

## Jeudi 09 avril – Programme de mathématiques

### Calcul – sur Calcul@tice

- Réalise le programme du jour !

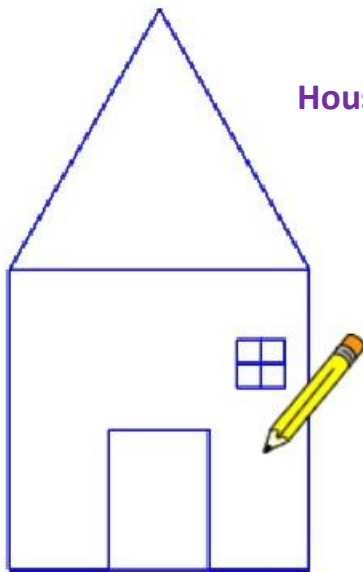
### Programmation – avec Scratch

#### Challenge programmation !

Choisis une figure (ou plusieurs) parmi celles proposées et reproduis-la.

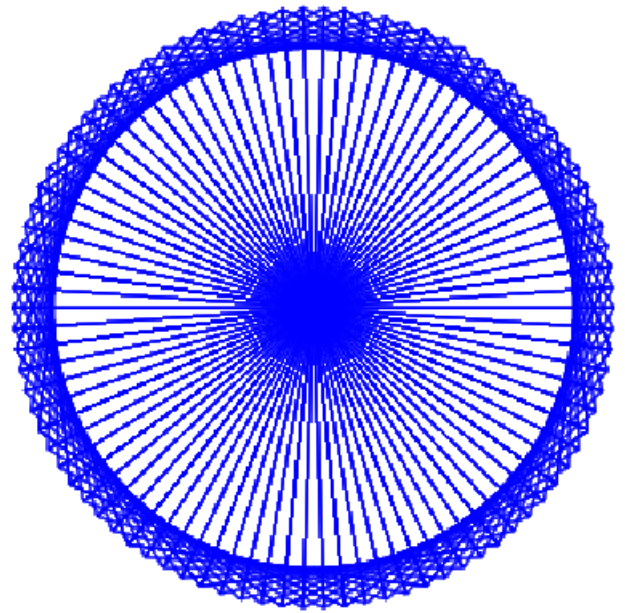
Envoie-moi ensuite ton résultat !

