

Fléchage	Cycle 4, dès la quatrième, Les élèves connaissent scratch
Type	Activité projet
Durée,	3 heures
Mise en œuvre	Classe entière, élèves par groupes de 2

Indications pour les professeurs

1. Objectifs de formation :

- Ecrire mettre au point et exécuter un programme.
- Programmer des scripts se déroulant en parallèle.
- Déclenchement d'une action par un évènement, séquences d'instruction, boucles, instructions conditionnelles.

2. Déroulement prévu, difficultés attendues pour les élèves ;

- la programmation de la balle.

3. Éléments de différenciation :

- la variable score et l'accélération de la balle.


4. Trace écrite dans les cahiers :

- La fiche élève avec les instructions

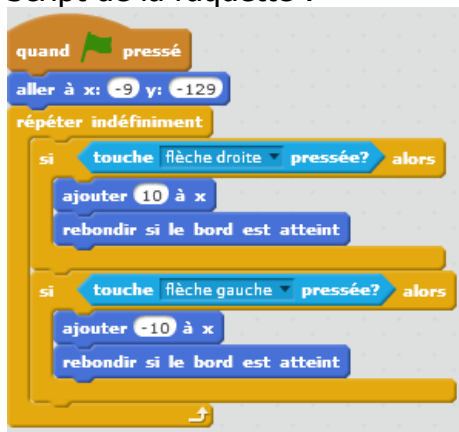
5. Évaluation possible :

- Le barème de la fiche élève.

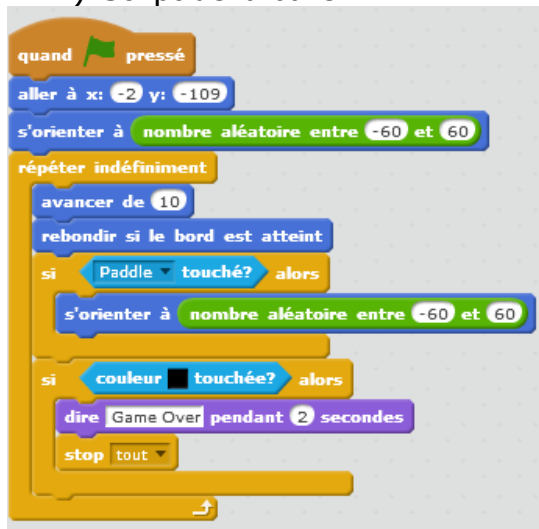
Jeu de pong

	<p>Cahier des charges :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Créer un arrière-plan, un lutin raquette et un lutin balle. (3points). Les mettre dans une position initiale. - Programmer la raquette pour qu'elle se déplace de gauche à droite. (4 points) - Programmer la balle pour qu'elle se déplace et rebondisse sur les bords et sur la raquette (On utilisera un nombre aléatoire entre -60 et 60 pour l'orienter lorsqu'elle rebondit sur la raquette). (6 points) - Le jeu est perdu lorsque la balle touche le sol. (1 point) - Introduire une variable score, l'utiliser pour accélérer la balle progressivement. (3 points) - Jouer et obtenir un score de 15. Plus que 5, 1 point. Plus que 10, 2 points, plus que 15, (3 points).
---	--

1) Script de la raquette :



2) Script de la balle :



3) Script de la balle avec accélération

