Change la Couleur

Appuie sur une touche
pour changer la couleur du lutin

http://scratch.mit.edu 1 SCRATCH

Change la Couleur

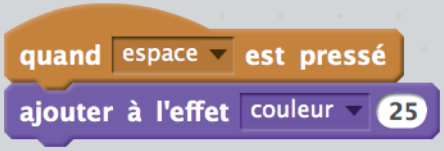
TU ES PRÊT(E)?

Choisis un nouveau lutin dans la Bibliothèque

Dessine un nouveau lutin

Importe un lutin depuis un fichier

ESSAIE CE SCRIPT



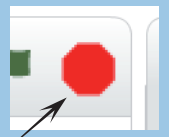
FAIS LE!

Appuie sur la barre espace pour changer les couleurs

ASTUCES

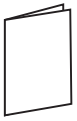
Tu peux choisir un effet différent dans le menu déroulant

Ou inscris un nombre différent.
Ensuite presse la barre d'espace à nouveau



Pour supprimer les effets, clique le signe Stop

Fais une carte



1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés

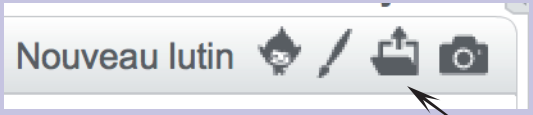
Bouge en rythme

Danse au rythme du tambour

http://scratch.mit.edu 2 SCRATCH

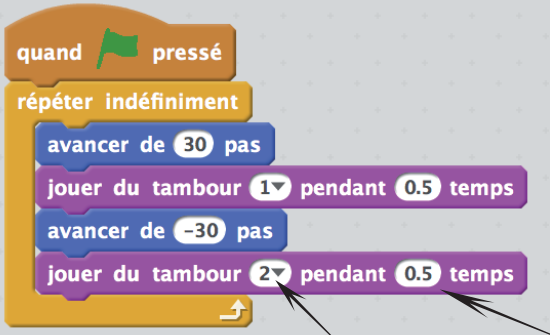
Bouge en rythme

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

Renseigne un nombre

FAIS LE!

Clique sur le drapeau vert pour commencer

Fais une carte

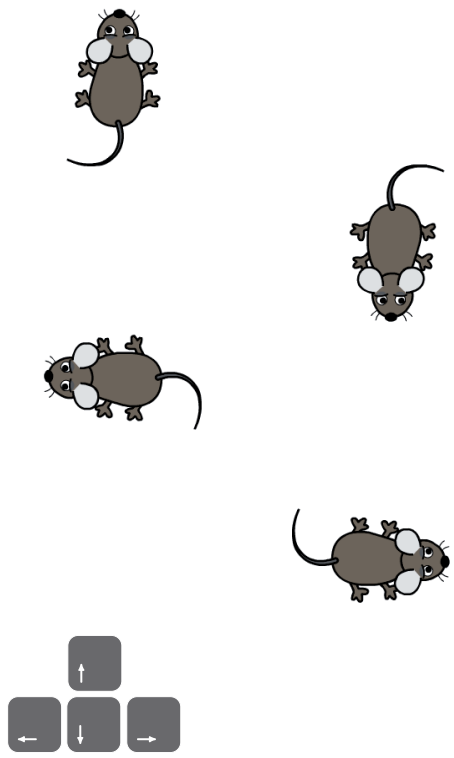
1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés

Avec les fleches

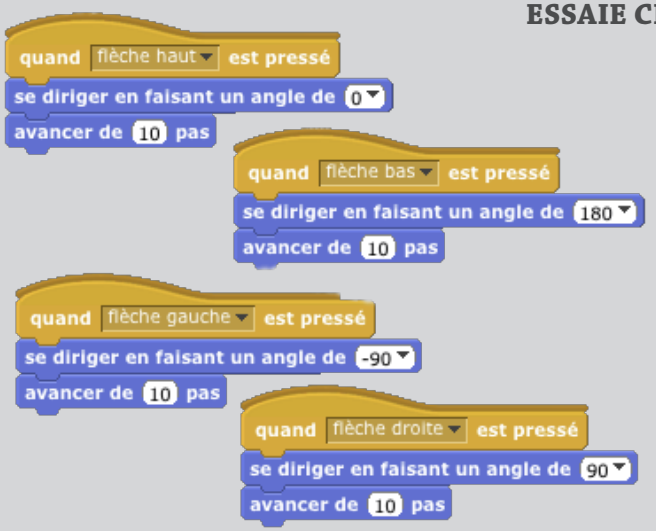
Utilise les touches flèches pour déplacer le lutin



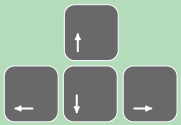
http://scratch.mit.edu 3 SCRATCH

Avec les fleches

ESSAIE CE SCRIPT !

