






Fiche d'accompagnement

Activité 3 : La balle rebondissante

NIVEAU : début de cycle

DURÉE : 25 minutes

A. Compétences algorithmiques

-  Déplacement de base du lutin
-  Gestion des costumes du lutin
-  Effet sur l'apparence du lutin
-  Estampiller
-  Boucle / Répéter indéfiniment

B. Pré-requis mathématiques

- Repérage dans le plan

C. Objectifs de l'activité

En algorithmique, ce programme permet de découvrir trois nouveaux blocs : « estampiller », « costume suivant », nécessaire pour programmer les mouvements des personnages notamment, et « rebondir si le bord est atteint », nécessaire pour que le lutin reste sur la scène.

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



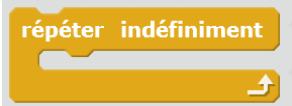


E. Proposition de programme solution



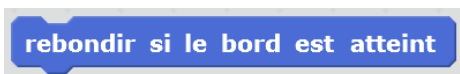
► Voir le programme solution : fichier [BaREM_scratch_s03.sb2](#)

F. Faisons le bilan

- *Quel bloc permet de déplacer un lutin en continu ?*

Le bloc  permet de déplacer le lutin en continu jusqu'à ce que l'utilisateur appuie sur  ou que le bloc  soit utilisé.

- *Quel bloc faut-il utiliser pour rebondir quand un bord est touché ?*



- *Quel bloc faudrait-il utiliser pour n'effectuer que 10 déplacements ?*

