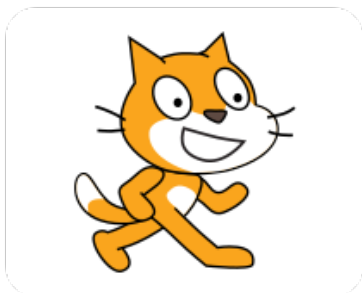


<https://maths.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article465>



La chute de flocons

- Enseigner - Cycle 4 - Algorithmique et Programmation -



Date de mise en ligne : jeudi 20 octobre 2016

Copyright © Mathématiques - Académie de Lyon - Tous droits réservés

<competences|>

- Logiciel : Scratch.
- Niveau : cycle 3.
- Auteur : groupe UPO (Françoise Cavanne, Nicolas Poque)
- Compétences CRCN : 3.4 Programmer

Objectifs

- comprendre le fonctionnement des blocs.
- savoir mettre au point et exécuter un script.
- découvrir les diverses commandes de déplacement.
- Créer des lutins
- Gérer les coordonnées dans la scène.

Travail à réaliser à partir du fichier énoncé

- Créer d'autres lutins flocons et définir des scripts de façon à ce que chaque flocon tombe différemment des autres.
- Faire tomber l'un des flocons en haut du sapin.
- Créer un lutin bonhomme de neige, faire tomber un flocon sur ce bonhomme.

[Impossible de lire la video]