

Défi n°3 Cycle 2

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 défi3 cycle2.

Consigne : **Le poisson doit aller au but sans toucher la zone rouge quand il arrive au but le public doit crier.**

Demander aux élèves de décrire ce qu'ils voient et d'essayer de faire la liste des blocs utilisables. Leur présenter la boucle de contrôle qui entraîne que si le ballon touche la zone rouge il revient au départ.

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

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.