

RITUEL : Table de 4

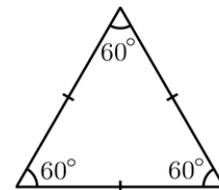
$$4 \times 3 = \dots / 4 \times 6 = \dots / 4 \times 9 = \dots / 4 \times 1 = \dots / 4 \times 8 = \dots / 4 \times 7 = \dots /$$

$$4 \times 0 = \dots / 4 \times 10 = \dots / 4 \times 5 = \dots / 4 \times 2 = \dots / 4 \times 4 = \dots / 4 \times 11 = \dots$$

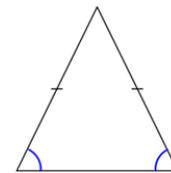
Aujourd'hui, petit tuto sur comment tracer un triangle :

Pré-requis : connaître les triangles

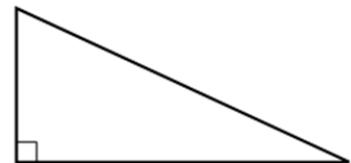
Si un triangle a **tous ses côtés de même longueur**, il est **EQUILATÉRAL**



Si un triangle a **deux côtés de même longueur**, il est **ISOCÈLE**



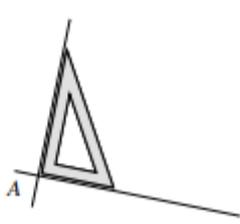
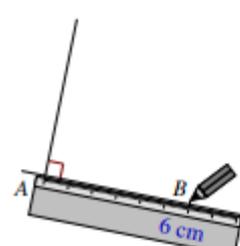
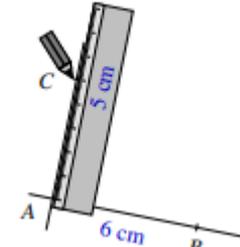
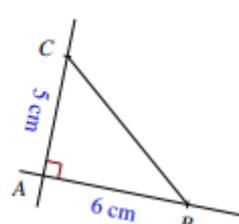
Si un triangle a **un angle droit**, il est **RECTANGLE**



Tracer un triangle rectangle

1) Connaissant les deux côtés de l'angle droit

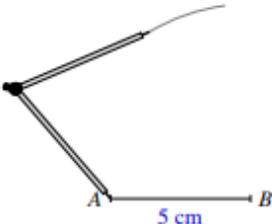
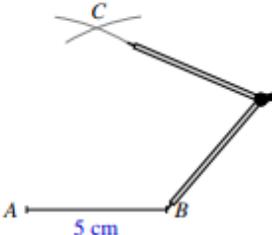
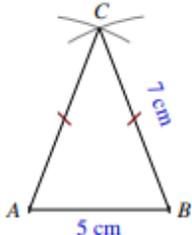
☞ Tracer un triangle ABC rectangle en A tel que $AB = 6$ cm et $AC = 5$ cm.

			
On trace un angle droit et on nomme le point A .	On place le point B à 6 cm du point A sur l'un des côtés de l'angle.	On place le point C à 5 cm du point A sur l'autre côté de l'angle.	On obtient le triangle ABC demandé.

Trace un triangle rectangle dont les côtés de l'angle droit mesurent 10 cm et 6 cm.

Tracer un triangle isocèle

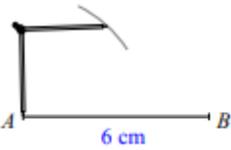
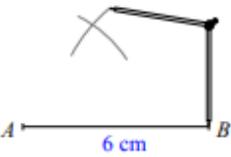
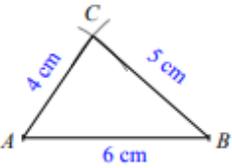
☞ Tracer le triangle ABC isocèle en C tel que $AB = 5$ cm et $AC = 7$ cm.

			
<p>Tracer un segment $[AB]$ de longueur 5 cm.</p>	<p>Tracer un arc de cercle de centre A et de rayon 7 cm.</p>	<p>Tracer un arc de cercle de centre B et de rayon 7 cm. Les deux arcs se coupent en C.</p>	<p>Le triangle ABC est isocèle en C.</p>

Tracer un triangle

1) Connaissant les longueurs des trois côtés

☞ Tracer un triangle ABC tel que $AB = 6$ cm, $AC = 4$ cm, $BC = 5$ cm.

