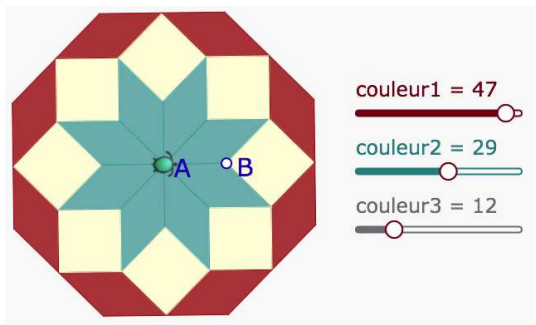


**Objectif :** Tracer le motif du plat de Soissons en référentiel mobile (avec la tortue)



Le « plat de Soissons » est un plat gallo-romain exposé au musée de Soissons, et qui présente ce motif.

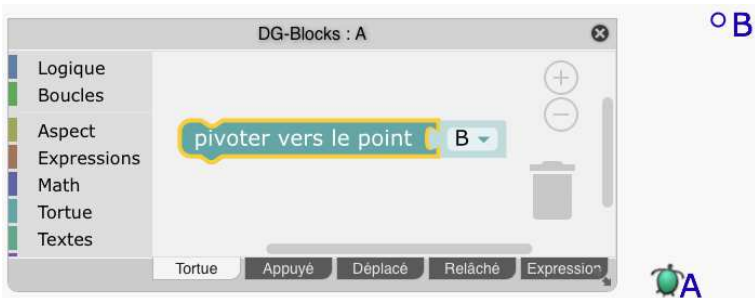
Lien : <https://huit.re/DGPad-fiches-Soissons>

**Exercice 1 :**

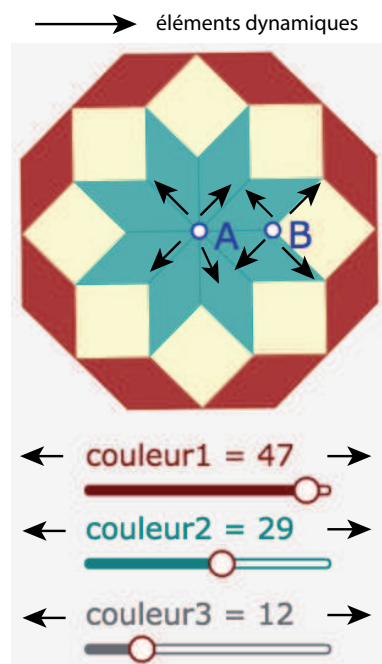
Tracer le motif du plat de Soissons à partir des éléments dynamiques suivant :

- \* point A
- \* point B
- \* trois curseurs de couleur

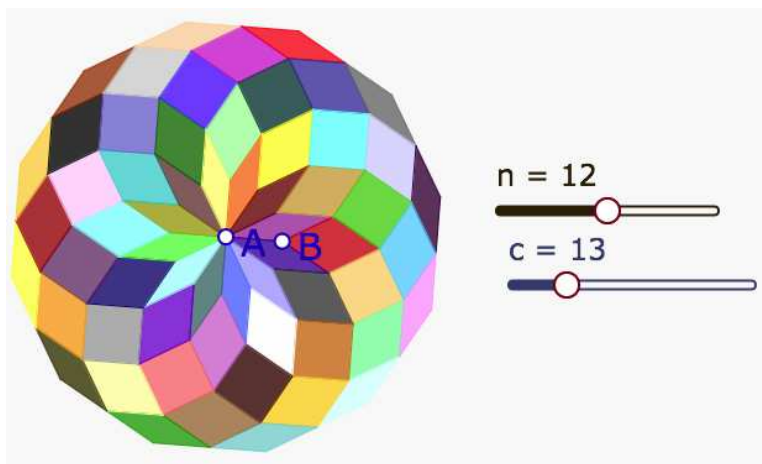
1. Construire deux points libres A et B
2. Dans l'onglet tortue des propriétés (Blockly) du point A, glisser le bloc suivant :



3. ... (voir coups de pouce si nécessaire)



**Question pour un expert (très difficile) :** Généraliser cette figure pour n brins (n dynamique).

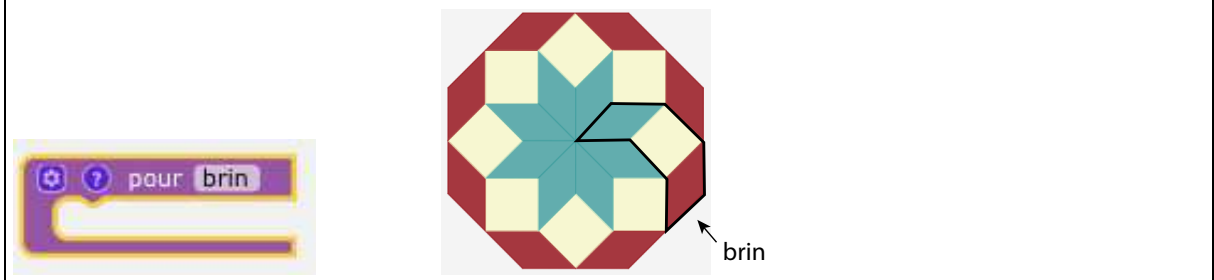


c est un autre curseur dynamique pour la couleur. A chaque fois que l'on crée un nouveau losange, on augmente son numéro couleur de c.

**Exercice 1, coup de pouce n°1 :** construire une fonction losange.



**Exercice, coup de pouce n°2 :** construire une fonction brin.



**Question pour un expert, coup de pouce n°1 :**

