Initiation Scratch – Déplacements dans le plan

Va sur **capytale2.ac-paris.fr** → « Accéder à une activité » → tape le code

N°	Activité	Code Capytale
1	Construction d'un carré (sans boucle)	**25d3-8002838**
2	Construction d'un carré avec boucle	**a585-8002841**
3	Construction d'une lettre U (blocs « Tourner »)	**ca69-8002861**
4	Construction d'une lettre U (blocs « S'orienter »)	**7e05-8002864**
5	Construction d'une lettre C	**c64e-8002869**
6	Construction d'un rectangle	**8821-8002883**
7	Construction d'un escalier	**c3f7-8002892**
8	Construction d'une étoile	**ff5c-8002895**
9	Construction d'une rosace de carrés	**4e86-8002898**
10	Construire une figure géométrique au choix	**9407-8002901**