

## Les répétitions

Note la couleur

### Carte 1

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
when green flag clicked
  orient 90
  go to x: -195 y: -135
  repeat 6 times
    move 60 steps
    turn 90 degrees
    move 30 steps
    turn 90 degrees
  note la couleur
  stop script
```

## Les répétitions

Note la couleur

### Carte 2

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
when green flag clicked
  orient 180
  go to x: -165 y: 105
  repeat 6 times
    note la couleur
    move 30 steps
    turn 90 degrees
    move 60 steps
    turn 90 degrees
  stop script
```

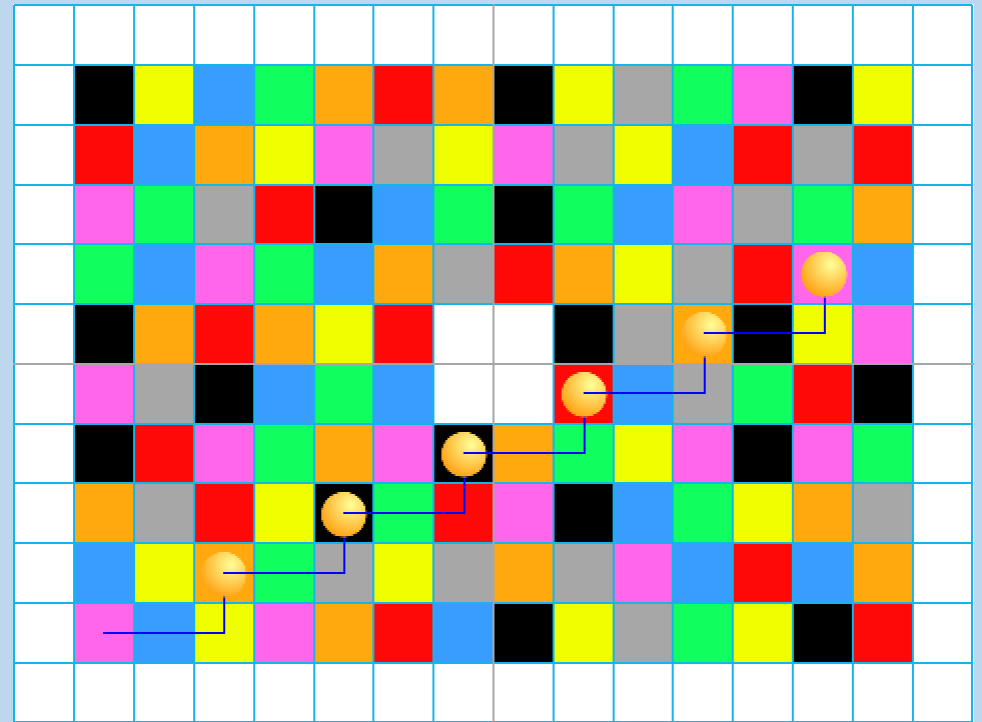
Solution

Bleu – Rouge – Orange – Blanc – Bleu – Noir



Solution

Orange – Noir – Noir – Rouge – Orange – Rose



## Les répétitions

Note la couleur

### Carte 3

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
graph TD; A[quand drapeau cliqué] --> B[s'orienter à 0]; B --> C[aller à x: -135 y: -45]; C --> D[répéter 3 fois]; D --> E[avancer de 60 pas]; E --> F[Note la couleur]; F --> G[tourner de 90 degrés]; G --> H[avancer de 90 pas]; H --> I[Note la couleur]; I --> J[tourner de 90 degrés]; J --> K[stop ce script];
```

## Les répétitions

Note la couleur

### Carte 4

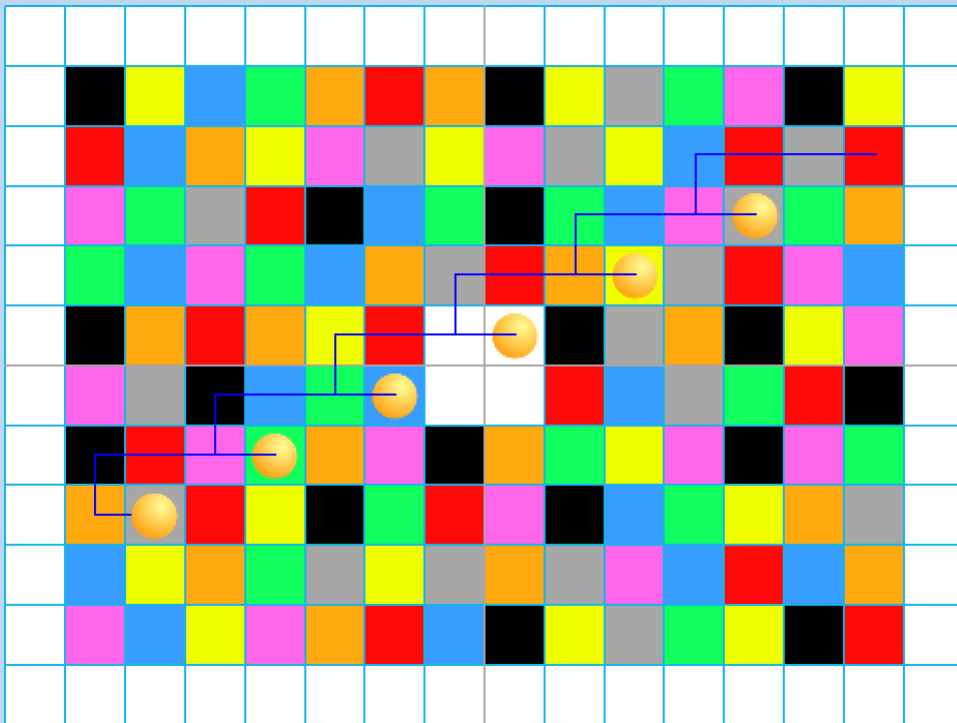
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
graph TD; A[quand drapeau cliqué] --> B[aller à x: 195 y: 105]; B --> C[répéter 6 fois]; C --> D[s'orienter à -90]; D --> E[avancer de 90 pas]; E --> F[tourner de 90 degrés]; F --> G[avancer de 30 pas]; G --> H[tourner de 90 degrés]; H --> I[avancer de 30 pas]; I --> J[Note la couleur]; J --> K[stop ce script];
```

