

1 Ouvre le logiciel GéoTortue*.

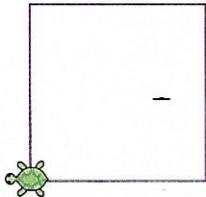
Observe les boutons à droite de la fenêtre.

– Clique sur le bouton . La tortue avance de 100 pas.
Sur quel bouton dois-tu cliquer pour que la tortue avance de 25 pas ?

– Clique sur le bouton . La tortue tourne à droite.

Sur quel bouton dois-tu cliquer pour que la tortue tourne à gauche ? → *tg 90*

– Utilise les boutons et pour tracer un carré.



signifie « tourner à droite d'un angle de 90 degrés », c'est-à-dire de la mesure d'un angle droit que tu apprendras au collège.

Sans cliquer, positionne la souris sur un bouton : une étiquette d'information apparaît.

↳ *av 25*



Enregistre ta figure.

Clique ensuite sur le bouton à gauche de la fenêtre pour vider le graphique, c'est-à-dire pour supprimer la figure tracée.

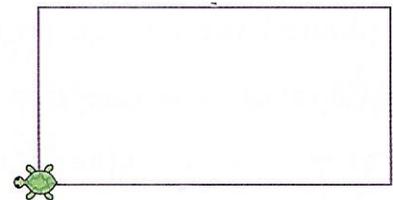
2 Trace un rectangle.

Sur quels boutons as-tu cliqués ? *Exemple :*

av 100 - td 90 - av 100 - av 100 - td 90
av 100 - td 90 - av 100 - av 100

Enregistre ta figure.

Clique ensuite sur le bouton .



3 Exécute ce programme :

; ; ; ; ; ;

Quelle figure as-tu tracée ? *un triangle*

Enregistre ta figure. Clique ensuite sur le bouton .

4 Utilise les boutons , ,

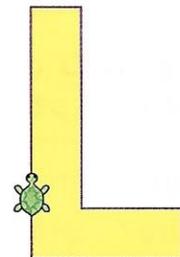
et pour tracer la lettre ci-contre.

Enregistre ta figure.



Pour colorier ta figure, clique sur le menu « Coloriage » en haut à droite de l'écran.

Correction sur la vidéo



* Cette activité est conçue à l'aide du logiciel GéoTortue. Ce logiciel est libre et gratuit, il est téléchargeable sur ce site : <http://geotortue.free.fr/>