









Fiche d'accompagnement

Activité 27 : Casse-brique

NIVEAU : Milieu de cycle

DURÉE : 55 minutes

A. Compétences algorithmiques

-  Déclenchement d'actions sur messages
-  Déplacement de base du lutin
-  Déplacement avec les coordonnées
-  Nombre aléatoire
-  Variable (création, initialisation, utilisation)
-  Conditionnelle avec condition composée
-  Boucle / Répéter avec condition simple
-  Script en parallèle

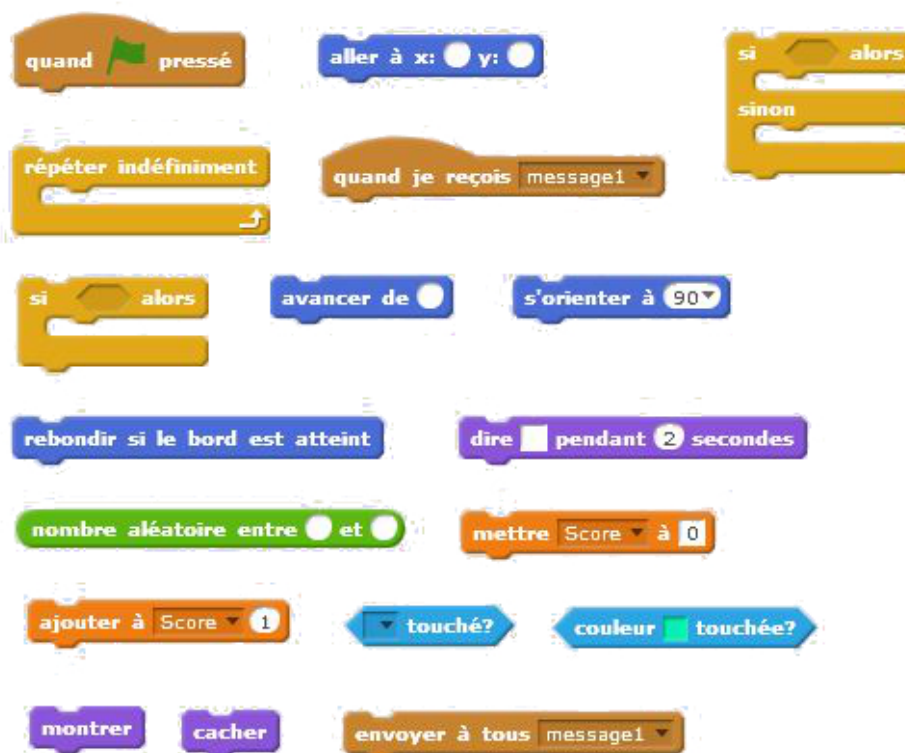
B. Pré-requis mathématiques

- Coordonnées dans un repère du plan
- Repérage dans le plan

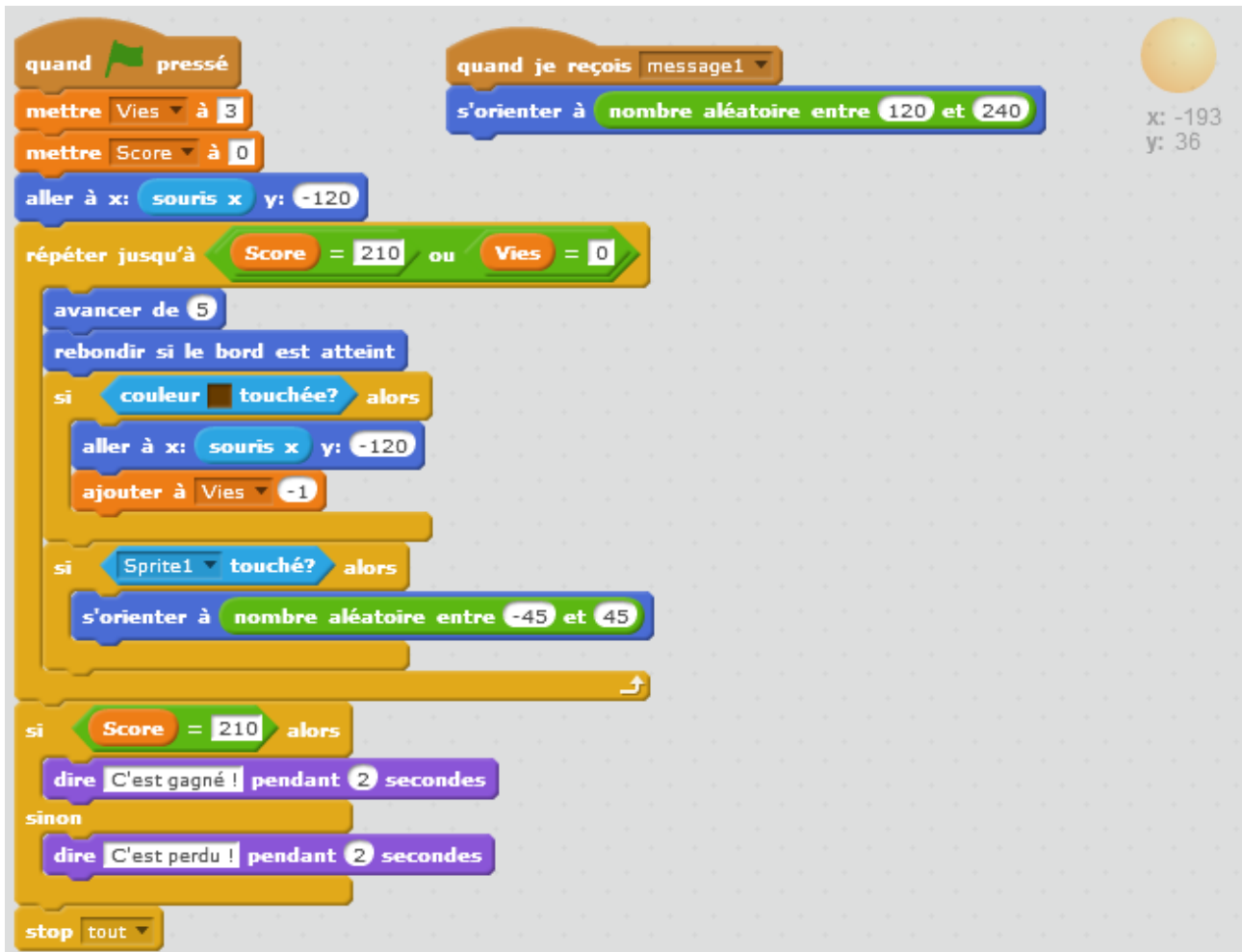
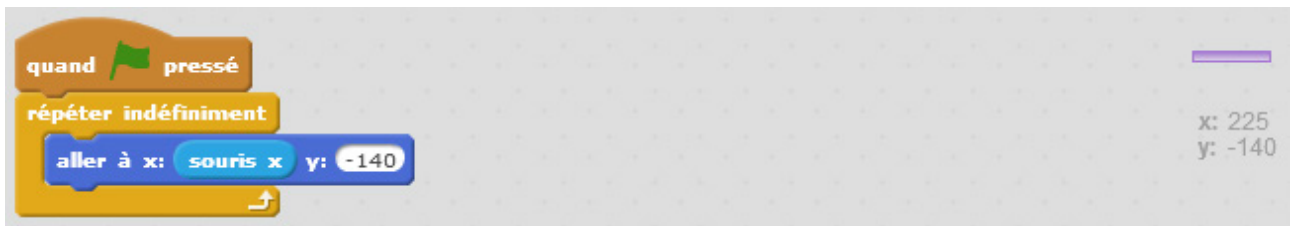
C. Objectifs de l'activité

- En algorithmique, ce programme permet de réinvestir le déclenchement d'actions sur événements, les structures conditionnelles et de travailler les scripts en parallèle.
- En mathématiques, cette situation demande l'utilisation des coordonnées et du repérage dans le plan, ainsi que celle de nombres aléatoires.

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



E. Proposition de programme solution



Il faut autant de scripts en parallèle que de briques.

- Voir le programme solution : fichier [BaREM_scratch_s27.sb2](#)

F. Pour aller plus loin...

On peut proposer aux élèves :

- d'ajouter le fait que les briques doivent être touchées deux fois pour disparaître ;
- d'ajouter un bruit d'explosion à chaque fois qu'une brique est touchée.