#### Matisse te propose :



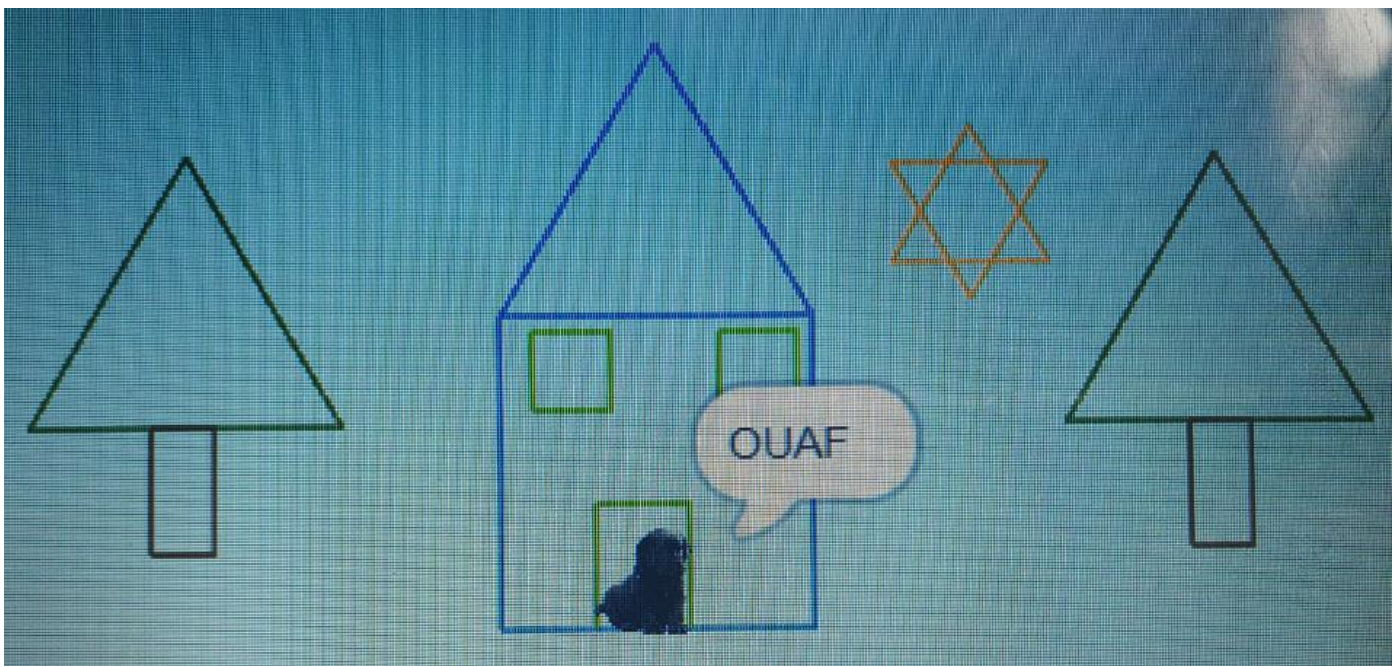
House of Matisse

Figure pour  
se détendre



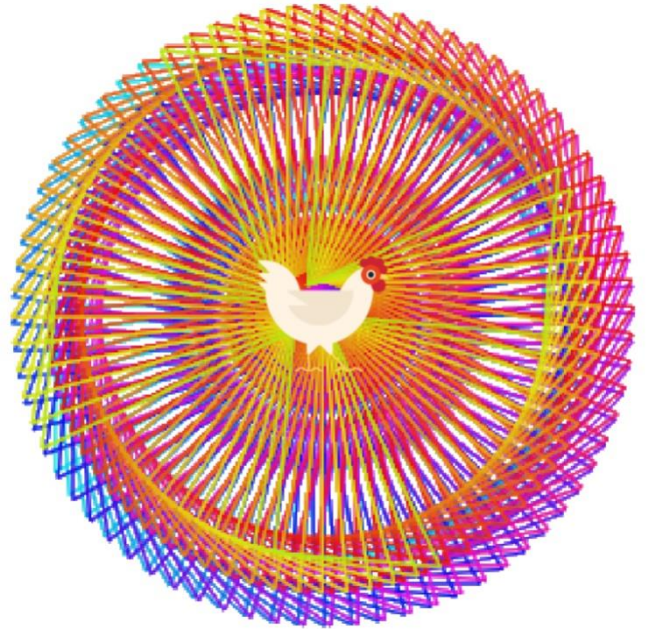
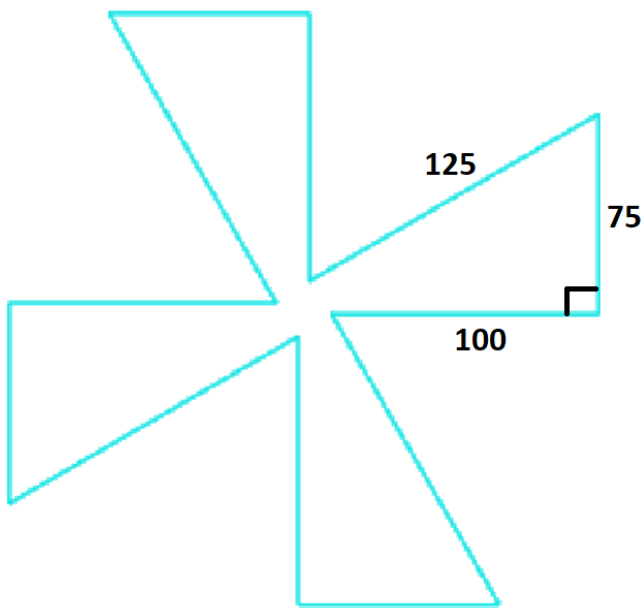
« Figure pour se détendre » est faite à partir de l'hexagone que tu as tracé mardi. Il faut ensuite faire tourner le lutin de 8 degrés et relancer le tracer un certain nombre de fois 😊

#### Eloane te propose :



## Je te propose « La poule caléidoscope »

Pour commencer, il faut tracer ceci :



Place-toi au centre et oriente-toi dans le bon sens (comme d'habitude) puis crée un bloc « triangle » qui sera répété 4 fois (à l'aide d'une boucle) :

- Avancer de 100
- Tourner de  $90^\circ$  dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
- Avancer de 75
- Tourner de  $120^\circ$  dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
- Avancer de 125
- Tourner de  $120^\circ$  dans le sens des aiguilles d'une montre

Une fois la 1<sup>e</sup> figure obtenue, place (à la suite de ton programme) le contrôle « attendre 1 seconde ». Cela te permettra de voir chaque figure se tracer.

Place un « tourner de  $5^\circ$  dans le sens inverse des aiguilles d'une montre » puis ajoute cette commande :



Utilise enfin une boucle « répéter ... fois » et place toutes tes commandes, à partir de la boucle du triangle jusqu'à cette commande, dedans.

Normalement, tu obtiens la figure en caléidoscope !

Tu peux t'amuser à faire varier les couleurs autrement ainsi qu'à modifier le nombre de répétitions de la figure de base...