



Exercice Scratch brevet corrigé PDF : les meilleurs supports

Trouvez un exercice Scratch brevet corrigé PDF fiable : annales officielles, corrigés clairs, erreurs à éviter et méthode pour bien réviser.

Cours de mathématiques niveau

Mis à jour le 24 avril 2026

Un exercice Scratch brevet corrigé PDF fiable provient en priorité d'annales officielles du DNB ou de ressources académiques avec énoncé complet et correction détaillée. Vérifiez la date, la lisibilité des blocs Scratch et la proximité avec les sujets réels de métropole, Asie ou centres étrangers.

Vous avez déjà ouvert un PDF "corrigé brevet" pour découvrir un énoncé flou, des blocs Scratch illisibles ou une correction trop courte pour comprendre ? C'est exactement le piège qui fait perdre du temps en révision. Quand je cherche un bon support pour un élève de 3e, je ne regarde pas seulement si le corrigé existe : je vérifie s'il aide vraiment à raisonner, à repérer les variables, les boucles et les conditions, comme le jour du DNB. Un bon PDF ne sert pas juste à s'entraîner : il apprend à reconnaître un exercice sérieux, progressif et vraiment utile pour réussir.

En bref : les réponses rapides

Quels blocs Scratch faut-il absolument connaître pour le brevet ? — Les plus utiles sont les boucles, les variables, les tests conditionnels, les instructions de déplacement et d'orientation, ainsi que les blocs d'affichage. Le brevet évalue surtout la lecture et la compréhension de ces blocs.

Peut-on réussir un exercice Scratch sans savoir programmer tout un projet ? — Oui. Au DNB, on demande surtout d'analyser un script, de prévoir un résultat, de compléter quelques blocs ou de corriger une erreur, pas de créer un jeu complet.

Comment vérifier qu'un corrigé PDF Scratch est correct ? — Il faut comparer la logique du corrigé avec le script, tester un cas simple, vérifier le rôle des variables et s'assurer que la réponse finale est rédigée en langage mathématique clair.

Quelle différence entre un exercice Scratch de maths et un exercice d'algorithmique en technologie ?

— En maths, l'exercice est lié à un calcul, une figure ou un raisonnement. En technologie, l'approche peut être plus orientée objet, capteur ou projet, même si certains blocs Scratch se ressemblent.

Exercice Scratch brevet corrigé PDF : où trouver des sujets fiables et vraiment utiles

Pour réviser **Scratch** au **DNB**, le plus sûr est de partir des **annales officielles** du brevet des collèges ou de PDF publiés par une **académie**, puis de vérifier trois points : un énoncé complet, un **corrigé scratch** réellement détaillé et une proximité claire avec les sujets de **mathématiques** du brevet. Tous les supports ne se valent pas : certains entraînent à lire, raisonner et programmer, d'autres mélangent vocabulaire flou, blocs incohérents et solutions trop courtes pour être utiles.

Un bon **exercice scratch brevet corrigé pdf** ne sert pas seulement à "faire des blocs". Il doit reprendre le niveau de langage d'un élève de **3e**, relier l'exercice à **l'algorithmique et programmation**, et rester conforme à ce qui tombe réellement au **DNB**. Concrètement, cherchez un PDF avec un contexte lisible, des captures d'écran nettes, des variables nommées simplement, et une correction qui explique le raisonnement, pas juste le script final. Un support fiable montre pourquoi une boucle fonctionne, pourquoi un test conditionnel change le résultat, et comment vérifier la réponse obtenue. S'il manque l'énoncé complet, si le corrigé saute des étapes, ou si les blocs Scratch paraissent "bricolés", ce n'est plus un outil de révision : c'est juste un recueil d'exercices.

Ma méthode de tri est simple et rapide. Je regarde d'abord la **source** : une académie, un site institutionnel, ou des **annales brevet maths** reconnues inspirent davantage confiance qu'un PDF anonyme. Je vérifie ensuite la **date**, car les formulations évoluent et certains anciens supports s'éloignent du format actuel du brevet des collèges. Puis je contrôle la **lisibilité** : captures d'écran nettes, consignes non tronquées, vocabulaire de collège, numérotation claire. Quatrième filtre, la présence d'un **corrigé scratch** complet, avec étapes, erreurs possibles et justification. Enfin, je compare l'esprit du sujet avec les séries *Asie*, *centres étrangers* ou *métropole* : si le PDF ressemble à ces références, il a de bonnes chances d'être utile. Un bon **pdf scratch 3e** prépare à l'épreuve ; un mauvais PDF fait perdre du temps.

