

# Défi n°3 Cycle 2

## Présentation du projet : 5 min

Afficher au tableau ou sur les ordinateurs le projet défi1 cycl2.

Demander aux élèves de décrire ce qu'ils voient et d'essayer d'imaginer ce que l'on peut faire faire à la voiture.

## Consigne pour les élèves : 5 min

Crée ton propre jeu avec le cafard, il faut faire avancer le cafard avec les flèches du clavier.

Tu dois pour ça créer 4 petits scripts distincts. Attention, le cafard ne peut pas aller dans la zone rouge.

## Recherche : 10 à 15 min

Les élèves cherchent la solution par groupe de deux soit sur un ordinateur, soit avec des étiquettes scratch.

L'exercice peut se faire de façon collective avec ardoise et projection au tableau. Les élèves proposent un ordre pour le script sur leur ardoise. On peut faire des essais et corriger le script.

## Mise en commun : 5min

Quand tout le monde est d'accord on enregistre le script pour la classe. Réponse demain.