

## DEFI 6 bleu :

- Insérer une boucle, remettre le score à zéro.

## Déroulement :

L'enseignant montre la saynète. Les élèves réfléchissent individuellement ou par groupe pour savoir quelles sont les commandes utilisées et tâtonnent pour arriver à recréer la scène proposée.

## Différenciation :

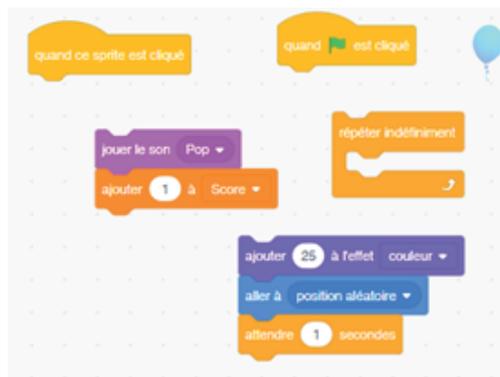
- Proposer un pas-à-pas

Quand le drapeau vert est cliqué, le ballon doit se déplacer, continuellement, dans une position aléatoire

- Le faire attendre 1 seconde
- Le faire changer de couleur continuellement

Quand le drapeau vert est cliqué, le score revient à 0

- Donner les éléments pour faire le programme dans le désordre :



- Donner le programme comme aide :



## Trace écrite possible :

On peut simplifier un programme en utilisant des boucles.

Une boucle permet de répéter plusieurs fois la même instruction. Certaines boucles sont répétées un nombre précis de fois, d'autres comme ici permettent une répétition indéfinie du programme.

## Prolongement :

Proposer programmes avec des bugs, les élèves doivent trouver les bugs. Permettre à chacun de recréer son propre jeu de clic.

