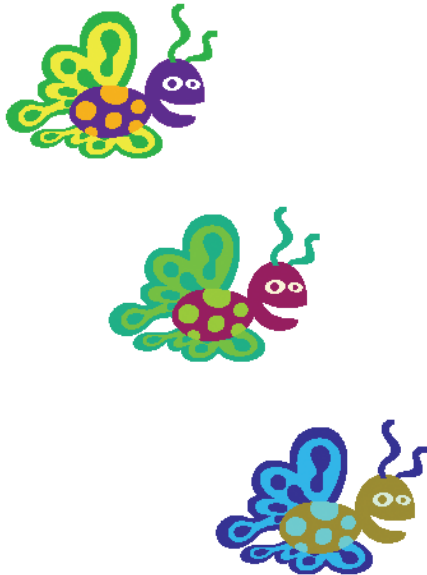


Change la Couleur

Change la Couleur



Appuie sur une touche pour changer la couleur du lutin



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

TU ES PRÊT(E)



Dessine un nouveau lutin

Choisis un nouveau lutin

ESSAIE CE SCRIPT



FAIS LE!



Appuie sur la barre espace pour changer les couleurs

ASTUCES



Plus il y a de couleurs sur le lutin, plus vous verrez de changement dans les couleurs. (Si le lutin est tout noir, les changements de couleur seront subtils)

Bouge en rythme

Bouge en rythme



Danse au rythme du tambour



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

TU ES PRÊT(E)



Choisis un danseur ou une autre image

ESSAIE CE SCRIPT



Clique sur le menu déroulant pour choisir un son de tambour

FAIS LE!



Clique sur drapeau vert pour commencer

Avec les fleches

Utilise les touches fleches pour déplacer le lutin



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

Avec les fleches

ESSAIE CE SCRIPT

```

quand flèche haut est pressé
se diriger en faisant un angle de 0
avancer de 10 pas

quand flèche bas est pressé
se diriger en faisant un angle de 180
avancer de 10 pas

quand flèche gauche est pressé
se diriger en faisant un angle de -90
avancer de 10 pas

quand flèche droite est pressé
se diriger en faisant un angle de 90
avancer de 10 pas
    
```

FAIS LE!



Appuie sur les touches fleches pour déplacer !

ASTUCES



Tourner à 360°



Effet miroir

Est ce que ton lutin est sans dessus dessous ?
Tu peux modifier son orientation

Dis quelque chose

Que veux tu faire dire à ton lutin ?



<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH

Dis quelque chose



Choisis un lutin.
Ecris un nom pour ton lutin.

TU ES PRÊT(E)



ESSAIE CE SCRIPT

Recherche le bloc qui inclut le nom de ton lutin

```

quand canard pressé
dire oh ! tu ne sais pas pas que les hippotames ne volent pas pendant 2 secondes
    
```

Ecris des mots dans l'espace réservé

FAIS LE!



Clique sur le lutin pour commencer

Glisser

Se déplacer doucement d'un point à un autre



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

Glisser



TU ES PRÊT(E)



Importe un costume
Ou bien dessine ton propre costume

ESSAIE CE SCRIPT

```
quand  pressé
glisser en 1 secondes à x: 20 y: 80
glisser en 1 secondes à x: 10 y: -20
glisser en 2 secondes à x: -110 y: -100
```

Essaie des nombres différents



Clique le drapeau vert pour commencer

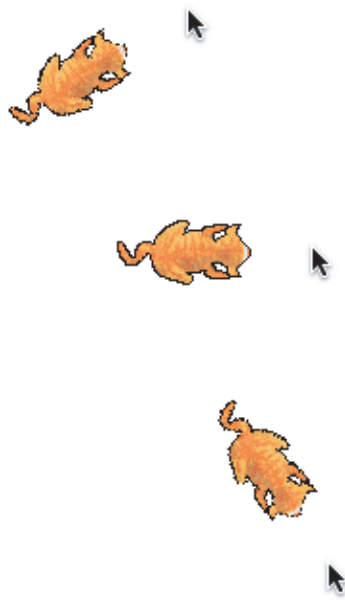
FAIS LE!



