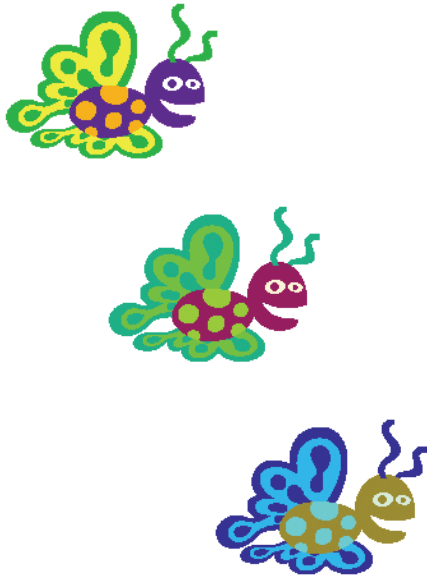


Change la Couleur

Change la Couleur



Appuie sur une touche pour changer la couleur du lutin



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

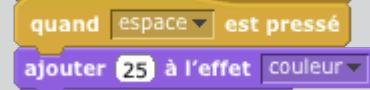
TU ES PRÊT(E)



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 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  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!

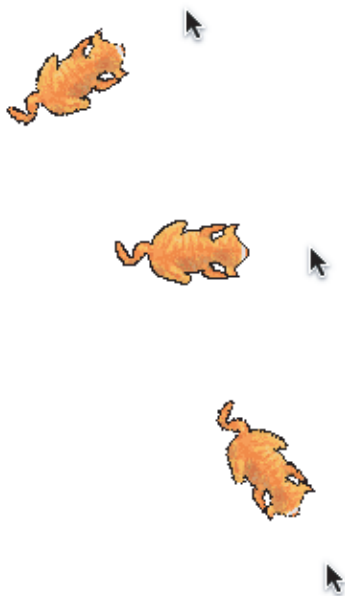


Observe ici la position du lutin
défini par ses coordonnées (x, y)

ASTUCES

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 tournoyer
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



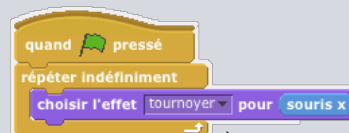
TU ES PRÊT(E)



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

ESSAIE CE SCRIPT

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



Choisis tournoyer 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



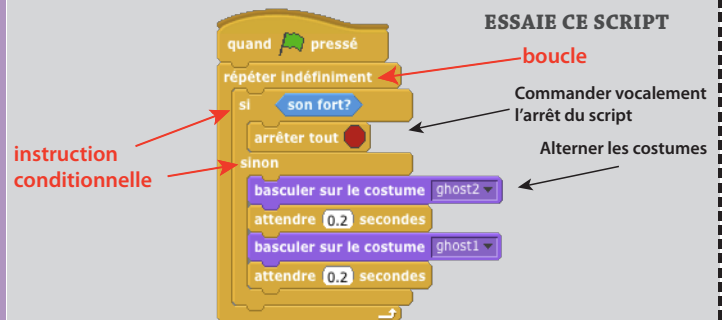
TU ES PRÊT(E)



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

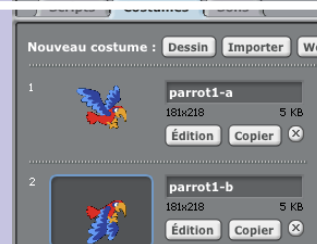
SCRATCH

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

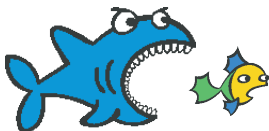
Compte les points

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

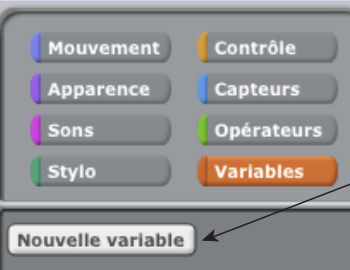


TU ES PRÊT(E)

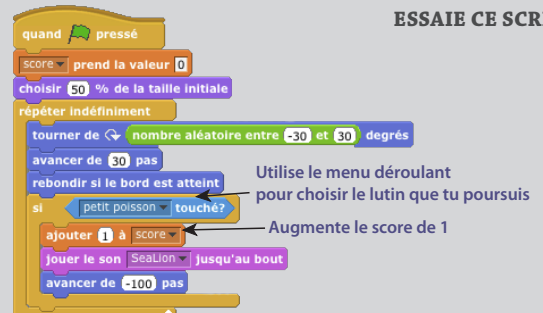
Dans la catégorie des blocs choisis Variables

