

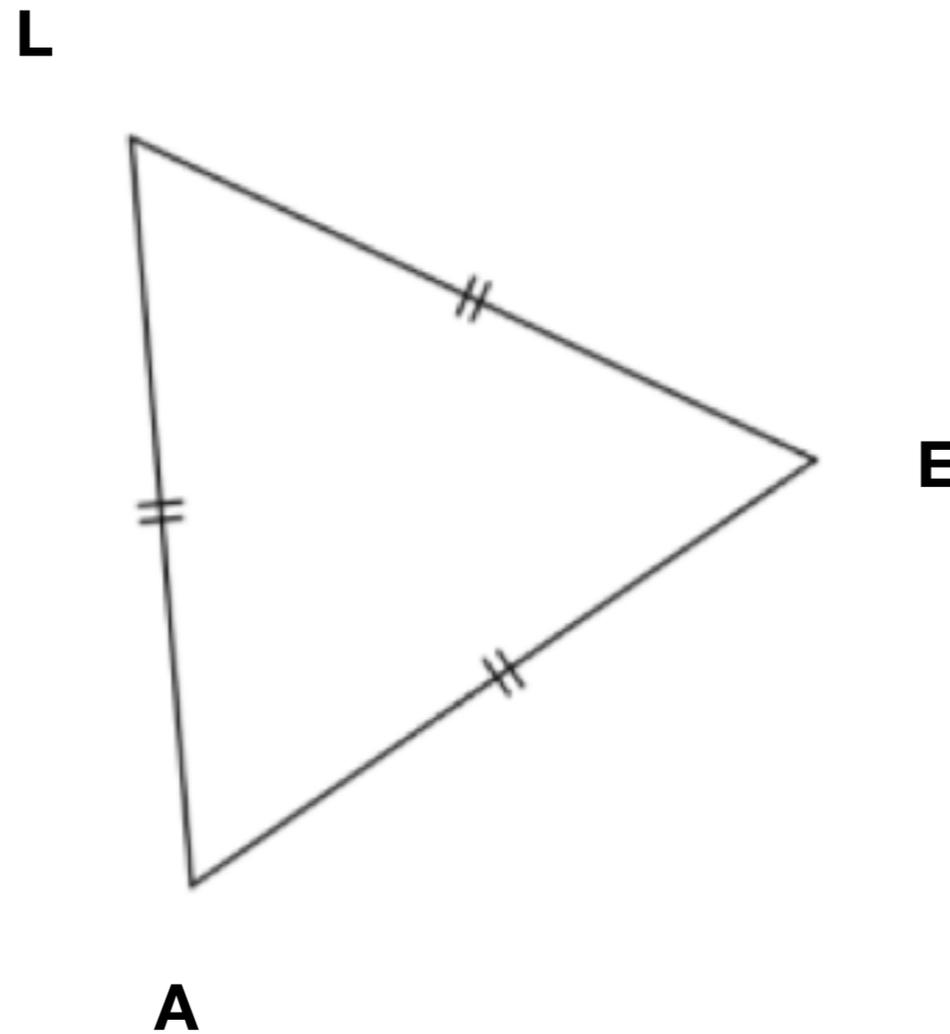


Flash : polygones et codages

Série 1

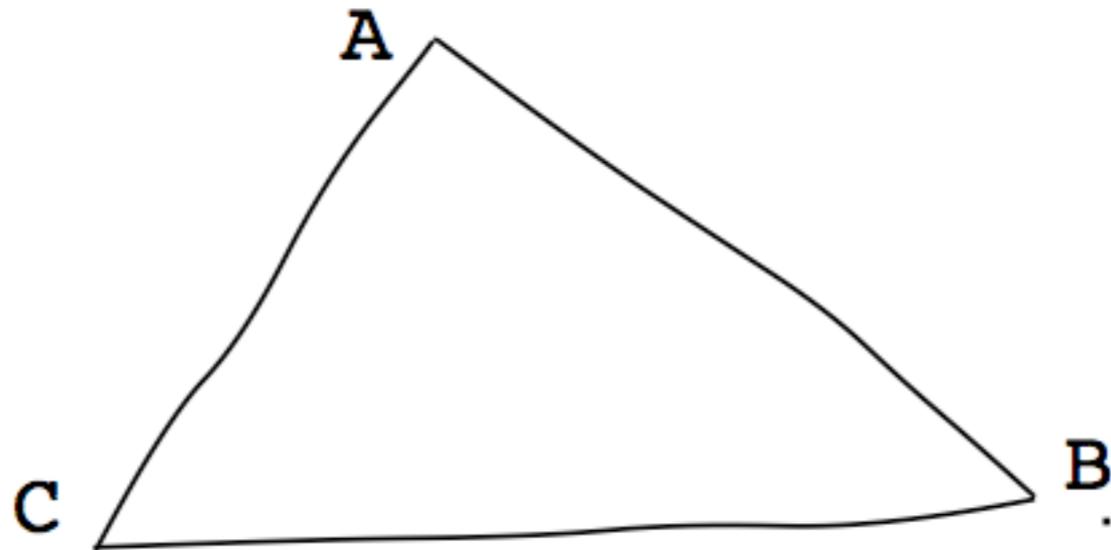
Diapo 1 :

