

## Atelier 11 – Étape 2 - Tracer des figures géométriques avec Scratch

L'objectif est de réaliser avec le logiciel Scratch, les défis-crayon proposés ci-dessous.



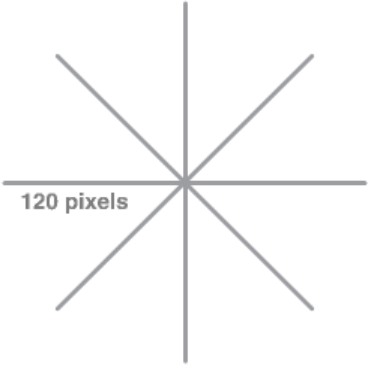
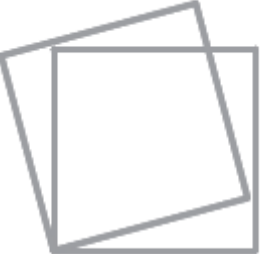
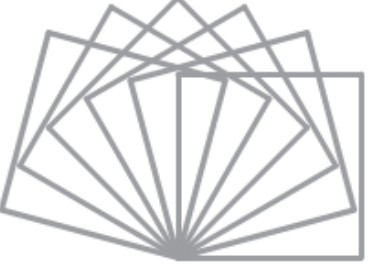
Pour chaque défi :

- Ouvrir le fichier donné (**défi 1 élève.sb2** ....).
- Compléter le programme proposé.
- Sauvegarder le fichier (**défi 1-nom.sb2**).

### Défis-crayon

Pour chaque défi, une figure grise est déjà présente en arrière-plan. Le programme est initié. Tu dois compléter le programme en choisissant les bonnes instructions afin de faire reproduire au lutin la figure proposée.

**Tu essaieras d'utiliser le moins d'instructions possible,**  
**sans supprimer le bloc « Réinitialiser ».**

<p>Défi 1 <a href="#">Fichier élève</a></p>  <p>200 pixels</p>	<p>Défi 2 <a href="#">Fichier élève</a></p>  <p>120 pixels</p>	<p>Défi 3 <a href="#">Fichier élève</a></p>  <p>120 pixels</p>
<p>Défi 4 <a href="#">Fichier élève</a></p>  <p>100 pixels</p>	<p>Défi 5 <a href="#">Fichier élève</a></p> 	<p>Défi 6 <a href="#">Fichier élève</a></p> 