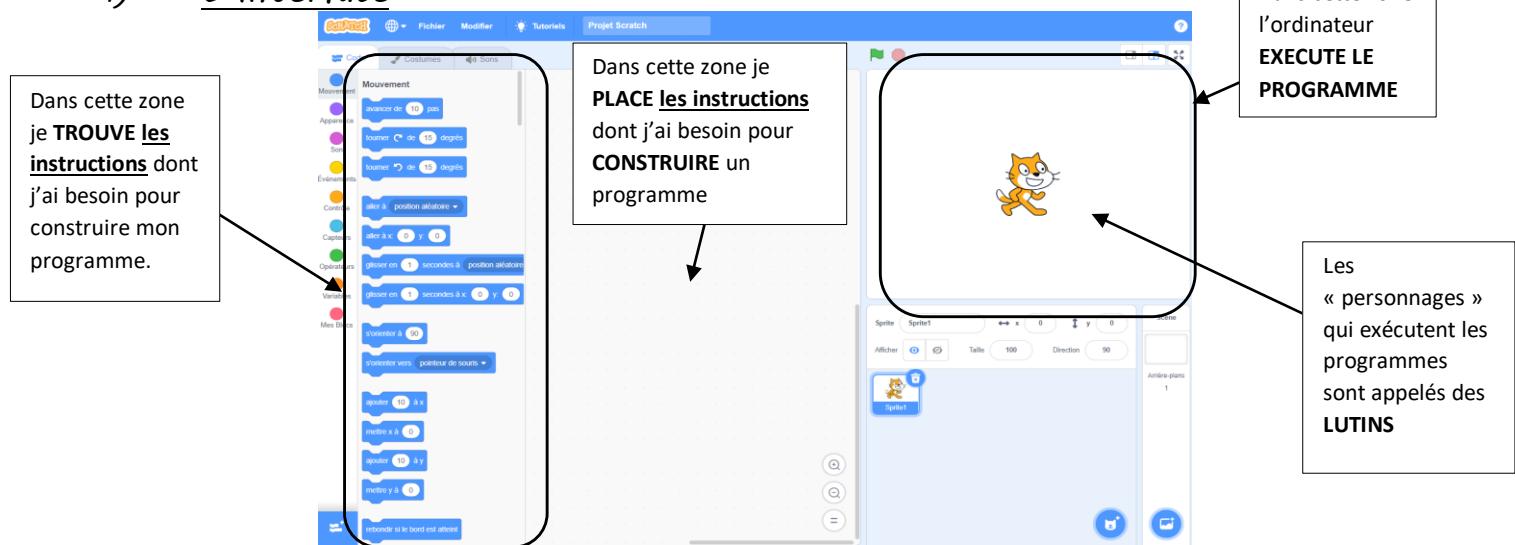


SCRATCH Fiche N°1

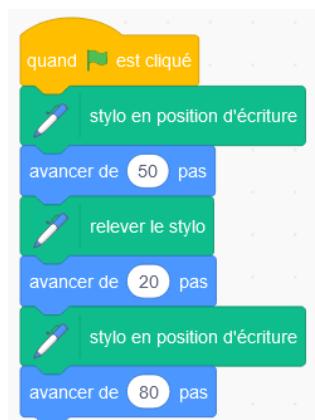
Vocabulaire - Créer - Exécuter - Avancer - Tracer - Tourner

I) L'interface



Avant de commencer : Clique en bas à gauche sur puis sur Stylo

II) Avancer/Tracer



1) Cherche les instructions pour construire le programme ci-contre puis exécute-le.

2) Réponds aux questions ci-dessous :

Où dois-tu appuyer pour exécuter/lancer le programme ?

De combien de pas avance le lutin en tout ?

De combien de pas avance le lutin en traçant ?

De combien de pas avance le lutin sans tracer ?

Dans quelle direction part le lutin au début ?

- Appelle le professeur pour qu'il vérifie. Une fois fait tu peux supprimer.

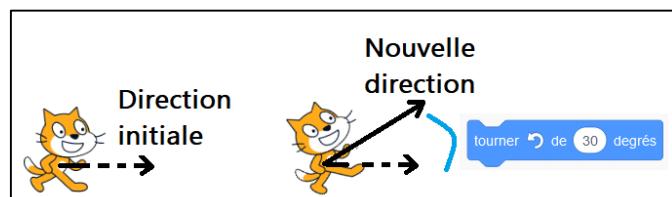
III) Tourner

Pour que le lutin tourne on utilise les instructions :