			
<p>Tracer $[AB]$.</p>	<p>Tracer un arc de cercle de centre A et de rayon 4 cm.</p>	<p>Tracer un arc de cercle de centre B et de rayon 5 cm.</p>	<p>Nommer C et tracer $[AC]$ et $[BC]$.</p>

Trace un triangle isocèle ABC avec $AB=AC = 8$ cm et $BC = 6$ cm.

Trace un triangle DEF dont tous les côtés mesurent 7 cm.

Moment de détente avec ce coloriage à imprimer dessinée par l'autrice Louison !



Nous allons passer à la programmation sur outil informatique. Pour cela, tu vas devoir te rendre sur le site de scratch sur ton ordinateur, sur ta tablette ou même sur ton téléphone !

Tu vas ensuite devoir suivre mes indications. Chaque semaine, nous avancerons d'une étape.

Scratch est un logiciel de programmation. Il permet de créer ses propres histoires, ses dessins animés, ses jeux...

Pour commencer, va sur Scratch sur ton pc, ta tablette, ton téléphone ...

Ensuite, clique sur « créer » en haut à gauche de ton écran.



Créer

Explorer

Discuter

À propos

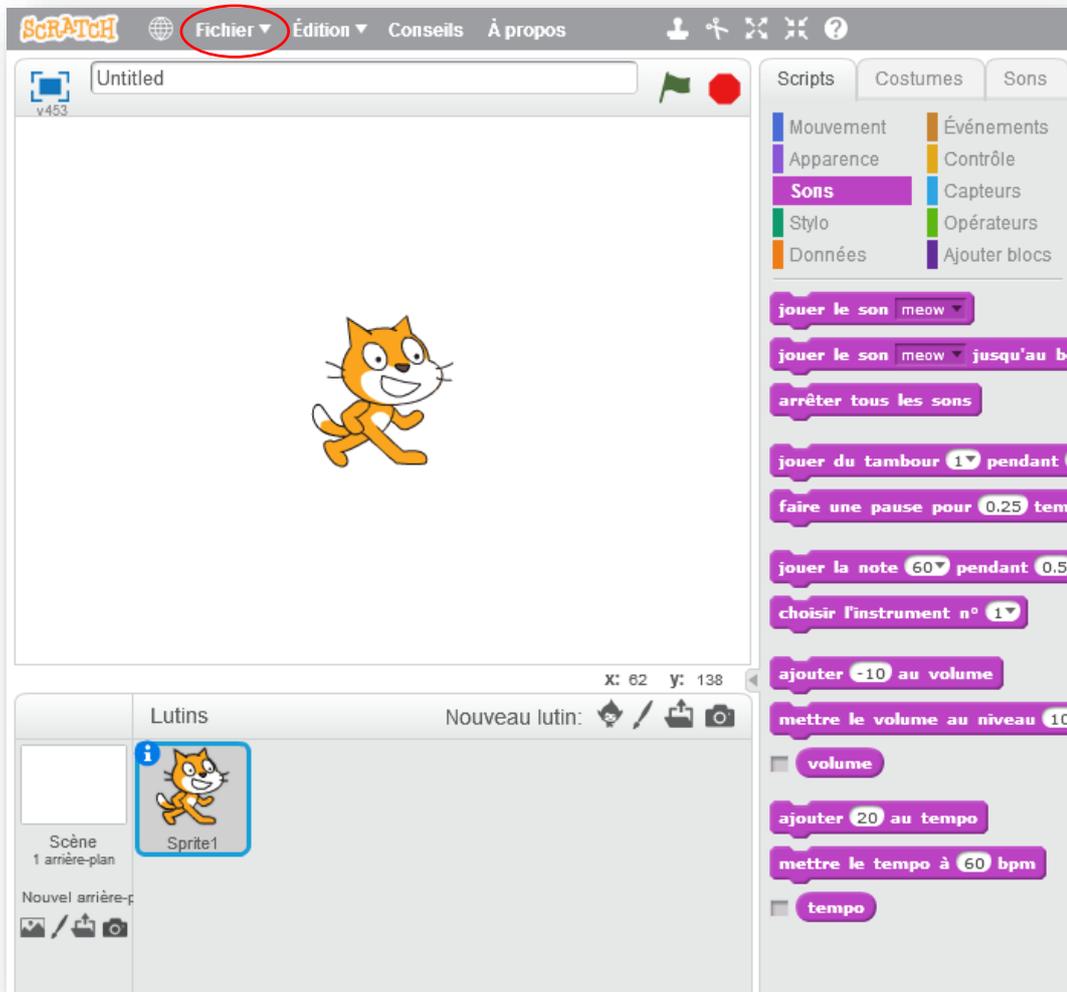
Aide



Recherche



En cliquant sur « fichier », tu pourras enregistrer ton travail en fin de séance ou importer celui-ci en début de séance.



Pour cette leçon, nous allons essayer de faire danser scratch ! Tu veux commencer ? C'est parti !

1 Pour commencer, nous allons apprendre à faire avancer scratch :

Déplace un bloc **AVANCER** dans l'aire des scripts. Ensuite, clique gauche une fois sur ce bloc pour le faire avancer.



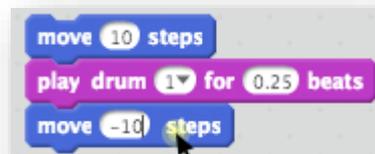
2 Ensuite, nous allons ajouter un son :

Dans « sons », ajoute un bloc **JOUER DU TAMBOUR** dans l'aire des scripts. Assure-toi que les haut-parleurs de ton ordinateur sont allumés avec un petit volume !



3 Nous allons maintenant le faire danser :

Ajoute un autre bloc **MOUVEMENT**. Clique à l'intérieur du bloc et tape le signe - (le signe de la soustraction). C'est comme ça qu'on fait reculer scratch !



Ajoute un autre bloc **JOUER DU TAMBOUR**, ensuite choisis un le tambour **(4) Crash Cymbal** à partir du menu déroulant.

Clique sur l'un des blocs pour exécuter la pile.

4 Pour le faire danser plus longtemps :

Extrait un bloc **REPETER** et dépose le au-dessus de la pile (il faut que la « bouche » du bloc répéter enveloppe les autres blocs). Ensuite, clique gauche une fois sur la pile pour l'exécuter.



5 Et si on le faisait parler ?

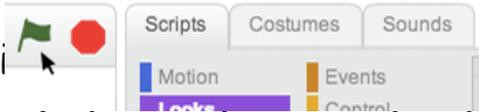
Clique dans la catégorie **Apparence** et déplace un bloc **DIRE**, Ecris dans la zone texte pour modifier les mots, tu peux écrire ce que tu veux (mais pas de bêtises hein !).

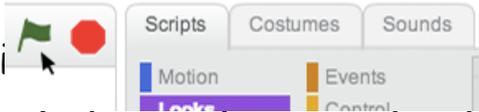
Ensuite, emboîte-le sur le sommet de la pile. Clique sur celle-ci pour tester ton programme.



6 Comment exécuter un script ?

Ca y est, tu as créé ton premier programme (=script). Pour que celui-ci fonctionne, tu dois maintenant lui donner un signal de départ, c'est le petit drapeau vert ! Le symbole rouge à côté de lui est le symbole STOP.

Clique dans la catégorie  le bloc **quand est cliqué**. Ton script s'exécutera à chaque fois que tu cliqueras sur le drapeau vert.



7 Et si nous changions sa couleur ?

Maintenant, essaie quelque chose de nouveau... Dans **Apparence**, déplace un bloc **Ajouter à l'effet couleur**. Clique pour voir le résultat.

8

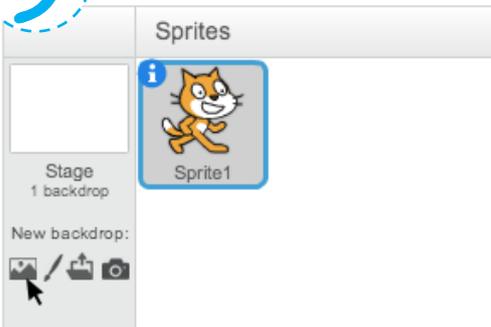


Nous allons maintenant rendre scratch interactif :

Dans **évènement**, déplace un bloc **quand espace est pressé** et place le juste au dessus de ton effet **couleur**. Tu peux aussi choisir une autre touche à partir du menu déroulant.

Maintenant, appuie sur la barre espace de ton clavier (ou une autre touche si tu l'as changé) et regarde ce qui se passe.

9



Ajoute un arrière-plan

Tu peux ajouter de nouveaux arrière-plans sur la scène.

Clique sur  pour choisir un nouvel arrière-plan.

10

Ajoute un nouveau lutin :

Chaque objet dans Scratch est appelé un lutin. Pour ajouter un nouveau lutin, clique sur l'un des boutons suivants :



Maintenant, fais danser ton nouveau lutin de la même façon que pour Scratch le petit chat. Lorsque c'est fait, n'oublie pas d'enregistrer ton travail.

Nous le reprendrons la semaine prochaine.

