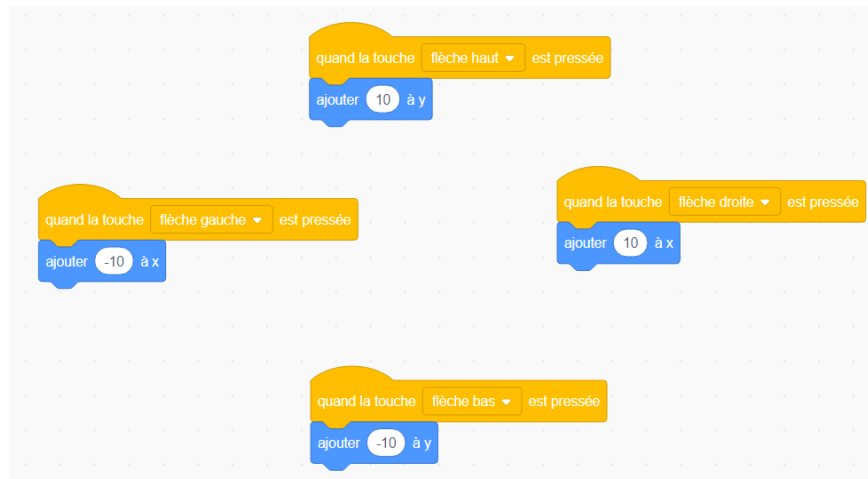


**Nom :** Chat se déplace avec les flèches du clavier

**Concepts abordés :** Événement, plan cartésien

**Consigne :** Lorsqu'une flèche du clavier est appuyée, le chat doit se déplacer dans la direction de la flèche

**Solution :**



**Notes :**

- 1) Avant de faire cette activité, et cela surtout si c'est la première activité de la période, assurez-vous de faire un rappel sur le plan cartésien sur le nom des axes (X et Y) et surtout sur la direction du positif/négatif sur ces axes.
- 2) Il se peut que plusieurs jeunes aient de la difficulté à trouver le bon événement à utiliser, en l'occurrence « Quand la touche ... est pressée ». Dans ce cas, essayer de reformuler la consigne en leur demandant quel est l'élément déclencheur qui va faire démarrer l'action. Un autre moyen est de leur faire lire un par un la liste de bloc dans la section « Événements » et de leur demander si un de ces blocs ressemble à ce qui doit être fait.

**Défis supplémentaires :**

- Faire bouger le chat plus ou moins rapidement.
- Ajouter des touches. Par exemple, lorsque Espace est appuyée, le chat doit tourner sur lui-même.

**Points à aborder durant le retour :**

- 1) Il est utile de faire un retour sur la méthodologie utilisée pour réussir ce défi, c'est-à-dire de d'abord trouver le bon événement, puis de trouver la bonne action qui doit s'effectuer suite à cet événement. Cette technique est très efficace lorsque la solution n'est pas immédiatement évidente, et il est donc bien que les jeunes soient familiers avec.