Exercice 1 :

Fais Fichier → Load from your computer → PC → Ton Espace Personnel → Devoirs → Mathématiques → Découverte Scratch → Exercice_1.sb3

L'objectif est de programmer la flèche (appelé Lutin) pour qu'elle se déplace sur la case verte.



Nous allons utiliser les instructions suivantes.

Pour démarrer un programme, il faut appuyer sur  donc commence toujours par 

Pour arrêter un programme, il faut appuyer sur 

Pour avancer d'une case, un bloc a été créé  disponible dans  Mes Blocs

A l'aide de **3** instructions, programme la flèche pour aller sur la case verte. 

Exercice 2 : Ouvre le fichier Exercice_2.sb3. N'enregistre pas.

Quand il y a de nombreuses répétitions, nous pouvons utiliser l'instruction  dans  Contrôle .
(le nombre 10 peut bien évidemment être changé)

A l'aide de **2** instructions, programme la flèche pour aller sur la case verte. 

Exercice 3 : Ouvre le fichier Exercice_3.sb3. N'enregistre pas.

A l'aide de  ou  dans  Mouvement , programme en **8** instructions la flèche pour aller sur la case verte. 

Exercice 4 : Ouvre le fichier Exercice_4.sb3. N'enregistre pas.

A l'aide de **14** instructions, programme la flèche pour aller sur la case verte. 

Exercice 5 : Ouvre le fichier **Exercice_5.sb3**. N'enregistre pas.

A l'aide de **5** instructions, programme la flèche pour aller sur la case verte.

Indication : Dans un bloc répéter, on peut mettre plusieurs instructions.

Exercice 6 : Ouvre le fichier **Exercice_6.sb3**. N'enregistre pas.

L'objectif est à présent de passer sur toutes les fraises.

A l'aide de **4** instructions seulement, programme la flèche pour ramasser les **4** fraises.

Indication : Tu peux mettre un bloc répéter dans un bloc répéter.

Exercice 7 : Ouvre le fichier **Exercice_7.sb3**. N'enregistre pas.

Un bloc  a été créé pour reculer d'une case.

A l'aide de **9** instructions seulement, programme la flèche pour ramasser les **6** fraises.

Exercice 8 : Ouvre le fichier **Exercice_8.sb3**. N'enregistre pas.

A l'aide de **14** instructions seulement, programme la flèche pour ramasser les **6** fraises.

Exercice 9 : Ouvre le fichier **Exercice_9.sb3**. N'enregistre pas.

A l'aide de **18** instructions seulement, programme la flèche pour ramasser les **4** fraises.

Exercice 10 : Ouvre le fichier **Exercice_10.sb3**. N'enregistre pas.

A l'aide de **7** instructions seulement, programme la flèche pour ramasser les **4** fraises.