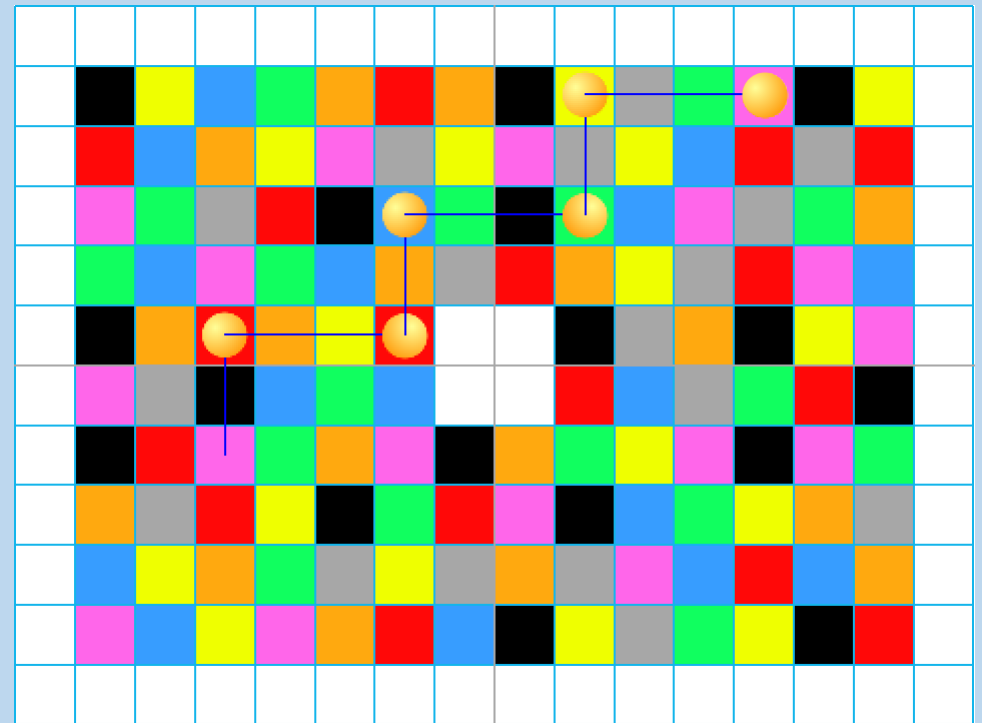
Solution

Gris – Jaune – Blanc – Bleu – Vert – Gris



Solution

Rouge – Rouge – Bleu – Vert – Jaune – Rose




## Les répétitions




Note la couleur

### Carte 5

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



Scratch script for Carte 5:

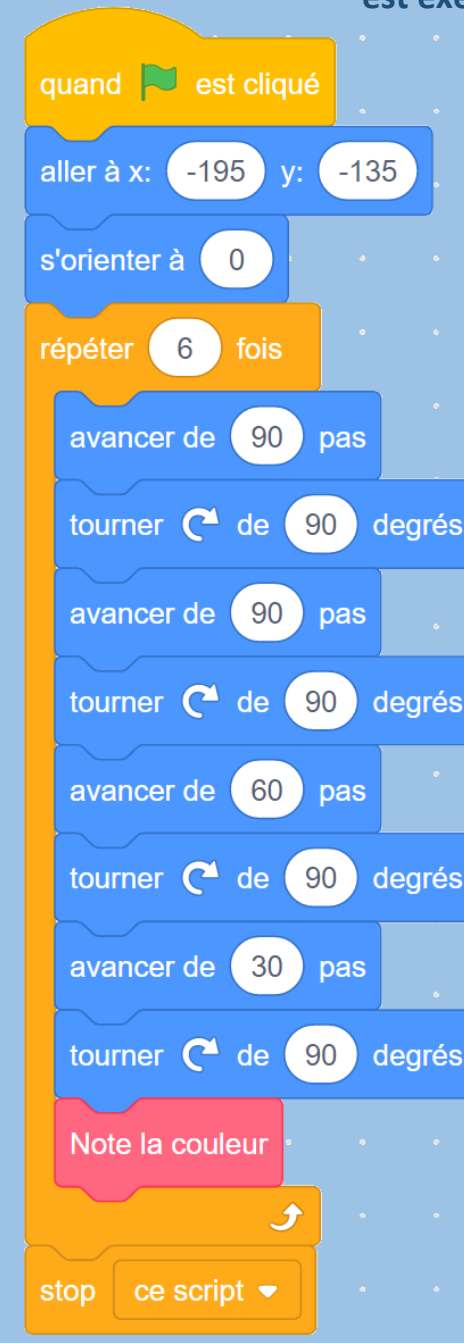
- quand  est cliqué
- aller à x: -195 y: 45
- s'orienter à 90
- répéter 6 fois
  - avancer de 30 pas
  - tourner  de 90 degrés
  - avancer de 60 pas
  - tourner  de 90 degrés
  - avancer de 30 pas
  - tourner  de 90 degrés
  - avancer de 60 pas
  - tourner  de 90 degrés
- Note la couleur
- stop ce script

## Les répétitions






Note la couleur

### Carte 6

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

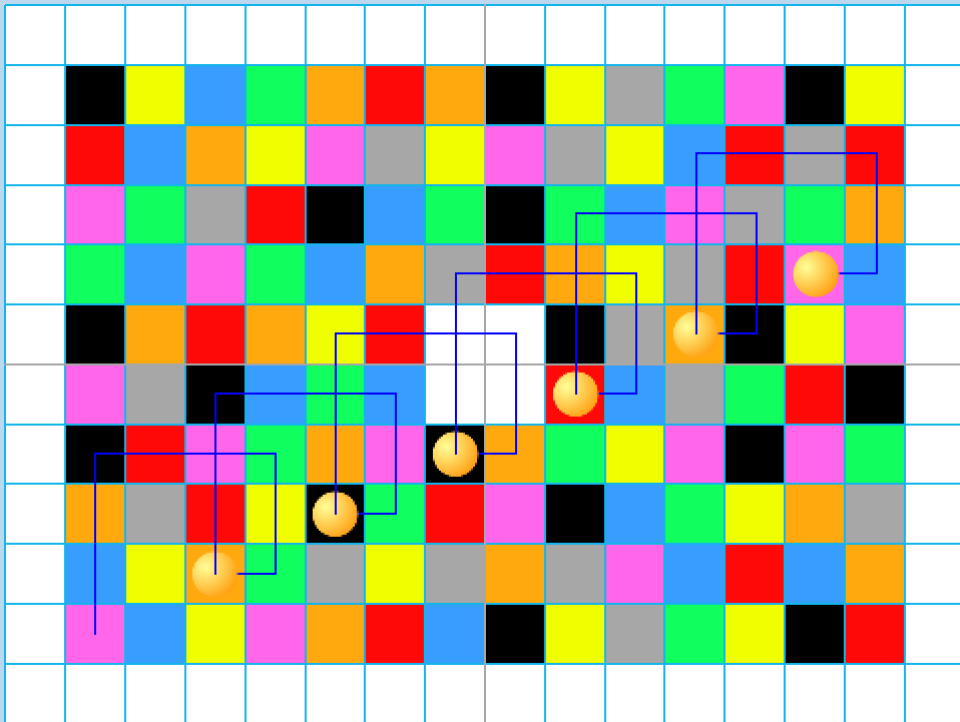


Scratch script for Carte 6:

- quand  est cliqué
- aller à x: -195 y: -135
- s'orienter à 0
- répéter 6 fois
  - avancer de 90 pas
  - tourner  de 90 degrés
  - avancer de 90 pas
  - tourner  de 90 degrés
  - avancer de 60 pas
  - tourner  de 90 degrés
  - avancer de 30 pas
  - tourner  de 90 degrés
- Note la couleur
- stop ce script

Solution

Orange – Noir – Noir – Rouge – Orange – Rose



Solution

Rose – Bleu – Gris – Orange – Gris – Rose



## Les répétitions

Note la couleur

### Carte 7

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



Scratch script for Carte 7:

- quand  est cliqué
- aller à x: -165 y: -135
- s'orienter à 0
- répéter 6 fois
  - avancer de 90 pas
  - tourner  de 90 degrés
  - avancer de 30 pas
  - tourner  de 90 degrés
  - avancer de 60 pas
  - tourner  de 90 degrés
  - avancer de 30 pas
  - tourner  de 90 degrés
- Note la couleur
- stop ce script

## Les répétitions

Note la couleur

### Carte 8

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

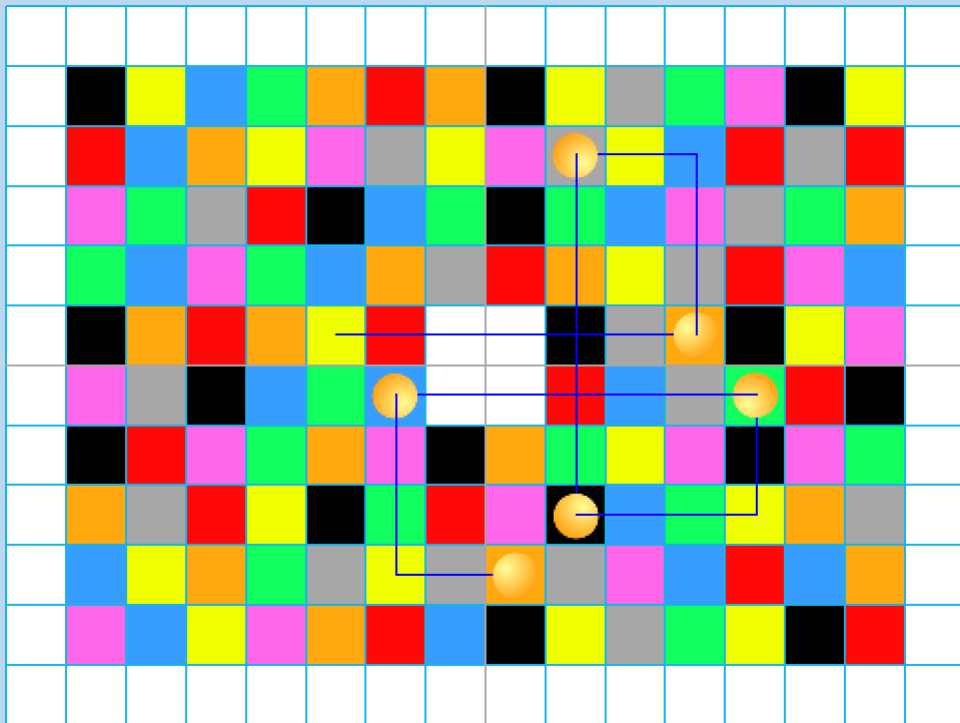


Scratch script for Carte 8:

- quand  est cliqué
- aller à x: -75 y: 15
- s'orienter à 90
- répéter 3 fois
  - avancer de 180 pas
  - tourner  de 90 degrés
- Note la couleur
- avancer de 90 pas
- tourner  de 90 degrés
- avancer de 60 pas
- tourner  de 90 degrés
- Note la couleur
- stop ce script

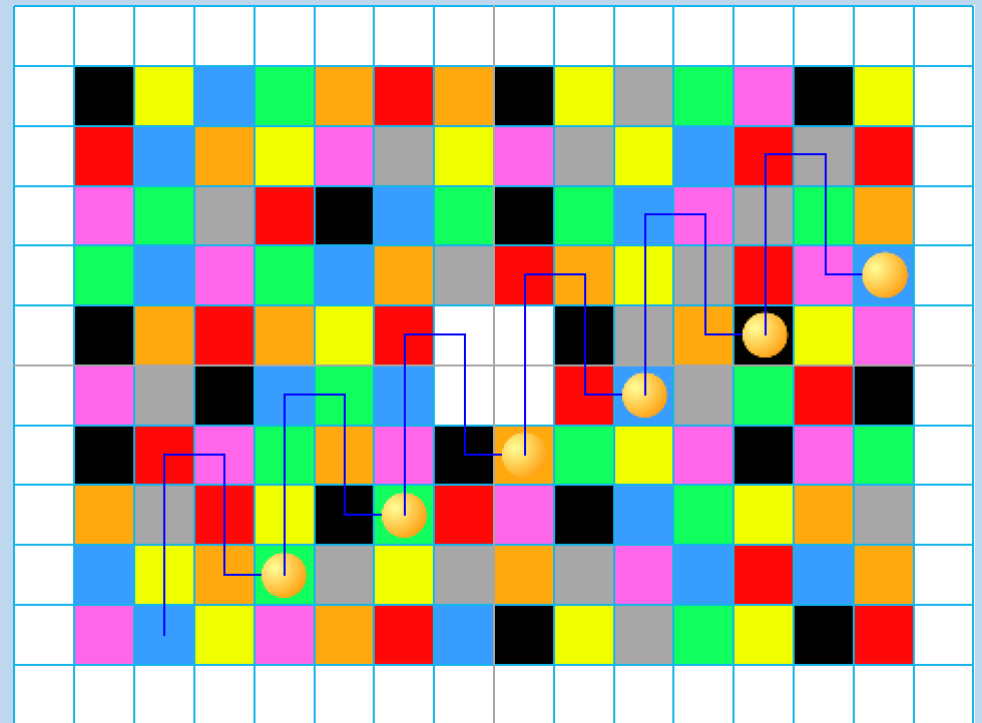
Solution

Orange – Gris – Noir – Vert – Bleu – Orange



Solution

Vert – Vert – Orange – Bleu – Noir – Bleu





## Les répétitions

Note la couleur

### Carte 9

quand  est cliqué

aller à x: 45 y: -45

s'orienter à 180

répéter 4 fois

- avancer de 90 pas
- tourner  de 90 degrés
- avancer de 90 pas
- tourner  de 90 degrés
- avancer de 90 pas
- tourner  de 90 degrés

