







Fiche d'accompagnement

Activité 1 : Scratchy dessine des figures de taille variable

NIVEAU : Début de cycle

DURÉE : 25 minutes

A. Compétences algorithmiques

-  Déplacement de base du lutin
-  Tracer avec le stylo
-  Calculs simples
-  Assemblage de texte
-  Variable
-  Saisie valeur utilisateur

B. Pré-requis mathématiques

- Propriétés du carré et du triangle équilatéral (longueur des côtés et angles)
- Périmètre d'un polygone

C. Objectifs de l'activité

- En algorithmique, ce programme permet de réinvestir ce qui a été utilisé dans l'activité 1 p. 12. La notion travaillée ici est la saisie d'une valeur par l'utilisateur stockée dans la variable « réponse » qu'on peut utiliser comme telle dans la suite du programme. Elle est remplacée dès qu'une nouvelle valeur est demandée.
- En mathématiques, cette situation permet de retravailler la notion de périmètre d'un polygone comme la somme des longueurs des côtés.

D. Des aides pour les élèves : les blocs susceptibles d'être utilisés



E. Proposition de programme solution



► Voir le programme solution : fichier [BaREM_scratch_s01.sb2](#)

F. Faisons le bilan

- *Quel bloc faut-il utiliser pour demander à l'utilisateur de donner une valeur ?*



- *Où cette valeur est-elle mémorisée ? Comment peut-on l'utiliser ?*

Cette valeur est mémorisée dans  et ce bloc s'utilise comme les variables.

Ici, la réponse désigne la longueur des côtés de la maison, donc on inscrit ce bloc à chaque fois qu'on a besoin de la longueur des côtés dans le programme.