Clique Nouvelle variable

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



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



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

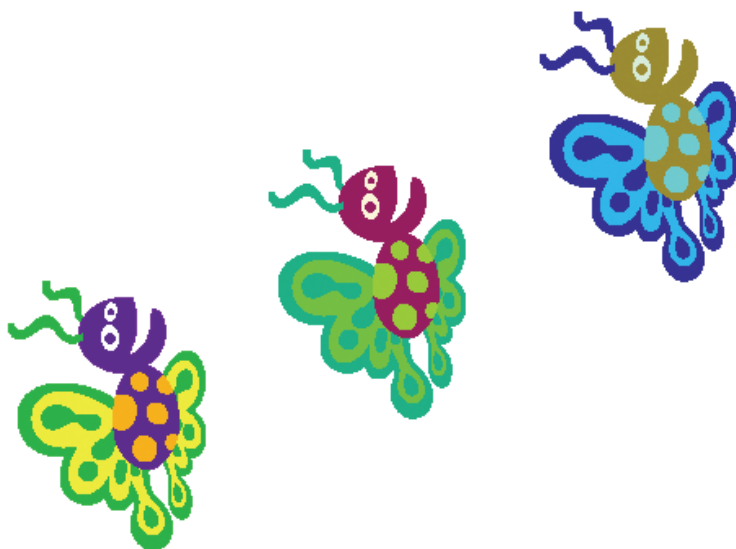
ASTUCES

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)



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



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés





Bouge en rythme

Danse au rythme du tambour

<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

TU ES PRÊT(E)

Nouvel objet

Choisis un danseur ou une autre image

quand pressé
répéter indéfiniment
avancer de 30 pas
jouer du tambour 35 pendant 0.5 temps
avancer de 30 pas
jouer du tambour 48 pendant 0.5 temps

