

NOM - Prénom :

ACTIVITE DE REPERAGE DANS LE PLAN

Compétences visées :

- Se repérer dans le plan.
- Décrire ou exécuter des déplacements dans le plan.
- Programmer des déplacements sur Scratch.

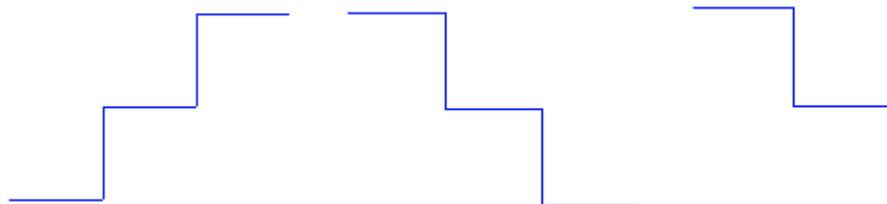
Pour tous ces exercices le lutin est orienté dans cette direction au départ :



EXERCICE 1 :

Parmi les trois tracés, entourer celui correspondant au script suivant :

```
stylo en position d'écriture
avancer de 50
tourner ↺ de 90 degrés
avancer de 50
tourner ↻ de 90 degrés
avancer de 50
tourner ↺ de 90 degrés
avancer de 50
tourner ↻ de 90 degrés
avancer de 50
```



EXERCICE 2 :

En prenant 1 mm comme unité pour le « pas » du lutin, dessiner le résultat obtenu.

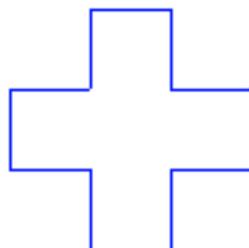
```
stylo en position d'écriture
avancer de 30
tourner ↻ de 90 degrés
avancer de 30
tourner ↺ de 90 degrés
avancer de 30
tourner ↺ de 90 degrés
avancer de 30
tourner ↻ de 90 degrés
avancer de 40
```

```
stylo en position d'écriture
avancer de 30
tourner ↻ de 90 degrés
avancer de 30
tourner ↺ de 90 degrés
avancer de 40
tourner ↻ de 90 degrés
avancer de 20
tourner ↻ de 90 degrés
avancer de 40
```

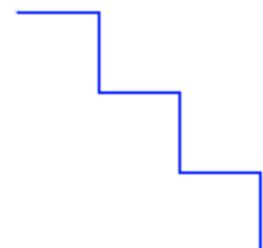
EXERCICE 3 :

Compléter la commande « répéter » avec un nombre pour obtenir le tracé indiqué.

```
stylo en position d'écriture
répéter ..... fois
  avancer de 30
  tourner ↺ de 90 degrés
  avancer de 30
  tourner ↻ de 90 degrés
  avancer de 30
  tourner ↻ de 90 degrés
```



```
stylo en position d'écriture
répéter ..... fois
  avancer de 30
  tourner ↺ de 90 degrés
  avancer de 30
  tourner ↻ de 90 degrés
```



EXERCICE 4 :

Parmi les trois scripts suivants, entourer celui qui permet de tracer un carré.

```
stylo en position d'écriture
répéter 3 fois
  avancer de 50
  tourner de 90 degrés
```

```
stylo en position d'écriture
répéter 4 fois
  avancer de 90
  tourner de 50 degrés
```

```
stylo en position d'écriture
répéter 4 fois
  avancer de 50
  tourner de 90 degrés
```

EXERCICE 5 : Même consigne qu'à l'exercice 2.

```
stylo en position d'écriture
avancer de 30
tourner de 90 degrés
avancer de 60
répéter 3 fois
  tourner de 90 degrés
  avancer de 30
```

EXERCICE 6 :

Ecrire un script (le plus court possible) permettant d'obtenir ce tracé.

