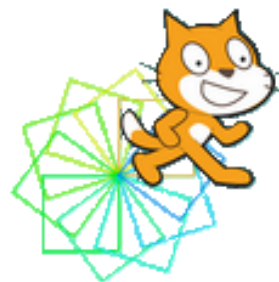


PROJET GEOMESCRATCH



ERUN 38 - 2026-2027

Etape 1 : découvrir Scratch par le jeu

Période : du 2 au 6 novembre 2026

Objectifs pour les élèves :

- Se mettre en projet.
- Se repérer dans l'interface de Scratch (cf. dossier ressources ou [ICI directement](#))
- Découvrir le fonctionnement des blocs isolés.
- Comprendre ce qu'est un algorithme.

Préparation de l'enseignant :

- Matériel : Le dossier "GeomeScratch_ressources / Semaine 1" comprend
 - les vidéos des flocons exemples
 - les fichiers sb3 nécessaires
 - Le diaporama RockU
- Visionner les tutoriels vidéo pour l'enseignant (voir tableau plus bas).

Déroulement :

1. Mettre les élèves en projet

- Visionner des réalisations possibles de flocons. Elles peuvent être vues en ligne ou sous forme de vidéos. Expliquer aux élèves que durant le projet il s'agira pour chaque binôme de construire un flocon comprenant 6 branches en 7 semaines.
- Expliquer qu'il faudra d'abord reproduire le flocon 1 lors d'une prochaine séance. Il pourra ensuite être personnalisé, comme, par exemple, le flocon 2. Les binômes qui le souhaitent peuvent tenter des réalisations plus libres du type flocon 3.
- Pour montrer tout l'intérêt d'utiliser Scratch par la suite, vous pouvez amener les élèves à créer un flocon sur papier. La réalisation risque de ne pas être à la hauteur du modèle, et c'est là que l'outil Scratch permet d'améliorer leur production.

2. Fil rouge : diaporama RockU (20mn)

Diapo 1 à 12

Le diaporama RockU sert de fil rouge au début des premières séances pour accompagner les usages de Scratch :

- comprendre / définir ce qu'est un algorithme
- présenter scratch et utiliser le bon vocabulaire (blocs, catégories, script, lutin, scène).

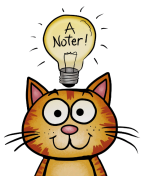
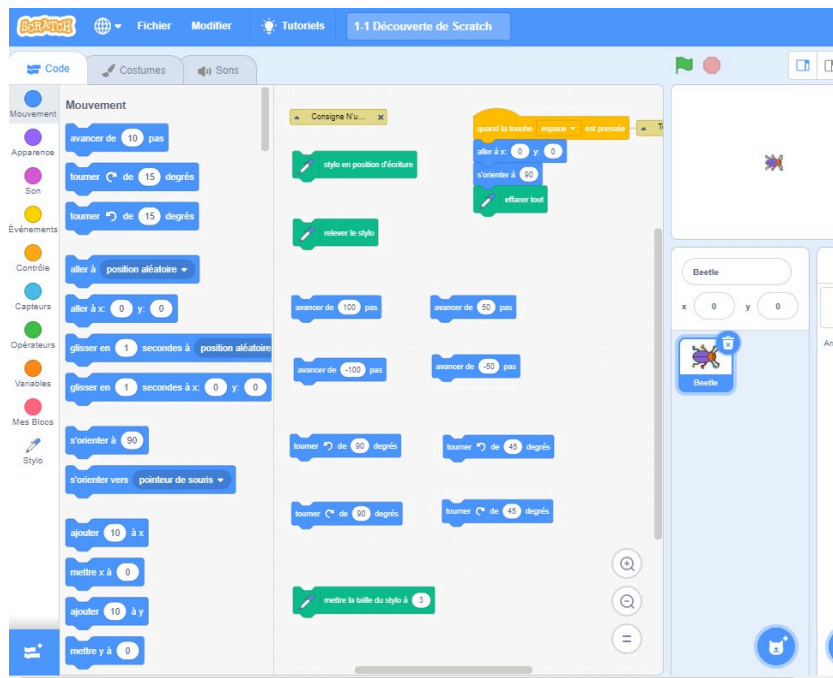
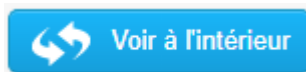
L'idée est de faire vivre physiquement ce qu'est un algorithme.

3. Découvrir Scratch par le jeu (25mn)

- **Ouvrir le fichier** : 1-1 Découverte de Scratch.sb3
- **Consigne** : Cliquez sur le drapeau vert pour réinitialiser. En cliquant sur les blocs, déplace le lutin-scarabée. Observe bien les actions produites par chaque bloc cliqué (déplacement, orientation du lutin). Attention, n'utilise que les blocs de la zone des scripts **SANS LES DEPLACER**.
But : comprendre à quoi servent les blocs.

En ligne, vous devez obtenir cette apparence .

N.B.: il peut être nécessaire de cliquer sur le bouton :



En profiter pour fixer quelques notions de vocabulaire : les blocs sont rangés par catégories et servent à créer des scripts ; les lutins (*sprite* en anglais) sont les objets pour lesquels on écrit un script et qu'ils vont réaliser.

Remarquez que le bloc “Reculer” n’existe pas car les déplacements se font dans [un repère orthonormé](#). Il faut donc ajouter un signe moins devant le nombre de “pas” si on veut que le lutin recule.

Il est important de faire remarquer aux élèves qu’ici l’angle droit est exprimé par le nombre “90 degrés”. Sans rentrer dans les détails qui nous entraîneraient hors du programme, il est nécessaire qu’ils mémorisent cette notion (angle droit = 90 degrés) car ils vont la retrouver dans les étapes suivantes.

4. S’entraîner au jeu du serpent (à 2 joueurs) (15mn)

- **But du jeu** : Se déplacer en traçant des lignes sans recouper une ligne ni sortir du cadre.
- **Consigne** : *Par groupes de 2. On clique d’abord sur le drapeau vert pour lancer le programme. A chaque tour, un joueur doit cliquer sur cinq blocs (il est interdit d’utiliser 2 fois le même bloc dans un tour de jeu). Le premier qui sort du cadre (lutin en partie caché) ou qui touche la ligne a perdu. Touche “espace” pour recommencer.*

5. Facultatif : Tracer les trois signes moins - - -

- **Consigne** : *Utilise les blocs ci-dessous pour tracer 3 signes "moins" : ____ ____ ____ (touche "espace" pour recommencer.)*

6. Pour aller plus loin...

- Dessiner le signe +, toujours en cliquant successivement sur les blocs (on y reviendra la semaine suivante).
- **Consigne** : *Utilise les blocs ci-dessous pour tracer le signe +. (touche "espace" pour recommencer.)*

Vidéos de la mise en projet des élèves

Hors ligne : vidéos dossier “Semaine 1”	En ligne
flocon 1.flv	Géomésclatch flocon 1
flocon 2.flv	Géomésclatch flocon 2
flocon 3.flv	Géomésclatch flocon 3

Ressources de la découverte par le jeu

Hors ligne : dossier “Semaine 1”	En ligne	Vidéo démo enseignant
1-1 Découverte de Scratch.sb3	1-1 Découverte de Scratch	1-1 vidéo enseignant

Ressources du jeu du serpent

Hors ligne : dossier “Semaine 1”	En ligne	Vidéo démo enseignant
1-2 Le jeu du serpent.sb3	1-2 Le jeu du serpent	1-2 jeu du serpent

Ressources du signe moins

Hors ligne : dossier "Semaine 1"	En ligne	Vidéo démo enseignant
1-3 Les trois signes moins - - - .sb3	1-3 Les trois signes moins - - -	1-3 les 3 signes moins

Ressources du signe plus

Hors ligne : dossier "Semaine 1"	En ligne	Vidéo démo enseignant
1-4 Le signe +.sb3	1-4 Le signe +	1-4 le signe +