


CARTE SCRATCH COMMENT JOUER ?

Un travail de Jean-Yves Labouche : monclasseurdemaths.fr

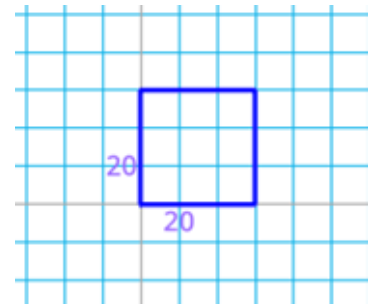
Interpréter un script (figures géométriques)
Carte 1
monclasseurdemaths.fr
Dessine sur une fiche réponse le dessin que va tracer le lutin.
Respecte bien les positions et dimensions.



```
when green flag clicked
hide
erase everything
go to x: 0 y: 0
turn right 90 degrees
pen position to drawing
repeat 4 times
  move 80 pixels forward
  turn right 90 degrees
pen up
stop
```

Sur chacune des cartes, au recto, tu trouveras un programme Scratch qui donne les déplacements d'un lutin sur un repère quadrillé. Le but du jeu est de tracer ces déplacements en les reproduisant sur une feuille quadrillée (1 carreau pour 20 unités, l'origine du repère au centre). Tu peux vérifier si tes tracés sont justes en les comparant à la correction donnée au verso de la carte.

Tu peux aussi tester les programmes sur le site <https://scratch.mit.edu/> (aller dans « créer »).



À savoir pour bien commencer :

- Chaque carreau mesure 20 unités de côtés.
- S'orienter à 90° correspond à s'orienter vers la droite.
- S'orienter à -90° correspond à s'orienter vers la gauche.
- S'orienter à 0° correspond à s'orienter vers le haut.
- S'orienter à 180° correspond à s'orienter vers le bas.
- L'axe « x » est l'axe horizontal (axe des abscisses) :
il est orienté de la gauche vers la droite
- L'axe « y » est l'axe vertical (axe des ordonnées) :
il est orienté du bas vers le haut.

