

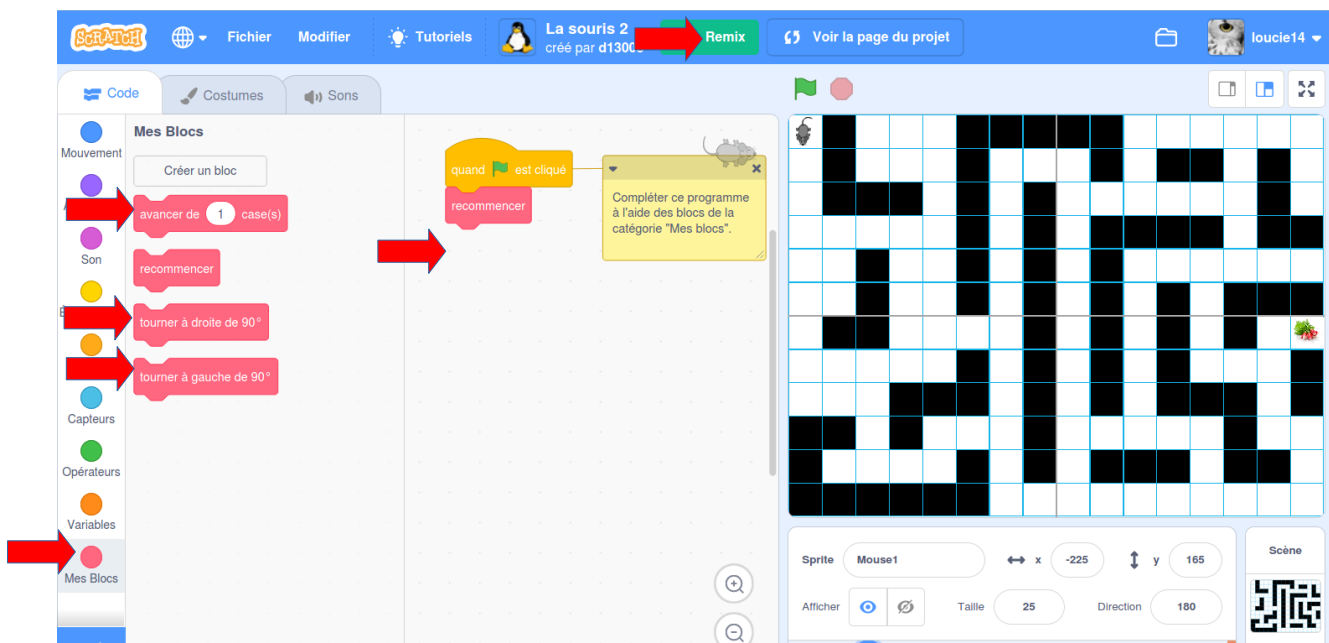
6-03 : Programmer des déplacements relatifs



Pour ne rien oublier, lis le sujet en entier avant de commencer et relis-le quand tu penses avoir fini.

L'objectif de ce travail est de programmer une souris pour qu'elle aille sur la case des radis sans sortir du labyrinthe ni passer par une case noire.

1. Ouvrir le projet Scratch : [La souris 2](#). Cliquer sur « Remix » et remplacer le titre « La souris 2 remix » par « 6-03 ».



2. Utiliser les 3 blocs suivants de la catégorie « Mes blocs » pour compléter le programme au centre :

- « avancer de ... case(s) »
- « tourner à droite de 90° »
- « tourner à gauche de 90° »

Mon astuce : clique sur le drapeau vert pour tester ton programme au fur et à mesure.



Faire valider le projet par le professeur une fois que la souris a atteint les radis.

4. Travail de fin de séance au choix :

[Le devoir différencié sur kwyk](#)

[Les étoiles de MathaCoeur](#)

[Les tables de multiplication](#)