Programmer avec Scratch

Tracer des figures géométriques

**Vidéos à voir**

A1 Présentation du logiciel

A3 Tracer un carré

A4 Tracer un carré en utilisant la boucle répéter

**Objectif de la séance**

Réaliser avec le logiciel Scratch, les défis-crayon proposés ci-dessous.

Pour chaque défi :

* Ouvre le fichier donné par ton professeur (**défi 1 élève.sb2** ….).
* Complète le programme proposé.
* S**auvegarde** ton fichier (**défi 1 votre\_nom.sb2**).

**Défis-crayon**

Pour chaque défi, une figure grise est déjà présente en arrière-plan. Le programme est initié. Tu dois compléter le programme en choisissant les bonnes instructions afin de faire reproduire au lutin la figure proposée.

**Tu essaieras d’utiliser le moins d’instructions possible,**

***sans supprimer le bloc « Réinitialiser ».***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Défi 1** [**Fichier élève**](https://scratch.mit.edu/projects/97829592/#editor) | **Défi 2** [**Fichier élève**](https://scratch.mit.edu/projects/97829647/#editor) | **Défi 3** [**Fichier élève**](https://scratch.mit.edu/projects/97829710/#editor) |
| **Défi 4** [**Fichier élève**](https://scratch.mit.edu/projects/97829797/#editor) | **Défi ­5** [**Fichier élève**](https://scratch.mit.edu/projects/99228142/#editor) | **Défi ­6** [**Fichier élève**](https://scratch.mit.edu/projects/99228478/#editor) |

 *Idée défis Rémi Angot https://scratch.mit.edu/studios/1778255/projects/*