

Défi n°1 Cycle 3

Présentation du projet : 5 min

Ouvrez scratch 3 et cliquez sur fichier/load from your computer/chargez le fichier du défi.

Afficher au tableau ou sur les ordinateurs le projet défi1 cycle2.

Consigne : **La voiture doit démarrer, avancer jusqu'au milieu de l'écran, klaxonner puis repartir jusqu'au bout de l'écran et klaxonner à nouveau. Une fois lancé, le programme doit tourner en boucle.**

Demander aux élèves de décrire ce qu'ils voient et d'essayer de faire la liste des blocs utilisables.

Les blocs utilisables sont : jouer le son ; glisser en x secondes à ; attendre

Recherche : 10 à 15 min

Les élèves cherchent la solution par groupe de deux sur un ordinateur. L'exercice peut se faire de façon collective avec ardoise et projection au tableau. Les élèves proposent un 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. La réponse peut être montrée aux élèves, mais elle n'est en aucun cas la seule solution.