

# Premiers pas

Vidéo ■ Premiers pas - Activité 1

Vidéo ■ Premiers pas - Activité 2

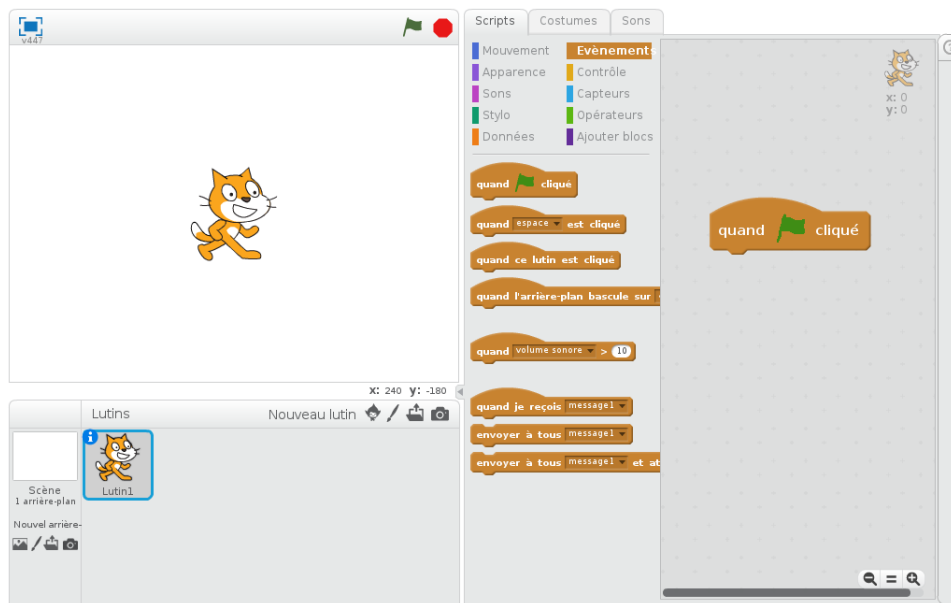
Vidéo ■ Premiers pas - Activité 3

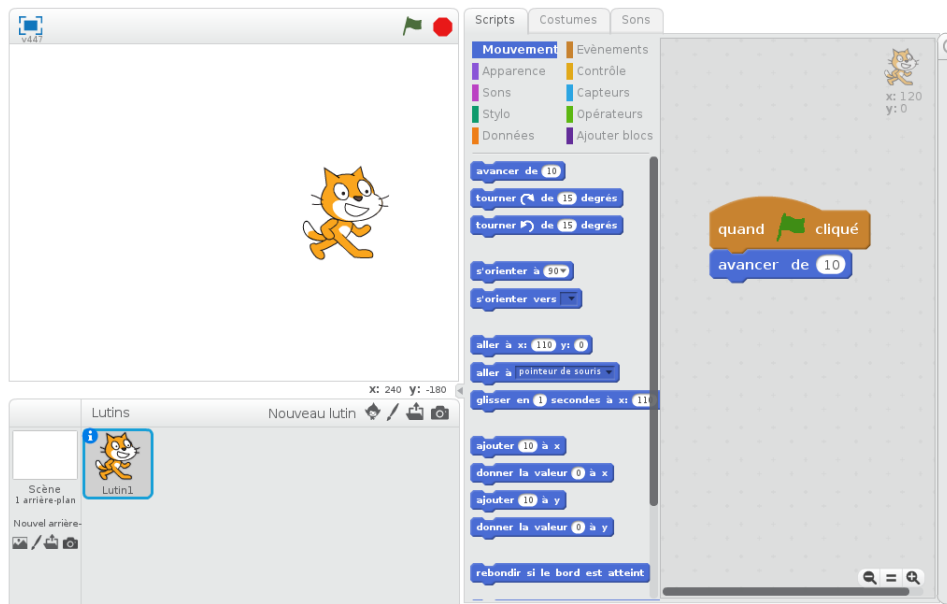
## Activité 1.

Commençons par déplacer le chat Scratch.

- Commence par déposer le bloc « Quand le drapeau vert est cliqué » sur la partie droite.
  - Puis colle juste au-dessous de ce bloc, le bloc « Avancer de 10 ».
  - Clique plusieurs fois sur le drapeau vert.

Scratch devrait avoir avancé !





Les deux blocs à positionner :

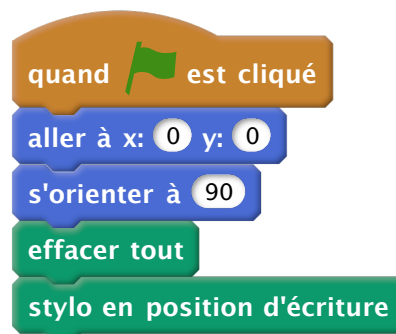


Il y a plusieurs problèmes : Scratch finit par être coincé à droite de l'écran, on aimerait qu'il revienne au départ, on aimerait aussi tracer son chemin.

2. Pour que tout le monde démarre dans la même position à chaque fois que le drapeau vert est cliqué, commence toujours par les blocs suivants avant d'ajouter tes propres instructions :

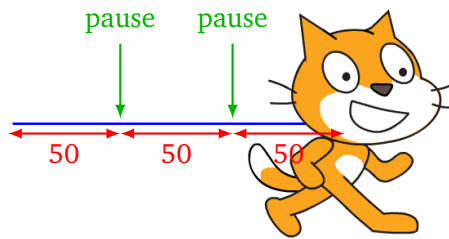
- Quand le drapeau vert est cliqué
- Aller à  $x = 0$ ,  $y = 0$
- S'orienter à  $90^\circ$  (vers la droite)
- Effacer tout
- Stylo en position d'écriture

Positionne ces blocs, puis fais avancer Scratch !



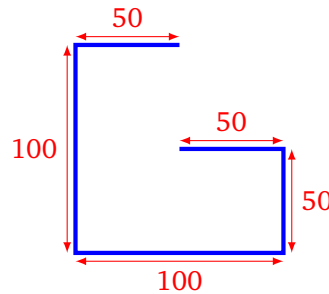
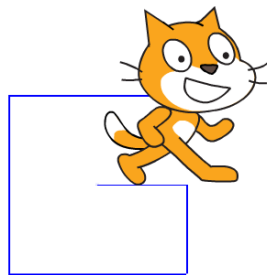
3. Voici ton premier programme :

- Fais avancer Scratch de 50 pas
- Fais une pause d'une seconde
- Fais encore avancer Scratch de 50 pas, puis une pause
- Fais avancer Scratch de 50 pas une dernière fois



### Activité 2.

Trace la figure suivante représentant la lettre « G ».



s'orienter à 0

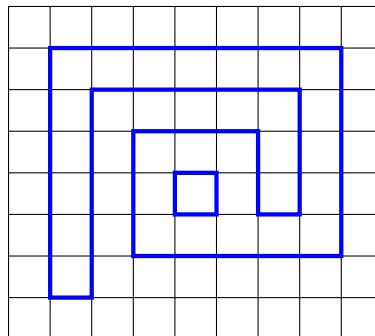
s'orienter à 180

s'orienter à 90

s'orienter à -90

Utilise seulement le bloc « Avancer » et des blocs « S'orienter à ... » pour te diriger vers le haut ( $0^\circ$ ), vers le bas ( $180^\circ$ ), vers la droite ( $90^\circ$ ) ou vers la gauche ( $-90^\circ$ ).

**Bonus.** Si tu es motivé, trace le symbole « arobase » @ :



### Activité 3.

Trace la figure suivante représentant la lettre « L ».