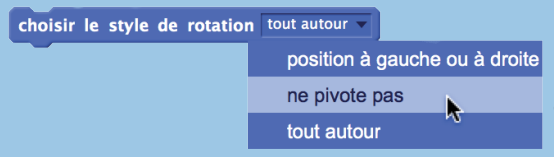


FAIS LE!



Appuie sur les touches flèches pour déplacer !

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

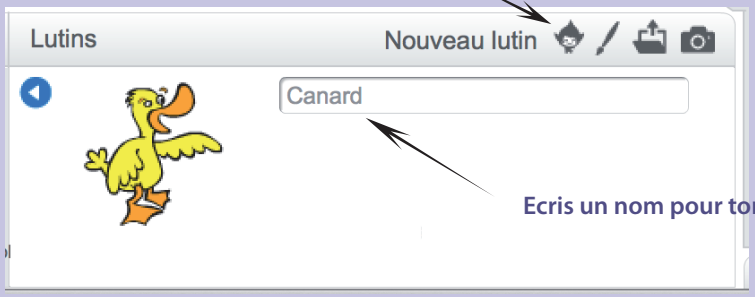
Que veux tu faire dire à ton lutin ?

http://scratch.mit.edu 4 SCRATCH

Dis quelque chose

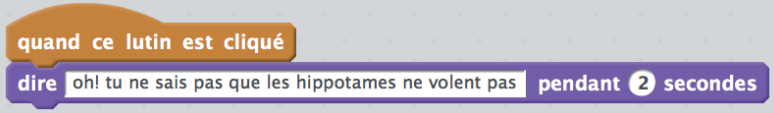
Choisis un lutin.

TU ES PRÊT(E)



Ecris un nom pour ton lutin.

ESSAIE CE SCRIPT



Ecris des mots dans l'espace réservé

FAIS LE!

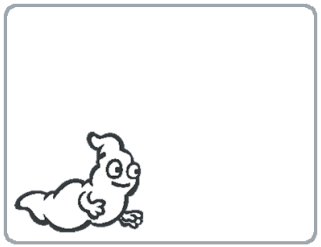
Clique sur le lutin pour commencer

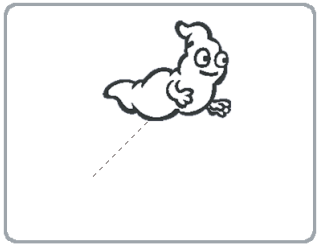
Fais une carte

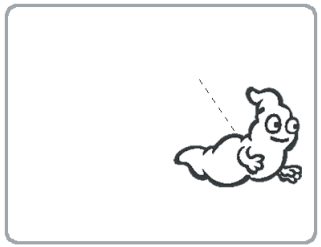
1. Plie la carte en deux
2. Mets de la colle au dos
3. Découpe suivant les pointillés

Glisser

Se déplacer doucement d'un point à un autre

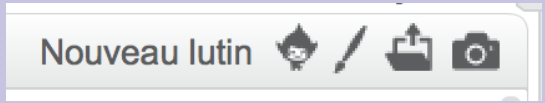






Glisser

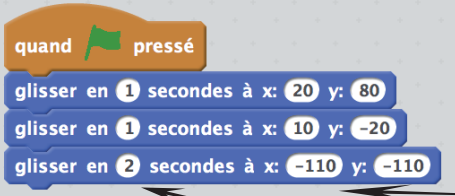
TU ES PRÊT(E)



Choisis un nouveau costume dans la Bibliothèque

Dessine un nouveau lutin

ESSAIE CE SCRIPT



Essaie des nombres différents

Position verticale

Position horizontale

Combien de temps ?

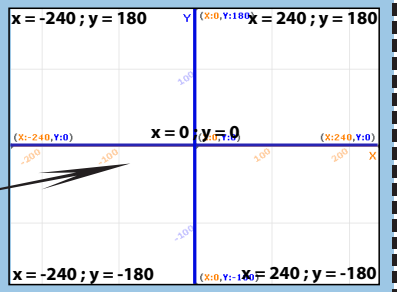
FAIS LE!

