




Fiche d'accompagnement

Activité 2 : Le jeu du labyrinthe

NIVEAU : début de cycle

DURÉE : 25 minutes

A. Compétences algorithmiques

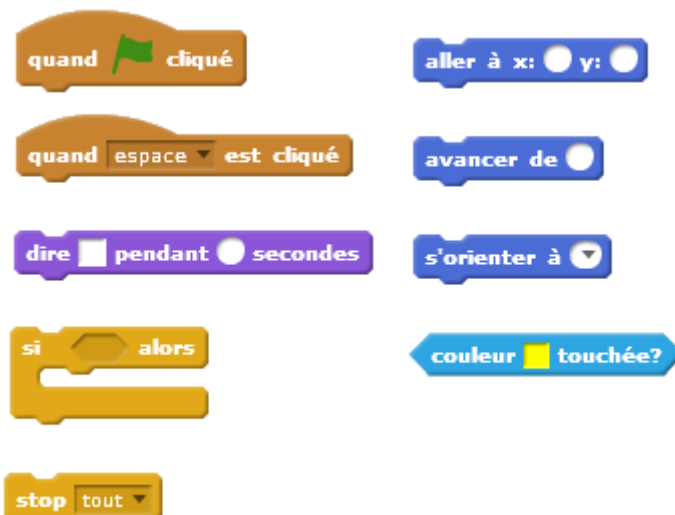
-  Déplacement de base du lutin
-  Conditionnelle avec condition simple
-  Déclenchements d'actions sur événements

B. Pré-requis mathématiques

- Repérage dans le plan

C. Objectifs de l'activité

En algorithmique, ce programme permet tout d'abord de découvrir les conditions et les capteurs afin de déterminer quelle condition on utilise quand le lutin échoue et doit retourner à la case départ et quelle condition on utilise pour savoir qu'il est arrivé à la sortie du labyrinthe et a gagné la partie. Avec cette situation, l'élève découvre également le déclenchement d'actions par événements, c'est-à-dire action du joueur sur le clavier ou la souris.

D. Des aides pour les élèves : les blocs susceptibles d'être utilisés


E. Proposition de programme solution




► Voir le programme solution : fichier [BaREM_scratch_s02.sb2](#)

F. Faisons le bilan

- *Quel bloc faut-il utiliser pour tester si un lutin touche un objet ?*


Le bloc  permet de tester si le lutin a touché la couleur inscrite dans le petit carré.

- *Quel bloc faut-il utiliser pour ramener un lutin à sa position de départ ?*

Pour ramener le lutin à sa position de départ on utilise le bloc .

- *Comment lancer un script en appuyant sur une touche ?*

Pour lancer un script en appuyant sur une touche, il doit débuter par le bloc

 en choisissant la touche que l'on souhaite.

Le script écrit à la suite de ce bloc est exécuté quand l'utilisateur appuie sur la touche correspondante.