ASTUCES
Observe ici la position du lutin défini par ses coordonnées (x, y)

Suis la souris

Suis le pointer de la souris



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Suis la souris



TU ES PRÊT(E)



Choisis le chat
ou un autre costume

ESSAIE CE SCRIPT

```
quand  pressé
répéter indéfiniment
se diriger vers pointeur de souris
avancer de 10 pas
```



Clique le drapeau vert pour commencer

FAIS LE!

Danse le Twist

Joue un son et fais danser le personnage



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Danse le Twist

TU ES PRÊT(E)

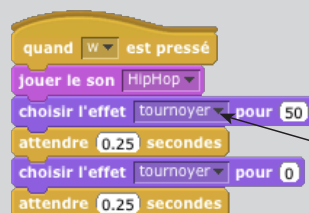


Choisis une image
ou un personnage qui danse



Enregistre ou importe un son
Choisis un son court !

ESSAIE CE SCRIPT



Choisis tourner
à partir du menu déroulant

W

Appuie sur la touche w
pour commencer

FAIS LE!

Tourbillon Spirale

Déforme la photo en déplaçant la souris



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

Tourbillon Spirale



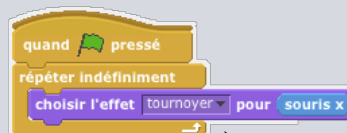
TU ES PRÊT(E)



Choisis l'écureuil ou une autre photo pour déformer l'image

ESSAIE CE SCRIPT

Insère un bloc de catégories
variables **souris x** ici



Choisis tourner dans le menu déroulant



Clique le drapeau vert pour commencer

FAIS LE!

ASTUCES

Remarque le changement des valeurs
prises par les coordonnées
du pointer en déplaçant la souris

x: 178 y: -149

Anime le

Crée une simple animation



<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH

Anime le



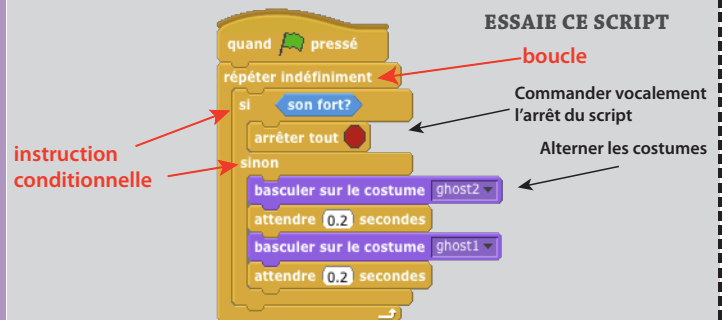
TU ES PRÊT(E)



Copie le costume

Edite un nouveau costume
(dans l'éditeur graphique)
pour changer son apparence

ESSAIE CE SCRIPT



FAIS LE!

Clique le drapeau vert pour commencer

Deplacer et animer

Un personnage s'anime en se déplaçant



<http://scratch.mit.edu>

10

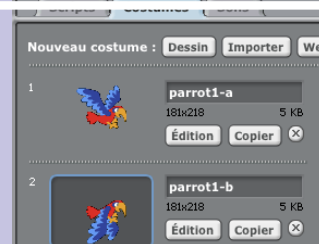
SCRATCH

Deplacer et animer

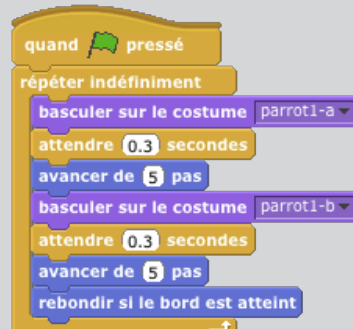


TU ES PRÊT(E)