Clique sur le drapeau vert pour commencer

ASTUCES

Pour voir la position x y du lutin sélectionné

Voilà les positions x y sur la scène



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 pointeur de la souris

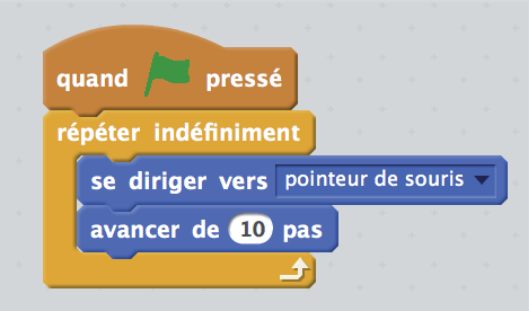
http://scratch.mit.edu 6 SCRATCH

Suis la souris

TU ES PRÊT(E)

Choisis le chat ou un autre costume.

ESSAIE CE SCRIPT



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

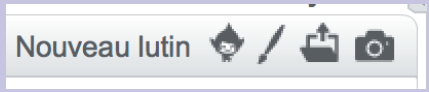
Danse le Twist

Joue un son et fais danser le personnage

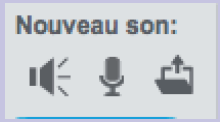
http://scratch.mit.edu 7 SCRATCH

Danse le Twist

TU ES PRÊT(E)



Choisis une image
ou un personnage qui danse



Choisis ou enregistre un son !
Choisis un son court !

ESSAIE CE SCRIPT

Choisis tournoyer
à partir du menu déroulant

FAIS LE!

Appuie sur la touche w
pour commencer

Fais une carte

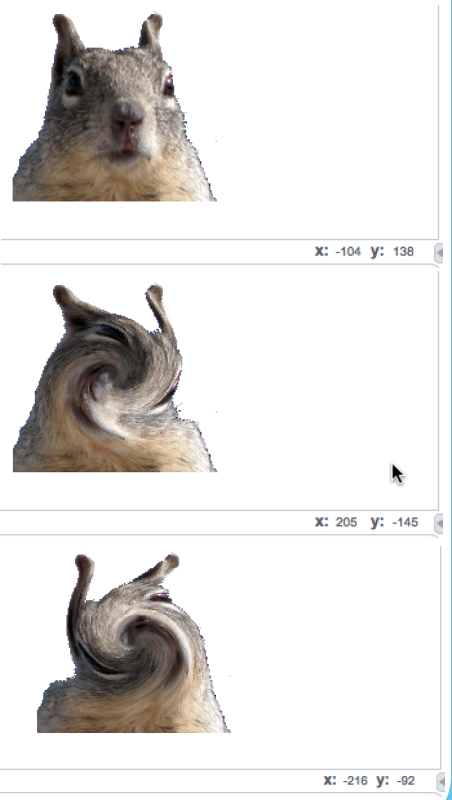
1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés

Tourbillon Spirale

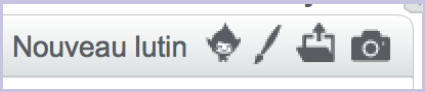
Déforme la photo en déplaçant la souris



http://scratch.mit.edu 8 SCRATCH

Tourbillon Spirale

TU ES PRÊT(E)



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

ESSAIE CE SCRIPT

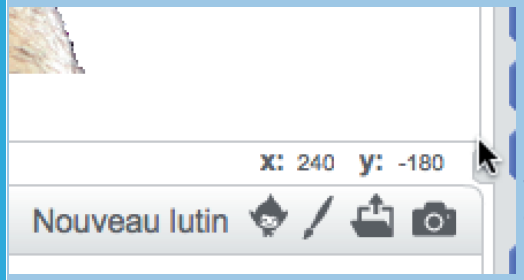
Insère un bloc de catégories variables souris x ici

Choisis tournoyer dans le menu déroulant

FAIS LE!

