Arts & Maths – séance 2 : Pavage et répétition

Le but de la séance est de créer un pavage sur Scratch en utilisant un motif réalisé à la main.

Étape 1 : Importer le motif sur Scratch

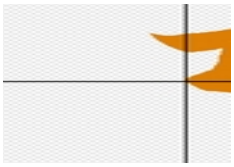
1) Ouvrir un nouveau fichier sctach et sauvegarder tout de suite le fichier dans votre dossier personnel.

2) Sélectionner le lutin et importer un nouveau costume. Dans le fichier TP_pavage (dossier commun de la classe) vous trouverez votre motif au format png.

3) Dupliquer le costume et changer sa couleur pour avoir quatre costumes de couleurs différentes.

Attention : Vous devez avoir **un seul lutin** avec **quatre costumes**.

4) Pour chaque costume, définir le centre de rotation comme sur la figure ci-contre :



Étape 2 : Pavage

*Explication du professeur : « estampiller »

5) En vous aidant du travail fait à la séance 2 (pavage sur une feuille A3) et en utilisant la fonction estampiller créer un pavage à partir de votre motif.

6) Quelles transformations mathématiques avez-vous utilisées pour construire ce pavage ? Par quelles fonctions se traduisent-elles sur Scratch ?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .