

# Programmer avec Scratch : Se déplacer dans un labyrinthe

## Objectif de la séance :

Réaliser avec le logiciel Scratch, les défis proposés ci-dessous.

## Vidéos utiles :

**Installation et présentation du logiciel :** <https://www.youtube.com/embed/TgULIJQxFog?rel=0>

**Déplacement du lutin dans un labyrinthe :** <https://www.youtube.com/embed/HBLVlbKpAAE?rel=0>

## Défis : Tu essaieras d'utiliser le moins d'instructions possible.

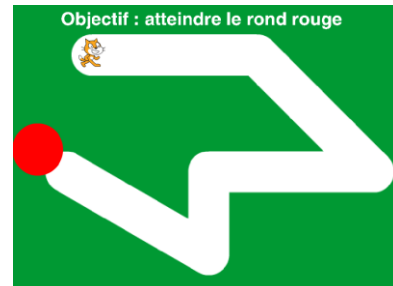
### Défi 1 :

<https://scratch.mit.edu/projects/97784952/#editor>

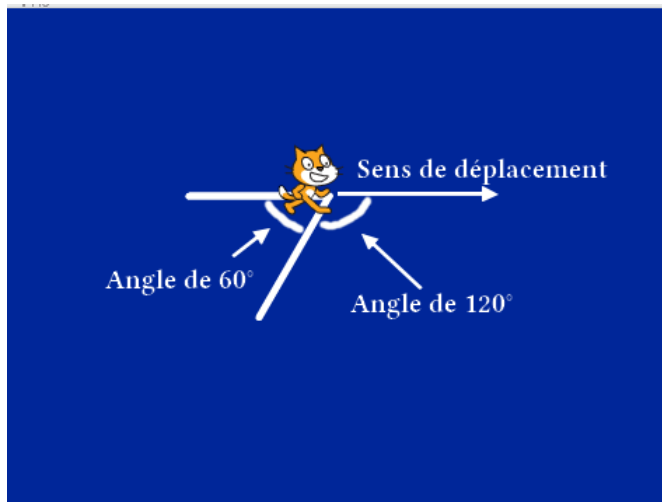


### Défi 2 :

<https://scratch.mit.edu/projects/99404659/#editor>



## Les angles et Scratch



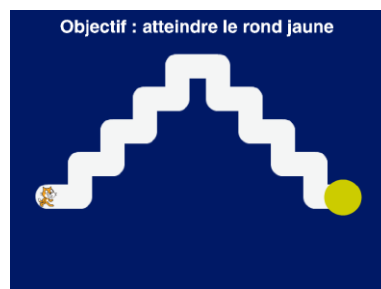
Le lutin tourne d'un angle par rapport à son sens de déplacement :

**Pour obtenir un angle de 60°** dans un tracé de figure,

**le lutin doit tourner de 120°** ( $180^\circ - 60^\circ$ )

### Défi 3 :

<https://scratch.mit.edu/projects/97784921/#editor>



# Trace écrite possible pour les élèves

Un **programme** est une suite ordonnée d'instructions qui indique la démarche à suivre pour atteindre un objectif fixé.

