






Fiche d'accompagnement

Activité 4 : La fusée

NIVEAU : Début de cycle

DURÉE : 35 minutes

A. Compétences algorithmiques

-  Déplacement avec les coordonnées
-  Boucle / répéter avec condition simple
-  Déclenchement d'actions sur événements
-  Calculs simples
-  Conditionnelle avec condition composée

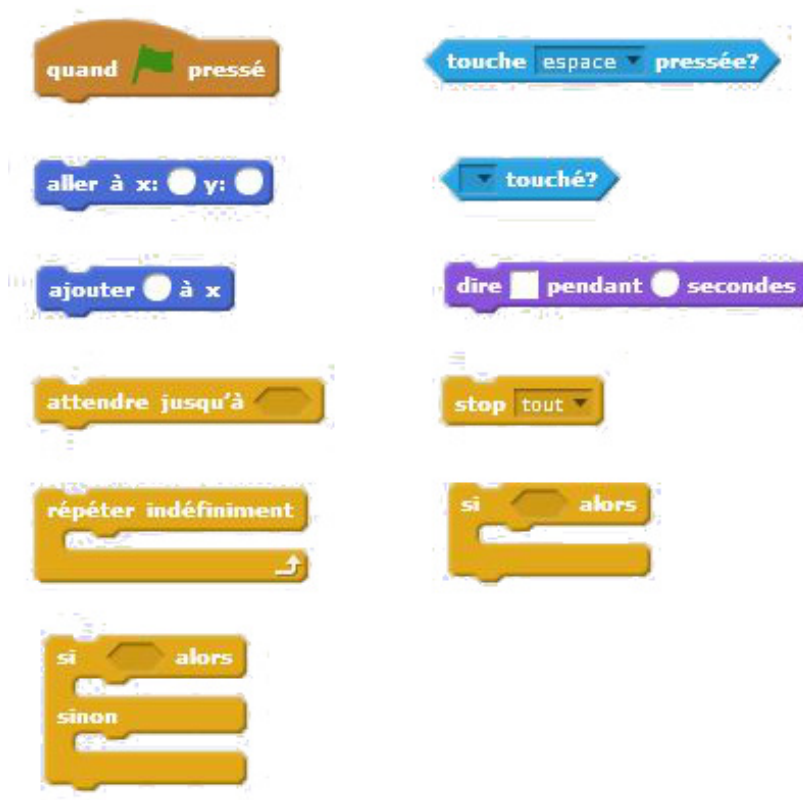
B. Pré-requis mathématiques

- Repérage dans le plan

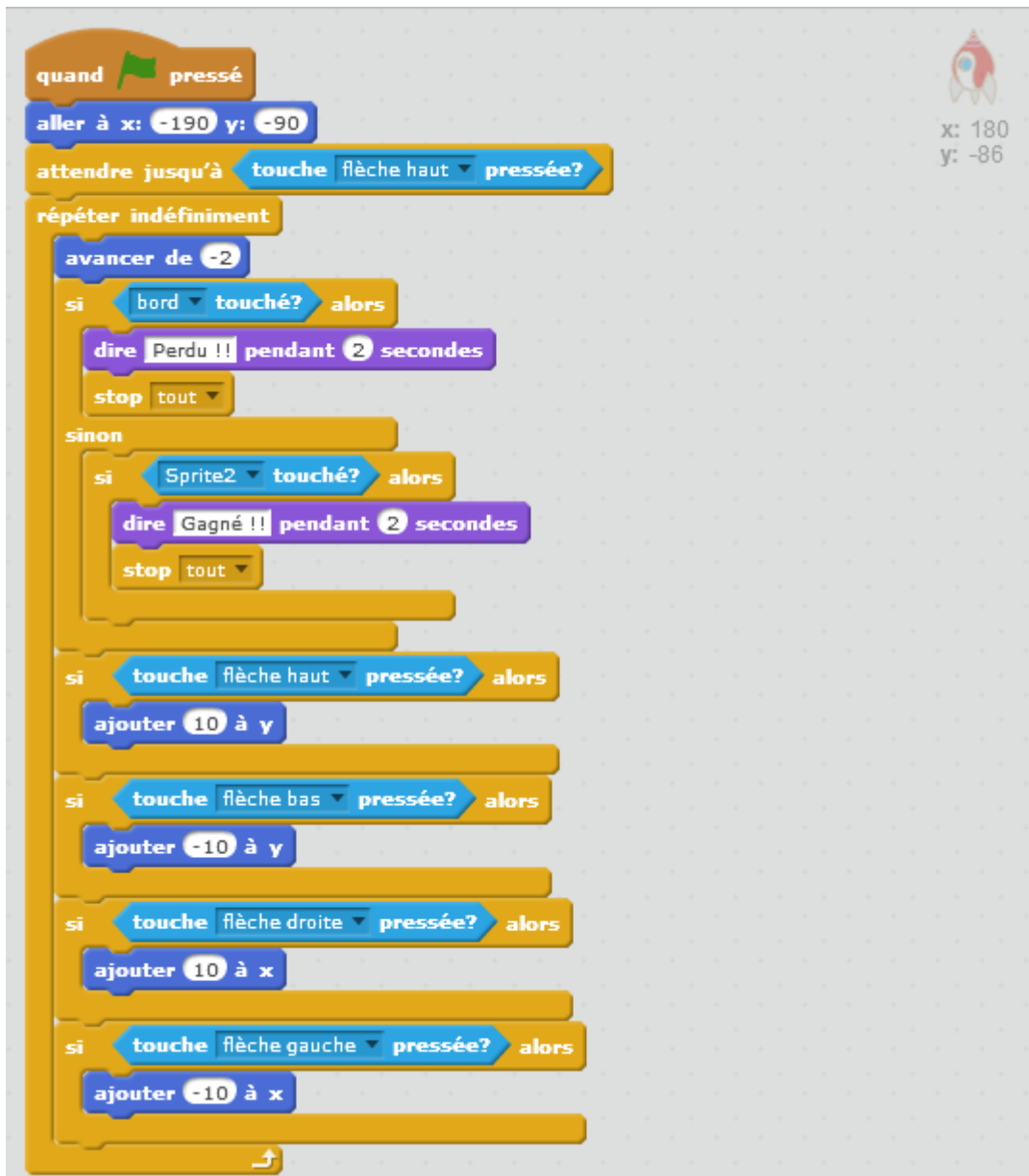
C. Objectifs de l'activité

- En algorithmique, ce programme permet de travailler la notion de boucle infinie contenant plusieurs structures conditionnelles, ainsi que le déclenchement d'actions sur événements (lorsque le joueur appuie sur les flèches du clavier).
- En mathématiques, cette situation permet de retravailler la notion de repérage dans le plan pour les coordonnées de la fusée.

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



E. Proposition de programme solution



► Voir le programme solution : fichier [BaREM_scratch_s04.sb2](#)

F. Pour aller plus loin...

On peut proposer aux élèves :

- d'ajouter un point dans l'espace par lequel la fusée doit obligatoirement passer ;
- de mettre la fusée à l'horizontale lorsqu'elle se déplace à droite ou à gauche.