








Fiche d'accompagnement

Activité 19 : Scratchy, dompteur de solide !

NIVEAU : Début de cycle

DURÉE : 55 minutes

A. Compétences algorithmiques

-  Déclenchement d'actions sur événements
-  Variable (création, initialisation, utilisation)
-  Déclenchements d'actions sur message
-  Gestion des costumes du lutin
-  Estampiller
-  Déplacement de base du lutin
-  Boucle / Répéter n fois

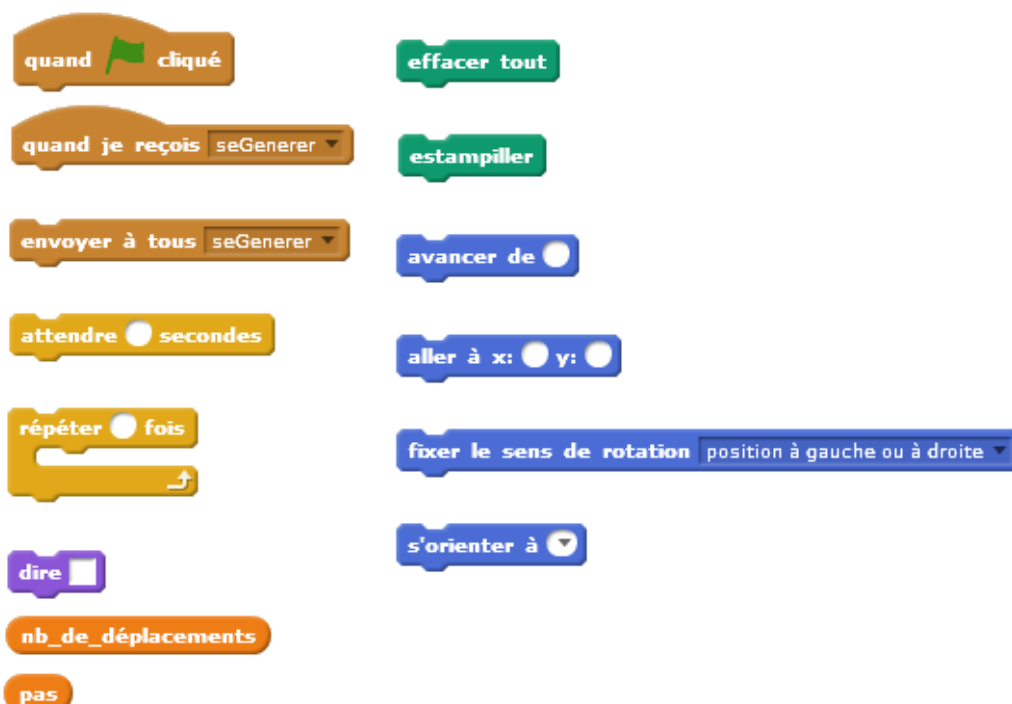
B. Pré-requis mathématiques

- Représentation en perspective des solides droits

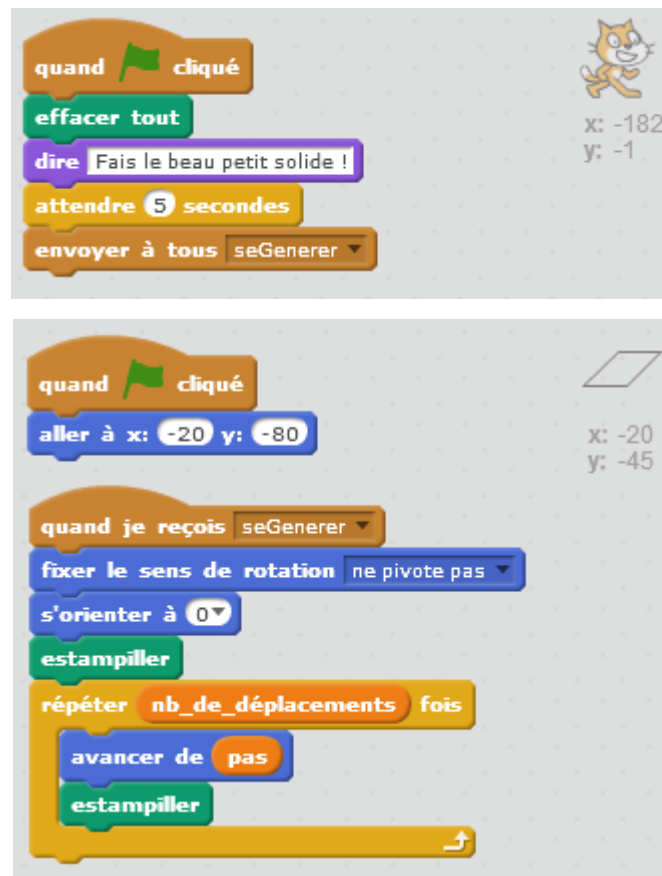
C. Objectifs de l'activité

- En algorithmique, ce programme permet de réinvestir la notion de boucle, la gestion du costume du lutin et l'estampillage.
- En mathématiques, cette situation permet de renforcer la vision dans l'espace et de travailler sur la représentation en perspective. Elle permet également de renforcer la compréhension de la formule du calcul du volume d'un solide droit : aire de la base \times hauteur.

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



E. Proposition de programme solution



► Voir le programme solution : fichier [BaREM_scratch_s19.sb2](#)

F. Pour aller plus loin...

On peut proposer aux élèves :

- de générer un autre prisme droit ;
- de générer une vue en perspective (et non pas en « couches successives ») ;
- de générer un cylindre.