

## Activité 1 Correction

### Difficultés rencontrées :

Problèmes élèves	Pistes de solution
Phase 1 : tendance à passer trop de temps sur le dessin du labyrinthe.	Rappeler que l'intérêt essentiel de l'activité n'est pas le dessin du labyrinthe. Les élèves auront ensuite du temps pour retravailler le visuel de leur labyrinthe. On peut aussi envisager de demander aux élèves d'ouvrir un fichier scratch avec un labyrinthe déjà construit.
Le lutin traverse les murs alors que le script paraît correct.	Vérifier que la couleur choisie dans le script correspond exactement à celle des murs du labyrinthe.
Difficultés pour adapter le bloc de commande « vers la droite » aux autres directions.	Aider les élèves en leur proposant une figure représentant un repère orienté avec les indications $x$ et $y$ en légende.

### Capture d'écran après l'activité terminée :



```

quand [drapeau vert] est cliqué
aller à x: 22 y: -155
  
```

```

quand [flèche droite] est pressé
ajouter 1 à x
si [couleur noire touchée?] alors
  aller à x: 22 y: -155
si [Ball touché?] alors
  jouer le son miaou
  
```

```

quand [flèche gauche] est pressé
ajouter -1 à x
si [couleur noire touchée?] alors
  aller à x: 22 y: -155
si [Ball touché?] alors
  jouer le son miaou
  
```

```

quand [flèche bas] est pressé
ajouter -2 à y
si [couleur noire touchée?] alors
  aller à x: 22 y: -155
si [Ball touché?] alors
  jouer le son miaou
  
```

```

quand [flèche haut] est pressé
ajouter 2 à y
si [couleur noire touchée?] alors
  aller à x: 22 y: -155
si [Ball touché?] alors
  jouer le son miaou
  
```