Importe une paire de costume
pour créer l'animation



ESSAIE CE SCRIPT



ASTUCES



Rotation à 360°

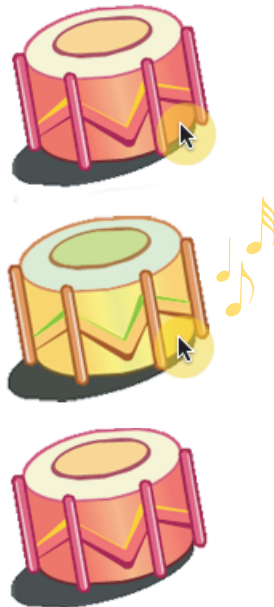


Effet miroir

Est-ce que ton lutin
a la tête à l'envers ?
Tu peux changer
le mode de rotation

Un Bouton Surprise

Fait ton propre bouton



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

Un Bouton Surprise



TU ES PRÊT(E)

Nouveau lutin

Choisis "drum1" dans le dossier "Things"



Tu peux changer le nom de ton lutin

ESSAIE CE SCRIPT

Trouve le "bloc chapeau" qui contient le nom de ton lutin



Insère un bloc nombre aléatoire

FAIS LE!



Clique pour écouter le résultat

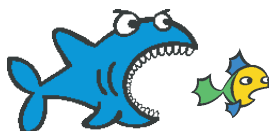
Compte les points

Ajoute un compteur de score à ton jeu

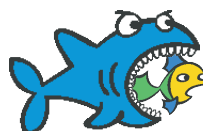
score 0



score 0



score 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

Compte les points

score 1



TU ES PRÊT(E)

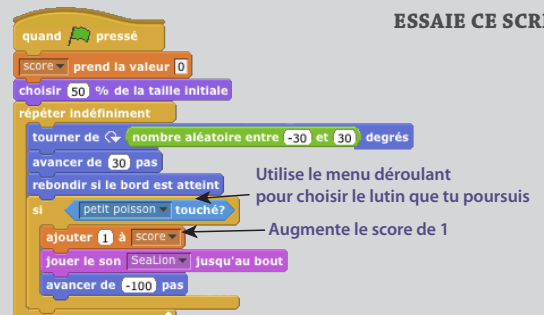
Dans la catégorie des blocs choisis Variables

Clique Nouvelle variable

Donne à la variable le nom de "score" et clique sur OK

Nouvelle variable

ESSAIE CE SCRIPT



Utilise le menu déroulant pour choisir le lutin que tu poursuis

Augmente le score de 1

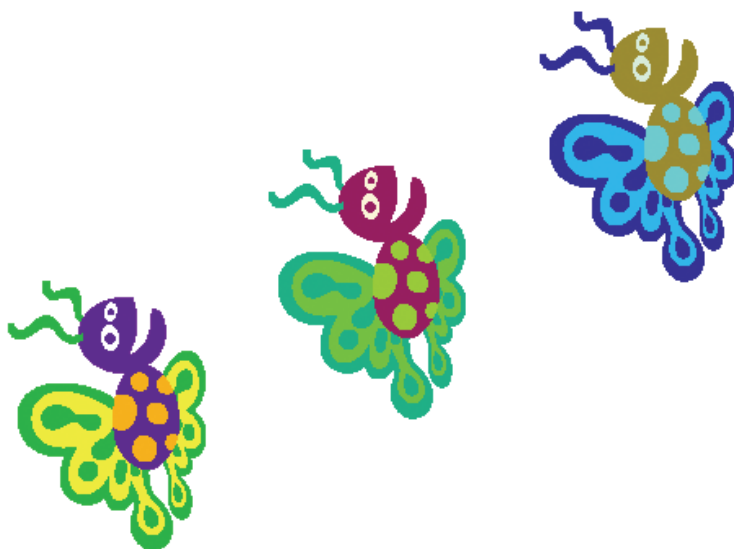
FAIS LE!



Clique sur le drapeau vert pour commencer

change la couleur

Appuie sur une touche pour changer la couleur du lutin



<http://scratch.mit.edu>

SCRATCH

1

Fais une carte

1. Plie la carte en deux



change la couleur



TU ES PRÊT(E)



Dessine un nouveau lutin Choisis un nouveau lutin

ESSAIE CE SCRIPT



FAIS LE!



Appuie sur la barre espace pour changer les couleurs

ASTUCES

Plus il y a de couleurs sur le lutin,
plus vous verrez de changement dans les couleurs.
(Si le lutin est tout noir,
les changements de couleur seront subtils)



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés



Bouge en rythme

Danse au rythme du tambour



<http://scratch.mit.edu>

SCRATCH

2

Bouge en rythme



TU ES PRÊT(E)



Choisis un danseur ou une autre image

ESSAIE CE SCRIPT



Clique sur le menu déroulant pour choisir un son de tambour

FAIS LE!



Clique sur drapeau vert pour commencer

Fais une carte

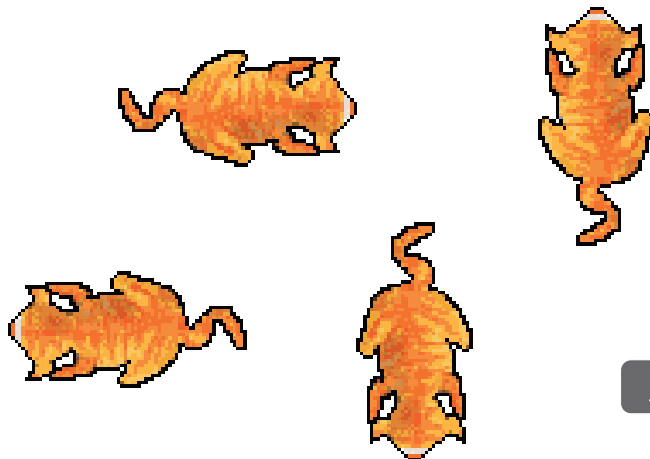
1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés

Avec les fleches

Utilise les touches fleches pour deplacer le lutin



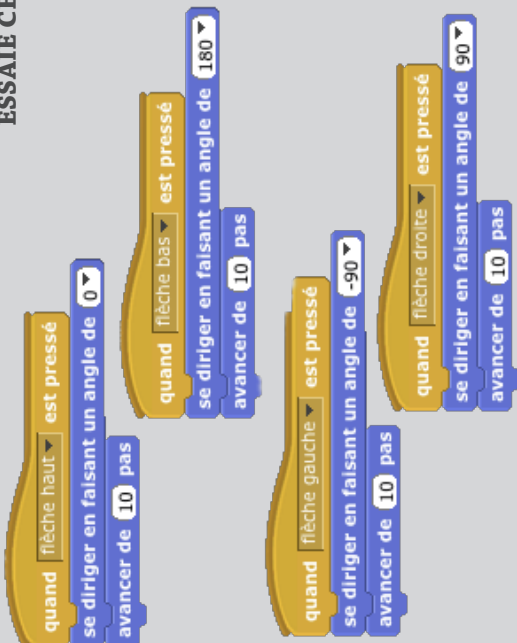
<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

Avec les fleches

ESSAIE CE SCRIPT



FAIS LE!

Appuie sur les touches fleches pour deplacer !



Tourner à 360°



Effet miroir

ASTUCES

Est ce que ton lutin est sans dessus dessous ?
Tu peux modifier son orientation

Fais une carte

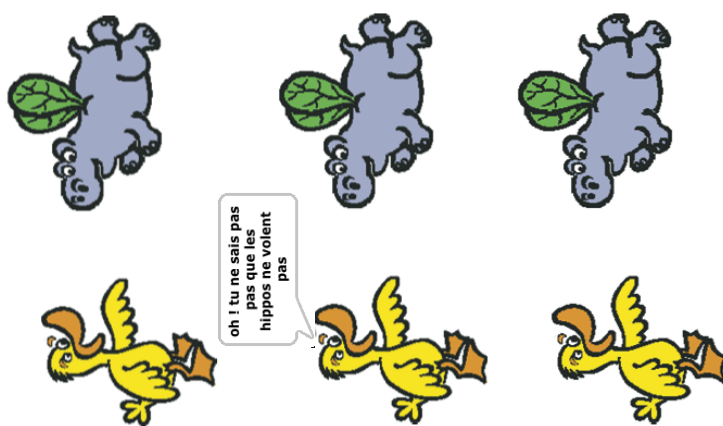
1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés

Dis quelque chose

Que veux tu faire dire à ton lutin ?



<http://scratch.mit.edu>

SCRATCH

4

Fais une carte

1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

Dis quelque chose



TU ES PRÊT(E)

Choisis un lutin.
Ecris un nom pour ton lutin.



ESSAIE CE SCRIPT

Recherche le bloc qui inclut
le nom de ton lutin

quand canard pressé


dire oh ! tu ne sais pas pas que les hippotames ne voient pas pendant 2 secondes

Ecris des mots dans l'espace réservé

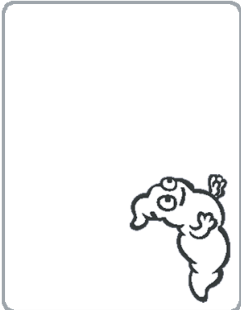

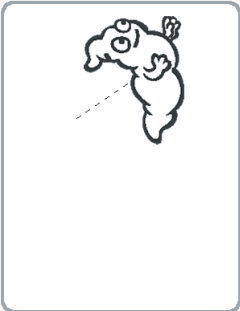
FAIS LE!



Clique sur le lutin pour commencer



Se déplacer doucement d'un point à une autre

Glisser

TU ES PRÊT(E)


Scripts Costumes Sons

Nouveau costume : Dessin Importer Webcam

Importe un costume
Ou bien dessine ton propre costume

ESSAIE CE SCRIPT

Essaie des nombres différents

quand  pressé

glisser en 1 secondes à x: 20 y: 80

glisser en 1 secondes à x: 10 y: -20

glisser en 2 secondes à x: -110 y: -100

FAIS LE!

Clique le drapeau vert pour commencer

ASTUCES

lutin 1

x: 10 y: 10 direction: 90

Scripts Costumes Sons

Nouveau costume : Dessin Importer Webcam

Observe ici la position du lutin défini par ses coordonnées (x, y)

http://scratch.mit.edu

5


SCRATCH

Fais une carte

1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés



Suis la souris



TU ES PRÊT(E)

Scripts Costumes Sons

Nouveau costume : Dessin Importer Webcam

Choisis le chat ou un autre costume

ESSAIE CE SCRIPT




quand  pressé
 répéter indéfiniment
 se diriger vers  pointeur de souris
 avancer de 10 pas

FAIS LE!

Clique le drapeau vert pour commencer

Suis la souris

Suis le pointer de la souris

<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés

Fais une carte

Danse le Twist

Joue un son et fais danser le personnage



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Danse le Twist

TU ES PRÊT(E)

Nouveau lutin

Choisis une image ou un personnage qui danse

Scripts Costumes Sons

Nouveau son : Enregistrer Importer

Enregistre ou importe un son
Choisit un son court !

ESSAIE CE SCRIPT

Choisir l'effet tourner pour 50

attendre 0.25 secondes

choisir l'effet tourner pour 0

attendre 0.25 secondes

Choisir tourner à partir du menu déroulant

FAIS LE!

Appuie sur la touche w pour commencer

Fais une carte


1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés

Tourbillon Spirale

Déforme la photo en déplaçant la souris



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

TU ES PRÊT(E)

Nouveau lutin

Choisis l'écluse ou une autre photo pour déformer l'image

ESSAIE CE SCRIPT

Insère un bloc de catégories variables [souris x](#) ici

Choisis tourner dans le menu déroulant

FAIS LE!

Clique le drapeau vert pour commencer

ASTUCES

Remarque le changement des valeurs prises par les coordonnées du pointer en déplaçant la souris