Note la couleur

stop ce script ▼

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

## Les répétitions

Note la couleur

### Carte 10

quand  est cliqué

aller à x: -135 y: -45

s'orienter à 0

répéter 3 fois

- avancer de 90 pas
- tourner  de 90 degrés
- avancer de 60 pas

Note la couleur

mettre y à 105

Note la couleur

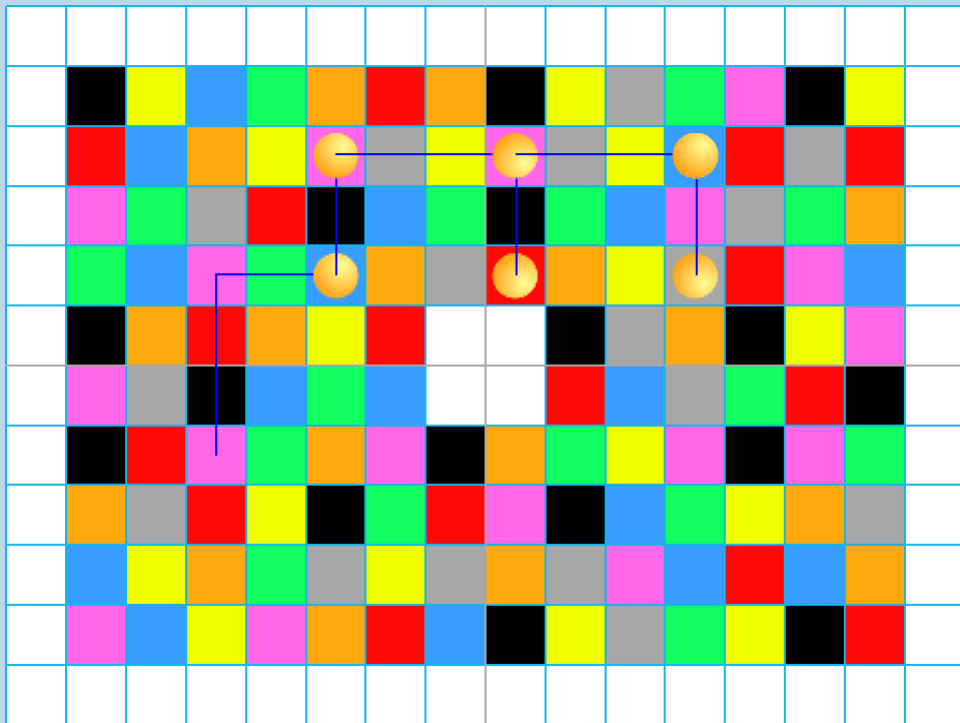
s'orienter à 90

stop ce script ▼

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

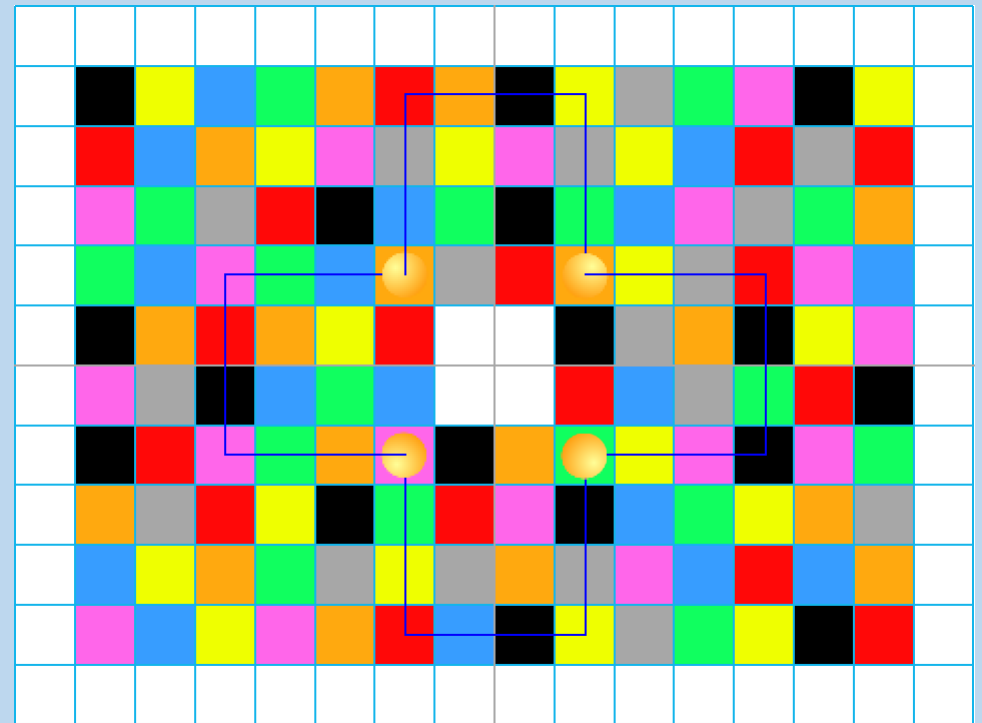
Solution

Bleu – Rose – Rouge – Rose – Gris – Bleu



Solution

Rose – Orange – Orange – Vert



## Les répétitions

Note la couleur

### Carte 11

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
when green flag clicked
  go to x: -105 y: 105
  turn 90 degrees
  repeat (3) times
    repeat (2) times
      move 90 steps
      turn 90 degrees
      move 60 steps
      Note la couleur
    end
  end
  move 120 steps
  turn 90 degrees
  stop this script
```

The script starts with a 'when green flag clicked' event block. It then moves the sprite to x: -105, y: 105 and turns it 90 degrees. A 'repeat (3) times' loop contains a 'repeat (2) times' loop. The inner loop consists of three blocks: 'move 90 steps', 'turn 90 degrees', and 'move 60 steps', followed by a 'Note la couleur' block. After the inner loop, the outer loop continues with 'move 120 steps' and 'turn 90 degrees'. The script ends with a 'stop this script' block.

## Les répétitions

Note la couleur

### Carte 12

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.

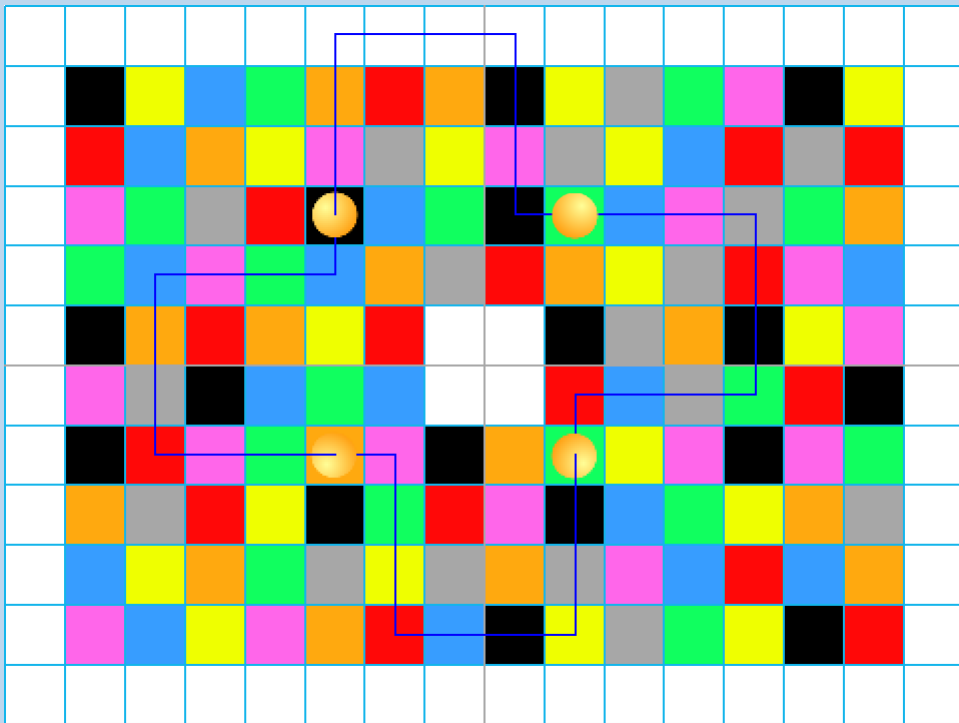


```
when green flag clicked
  go to x: 45 y: 75
  turn 90 degrees
  repeat (4) times
    repeat (3) times
      move 90 steps
      turn 90 degrees
    end
  end
  turn 180 degrees
  move 30 steps
  Note la couleur
  stop this script
```

The script starts with a 'when green flag clicked' event block. It then moves the sprite to x: 45, y: 75 and turns it 90 degrees. A 'repeat (4) times' loop contains a 'repeat (3) times' loop. The inner loop consists of two blocks: 'move 90 steps' and 'turn 90 degrees'. After the inner loop, the outer loop continues with 'turn 180 degrees', 'move 30 steps', and 'Note la couleur'. The script ends with a 'stop this script' block.

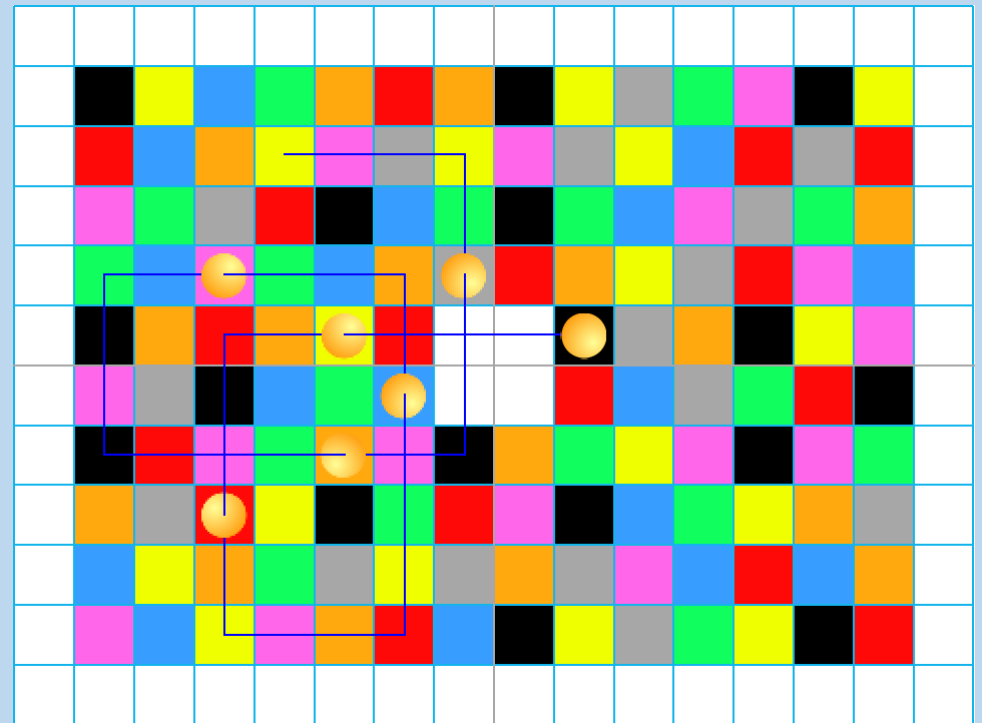
Solution

Vert – Orange – Noir – Vert



Solution

Gris – Orange – Rose – Bleu – Rouge – Jaune – Noir

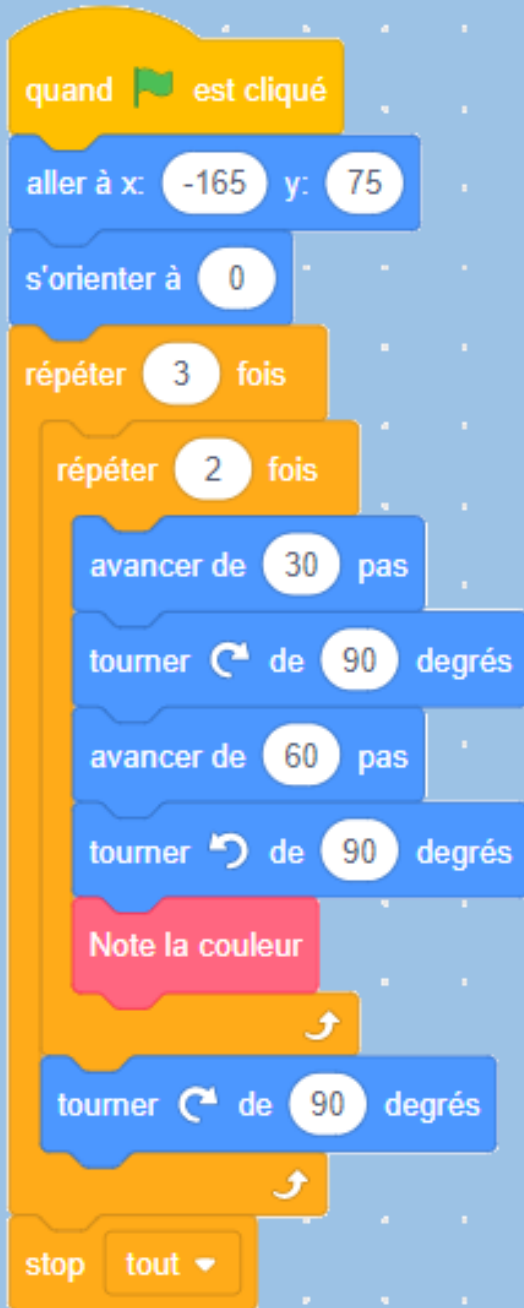


## Les répétitions

Note la couleur

Carte 13

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
when green flag clicked
  go to x: -165 y: 75
  set heading to 0
  repeat 3 times
    repeat 2 times
      move 30 steps
      turn 90 degrees
      move 60 steps
      turn 90 degrees
    note color
  turn 90 degrees
stop
```