Nommer et donner la nature du polygone



Diapo 2 :

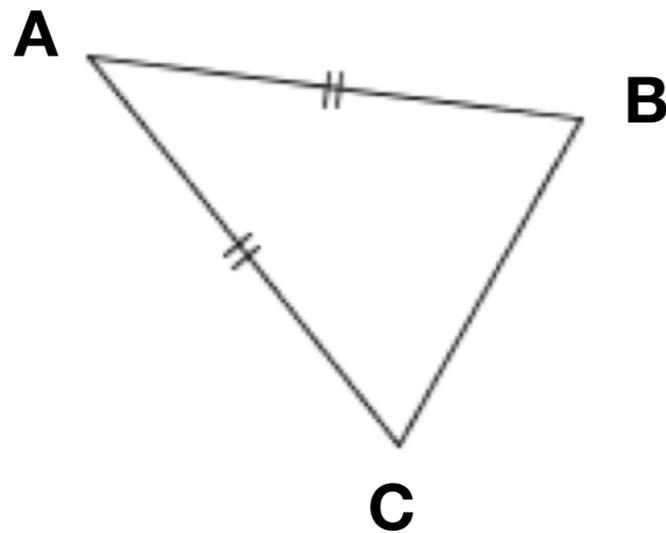
Coder correctement le polygone pour dire que $AB = AC$



Diapo 3 :

Compléter

Triangle isocèle

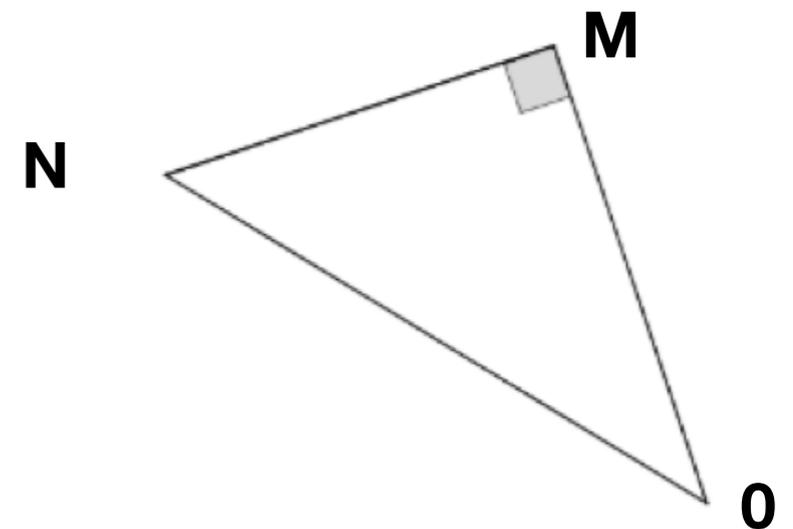


La base du triangle isocèle est ... 1

Le sommet principal du triangle isocèle est ... 2

ABC est un triangle isocèle en ... 3

Triangle rectangle

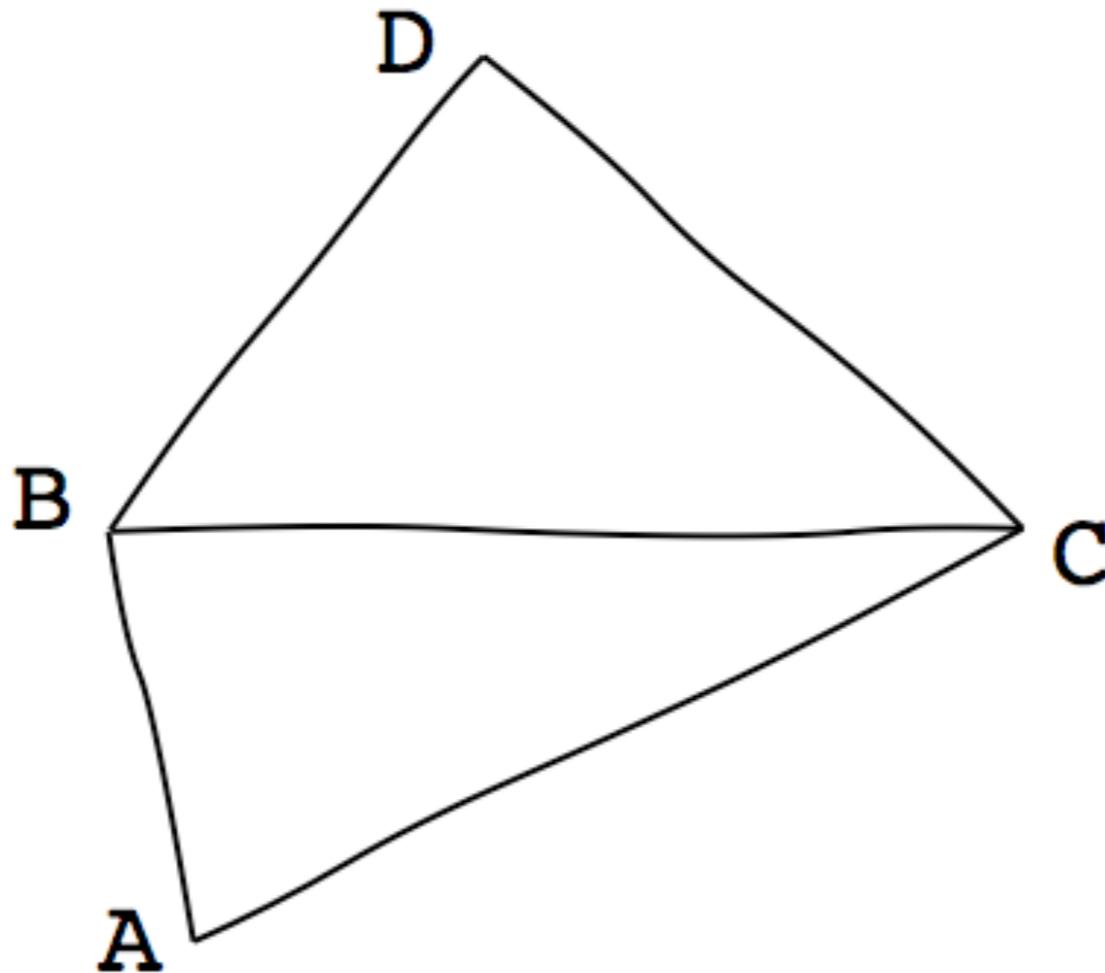


MNO est un triangle rectangle en ... 4

Diapo 4 :

Coder correctement la figure à main levée pour dire que :

ABC est isocèle en A
BCD est isocèle en B



Diapo 5

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

La fusée doit se rendre sur la planète.

Quel codage correspond à ce déplacement ?

A ↓ ↓ → → → ↓

B → ↓ ← ↓ ↓ →

C ← ↓ ↓ → → → → ↓ ←

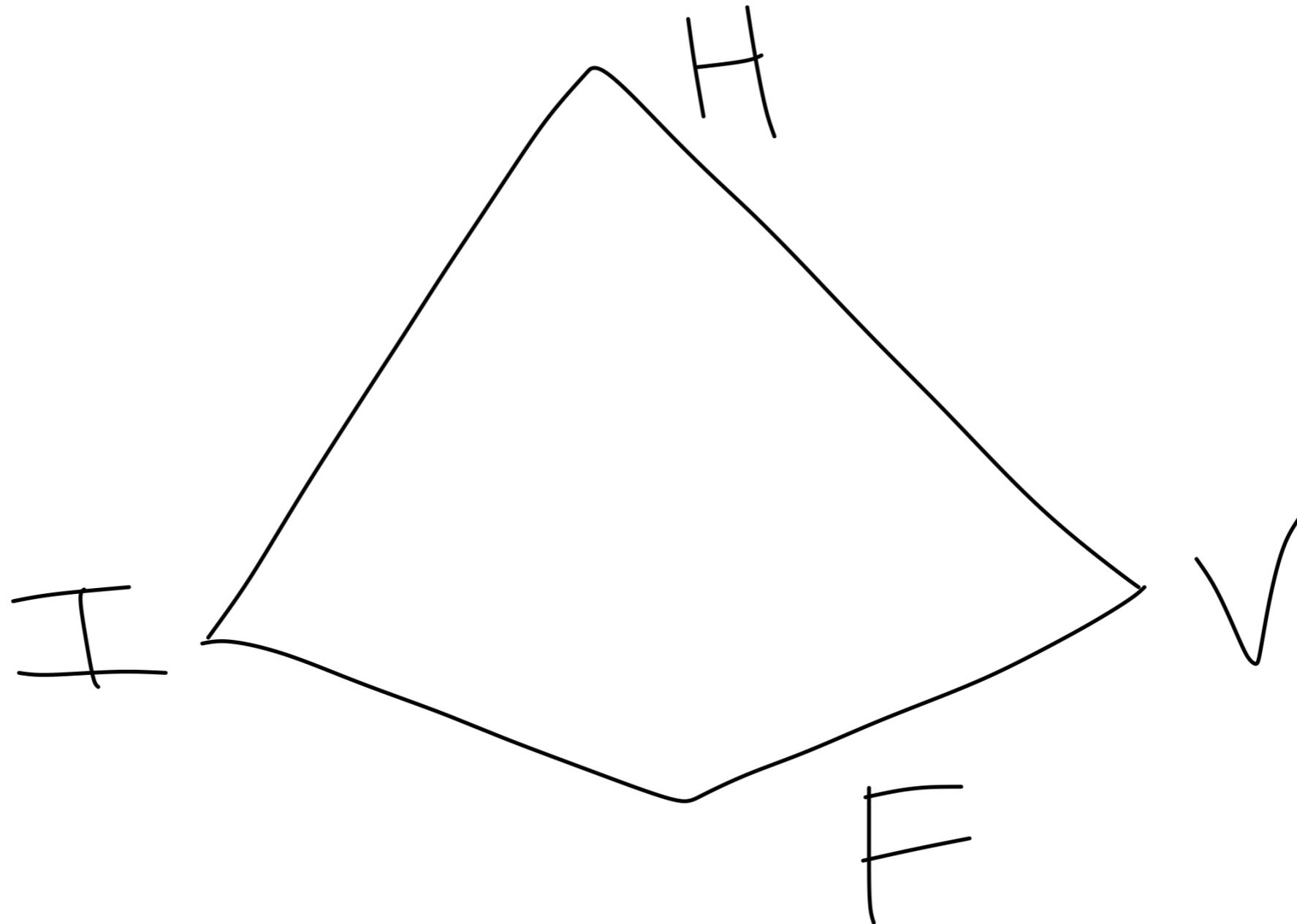
D → → → ↓ ↓ ← ← ↓

Série 2

Diapo 1 :

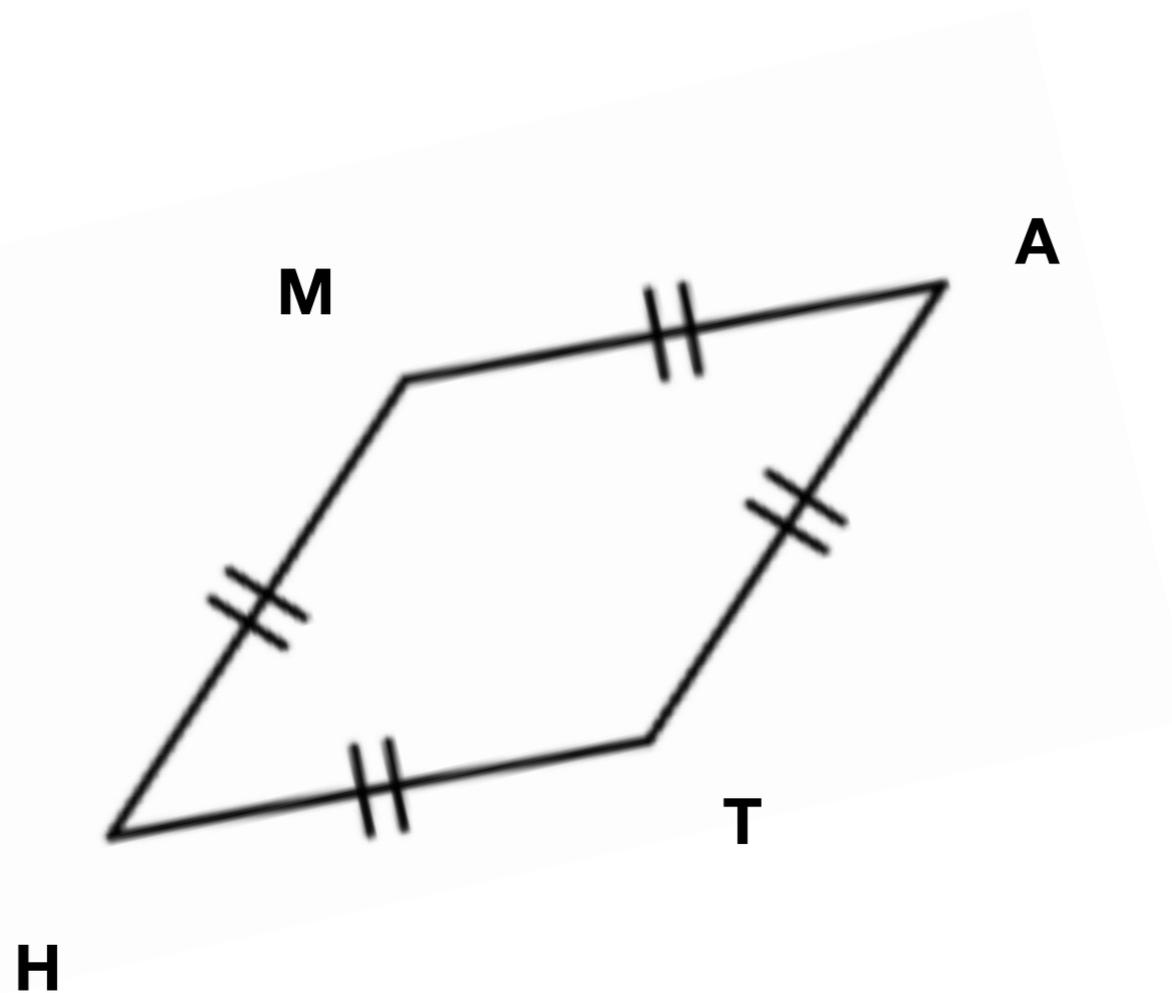
Coder la figure

IH = VF et (IH) \perp (HV)



