

- Observer et identifier des situations où la vitesse d'un objet en mouvement par rapport à un observateur a une valeur constante ou variable.

Compétences du socle :

- Utiliser des outils numériques pour simuler des phénomènes.
- Appliquer les principes de l'algorithmique et de la programmation par blocs pour écrire ou comprendre un code simple.

```

quand est cliqué
  aller à x: -230 y: 0
  effacer tout
  mettre la taille du stylo à 3
  répéter indéfiniment
    avancer de 30 pas
    stylo en position d'écriture
    relever le stylo

```



```

quand est cliqué
  aller à x: -230 y: -80
  effacer tout
  mettre la taille du stylo à 3
  mettre distance1 à 0
  répéter indéfiniment
    avancer de distance1 pas
    stylo en position d'écriture
    relever le stylo
    ajouter 1 à distance1

```



```

quand est cliqué
  aller à x: -230 y: 80
  effacer tout
  mettre la taille du stylo à 3
  mettre distance2 à 30
  répéter indéfiniment
    avancer de distance2 pas
    stylo en position d'écriture
    relever le stylo
    si distance2 > 0 alors
      ajouter -1 à distance2

```



- Observer et identifier des situations où la vitesse d'un objet en mouvement par rapport à un observateur a une valeur constante ou variable.

Compétences du socle :

- Utiliser des outils numériques pour simuler des phénomènes.
- Appliquer les principes de l'algorithmique et de la programmation par blocs pour écrire ou comprendre un code simple.

