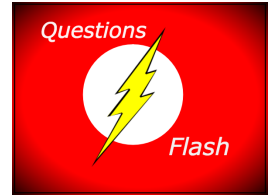


Questions « flash »



Thème : Espace et géométrie

Notion mathématique observée : Pratique de figures usuelles

Notions informatiques observées :

Affectation	
Variable	
Boucle	X
Test	
Programmation parallèle	X

Compétences mathématiques observées :

- Chercher
- Raisonner
- Communiquer

Activité « flash » n°1

Support envisagé : Diaporama-vidéo projection ou support Papier-Crayon

Objectif envisagé : Mémorisation de connaissances

Que va tracer le lutin dans chacun des programmes suivants ?

A

```
quand cliqué
effacer tout
aller à x: 0 y: 0
stylo en position d'écriture
répéter 4 fois
  avancer de 100
  tourner de 90 degrés
relever le stylo
```

B

```
quand cliqué
effacer tout
aller à x: 0 y: 0
stylo en position d'écriture
répéter 3 fois
  avancer de 100
  tourner de 120 degrés
relever le stylo
```

C

```
quand cliqué
effacer tout
aller à x: 0 y: 0
stylo en position d'écriture
répéter 2 fois
  avancer de 100
  tourner de 90 degrés
  avancer de 200
  tourner de 90 degrés
relever le stylo
```

D

```
quand cliqué
effacer tout
aller à x: 0 y: 0
stylo en position d'écriture
répéter 5 fois
  avancer de 100
  tourner de 72 degrés
relever le stylo
```

E

```
quand cliqué
effacer tout
aller à x: 0 y: 0
stylo en position d'écriture
répéter 6 fois
  avancer de 100
  tourner de 60 degrés
relever le stylo
```