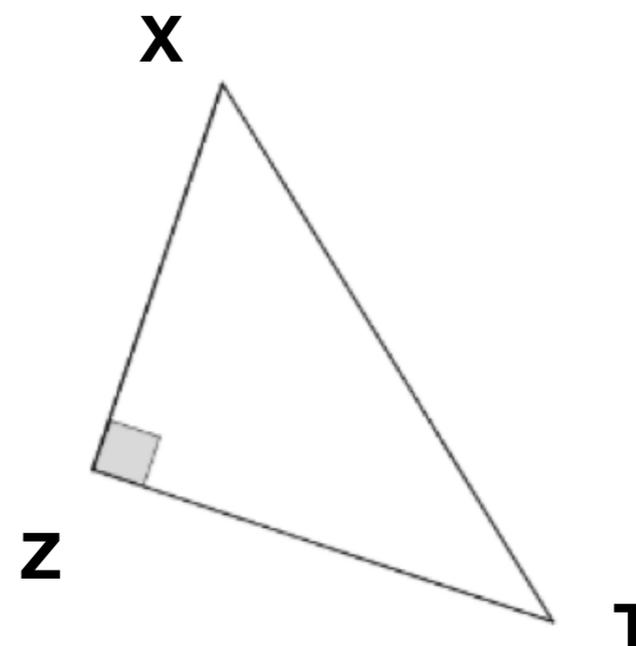
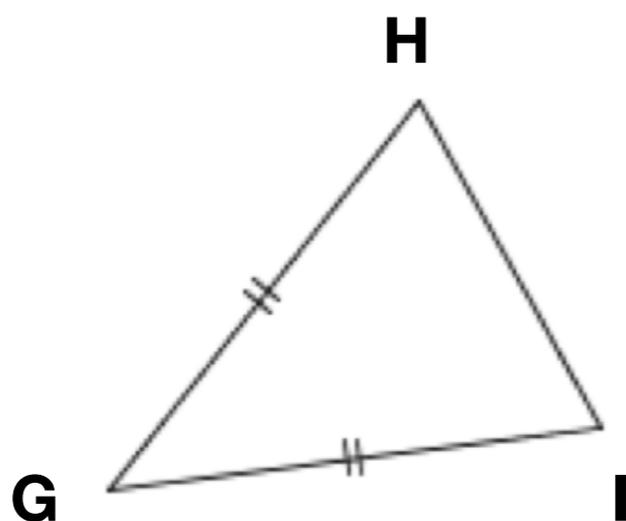
Diapo 2 :

Nommer et donner la nature du polygone



Diapo 3 :

Compléter



La base du triangle isocèle est ..

1

Le sommet principal du triangle isocèle est

2

5

. est un triangle rectangle en ..

6

3 est un triangle isocèle en

4

Diapo 4 :

Tracer le schéma à main levée

ABCD est un rectangle tel que :
 $AB=56\text{mm}$ et $AD=7,8\text{cm}$

Diapo 5

Écrire un codage qui permet à l'étoile d'aller manger le donuts.

