**Atelier Scratch**

**I / Des programmes de calcul**

***Objectif*** : comprendre et utiliser la notion de variable.

***Thèmes du programme abordés***: thème A, thème C et thème E.

Exemples :

|  |  |
| --- | --- |
| Programme | But du programme |
|  | Calculer le triple d’un nombre donné. |
|  | Calculer la somme de deux nombres donnés. |
|  | Effectuer le programme de calcul suivant :   * Choisir un nombre ; * Multiplier ce nombre par 6 ; * Retrancher 8 au résultat ; * Ajouter 2 au résultat. |
|  | Calculer le volume d’une pyramide à base carrée. |

**II/ Répétition**

***Objectif***: comprendre et utiliser la notion de boucle

***Thèmes du programme abordés***: Thème A, Thème B, Thème D, Thème E

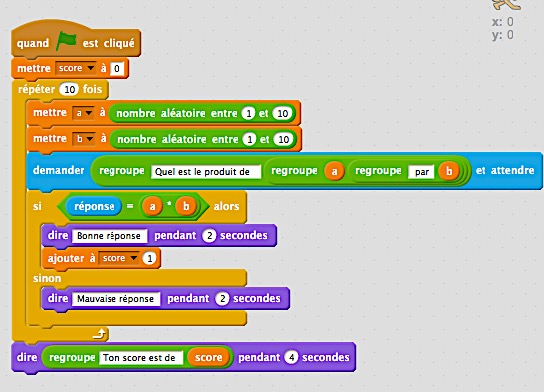
Exemples :

|  |  |
| --- | --- |
| Programme | But du programme |
|  | Dessiner un carré de périmètre 400 u.l. |
|  | Calculer une puissance de 2, d’exposant n donné. |
|  | Calculer la somme obtenue après un placement d’un montant donné pendant un nombre d’années donné, sur un livret à un taux à 2%. |

**III/ Multiplicato**

***Objectif*** : s’initier à la programmation évènementielle et à la structure conditionnelle et utiliser des nombres aléatoires.

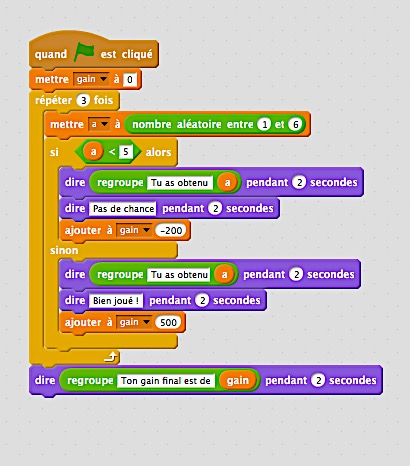
***Thèmes du programme abordés :*** Thème A et Thème E



C’est un jeu de calcul mental, qui propose des multiplications de nombres compris entre 1et 10. À la fin l’élève connaît son score sur 10.   
On y trouve une structure itérative et une structure conditionnelle.

**IV/ Lancé de dés**

***Objectif*** : s’initier à la programmation évènementielle, aux itérations et aux nombres aléatoires.

Thèmes du programme abordés : Thème B, Thème E

C’est un programme qui simule 3 lancers de dés.   
On gagne 500 francs si on obtient un 5 ou un 6, et on perd 200 francs sinon.   
À la fin, le lutin annonce le gain final.