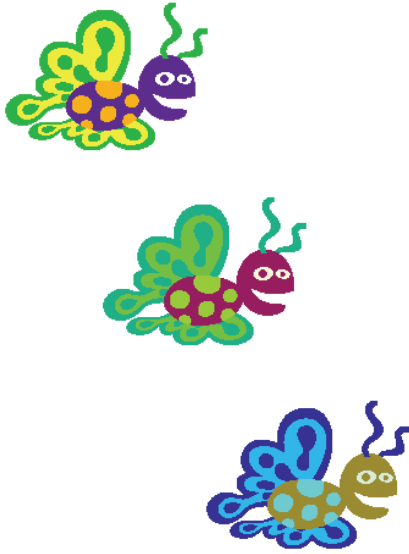


Change la Couleur

Appuie sur une touche pour changer la couleur du lutin



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

Change la Couleur

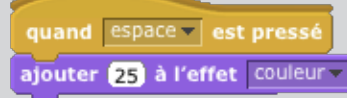


TU ES PRÊT(E)



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)

Bouge en rythme

Danse au rythme du tambour



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

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

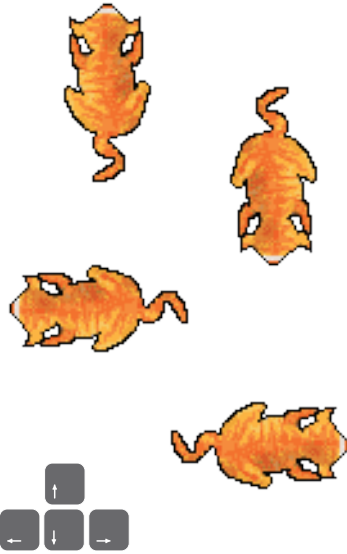
FAIS LE!



Clique sur drapeau vert pour commencer

Avec les fleches

Utilise les touches fleches pour déplacer le lutin



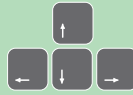
Avec les fleches

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 ?

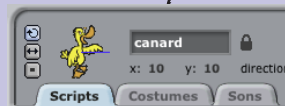


Dis quelque chose



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 une autre



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

Glisser



TU ES PRÊT(E)



Importe un costume
Ou bien dessine ton propre costume

ESSAIE CE SCRIPT

```

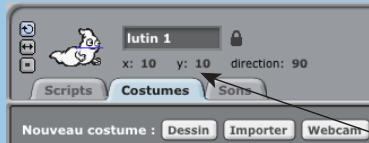
quand drapeau vert pressé
glisser en 1 secondes à x: 20 y: 80
glisser en 1 secondes à x: 10 y: -20
glisser en 2 secondes à x: -110 y: -100
    
```

Essaie des nombres différents



Clique le drapeau vert pour commencer

FAIS LE!

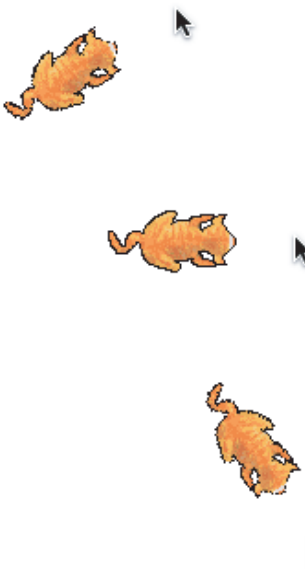


ASTUCES

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 drapeau vert 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
Choisit un son court !

ESSAIE CE SCRIPT

```

quand w est pressé
jouer le son HipHop
choisir l'effet tourner pour 50
attendre 0.25 secondes
choisir l'effet tourner pour 0
attendre 0.25 secondes
    
```

Choisis tourner à partir du menu déroulant



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

```

quand drapeau vert pressé
répéter indéfiniment
choisir l'effet tourner pour souris x
    
```

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

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

ESSAIE CE SCRIPT



instruction conditionnelle

boucle

Commander vocalement l'arrêt du script

Alternar les costumes

FAIS LE!