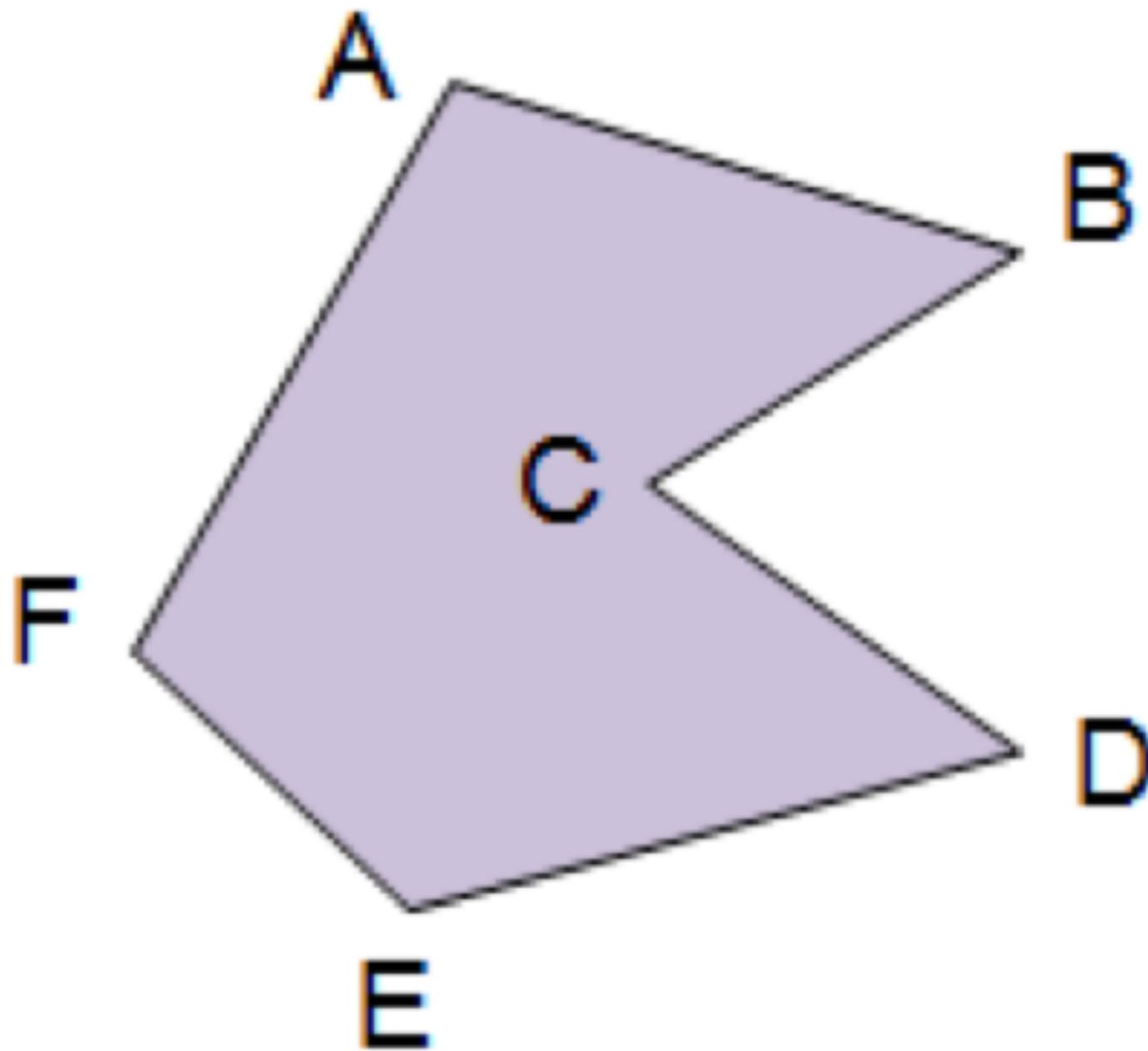
Écrire un codage qui permet à La fusée de retrouver sur terre .

				
				
				
				
				
				
		Départ		

Série 3

Diapo 1 :

Nommer et donner la nature du polygone



Diapo 2 :

Tracer à main levée un triangle JKO
isocèle en O

Tracer à main levée un triangle MLK
rectangle en K

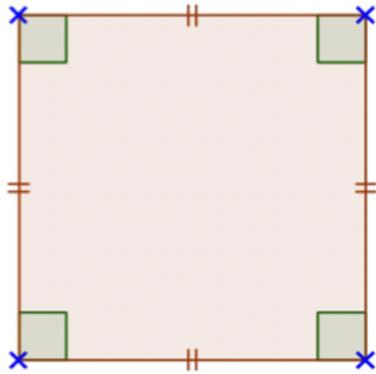
Diapo 3 :

Écrire en mathématiques :

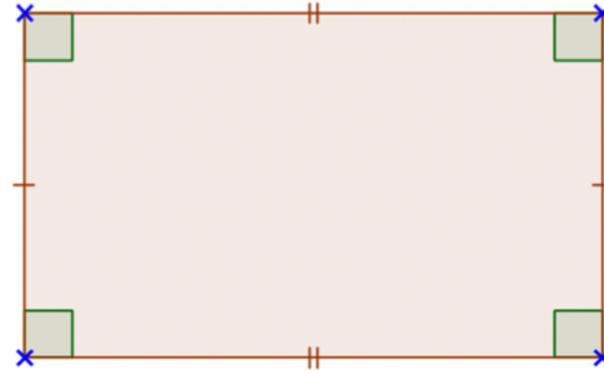
La droite BD est perpendiculaire à la droite GF.

Diapo 4

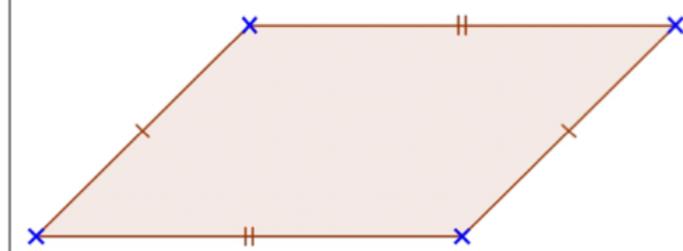
Qui est-ce?



