



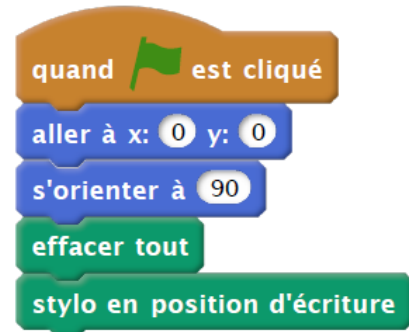
Scratch : Prise en main

Activité 1 :

1. Pour que tout le monde démarre dans la même position à chaque fois que le drapeau vert est cliqué, commence toujours par les instructions suivantes :

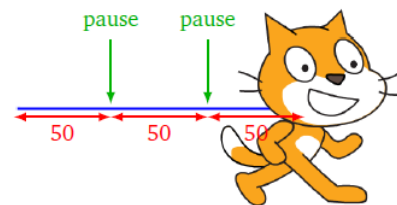
- Quand le drapeau vert est cliqué;
- Aller à $x = 0, y = 0$;
- S'orienter à 90° (vers la droite);
- Effacer tout.
- Stylo en position d'écriture.

Positionne ces instructions.

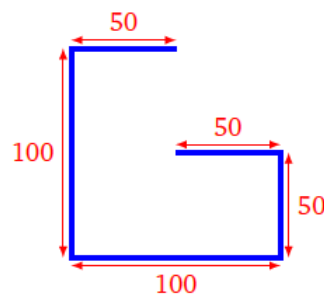
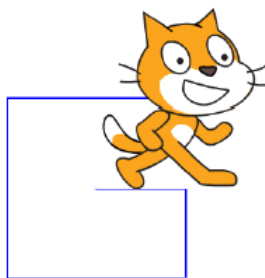


2. Voici ton premier programme :

- Fais avancer Scratchy de 50 pas;
- Fais une pause d'une seconde;
- Fais encore avancer Scratchy de 50 pas, puis une pause;
- Fais avancer Scratchy de 50 pas une dernière fois.



Activité 2 : Trace la figure suivante représentant la lettre « G ».



Utilise seulement l'instruction « Avancer de » et les instructions : « S'orienter à 0° » pour te diriger vers le haut, « S'orienter à 180° » pour te diriger vers le bas (180°), « S'orienter à 90° » pour te diriger vers la droite et « S'orienter à -90° » pour te diriger vers la gauche.

Question bonus : Si tu es motivé(e), trace le symbole « arobase ».

