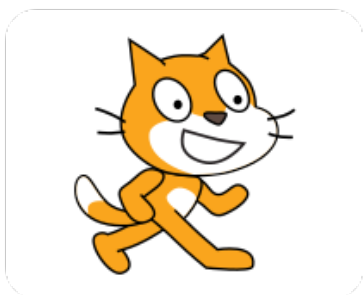


<https://maths.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article469>



# La grande Ourse

- Enseigner - Cycle 4 - Algorithmique et Programmation -



Date de mise en ligne : vendredi 21 octobre 2016

---

Copyright © Mathématiques - Académie de Lyon - Tous droits réservés

---

<competences | >

- Logiciel : scratch
- Niveau : cycles 3, 4.
- Auteur : groupe UPO (Mireille Buonanno)
- Tâche : à l'aide de la fiche élève et du fichier scratch fourni, dessiner la grande Ourse et Cassiopée.