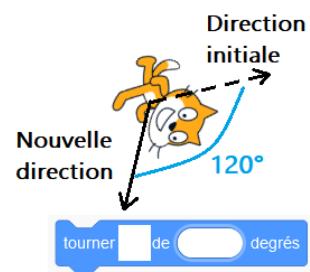
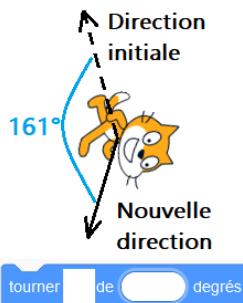
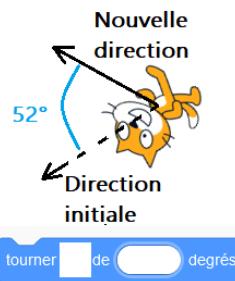
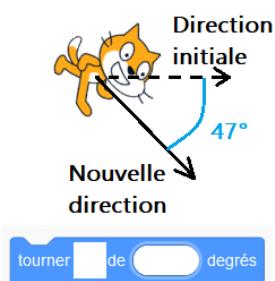


Attention : Le lutin tourne par rapport à sa direction initiale (« là où il aurait dû aller »).

Exemples :



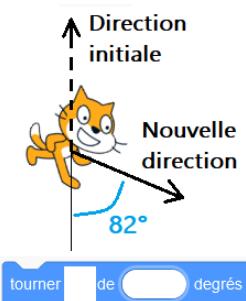
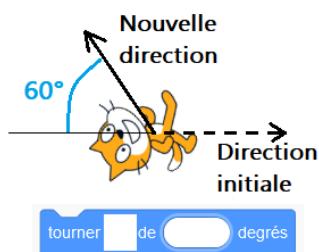
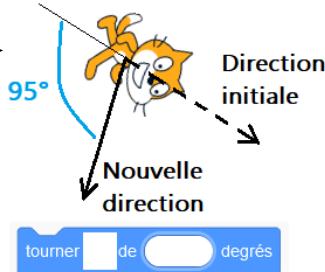
1) Dans chaque cas complète l'instruction correspondant au mouvement que le lutin a réalisé.



Rappel

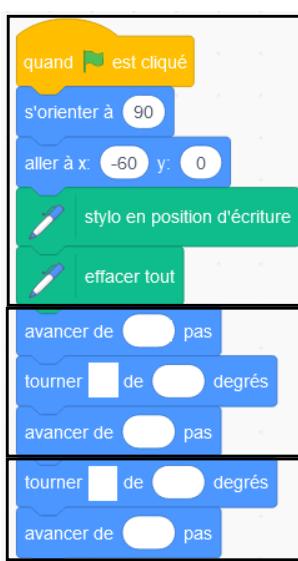
$$\widehat{AOB} = 180^\circ$$

Angle plat

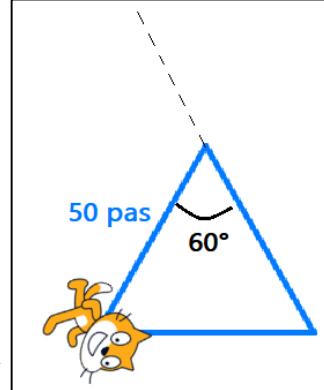
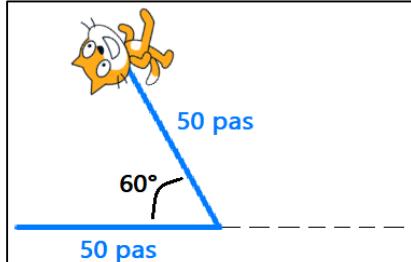


- Appelle le professeur pour qu'il vérifie.

2) Complète le programme pour obtenir la figure ci-dessous.



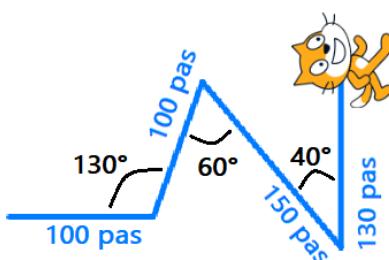
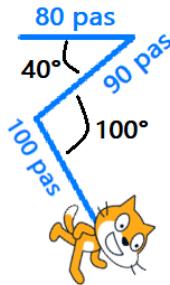
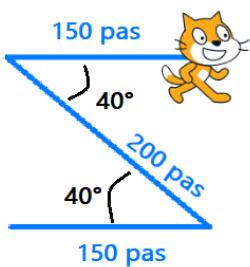
Cette partie la permet de remettre le lutin dans le bon sens (il regarde à droite) et d'effacer les anciens tracés. On le travaillera une prochaine fois 😊



3) Construis le programme sur l'ordinateur et exécute-le pour vérifier.

- Appelle le professeur si tu n'arrives pas à obtenir le triangle équilatéral ou pour qu'il vérifie avant de supprimer

4) Crée un programme permettant de tracer chaque figure :



- Vérification

- Vérification

- Vérification