



Calcul mental :

Tables de 1 à 10



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

<http://helene.pelle.free.fr>

Réciter la table de 9 au hasard avec un score:

On veut créer un calcul mental de 10 questions sur la table de 9 et donner une note sur 10.

1. En t'aidant de la fiche « Calcul mental », crée un programme qui permet de demander au hasard un résultat dans la table de 9.
2. Si la réponse est correcte (c'est-à-dire si « réponse = nombre*9 »), le lutin dit maintenant : « Bravo ! Le résultat de « nombre » x 9 est bien « réponse » ! »
3. Sinon le lutin dit « Perdu ! le résultat était Essaie encore ! ».
4. Répète 10 fois ces actions.
5. Ajoute une variable score que tu initialiseras à 0 au début du programme et qui augmentera de 1 point à chaque bonne réponse.

a 5
score 0

quel est le résultat de 5x9 ?



Enregistre ton travail dans perso/scratch/tablescore.sb2
Prends un nouveau fichier.

Multiplications aléatoires

On veut maintenant créer un programme qui demande au hasard le produit de deux nombres entre 1 et 10. Fais dire au personnage quand le drapeau vert est cliqué « Bonjour ! Connais-tu tes tables de multiplication ? »

1. Crée une première variable « nombre 1 » et donne-lui une valeur aléatoire entre 1 et 10.
2. Fais la même chose pour « nombre 2 ».
3. Fais demander le résultat de nombre1 x nombre2 et teste si la réponse est correcte.
4. Répète 10 fois et ajoute un score.

calculmentaiscore

Bonjour ! Connais-tu tes tables de multiplication ?



nombre1 5
nombre2 10
score 7

quel est le résultat de 5 x 10





Aide logiciel

<http://helene.pelle.free.fr>



Copyright ©
Helene.pelle.free.fr

Démarrer un programme quand on clique sur le lutin		Aller dans « Evènements ». Choisir « quand ce lutin est cliqué ».
Créer une variable		Aller dans « Données » et cliquer sur « Créer une variable » Donne un nom à cette variable, par exemple « a ». De nouvelles briques apparaissent alors.
Mettre une variable aléatoire entre 1 et 10		Aller dans « Données », sélectionner la brique « mettre a à ... ». Aller dans « Opérateurs », sélectionner la brique « nombre aléatoire entre 1 et 10 ». Mettre la variable entre 1 et 10 en l'insérant.
Faire demander une réponse au personnage		Aller dans « Capteurs » et choisir la brique « demander et attendre ».
Poser une question qui regroupe des mots et des variables		Aller dans « opérateurs » et sélectionner « regroupe... ». Dans la première partie poser le début de la question. Regrouper avec une autre brique qui regroupe le nom de la variable et le reste de la question.
Créer une condition		Aller dans « Contrôle », sélectionner la brique « si, alors », sinon.
Tester si le nombre est le bon		Aller dans « Opérateurs » et choisir la brique d'égalité. Aller dans « Capteurs » et insérer dans l'opérateur : « réponse » (qui correspond au nombre tapé sur le clavier) Aller dans « Données » et insérer « a » (la variable). Insérer alors la brique opérateurs dans la brique « si alors »