Type de support	Fiabilité	Ce qu'on y gagne	Limites
Annales officielles	Très élevée	Format réel du DNB , niveau juste, vocabulaire conforme,	Peu nombreuses sur Scratch seul,

Type de support	Fiabilité	Ce qu'on y gagne	Limites
		lien direct avec les sujets de mathématiques	corrigé parfois externe
Fiches PDF d'entraînement académiques	Élevée si source identifiée	Progressivité, focus sur algorithmique et programmation , exercices ciblés	Qualité variable selon l'académie et l'année
PDF collaboratifs non sourcés	Faible à moyenne	Quantité d'exercices, accès rapide	Erreurs, consignes incomplètes, corrigés trop courts, éloignement du brevet

La bonne stratégie est donc claire : commencez par les **annales officielles**, complétez avec un **pdf scratch 3e** académique bien corrigé, puis gardez les documents non sourcés seulement pour varier l'entraînement. Ce tri change tout. Un simple paquet d'exercices vous occupe ; un vrai support de révision vous apprend à lire un script, anticiper une erreur et vous auto-corriger comme le jour du **brevet des collèges**.

Les 5 critères concrets pour juger la fiabilité d'un PDF Scratch

Un bon PDF Scratch se repère vite : **source identifiable**, **année du sujet**, captures nettes, correction expliquée et vraie proximité avec le format brevet. Si un document n'a ni auteur, ni contexte, ni démarche, passez votre chemin. Un support fiable aide à comprendre. Pas seulement à recopier une réponse.

Je conseille une grille simple en **5 points**. D'abord, la **source** : site académique, manuel connu, enseignant nommé ou annale officielle. Ensuite, l'**année** du sujet, car un exercice daté se replace mieux dans l'évolution du programme. Troisième test : la **lisibilité** des blocs Scratch. Si les captures sont floues, l'élève devine au lieu de raisonner. Quatrième critère, décisif : une correction *étape par étape*, avec justification des variables, boucles, conditions et résultat attendu, pas une réponse sèche en trois lignes. Enfin, vérifiez l'**adéquation au collège** : vocabulaire, niveau de difficulté, consigne proche du DNB, lien avec les compétences évaluées en mathématiques. Les signaux d'alerte sont toujours les mêmes : PDF sans auteur, correction trop brève, consignes ambiguës, images illisibles, ou exercice spectaculaire mais trop loin du brevet réel.

I

La typologie originale des exercices Scratch les plus fréquents au DNB

Au brevet, les exercices **Scratch** reviennent surtout sous **cinq familles** très reconnaissables : **programme de calcul**, tracés géométriques, simulation avec **variable** et **condition**, débogage d'un script incomplet, puis lecture d'écran. Identifier la bonne famille dès les premières lignes fait gagner du temps. On lit mieux l'énoncé, on anticipe le piège, et on produit la bonne correction.

La première famille est le **programme de calcul Scratch brevet**. L'énoncé demande souvent de traduire un script en calcul, puis en **expression littérale**, par exemple passer d'étapes successives à une forme du type $3x + 5$ ou $(x - 2)^2$. Le repère utile est simple : nombre choisi, opérations en chaîne, résultat affiché. Le piège classique est l'ordre des opérations, ou la confusion entre la valeur testée et la formule générale. La compétence attendue relève autant du calcul littéral que de l'algorithmique : écrire, exécuter, comparer deux méthodes. La correction doit montrer les étapes, tester une valeur, puis généraliser. C'est le cœur de nombreux *algorithme 3ème exercices corrigés* et d'un bon *exercice scratch corrigé* en PDF.

La deuxième famille regroupe les **figures géométriques** : carré, rosace, triangle, motif répété, agrandissement, périmètre, angles. Dès qu'apparaissent un lutin, un stylo, des rotations ou une **boucle**, on est dans ce cas. Le vrai repère est la répétition : avancer, tourner, recommencer. Le piège est presque toujours géométrique, pas informatique : oublier que la somme des angles extérieurs d'un polygone vaut 360° , confondre longueur affichée et longueur totale, ou mal lire une échelle. La compétence visée est double : comprendre le script et relier le tracé aux propriétés de la figure. La correction attendue doit expliquer le lien entre blocs Scratch 3 et raisonnement mathématique. C'est fréquent en **scratch 3e brevet**, y compris dans des sujets proches de la technologie ou de l'algorithmique de 4e.

La troisième famille concerne **variables**, **test** et simulation. On la repère avec "si... alors...", score, hasard, compteur, vitesse, ou répétition jusqu'à une condition. Ici, l'élève doit suivre l'évolution d'une variable, parfois ligne par ligne. Le piège classique est de croire que la variable garde une ancienne valeur, ou d'oublier qu'un test dépend d'une comparaison comme $x \geq 10$. La compétence attendue est de simuler une exécution et d'interpréter le résultat. La correction doit donc détailler les états successifs, souvent dans un petit tableau mental, puis conclure sur le sens du programme. Cette famille apparaît dans beaucoup d'**exercices scratch pdf**, notamment autour de **scratch brevet 2019**.

La quatrième famille est la **mise au point** : tester, corriger, compléter, exécuter. Le brevet emploie souvent les verbes exacts du programme : *écrire*, *mettre au point*, *tester*, *corriger*. Le repère est immédiat : un script ne marche pas, il manque un bloc, ou la sortie ne

correspond pas à la consigne. Le piège est de corriger au hasard. Il faut partir du but mathématique. La cinquième famille, plus discrète mais très rentable, est la **lecture d'écran** : on vous montre un affichage, un message, une valeur finale, et il faut l'interpréter. Là, la compétence n'est pas de programmer, mais de lire juste. Dans un bon **exercice scratch corrigé**, la correction précise toujours ce qu'il fallait repérer, l'erreur typique d'élève et la forme attendue de la réponse finale.

Comment reconnaître en 30 secondes la famille d'un exercice Scratch

Repère d'abord les **mots-clés** de l'énoncé : ils annoncent presque toujours la bonne méthode. Si tu lis **nombre de départ** ou **résultat affiché**, tu es souvent dans un exercice de calcul, de programme ou de test de valeurs. Si l'énoncé parle de **tracer** et de **répéter**, il s'agit plutôt d'une figure, d'un motif ou d'une boucle à analyser. *Si/alors* signale une condition, donc un tri, une comparaison ou une décision selon un cas.

Le reste se repère très vite. Le mot **variable** indique qu'une valeur change pendant le script : il faut suivre son évolution ligne par ligne. Un **script incomplet** annonce une question de logique : retrouver le bloc manquant, pas refaire tout le programme. Si tu vois seulement un affichage final, cherche le calcul caché ; si tu vois des déplacements, cherche la construction géométrique. Cette lecture express évite de partir au hasard et aide à choisir la bonne stratégie avant la correction du PDF ou de l'annale.

Corriger un exercice Scratch de brevet sans se tromper : la grille d'auto-correction qui change tout

Pour réussir un **corrigé scratch brevet**, gardez toujours le même ordre : repérer l'objectif, traduire chaque **bloc Scratch**, suivre les **variables**, tester un cas simple, puis rédiger la réponse mathématique complète. Cette **méthode correction scratch** évite les oublis, même sur un *exercice scratch 3eme corrigé pdf* imprimé sans ordinateur.

La grille tient en six vérifications, et elle marche sur presque tous les sujets du **brevet de mathématiques**. D'abord, lisez l'énoncé et reformulez la question en une phrase simple : "le script calcule quoi ?", "le lutin trace quoi ?", "quelle valeur faut-il trouver ?". Ensuite, repérez les entrées et les sorties. Une entrée, c'est la donnée choisie par l'utilisateur ou imposée par l'énoncé ; une sortie, c'est le nombre affiché, la figure obtenue ou la décision prise par une **instruction conditionnelle**. Puis, attribuez un rôle à chaque **variable** : compteur, résultat provisoire, longueur, angle, test logique. Si une variable passe de x à $x+3$, notez la mise à jour ; beaucoup de copies perdent des points ici. Quatrième étape : simulez un test très simple, par exemple $x=1$ ou $x=2$, en suivant chaque **boucle** ligne par ligne. Cinquième étape : validez mathématiquement le résultat, par exemple en reconnaissant un **programme de calcul** du type $2x+5$, ou une somme répétée équivalente à une multiplication. Enfin,

rédigez une réponse complète : résultat, justification par le script, et lien avec la question posée.

Cette grille sert aussi quand vous n'avez pas Scratch sous les yeux, seulement des blocs imprimés dans un PDF. Il faut alors lire le **programme scratch** comme une recette précise, sans “deviner” l'intention. Un bloc “répéter 10 fois” n'a pas le même sens que “répéter jusqu'à”. Dans le premier cas, l'action se fait exactement 10 fois ; dans le second, elle s'arrête dès qu'une condition devient vraie. Même piège avec les angles : si le lutin tourne de 90° à droite, lire à gauche inverse toute la figure. Pour le **débogage**, je conseille d'écrire une mini-trace sur brouillon : valeur initiale, nouvelle valeur après chaque bloc, état final. C'est redoutable pour **se préparer au brevet de maths**, car on voit immédiatement si le script ajoute, multiplie, compare ou dessine.

Les **erreurs fréquentes scratch brevet** reviennent toujours dans les copies. Un élève lit “mettre x à 5 ” puis oublie qu'ensuite la variable change dans la boucle ; il répond donc avec la valeur de départ. Un autre donne une phrase correcte en français, mais sans justification par les blocs : au brevet, l'idée seule ne suffit pas. On voit aussi des réponses fausses sur les *programmes de calcul* : l'élève croit que le script fait $3x + 2$, alors que l'ordre réel produit $3(x + 2)$. La bonne auto-correction consiste à vérifier si votre phrase finale pourrait être relue par quelqu'un qui n'a pas vu votre brouillon. Si la réponse n'explique ni le rôle des variables, ni le test réalisé, ni le calcul obtenu, elle reste fragile, même si le nombre final est juste.

À retenir

Une bonne correction suit toujours la même chaîne : *question* → *blocs* → *variables* → *test* → *validation mathématique* → *rédaction*. C'est la méthode la plus sûre pour transformer un PDF d'annales en vrai entraînement autonome.

Exemples d'erreurs d'élèves et comment les repérer avant de rendre sa copie

Les copies ratent souvent sur quatre pièges simples : **initialisation oubliée**, **variable mal nommée**, affichage mal lu et résultat final incohérent. Le bon réflexe n'est pas de relire “au feeling”, mais de vérifier si le script démarre avec une valeur claire, si chaque bloc agit sur la bonne variable, et si la réponse affichée a un sens numérique.

Exemple classique : l'élève lance une boucle sans remettre la variable à 0 ou à 1 . Le programme fonctionne, mais à partir d'une ancienne valeur, donc tout le calcul dérive. Autre confusion fréquente : créer *score* puis utiliser *scores*. Visuellement, c'est proche ; dans Scratch, ce n'est **pas la même variable**. Beaucoup se trompent aussi sur l'affichage : le script dit une phrase du type “le résultat est”, et l'élève recopie le texte

au lieu du nombre attendu. Dernier test à faire : la cohérence. Si un script additionne des nombres positifs, obtenir -5 doit alerter. Si une aire vaut 2500 pour une figure minuscule, il y a un souci. Avant de rendre, je conseille une mini-routine : **valeur de départ, nom exact des variables**, message affiché, puis ordre de grandeur du résultat.

Réviser Scratch pour le brevet de maths : stratégie simple avec PDF, annales officielles et entraînement ciblé

La meilleure méthode pour **bien réviser scratch brevet** consiste à alterner **trois supports** : un PDF de synthèse, une annale officielle du brevet et une auto-correction rapide. En *trois séances courtes*, l'élève de **classe de 3e** revoit les blocs utiles, s'entraîne sur une vraie **épreuve** et corrige ses automatismes sur ses points faibles.

Le point décisif est simple : au **brevet maths scratch**, on n'évalue presque jamais un projet complet comme en *technologie*. On évalue surtout une **lecture de programme**, une compréhension des variables, des boucles, des tests, parfois une mise au point locale. C'est plus proche d'un exercice de raisonnement en **mathématiques** que d'une activité de codage libre vue au **collège**, en **classe de 4e** ou en **classe de 3e**. Les compétences attendues restent nettes : interpréter un algorithme, prévoir un résultat, repérer une erreur, relier le script à une situation numérique ou géométrique, puis justifier. Voilà pourquoi les **fiches de révision scratch** sont utiles pour mémoriser les blocs, mais insuffisantes seules. Elles donnent le vocabulaire. Elles ne donnent pas le réflexe d'analyse.

La stratégie la plus efficace sur une à deux semaines est plus ciblée que ce que proposent la plupart des sites. Séance 1 : un PDF court et fiable pour repérer les notions qui tombent vraiment dans les **annales officielles brevet** : variable, condition, boucle, coordonnées, calcul d'image, répétition. Séance 2 : entraînement par typologie, avec un exercice de lecture de script, un exercice de correction d'erreur et un exercice de traduction entre programme et résultat. C'est là qu'un bon **exercice scratch technologie 3ème corrigé** ou un **dm scratch 3ème corrigé** peut servir, à condition que le corrigé explique le raisonnement et pas seulement la réponse. Séance 3 : reprise d'une annale complète, chronométrée, puis correction avec une grille maison : ai-je lu les blocs dans l'ordre, suivi la valeur des variables, testé chaque condition, vérifié l'unité ou la figure, justifié la conclusion ? Court, concret, réutilisable.

