

# LE LIÈVRE ET LA TORTUE

SITUATION :

Vous devez créer pour les élèves de 6ème un jeu mathématique pour qu'ils révisent les tables de multiplication.

Vous venez de voir le fonctionnement de ce jeu au vidéoprojecteur.



**1) Sans ordinateur :**

En quelques lignes, expliquez ce que doit faire la tortue lors de ce jeu :

.....

.....

.....

.....

**2) Sur l'ordinateur :**

Ouvrir le fichier SB2 « lièvre et tortue élève » qui est constitué des scripts du jeu mais avec des trous. Vous allez maintenant devoir compléter ces scripts afin de reconstituer les scripts complets.

Cliquer sur le lutin « tortue » à gauche, puis complétez le script de la tortue.

*Remarque : quand dans les briques il y a écrit « 0 », il faut compléter par le nombre qui convient.*

Appelez le professeur.

**3) Sans ordinateur :**

En quelques lignes, expliquez ce que doit faire le lièvre lors de ce jeu :

.....

.....

.....

.....

**4) Sur l'ordinateur :**

Complétez le script du lièvre (vous pouvez vous aider de celui de la tortue).

Appelez le professeur.