Clique le drapeau vert pour commencer

Deplacer et animer

Un personnage s'anime en se déplaçant



<http://scratch.mit.edu>

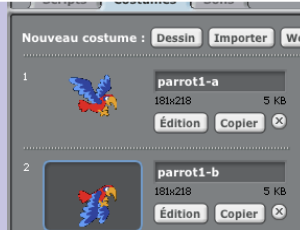
10

SCRATCH

Deplacer et animer

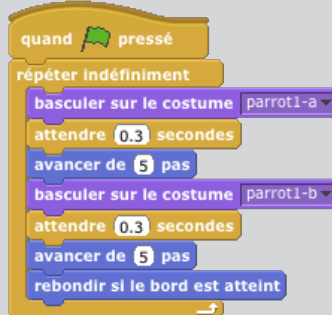


TU ES PRÊT(E)



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)



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

```

quand bouton drum pressé
répéter indéfiniment
ajouter 25 à l'effet couleur
jouer du tambour nombre aléatoire entre 35 et 85 pendant 0.2 temps
ajouter -30 à l'effet couleur
    
```

Insère un bloc nombre aléatoire

FAIS LE!



Clique pour écouter le résultat

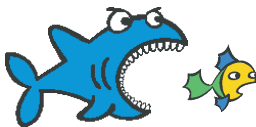
Compte les points

Ajoute un compteur de score à ton jeu

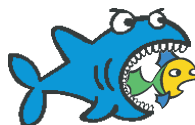
score 0



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

Nouvelle variable

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

ESSAIE CE SCRIPT

```

quand drapeau vert 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
jouer le son Sealion jusqu'au bout
avancer de -100 pas
    
```

Utilise le menu déroulant pour choisir le lutin que tu poursuis

Augmente le score de 1

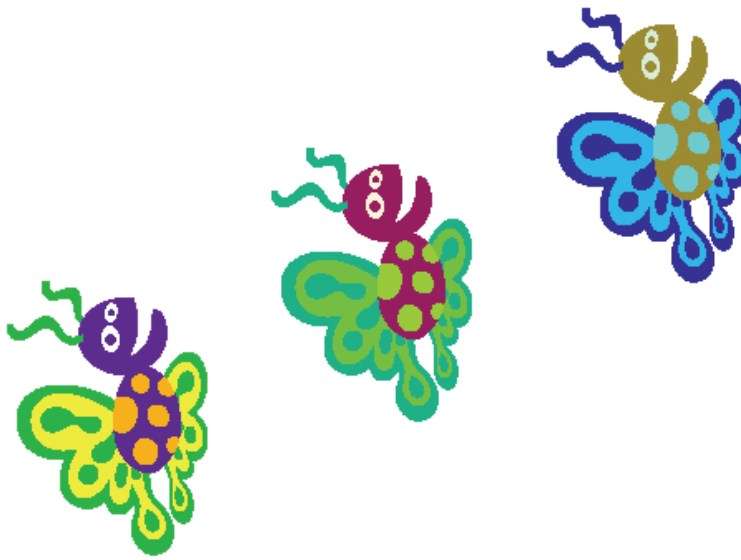
FAIS LE!



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

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)



Fais une carte

1. Plie la carte en deux



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

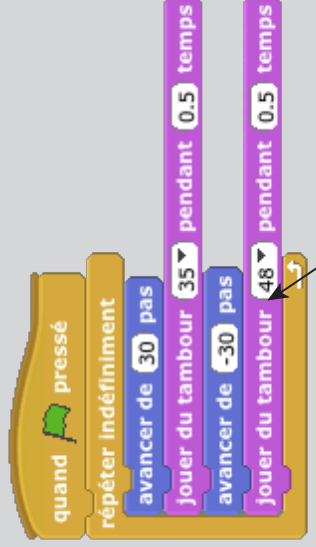
2

TU ES PRÊT(E)



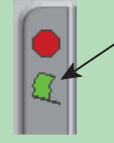
Choisis un danseur ou une autre image

ESSAIE CE SCRIPT

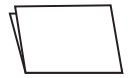


Clique sur le menu déroulant pour choisir un son de tambour

FAIS LE!



