

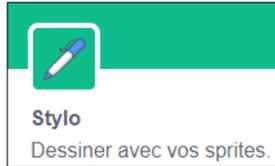
Scratch ateliers



Atelier 3 :

Périmètre, mesure, formes géométriques

1. Définir avec les élèves ce qu'est un carré et comment on le crée (au tableau et sur des tuiles au plancher)
2. Ajouter l'extension Stylo à l'aide du bouton ajouter une extension



3. Demander aux élèves de placer ces blocs dans le script du lutin.



4. Demander aux élèves de programmer le lutin pour qu'il dessine un carré. Les laisser réfléchir. Indice si nécessaire : utiliser le bloc Tourner

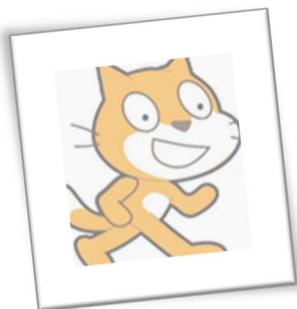


- * Si le lutin cache le carré, réduire la taille du lutin



5. Les élèves présentent leur programmation et discutent des caractéristiques d'un carré.

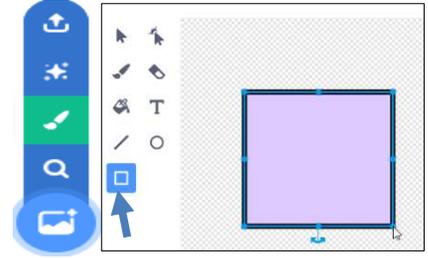
6. Demander aux élèves de programmer un carré dont le périmètre est de 440 pixels (pas). Il est possible de demander quelques carrés avec différents périmètres (ex : un carré rouge de 280 pixels, un carré bleu de ...)



Scratch ateliers

7. Demander aux élèves de peindre un carré dans un nouvel arrière-plan.

attention, seulement **passer la souris sur l'icône pour faire apparaître le menu et cliquer sur le pinceau.*



8. Consignes :

- Détermine, à l'aide des outils Scratch, si le quadrilatère que tu as dessiné est bien un carré.
 - Détermine, à l'aide des outils Scratch, le périmètre de ton quadrilatère en pixels (pas).
- * : le stylo doit être d'une couleur différente que celle du remplissage ou du contour.

9. Indices au besoin:

- mettre la taille du stylo à 3
- Se servir de aller à x 0 y 0 pour bien positionner le lutin sur un des sommets.

Défi 1 : Programmer 4 carrés de 4 grosseurs et de couleurs différentes. Un carré par quadrant. Identifier, sur papier, les coordonnées de chaque sommet des carrés.

Truc à donner à la fin : pour dessiner un carré facilement dans l'arrière-plan, tenir la touche **Maj pendant que vous tracez.*

