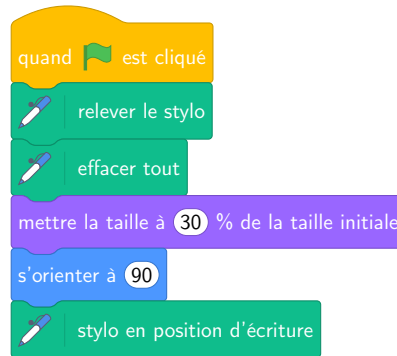


Déplacements avec Scratch

6e

Activité 1 : prise en main de Scratch

- 1► Ouvrez Scratch, puis suivez les instructions du professeur au tableau pour reproduire et exécuter le programme suivant :



- 2► Dans l'onglet Mouvement, sur le bloc **avancer de 10 pas**, cliquez sur le **10** et inscrivez la valeur **50**.

De même, inscrivez la valeur **90** dans les blocs **tourner ⤿ de 15 degrés** et **tourner ⤴ de 15 degrés**.

- 3► Placez un bloc **avancer de 50 pas** et un bloc **tourner ⤿ de 90 degrés** (séparés) sur l'espace de travail.

- 4► Cliquez sur **avancer de 50 pas**, puis sur **tourner ⤿ de 90 degrés**, et recommencez ceci 3 fois. Quelle est la figure tracée ?

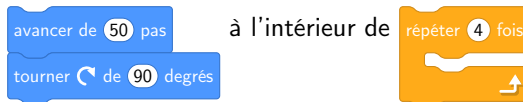
- 5► Cliquez sur le programme de la première question. Glissez le bloc **tourner ⤿ de 90 degrés** en-dessous de **avancer de 50 pas** : ils vont fusionner. Cliquez 4 fois sur ce bloc fusionné. Que remarquez-vous ?

- 6► Cliquez sur le programme de la première question.

- 7► Dans l'onglet Contrôle, trouvez le bloc **répéter 10 fois**, cliquez sur le **10** et entrez **4**.



- 8► Glissez **avancer de 50 pas** à l'intérieur de **répéter 4 fois**, puis cliquez sur l'ensemble. Que remarquez-vous ?



- 9► Cliquez sur le drapeau vert  au-dessus de la zone avec le chat.

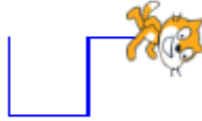
- 10► Collez le bloc que vous venez de construire en-dessous du programme de la première question, puis cliquez sur le drapeau vert  au-dessus de la zone avec le chat. Cliquez à nouveau. Que remarquez-vous ?



- 11► Dans le début du programme construit à la première question, dans le bloc **s'orienter à 90**, cliquez sur **90**, choisir une direction en faisant tourner la flèche sur le cadran, puis cliquez sur le drapeau vert . Que remarquez-vous ?

Activité 2 : dessiner un motif avec Scratch

- 1► Ouvrez le fichier "scratch_6e_motifs.sb3".
- 2► Construisez le motif suivant en complétant le début de programme avec certains blocs parmi ceux proposés dans l'espace de travail :



- 3► Adapter ce programme avec les autres blocs proposés pour tracer la figure suivante :



Activité 3 : résoudre un labyrinthe avec Scratch

- 1► Ouvrez le fichier "scratch_6e_labyrinthe.sb3"
- 2► À l'aide des blocs proposés à droite, complétez le début de programme à gauche pour que le chat se déplace du premier point entouré au second.