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

```
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

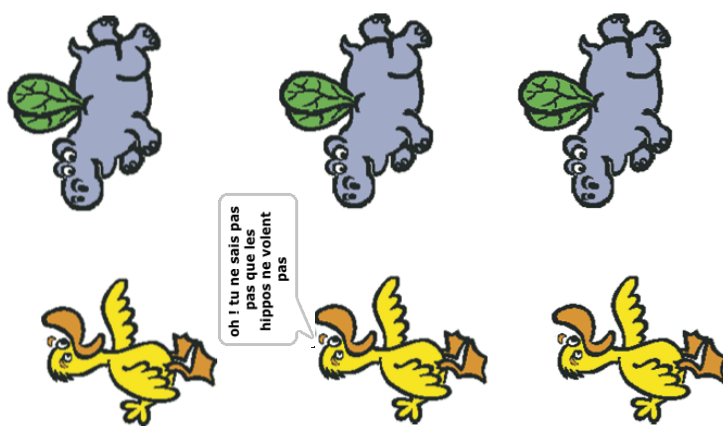
2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés



Dis quelque chose

Que veux tu faire dire à ton lutin ?



<http://scratch.mit.edu>

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 volent pas pendant 2 secondes

Ecris des mots dans l'espace réservé

FAIS LE!



Clique sur le lutin pour commencer



Atelier cartes Scratch

Glisser

Se déplacer doucement d'un point à une autre

<http://scratch.mit.edu>

Glisser

TU ES PRÊT(E)

Importe un costume
Ou bien dessine ton propre costume

Essaie des nombres différents

FAIS LE!

ASTUCES

1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés

Fais une carte



Atelier cartes Scratch

Suis la souris

Suis le pointer de la souris

<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

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!

Cliquez 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



Atelier cartes Scratch

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

Chois tournoyer à partir du menu déroulant

quand **W** est pressé
jouer le son **HipHop**
choisir l'effet **tournoyer** pour **50**
attendre **0.25** secondes
choisir l'effet **tournoyer** pour **0**
attendre **0.25** secondes

FAIS LE!

Appuie sur la touche **w** pour commencer

1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés

Fais une carte



Atelier cartes Scratch

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

quand **pressé** répéter indéfiniment choisir l'effet **tourner** pour **souris x**

FAIS LE!

Clique le drapeau vert pour commencer

ASTUCES

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

x: 178 y: -149

Fais une carte

1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés

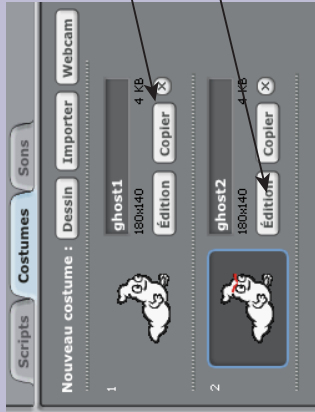


Atelier cartes Scratch

Anime le



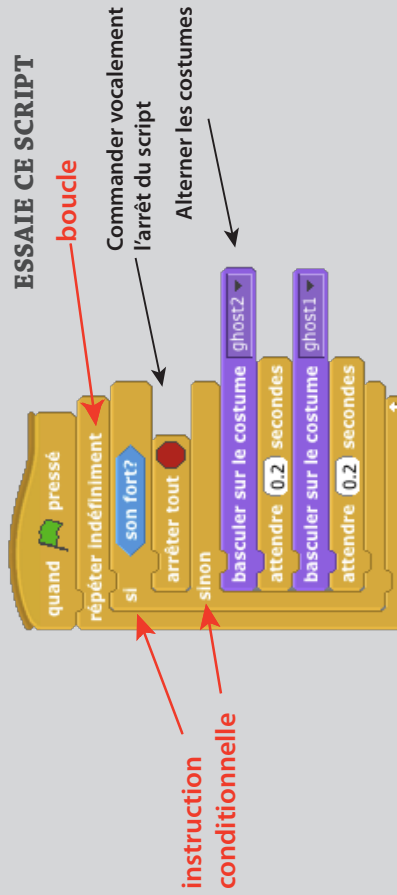
TU ES PRÊT(E)



Copie le costume

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

ESSAIE CE SCRIPT



boucle

Commander vocalement
l'arrêt du script

Alterner les costumes

instruction
conditionnelle

FAIS LE!



Clique le drapeau vert pour commencer

Anime le

Crée une simple animation



SCRATCH

9

<http://scratch.mit.edu>

Fais une carte



1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

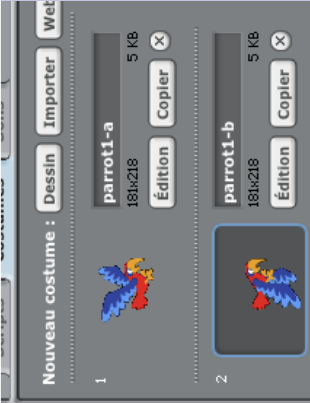




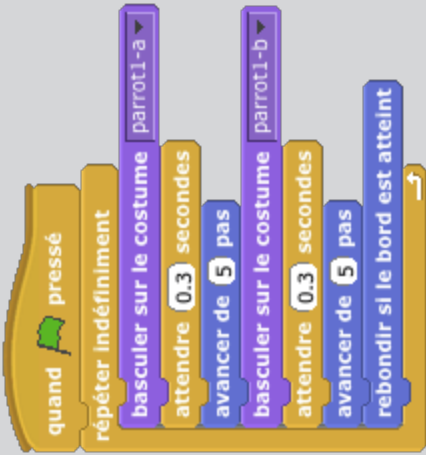
Deplacer et animer



TU ES PRÊT(E)
Importe une paire de costume
pour créer l'animation



ESSAIE CE SCRIPT



ASTUCES

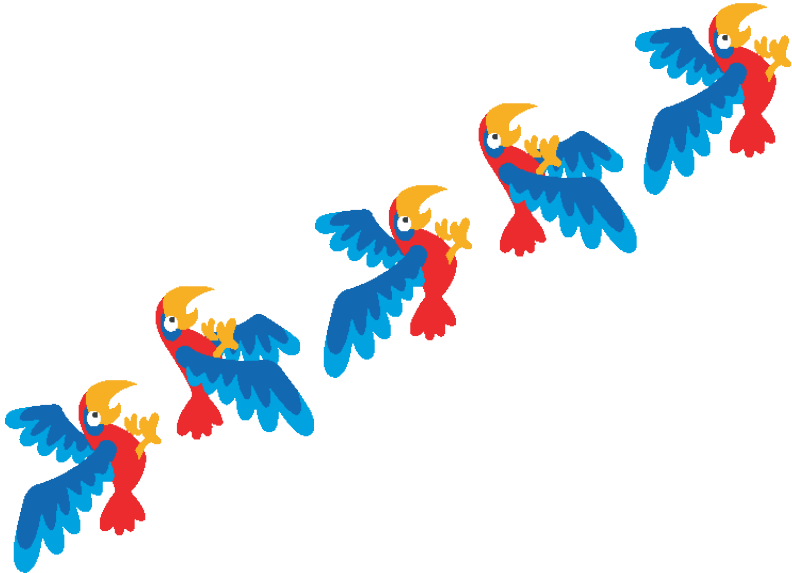
Est-ce que ton lutin
a la tête à l'envers ?
Tu peux changer
le mode de rotation



Rotation à 360 °



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

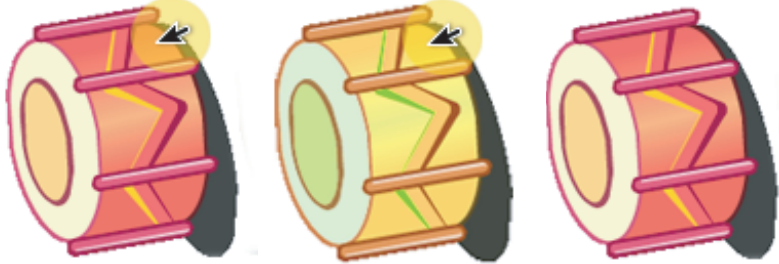
3. Découpe suivant les pointillés



Atelier cartes Scratch

Un Bouton Surprise

Fait ton propre bouton



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

TU ES PRÊT(E)

Nouveau lutin

Choisis "drum 1" dans le dossier "Things"

Tu peux changer le nom de ton lutin

Scripts

Costumes

Sons

bouton drum

x: 0 y: 0 direction: 90

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

1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés

Fais une carte



Atelier cartes Scratch

Compte les points

Ajoute un compteur de score à ton jeu

<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

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

Fais une carte

1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés