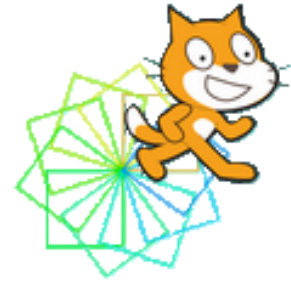


PROJET GEOMESCRATCH



ERUN 38 - 2026-2027

Etape 6 : Programmer un flocon de neige personnalisé

Période : du 07 au 11 décembre 2026

Objectifs pour les élèves :

- Programmer la construction du flocon en utilisant le programme de la branche.
- Personnaliser son flocon.

Préparation de l'enseignant :

- Matériel :
 - Préparer le matériel : Le fichier .sb3 est celui enregistré par les élèves précédemment.
 - Visionner les tutoriels vidéo pour l'enseignant (voir tableau plus bas).

Déroulement :

On peut compter 20 à 30 minutes en fonction de la personnalisation envisagée pour les élèves.

1. Fabriquer un flocon de neige

- Chaque élève ou binôme va reprendre son fichier "flocon prenom.sb3".
- À partir de la branche construite la semaine précédente, il va fabriquer un flocon de neige à 6 branches.
- Ce sera l'occasion de réinvestir des procédures : Répète, création de bloc, rotation de 30° (2 fois 30° dans ce cas).

2. Personnaliser son flocon

- Chaque élève ou binôme peut désormais personnaliser son flocon de neige en modifiant certains paramètres :
 - couleur
 - épaisseur du trait
 - mesure des angles du Y

- pour aller (vraiment) plus loin : ajouter d'autres figures au Y (ou à la branche) comme des carrés, des rectangles ou des triangles...
- **Consigne :**
 - Maintenant que tu sais construire une branche, crée un flocon régulier à 6 branches..
 - Tu peux maintenant personnaliser ton flocon en modifiant la couleur, l'épaisseur des traits, l'angle du Y, etc...
 - Pense à enregistrer ton travail : Fichier > Sauvegarder.
- **Aide :** [Un tutoriel très complet](#) avait été réalisé par une enseignante de St Bueil lors d'un projet précédent

Vidéo de la construction du flocon avec Scratch

Vidéo démo enseignant

[modifier couleurs épaisseur des traits](#)

Vidéo de la personnalisation du flocon avec Scratch

Vidéo démo enseignant

[Ajouter des formes](#)