## Les répétitions

Note la couleur

Carte 14

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
when green flag clicked
  go to x: -75 y: 105
  set heading to 90
  repeat 3 times
    repeat 2 times
      move 120 steps
      turn 90 degrees
      move 30 steps
      turn 90 degrees
    note color
  add -150 to y
  set x to -75
stop
```



## Les répétitions

Note la couleur

Carte 15

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -135 y: -75
  s'orienter à 0
  répéter 4 fois
    répéter 2 fois
      avancer de 30 pas
      tourner de 90 degrés
      avancer de 30 pas
      tourner de 90 degrés
      avancer de 60 pas
      tourner de 90 degrés
      avancer de 60 pas
      tourner de 90 degrés
    avancer de 30 pas
    tourner de 90 degrés
  Note la couleur
  stop ce script
```

## Les répétitions

Note la couleur

Carte 16

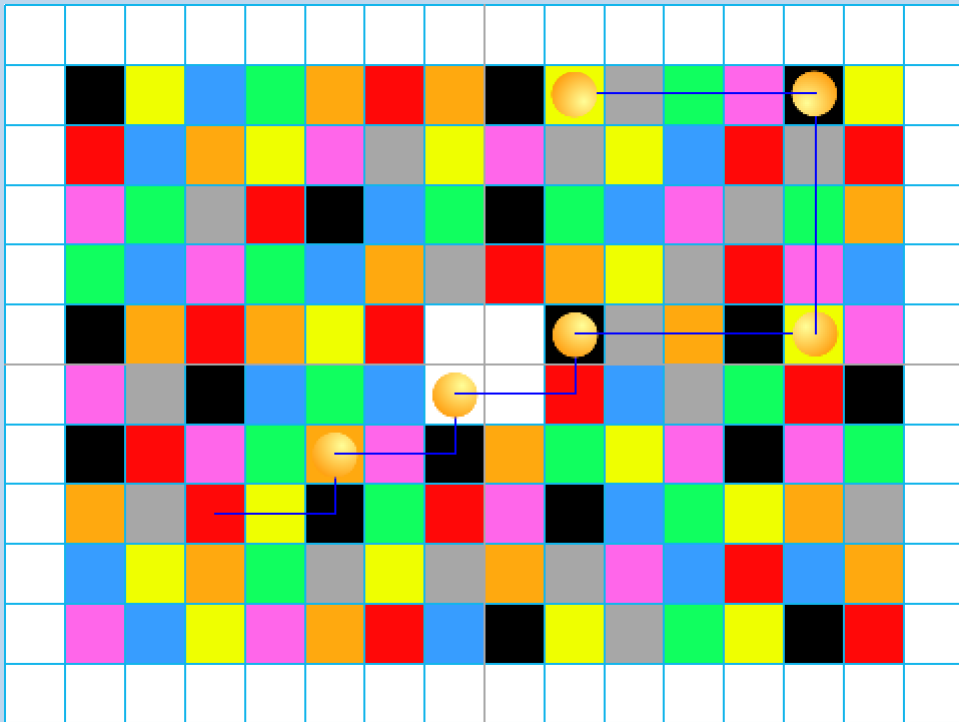
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -135 y: -75
  s'orienter à 90
  répéter 3 fois
    avancer de 60 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 30 pas
    tourner de 90 degrés
  Note la couleur
  répéter 3 fois
    avancer de 120 pas
    tourner de 90 degrés
  Note la couleur
  stop ce script
```

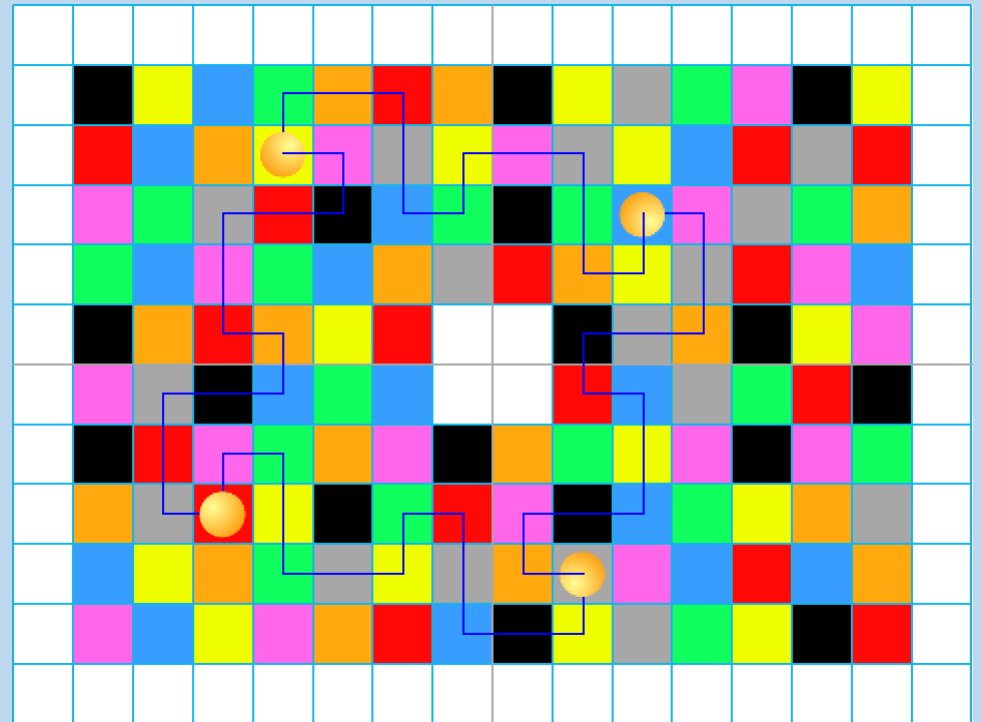
# Solution

Orange – Blanc – Noir – Jaune – Noir – Jaune



# Solution

Gris – Bleu – Jaune – Rouge





## Les répétitions

Note la couleur

Carte 17

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```

quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -105 y: 45
  s'orienter à 0
  répéter 3 fois
    avancer de 120 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 30 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 60 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 30 pas
  Note la couleur
  tourner de 90 degrés
  répéter 3 fois
    avancer de 120 pas
    tourner de 90 degrés
  Note la couleur
stop ce script