Les meilleurs supports ne sont donc pas ceux qui accumulent les PDF. Ce sont ceux qui apprennent à trier. Une annale officielle donne le niveau réel. Une fiche PDF fixe les bases. Un corrigé de site éducatif aide seulement s'il montre les erreurs fréquentes d'élèves : confusion entre "répéter 10 fois" et ajouter 10 , oubli de la valeur initiale, mauvaise lecture d'un "si... alors... sinon", ou interprétation trop rapide d'un

déplacement sur repère. Le jour J, gardez une mini-checklist mentale : **je lis le script ligne par ligne, je suis les variables, je teste le cas demandé**, puis **je rédige la réponse mathématique**. C'est bref. Et souvent suffisant.

Comment expliquer scratch ?

Scratch est un langage de programmation visuel. Au lieu d'écrire du code complexe, on assemble des blocs colorés pour créer des animations, des jeux ou des programmes de calcul. Je le présente souvent comme un puzzle logique : chaque bloc donne une instruction précise. C'est idéal pour comprendre les bases de l'algorithmique demandées au brevet.

C'est quoi le logiciel Scratch ?

Le logiciel Scratch est une plateforme de programmation créée pour apprendre à coder simplement. Il permet de manipuler des lutins, des décors, des variables et des boucles sans syntaxe difficile. Pour un élève, c'est un excellent outil pour s'entraîner sur les exercices de maths et d'algorithmique, notamment avec un exercice Scratch brevet corrigé PDF.

Comment faire un programme de calcul avec Scratch ?

Pour faire un programme de calcul avec Scratch, je crée d'abord une variable, puis je demande un nombre à l'utilisateur. Ensuite, j'ajoute les blocs nécessaires pour effectuer les opérations dans l'ordre : addition, multiplication, soustraction ou division. Enfin, j'affiche le résultat. Il faut bien suivre les étapes du programme pour éviter les erreurs de logique.

Comment faire un projet avec Scratch ?

Faire un projet avec Scratch commence par une idée simple : jeu, animation ou programme de calcul. Je choisis ensuite un lutin, un décor et les actions à programmer. Puis j'organise les blocs par étapes : démarrage, actions, conditions et résultats. Tester régulièrement est essentiel pour corriger les bugs et rendre le projet plus clair et fonctionnel.

C'est quoi le programme scratch ?

Un programme Scratch est une suite d'instructions construites avec des blocs. Ces blocs indiquent à l'ordinateur quoi faire, dans quel ordre et sous quelles conditions. Cela peut servir à déplacer un personnage, poser une question, faire un calcul ou répéter une action. Au brevet, on analyse souvent ce type de programme pour comprendre son fonctionnement.

Comment se préparer au brevet de maths ?

Pour se préparer au brevet de maths, je conseille de revoir les notions essentielles, de faire des sujets d'annales et de s'entraîner régulièrement sur les exercices d'algorithmique. Travailler un exercice Scratch brevet corrigé PDF est utile pour comprendre les automatismes attendus. Il faut aussi apprendre à rédiger clairement, vérifier ses calculs et gérer son temps le jour de l'épreuve.

Comment se servir de Scratch ?

Pour se servir de Scratch, il suffit de glisser-déposer des blocs dans la zone de script. Je commence souvent par un bloc de départ, puis j'ajoute des actions, des tests ou des répétitions. On peut lancer le programme, observer le résultat et modifier les blocs si besoin. Cette méthode rend l'apprentissage du code très concret et progressif.

Comment trouver le nombre de départ d'un programme de calcul ?

Pour trouver le nombre de départ d'un programme de calcul, je pars du résultat final et je remonte les étapes en faisant les opérations inverses dans l'ordre inverse. Par exemple, si on a multiplié puis ajouté, il faut d'abord soustraire puis diviser. Cette méthode est très fréquente dans les exercices de Scratch et dans les sujets du brevet.

Pour bien réviser, ne téléchargez pas le premier PDF venu : privilégiez les annales officielles, les ressources académiques lisibles et les corrigés qui expliquent chaque étape du raisonnement. Gardez une méthode simple : vérifier la source, comparer avec les sujets réels du DNB, puis vous auto-corriger avec une grille claire. Si un PDF vous aide à comprendre vos erreurs et à refaire l'exercice seul, c'est le bon support pour progresser jusqu'au brevet.

[Continue sur maths-college.fr](https://maths-college.fr)

Maths collège - Document pédagogique