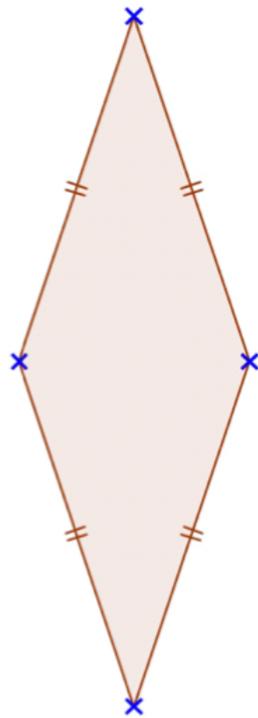
carré



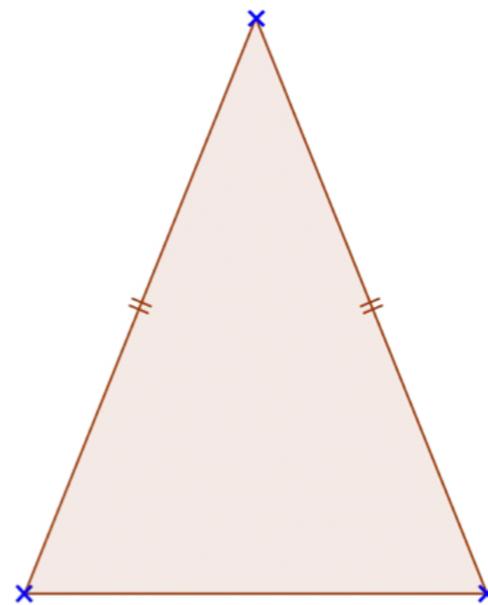
rectangle



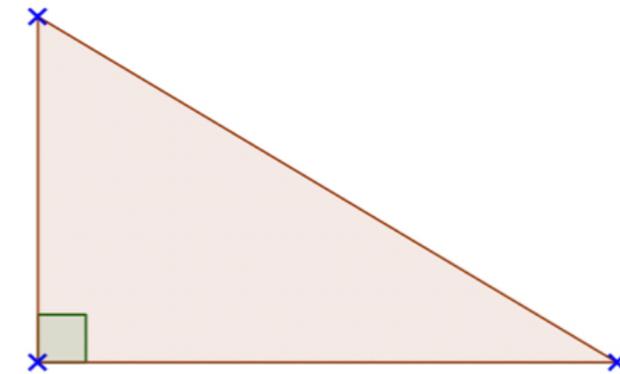
parallélogramme



losange



triangle isocèle



triangle
rectangle

Diapo 5

Que fait ce script ?

Comment raccourcir ce script ?



