

- **Niveau et Durée** : 6e – ½ à 1 séance
- **Objectif pédagogique** : Initiation à programmer des déplacements avec Scratch.
- **La situation-problème** : Arriver en tête de la course de voiture en jouant des combinaisons de cartes déplacement scratch
- **Préparation** : Imprimer le plateau de jeu en taille A3 (au minimum). Imprimer, plastifier et découper les cartes. Prévoir des marqueurs effaçables de couleur (un par élève)
- **Déroulement** :
De 2 à 4 joueurs par plateau.
Chaque joueur est identifié par une couleur. Il reçoit un marqueur (et éventuellement une voiture) de la couleur correspondante.
On commence sur le point de départ.
Chaque joueur pioche 6 cartes.

Chacun son tour :

- Pose les cartes déplacement qu'il joue. On peut poser plusieurs cartes à la fois, en les plaçant dans l'ordre dans lequel on souhaite les jouer.
- Pioche 3 cartes.
- Les autres joueurs déplacent sa voiture.
- Marque le déplacement de sa voiture au feutre sur le plateau.

Attention ! il ne faut pas toucher les bords du circuit sous peine de revenir à sa position précédente !

Le gagnant est celui qui termine le tour du circuit en premier, ou celui qui arrive en tête une fois le temps de jeu écoulé.

- **Variante** :
Deux circuits et deux niveaux de jeu différents. Dans le deuxième jeu, il y a en plus des déplacements des boucles « répéter » à utiliser. On peut répéter un bloc ou une série de blocs déplacement.
- **Dans les programmes du niveau visé** :
(Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations
Se repérer, décrire ou exécuter des déplacements, sur un plan ou une carte.
Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran en utilisant un logiciel de programmation
- **Dans la grille de compétences**

| Compétence | Les capacités à évaluer en situation | Indicateurs de réussite |
|-------------|--|-------------------------|
| Représenter | Utiliser et produire des représentations de solides et de situations spatiales | Place de chaque élève |

- **Éléments d'analyse a posteriori** : La principale difficulté pour les élèves a été de repérer l'orientation de leur voiture.
L'utilisation de plusieurs voitures sur le circuit est difficile, les voitures ont tendance à se superposer. Il ne faut pas hésiter à imprimer le plateau de jeu en grand (A3 minimum).
Il est nécessaire pour certains élèves de jouer plusieurs tours avec aide et validation des déplacements par le professeur.
Le deuxième circuit est très long.