```

## Les répétitions

Note la couleur

Carte 18

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



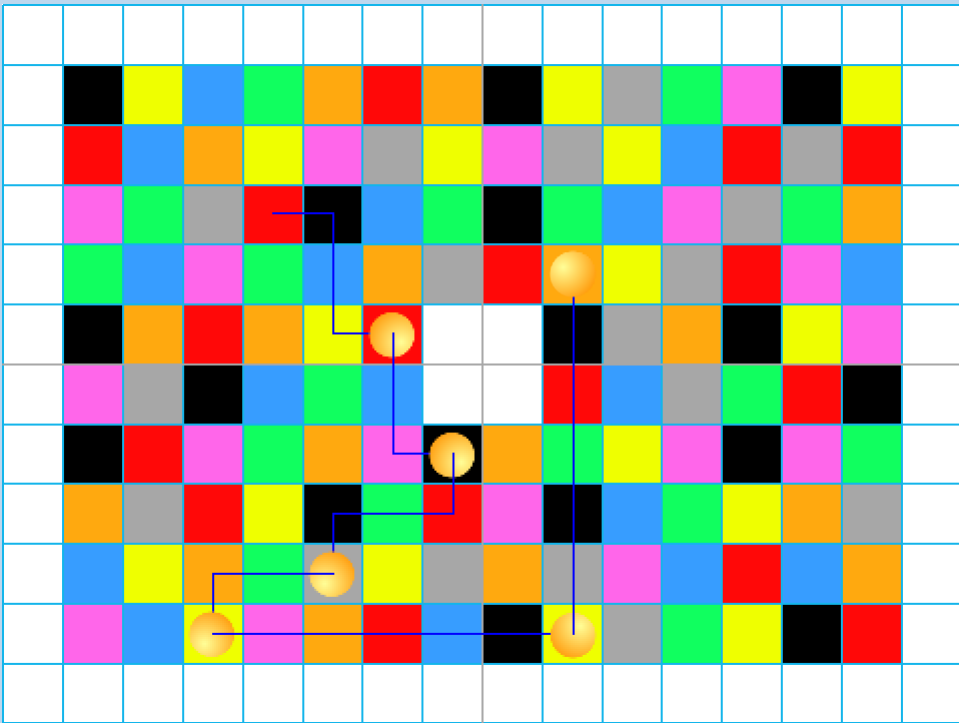
```

quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -105 y: 75
  s'orienter à 90
  répéter 2 fois
    avancer de 30 pas
    tourner de 90 degrés
  répéter 2 fois
    avancer de 60 pas
    tourner de 90 degrés
    avancer de 30 pas
    tourner de 90 degrés
  Note la couleur
  tourner de 90 degrés
  répéter 2 fois
    tourner de 90 degrés
    avancer de 180 pas
  Note la couleur
stop ce script