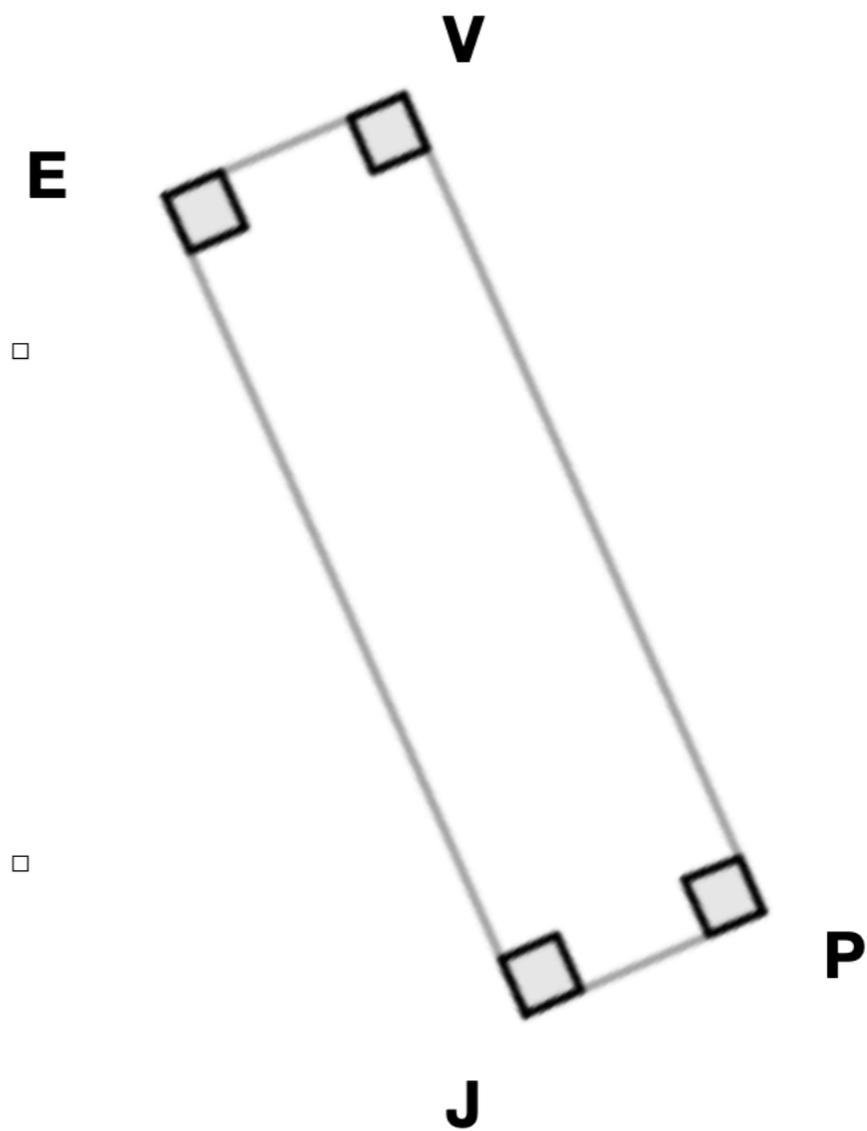
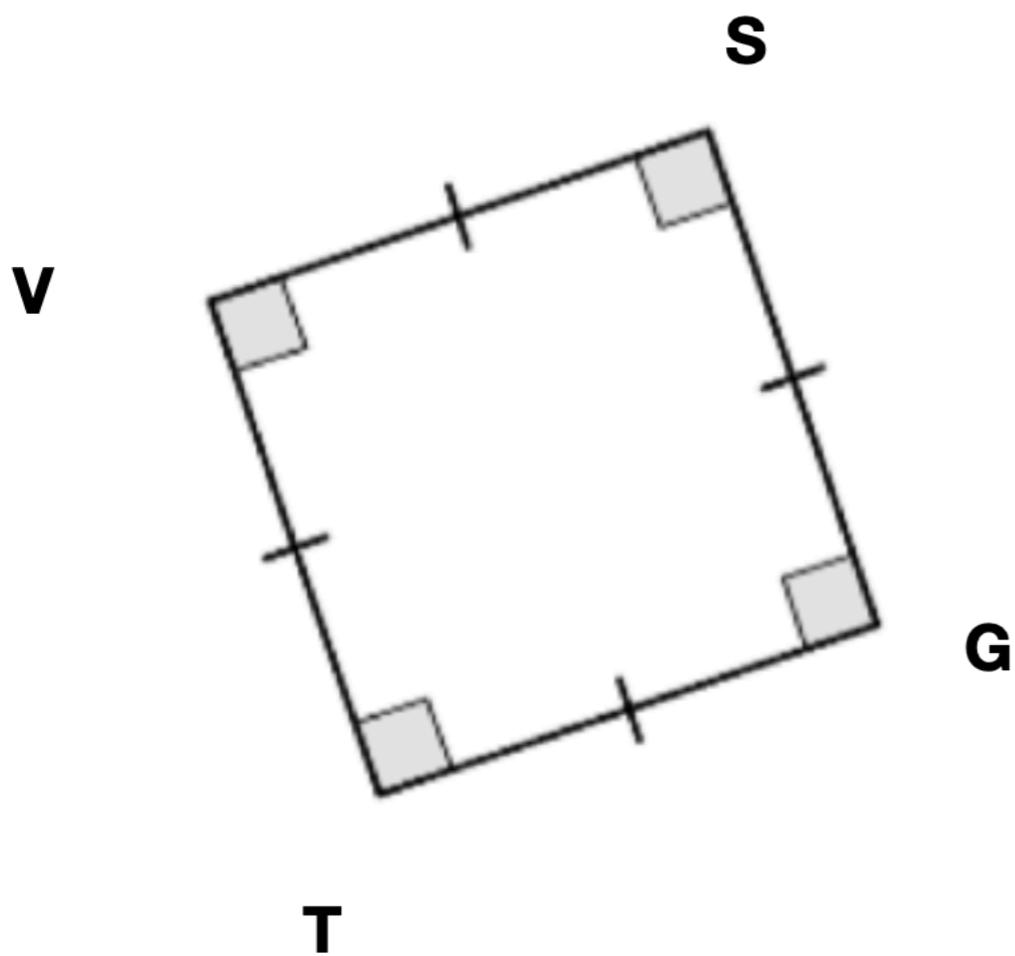
```
quand espace est pressé
  cacher
  effacer tout
  choisir la couleur pour le stylo
  stylo en position d'écriture
  s'orienter à 90
  attendre 1 secondes
  avancer de 100
  tourner de 90 degrés
  attendre 1 secondes
  avancer de 100
  tourner de 90 degrés
  attendre 1 secondes
  avancer de 100
  tourner de 90 degrés
  attendre 1 secondes
  avancer de 100
  relever le stylo
```

The image shows a Scratch script for drawing a square. It starts with a 'when space is pressed' event block. The script then performs the following actions in order: 'hide', 'clear all', 'choose color for the pen' (with a purple color swatch), 'pen down', 'turn to 90 degrees', 'wait 1 second', 'move 100 units', 'turn 90 degrees', 'wait 1 second', 'move 100 units', 'turn 90 degrees', 'wait 1 second', 'move 100 units', 'turn 90 degrees', 'wait 1 second', 'move 100 units', and finally 'pen up'.

Série 4

Diapo 3 :

Nommer et donner la nature des polygones



Diapo 3 :

Coder correctement le polygone pour dire que :

$(EF) \perp (EI)$; $(IH) \perp (HG)$ et $(FG) \perp (EF)$

