



Travailler l'algorithmique et la programmation avec Scratch par le jeu...en mode débranché!

publié le 11/04/2021

Descriptif :

Présentation d'un jeu de cartes (FlashCards) permettant de faire travailler les élèves sur l'algorithmique et la programmation avec Scratch, de façon autonome et sans ordinateur !

Jean-Yves LABOUCHE, professeur de mathématiques au Lycée Français de Taipei, propose un jeu d'une centaine de fiches auto-correctives pour entraîner les élèves à la programmation sur Scratch en **mode débranché** et en toute **autonomie**.

o Le jeu

Le jeu complet est formé de 6 séries de 20 cartes, chaque série abordant un nouveau thème :

- **Série 1** : Déplacements relatifs et absolus
- **Série 2** : Boucle « répéter »
- **Série 3** : Instructions conditionnelles (Si ... Alors ... Sinon)
- **Série 4** : Boucle « répéter jusqu'à ce que ... »
- **Série 5** : Les variables
- **Série 6** : Les fonctions

o Le principe

Pour chaque série, le principe est le même : un lutin se déplace sur une grille colorée suivant un script donné. L'élève doit relever la couleur sur laquelle le lutin se trouve à certains moments de ses déplacements (le bloc **"Note la couleur"** indique ces moments).

Toutes les explications et les documents à télécharger sont disponibles sur le site :

► [Note la couleur ! - Mon classeur de maths](#)