

Repérer la répétition d'un motif puis programmer cette répétition en utilisant une boucle

En Scratch, voici deux _____ qui codent un déplacement sur un _____ de 3 cases de côté :



cela fait pareil que



Parfois, on a besoin de _____ plusieurs fois de suite la même _____ d'instructions dans un programme.

Pour que le programme reste court et lisible, on place toute la séquence à répéter dans une _____ .

On dit que cette séquence est le _____ à répéter.

Il est conseillé de prendre le temps de _____ les motifs _____ de commencer à programmer. Cela permet de concevoir _____ plus facilement un programme avec des boucles.