

Fiche Repère : Le Système de Coordonnées Cartésiennes

Maîtriser les axes X (horizontal) et Y (vertical) pour positionner les lutins

Niveau : Cycle 3 (CM1, CM2, 6e) | **Durée :** Séance 45 min | **Type :** Fiche Mathématiques & Scratch

1. Les Dimensions de la Scène Scratch

- Centre exact : $x = 0$, $y = 0$
- Bord gauche : $x = -240$ | Bord droit : $x = +240$ (Largeur totale = 480 px)
- Bord bas : $y = -180$ | Bord haut : $y = +180$ (Hauteur totale = 360 px)

2. Les Blocs de Déplacement Précis

- [aller à x: (0) y: (0)] : Téléportation immédiate au point ciblé.
- [glisser en (1) secondes à x: (100) y: (50)] : Déplacement fluide et continu.
- [ajouter (10) à x] : Déplacement relatif vers la droite (+10) ou la gauche (-10).

