








Fiche d'accompagnement

Activité 17 : Un tableau unique !

NIVEAU : Début de cycle
DURÉE : 55 minutes

A. Compétences algorithmiques

-  Déclenchement d'actions sur événements
-  Tracer avec le stylo
-  Gestion des paramètres du stylo
-  Déplacement avec les coordonnées
-  Déplacement de base du lutin
-  Nombre aléatoire
-  Boucle / Répéter n fois

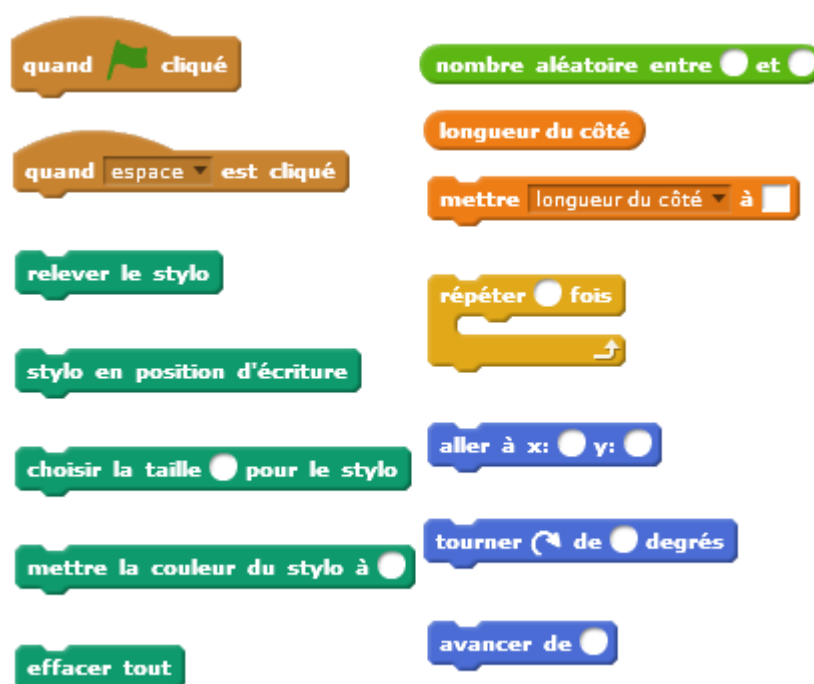
B. Pré-requis mathématiques

- Connaître la définition du carré
- Savoir se repérer dans un repère orthonormé

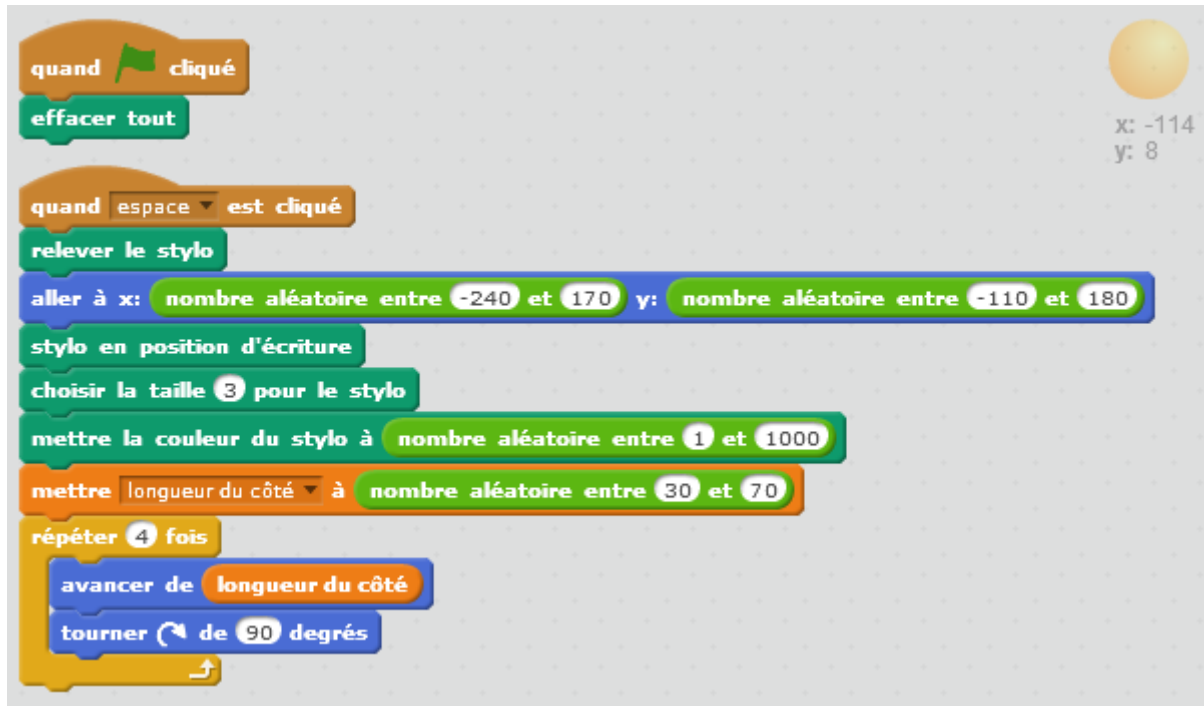
C. Objectifs de l'activité

- En algorithmique, ce programme permet de prendre en main ou de réinvestir les tracés avec Scratch ainsi que les déplacements.
- En mathématiques, cette situation permet de raisonner sur la caractérisation du carré et de la position du point de départ du tracé pour ne pas « déborder » de la scène et obtenir un tracé erroné.

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



E. Proposition de programme solution



► Voir le programme solution : fichier [BaREM_scratch_s17.sb2](#)

F. Pour aller plus loin...

On peut proposer aux élèves :

- de choisir une figure géométrique plus complexe (polygones réguliers à 5, 6, ..., côtés) ;
- de tracer aléatoirement une figure ou une autre à chaque appui sur la barre d'espace.