

## 3èmes - Séance N° 1 : Scratch – Tracer des figures

### Blocs utiles pour cette séance

Débuter un script 	Activer le stylo 	Relever le stylo 
Avancer 	Tourner  	Positionner le lutin « vers la droite » 
Effacer le dessin 	Positionner le script au centre de la scène 	Boucle « répéter » 

## 1ère partie : dessins simples

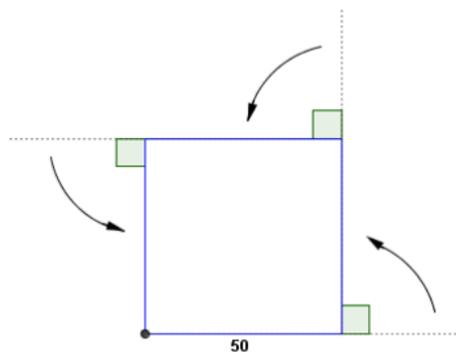
### Carré

1) Voici le programme de construction qui permet de tracer un carré de côté 50 :

- Avancer de 50
- Tourner de 90°
- Avancer de 50
- Tourner de 90°
- Avancer de 50
- Tourner de 90°
- Avancer de 50

Tracer ce carré.

2) Pour éviter de répéter plusieurs fois les mêmes instructions, utiliser la boucle répéter pour construire ce carré.



### Rectangle

- 1) Tracer un rectangle de longueur 40 et de largeur 20
- 2) Utiliser la boucle répéter pour tracer la figure suivante

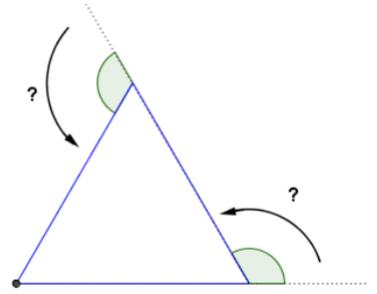


## 3èmes - Séance N° 1 : Scratch – Tracer des figures

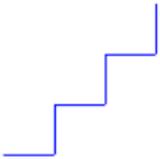
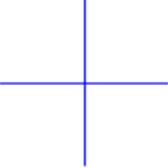
### Triangle équilatéral

On veut tracer un triangle équilatéral de côté 40.

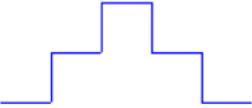
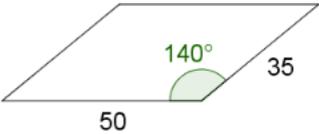
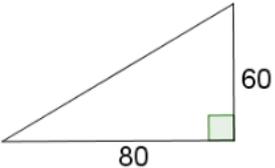
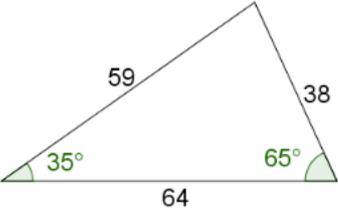
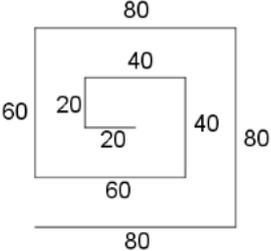
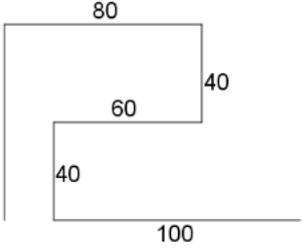
- 1) Quel est l'angle de rotation ?
- 2) Tracer ce triangle équilatéral.
- 3) En utilisant la « boucle répéter » et l'instruction « relever le stylo », construire la figure suivante



### 2ème partie : défis N°1

1) Un carré de côté 100. 	2) Trois carrés de côté 50. 	3) Des escaliers 30 sur 30. 
4) Un triangle équilatéral de côté 100. 	5) Deux triangles équilatéraux de côté 50 avec un espace vide de 50. 	6) Quatre segments de longueur 100. 

### 3ème partie : défis N°2

1) Chaque segment mesure 30. 	2) Un parallélogramme. 	3) Un triangle rectangle. 
4) 	5) 	6) 
7) Une frise. 