Clique sur drapeau vert pour commencer



Fais une carte

1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos

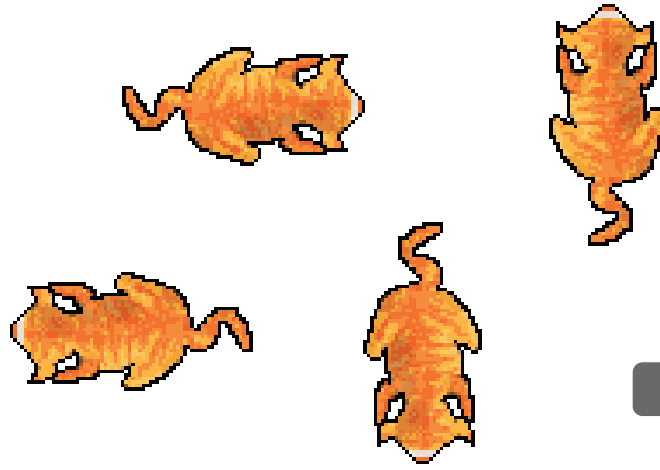


3. Découpe suivant les pointillés

Avec les fleches

Avec les fleches!

Utilise les touches fleches pour deplacer le lutin



<http://scratch.mit.edu>

SCRATCH

3

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 deplacer!

ASTUCES

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



Tourner à 360°



Effet miroir

Fais une carte



1. Plie la carte en deux



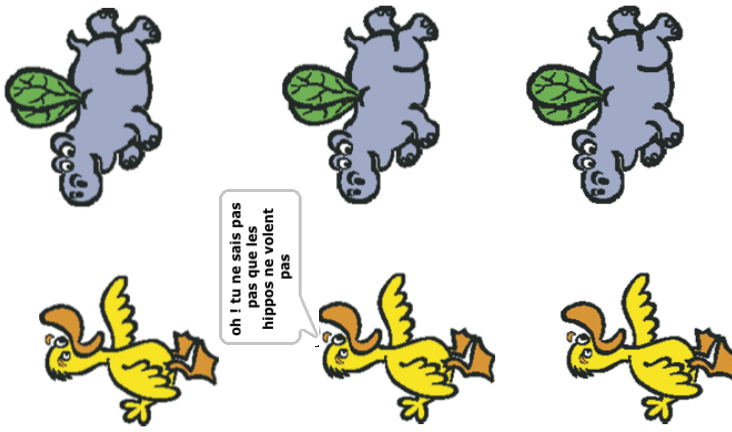
2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

Dis quelque chose

Que veux tu faire dire à ton lutin ?



<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH

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



Ecris des mots dans l'espace réservé

FAIS LE!



Clique sur le lutin pour commencer



Fais une carte

1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

SCRATCH

5

<http://scratch.mit.edu>

Se déplacer doucement d'un point à une autre

TU ES PRÊT(E)

Importe un costume
Ou bien dessine ton propre costume

ESSAIE CE SCRIPT

Essaie des nombres différents

FAIS LE!

Clique le drapeau vert pour commencer

ASTUCES

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

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

Suis la souris

Suis le pointer de la souris

<http://scratch.mit.edu>

SCRATCH

6

TU ES PRÊT(E)

Scripts
Costumes
Sons

Nouveau costume :
Dessin
Importer
Webcam

Choisis le chat
ou un autre costume

ESSAIE CE SCRIPT

FAIS LE!

Clique 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

Danse le Twist

Joue un son et fais danser le personnage

<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

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

Choisis tourner
à partir du menu déroulant

FAIS LE!

W

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>

SCRATCH

8

TU ES PRÊT(E)

Nouveau lutin

Choisis l'écluseuil 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

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

Anime le



Anime le

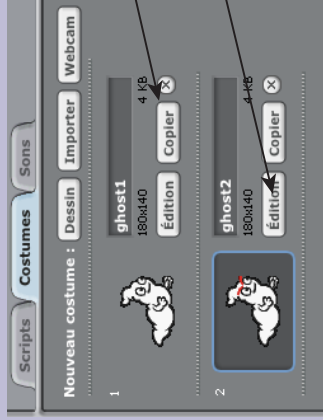
Crée une simple animation

<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH

TU ES PRÊT(E)



Copie le costume

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

ESSAIE CE SCRIPT

boucle → **répéter indéfiniment**

instruction conditionnelle → **si son fort? arrêter tout sinon**

Commander vocalement l'arrêt du script → **arrêter tout**

Alterner les costumes → **basculer sur le costume ghost2**

attendre 0.2 secondes

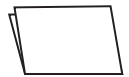
basculer sur le costume ghost1

attendre 0.2 secondes

FAIS LE!



Clique le 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

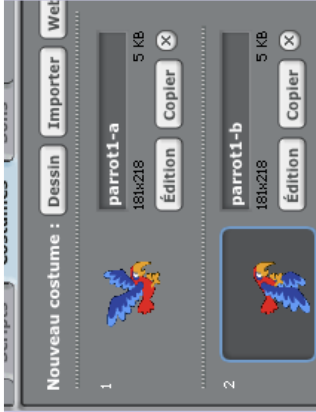


Déplacer et animer

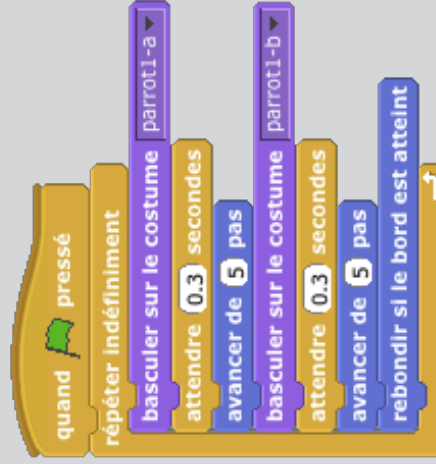
Déplacer et animer

TU ES PRÊT(E)

Importe une paire de costume pour créer l'animation



ESSAIE CE SCRIPT

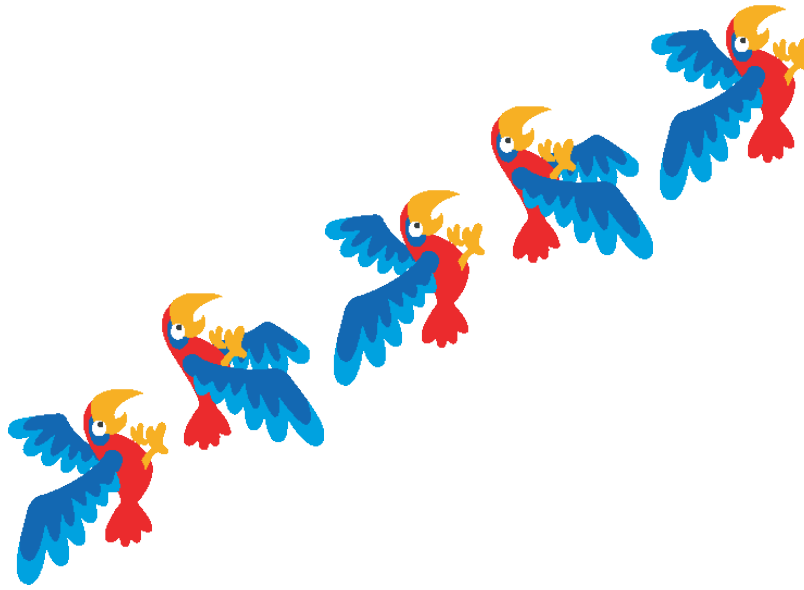


ASTUCES

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



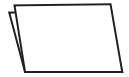
Un personnage s'anime en se déplaçant



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH



Fais une carte

1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés



Un Bouton Surprise



Fait ton propre bouton



<http://scratch.mit.edu>

SCRATCH

11

TU ES PRÊT(E)



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



1. Plie la carte en deux



Fais une carte

2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés



Compte les points

Ajoute un compteur de score à ton jeu

<http://scratch.mit.edu>

Compte les points

score 1

Mouvement

Contrôle

Apparence

Capteurs

Sons

Opérateurs

Variables

Nouvelle variable

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

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



Fais une carte

1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés