Activités rapides : avec Scratch

Calcul

Quel nombre obtient-on ?

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |

Choisir l’écriture mathématique adaptée :

|  |  |
| --- | --- |
|  | 1. 15 – 9 – 4 2. 15 –(9 – 4) |
|  | 1. 18 – 7 - -3 2. 18 – 7 –(-3) 3. 18 –(7 –(-3)) |
|  | 1. 15 + 9×7 2. 15 + (9×7) 3. (15 + 9)×7 |
|  | 1. 4 + 3×8 2. (4 + 3)×8 |

Donner l’écriture littérale que l’on peut associer :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  | |  | |

Que fait ce programme ?

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |

Que fait ce programme ?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | |
|  | | |
| est une liste contenant les lettres de l’alphabet dans l’ordre. | | |
|  | | 1. Que va-t-on avoir dans  ? 2. Que pourrait-on écrire à la place des pointillés dans : |

Que peut représenter l’instruction ?

|  |  |
| --- | --- |
|  | Des réponses possibles |
|  | Choisir un nombre entier au hasard entre 1 et 6 ; Résultat lorsqu’on lance un dé 6 faces |
|  | Choisir un nombre entier au hasard : soit 1 soit 2 ;  Un « pile ou face » : |