

**Exercices 1 à 3b (Fichier « Division euclidienne 1.sb2 »)****Consigne :**

*A l'aide des blocs proposés, créez un programme dans Scratch. Il doit permettre au lutin de se rendre exactement sur le nombre encadré.*

*Vous n'avez le droit d'utiliser qu'un seul type de saut à choisir entre 1 et 9.*

*Vous pouvez l'utiliser autant de fois que vous le souhaitez.*

*Attention : dans certains exercices, il faut éviter des bombes !*

**Exercice 1 :** La cible est 24.

**Exercice 2 :** La cible est 24.

**Exercice 3a :** La cible est 84.

**\*Exercice 3b :** La cible est 105.

**Exercices 4 à 6d (Fichier « Division euclidienne 2.sb2 »)****Consigne :**

*A l'aide des blocs proposés, créez un programme dans Scratch. Il doit permettre au lutin de se rapprocher au maximum du nombre encadré, sans le dépasser, et en utilisant le saut indiqué dans chaque exercice (autant de fois que vous le souhaitez).  
Le lutin laisse les traces de ses sauts.*

**Exercice 4 :** La cible est 11 et le saut autorisé est 2.

**Exercice 5 :** La cible est 38 et le saut autorisé est 4.

**Exercice 6a :** La cible est 77 et le saut autorisé est 3.

**\*Exercice 6b :** La cible est 95 et le saut autorisé est 7.

**\*Exercice 6c :** La cible est 123 et le saut autorisé est 6.

**\*Exercice 6d :** La cible est 138 et le saut autorisé est 11.

**Exercices 7 à 8b (Fichier « Division euclidienne 3.sb2 »)****Consigne :**

*A l'aide des blocs proposés, créez un programme dans Scratch. Il doit permettre au lutin de se rapprocher au maximum du nombre encadré, sans le dépasser, et en utilisant le saut indiqué dans chaque exercice (autant de fois que vous le souhaitez).*

**Exercice 7 :** La cible est 33 et le saut autorisé est 6.

**Exercice 8a :** La cible est 118 et le saut autorisé est 8.

**\*Exercice 8b :** La cible est 137 et le saut autorisé est 11.

**Exercices 9 à 11c (Fichier « Division euclidienne 3.sb2 »)****Consigne :**

*A l'aide des blocs proposés, créez un programme dans Scratch. Il doit permettre au lutin d'arriver exactement sur le nombre encadré.*

**Exercice 9 :** *Vous avez le droit d'utiliser le saut de « 7 » autant de fois que vous souhaitez et une seule fois un saut de votre choix entre 1 et 6.*

**Exercice 10 :** *Vous avez le droit d'utiliser le saut de « 5 » autant de fois que vous souhaitez et une seule fois un saut de votre choix entre 1 et 4.*

**Exercice 11a :** *Vous avez le droit d'utiliser le saut de « 12 » autant de fois que vous souhaitez et une seule fois un saut de votre choix entre 1 et 11.*

**\*Exercice 11b :** *Vous avez le droit d'utiliser le saut de « 10 » autant de fois que vous souhaitez et une seule fois un saut de votre choix entre 1 et 9.*

**\*Exercice 11c :** *Vous avez le droit d'utiliser le saut de « 9 » autant de fois que vous souhaitez et une seule fois un saut de votre choix entre 1 et 8.*

*Utilisez des égalités pour traduire vos programmes Scratch dans l'espace de réponse.*

**Espace de réponse :**

<b>Exercice 9</b>	
<b>Exercice 10</b>	
<b>Exercice 11a</b>	
<b>*Exercice 11b</b>	
<b>*Exercice 11c</b>	