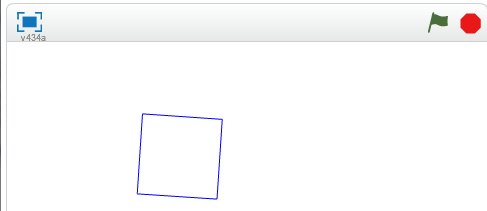
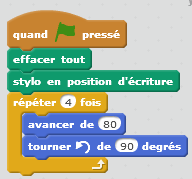
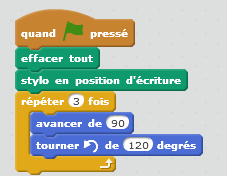
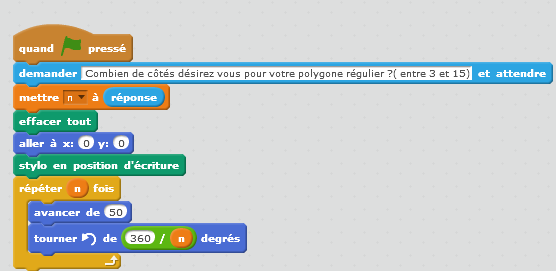
**Activité 1**

Le programme suivant permet de créer un carré



1. Le programme suivant permet au "lutin" de tracer une figure géométrique bien connue, pouvez-vous deviner laquelle ?
2. Construire sur feuille blanche un pentagone régulier inscrit dans un cercle de 6 cm de rayon.
3. Écrire les différentes étapes de votre construction.
4. Modifier le programme de la question 1) pour construire un pentagone régulier.
5. Avec le programme suivant, on va pouvoir choisir le nombre de côtés du polygone régulier. Malheureusement une partie est illisible, à vous de retrouver la partie recouverte par la tâche.



**Dans le programme de cycle 3**

Espace et géométrie

* Programmer les déplacements d’un robot ou ceux d’un personnage sur un écran.
* Reconnaitre, nommer, comparer, vérifier, décrire des figures simples.
* Réaliser, compléter et rédiger un programme de construction.
* Réaliser une figure simple ou une figure composée de figures simples à l’aide d’un logiciel.

**Dans le programme de cycle 4**

Espace et géométrie

* Se repérer sur dans le plan muni d’un repère orthogonal.
* Mettre en œuvre ou écrire un protocole de construction d’une figure géométrique.

Algorithme et programmation

* Écrire, mettre au point (tester, corriger) et exécuter un programme en réponse à un problème donné.
* Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.