



## Calcul mental : Tables de 1 à 10

<http://juliette.hernando.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 5 x 9 ?



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.

calculmentalscore

Bonjour ! Connais-tu tes tables de multiplication ?



nombre1 5  
nombre2 10  
score 7

quel est le résultat de 5 x 10



Lutins Nouveau lutin X: -168 y: 13



## Aide logiciel

<http://juliette.hernando.free.fr>

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