







Fiche d'accompagnement

Activité 5 : Le nombre mystère

NIVEAU : début de cycle

DURÉE : 55 minutes

A. Compétences algorithmiques

-  Calculs simples
-  Nombre aléatoire
-  Saisie valeur utilisateur
-  Variable (création, initialisation, utilisation)
-  Boucle / Répéter avec condition simple
-  Conditionnelle avec condition composée

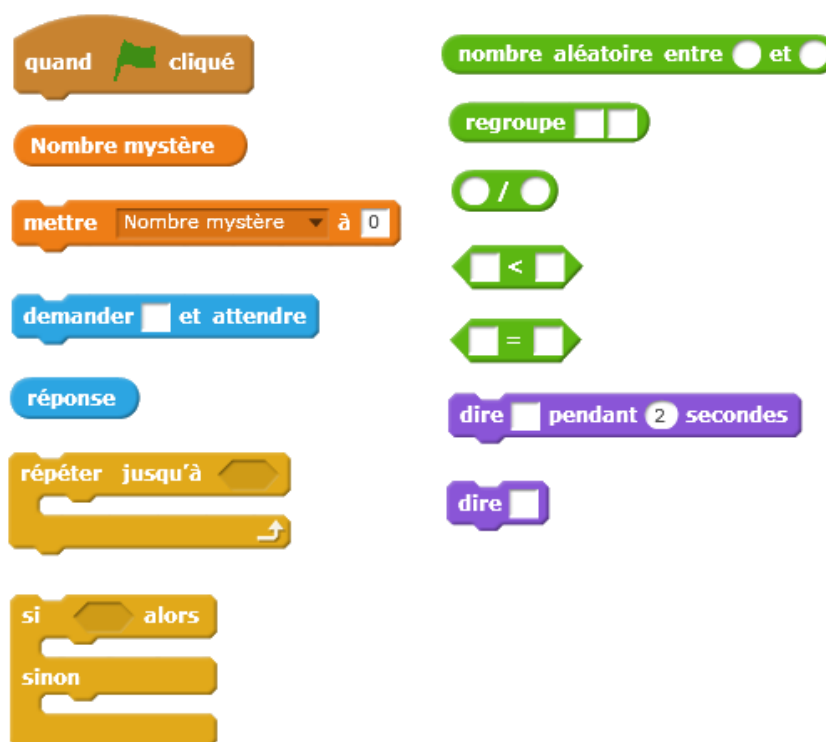
B. Pré-requis mathématiques

- Comparer des nombres décimaux
- Connaître l'écriture décimale et l'écriture fractionnaire d'un nombre décimal

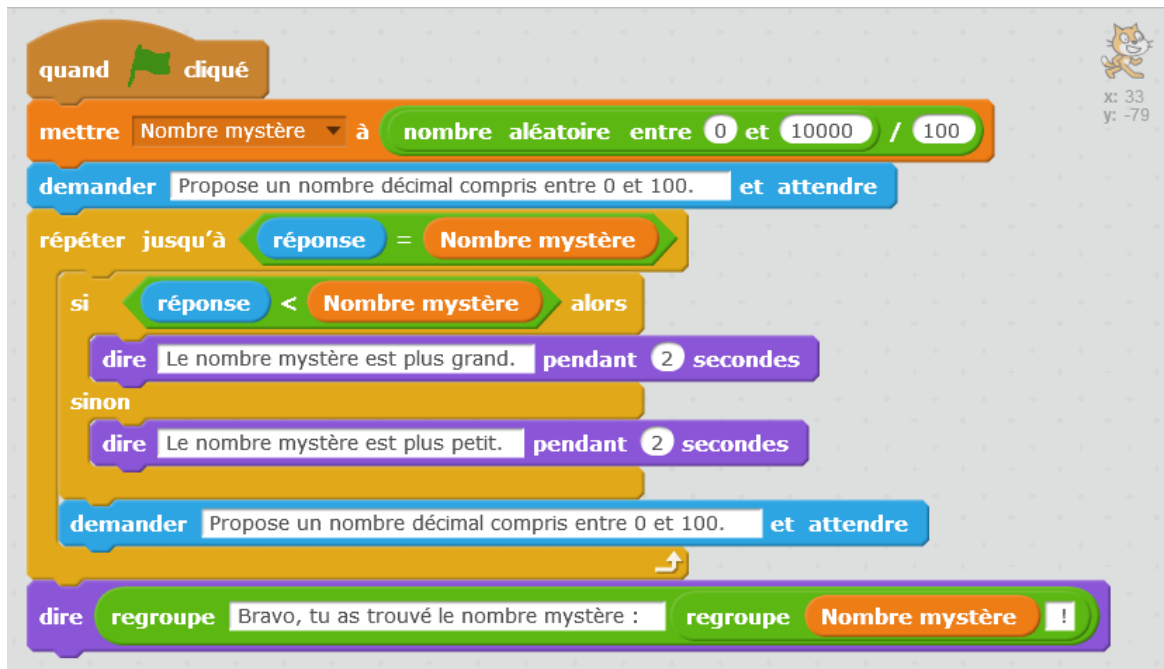
C. Objectifs de l'activité

- En algorithmique, ce programme permet de réinvestir l'utilisation des opérateurs et des structures boucle et conditionnelle.
- En mathématiques, cette situation permet de faire le lien entre l'écriture décimale et l'écriture fractionnaire décimale et de raisonner sur l'ordre des nombres.

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



E. Proposition de programme solution



► Voir le programme solution : fichier [BaREM_scratch_s05.sb2](#)

F. Pour aller plus loin...

On peut proposer aux élèves :

- de varier la difficulté de l'exercice en modulant le nombre de chiffre de la partie décimale ;
- de faire annoncer par Scratchy le nombre d'essais que le joueur a utilisé pour trouver le nombre mystère ;
- de limiter le nombre d'essais que le joueur peut faire pour trouver le nombre mystère.