1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés

Fais une carte

Anime le

Crée une simple animation



<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH

Fais une carte

1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



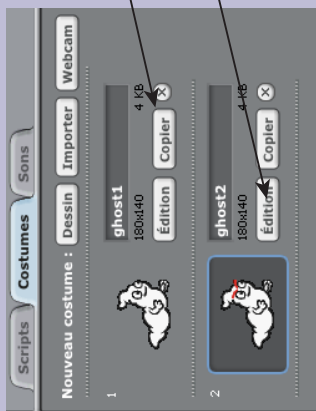
3. Découpe suivant les pointillés



Anime le



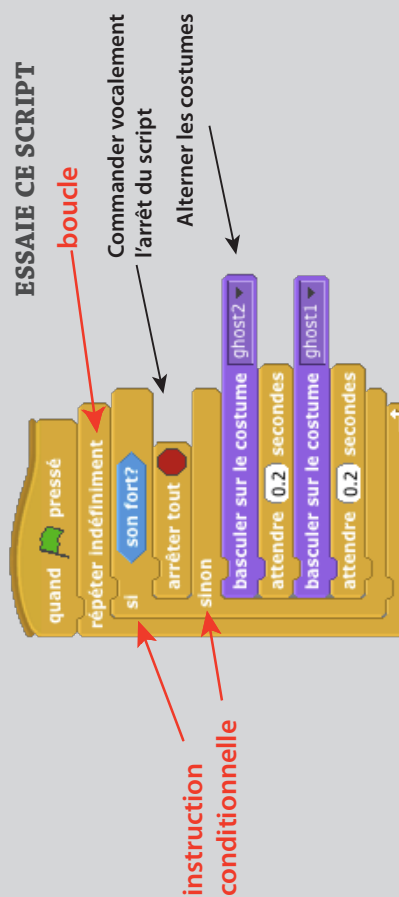
TU ES PRÊT(E)



Copie le costume

Edite un nouveau costume
(dans l'éditeur graphique)
pour changer son apparence

ESSAIE CE SCRIPT



boucle

Commander vocalement
l'arrêt du script

Alterner les costumes

instruction
conditionnelle

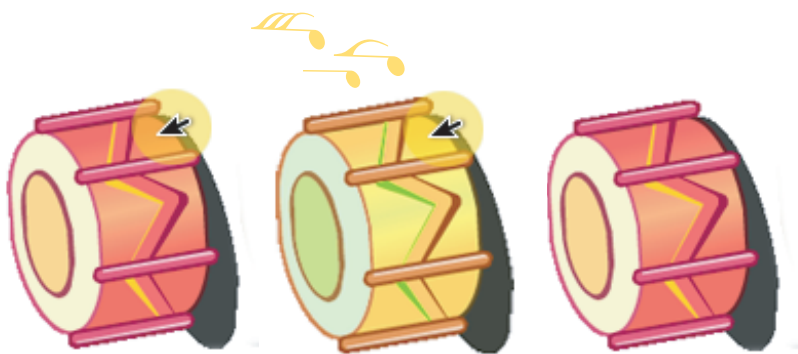
FAIS LE!



Clique le drapeau vert pour commencer

Un Bouton Surprise

Fait ton propre bouton



<http://scratch.mit.edu>

SCRATCH

11

TU ES PRÊT(E)



Choisis "drum 1" dans le dossier "Things"



Tu peux changer le nom de ton lutin

ESSAIE CE SCRIPT

Trouve le "bloc chapeau" qui contient le nom de ton lutin



Insère un bloc nombre aléatoire

FAIS LE!

Clique pour écouter le résultat



Fais une carte

1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés

Compte les points

score 1

TU ES PRÊT(E)

Dans la catégorie des blocs choisis Variables

Clique Nouvelle variable

Donne à la variable le nom de "score" et clique sur OK

Mouvement Apparence Sons Stylo

Contrôle Capteurs Opérateurs Variables

Nouvelle variable

ESSAIE CE SCRIPT

quand pressé

score prend la valeur 0

choisir 50 % de la taille initiale

répéter indéfiniment

tourner de nombre aléatoire entre -30 et 30 degrés

avancer de 30 pas

rebondir si le bord est atteint

si petit poisson touché?

ajouter 1 à score

Utilise le menu déroulant pour choisir le lutin que tu poursuis

Augmente le score de 1

Jouer le son SeaLion jusqu'au bout

avancer de -100 pas

FAIS LE !

Clique sur le drapeau vert pour commencer

1. Plie la carte en deux
2. Mets de la colle au dos
3. Découpe suivant les pointillés

Fais une carte

1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés

Compte les points

Ajoute un compteur de score à ton jeu

score 0



score 0



score 1



<http://scratch.mit.edu>

SCRATCH

12