```

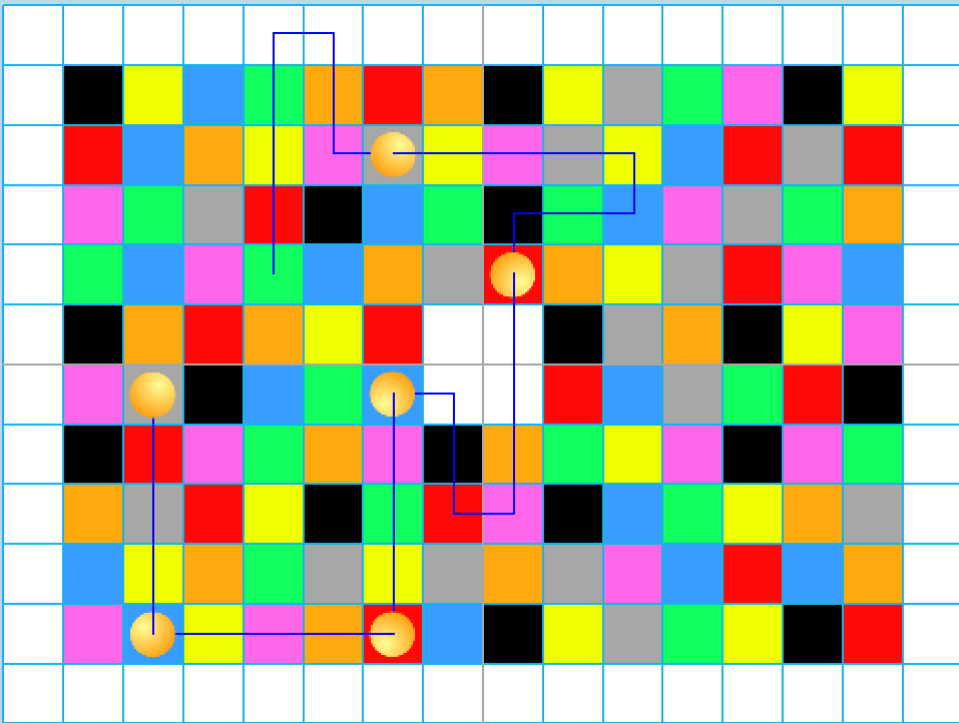
Solution

Rouge – Noir – Gris – Jaune – Jaune – Orange



Solution

Gris – Rouge – Bleu – Rouge – Bleu – Gris



## Les répétitions

Note la couleur

Carte 19

Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



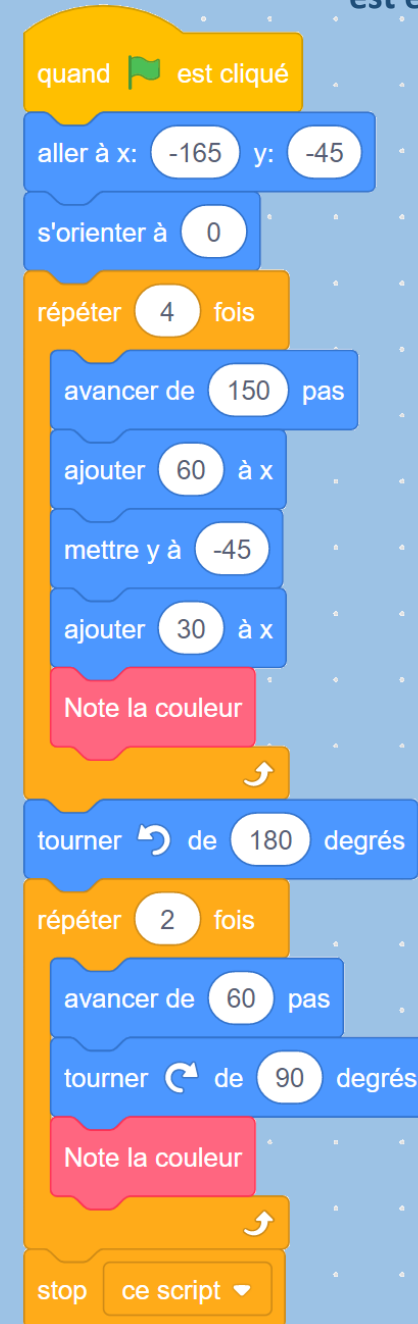
```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: 75 y: -15
  s'orienter à 90
  répéter 3 fois
    ajouter -60 à x
    ajouter 30 à y
    Note la couleur
  répéter 3 fois
    avancer de 210 pas
    tourner de 90 degrés
    Note la couleur
  stop ce script
```

## Les répétitions

Note la couleur

Carte 20

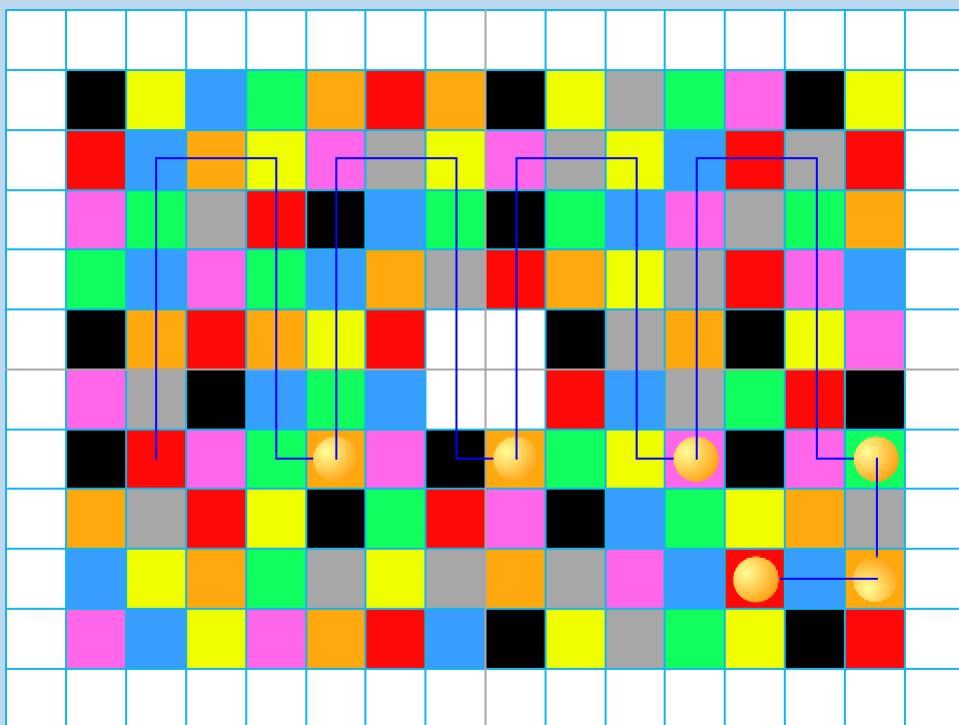
Retrouve les couleurs notées par le lutin lorsque ce programme est exécuté.



```
quand [drapeau] est cliqué
  aller à x: -165 y: -45
  s'orienter à 0
  répéter 4 fois
    avancer de 150 pas
    ajouter 60 à x
    mettre y à -45
    ajouter 30 à x
    Note la couleur
  tourner de 180 degrés
  répéter 2 fois
    avancer de 60 pas
    tourner de 90 degrés
    Note la couleur
  stop ce script
```

Solution

Orange – Orange – Rose – Vert – Orange – Rouge



Solution

Blanc – Orange – Rouge – Rose – Vert – Rose