Clique le drapeau vert pour commencer

ASTUCES



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

Fais une carte

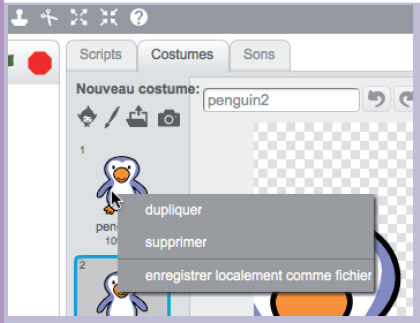
1. Plie la carte en deux
2. Mets de la colle au dos
3. Découpe suivant les pointillés

Anime le

Crée une simple animation

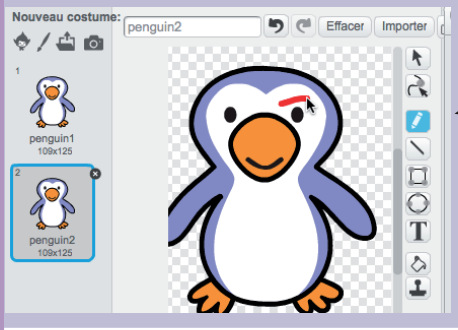
http://scratch.mit.edu 9 SCRATCH

Anime le



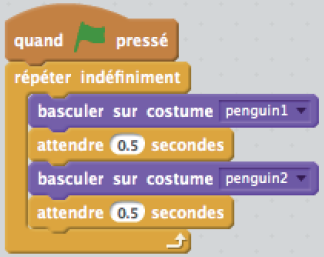
TU ES PRÊT(E)

Clique pour dupliquer le costume



Utilise les outils de dessin pour donner une allure différente à ton lutin

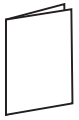
ESSAIE CE SCRIPT



FAIS LE!

Clique le drapeau vert pour commencer

Fais une carte



1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos

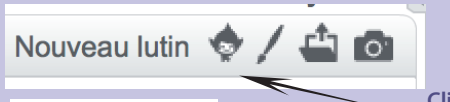
3. Découpe suivant les pointillés

Deplacer et animer

Un personnage s'anime en se déplaçant

http://scratch.mit.edu 10 SCRATCH

Deplacer et animer

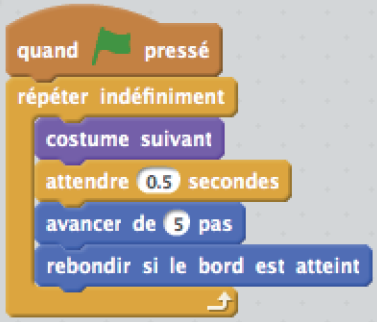


Clique pour ouvrir
la bibliothèque des lutins.

Choisis un lutin qui a
2 ou plusieurs costumes.

TU ES PRÊT(E)

ESSAIE CE SCRIPT



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

ASTUCES

Ne pivote pas

Clique sur le i

Rotation à 360 °

Position à gauche ou à droite

Fais une carte

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

Un Bouton Surprise

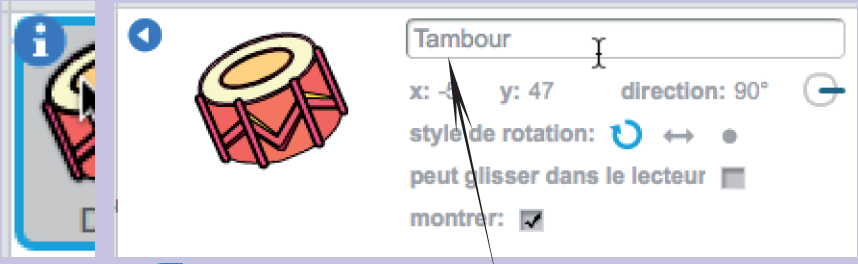
Fait ton propre bouton

http://scratch.mit.edu 11 SCRATCH

Un Bouton Surpise

TU ES PRÊT(E)

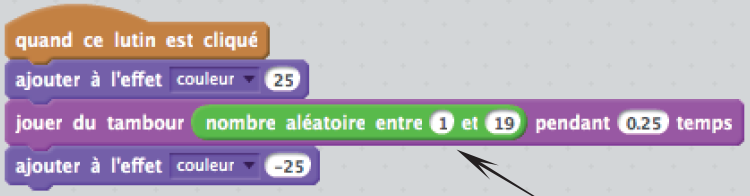
Choisis un tambour dans la catégorie des objets



Clique sur le

Tu peux changer le nom de ton lutin

ESSAIE CE SCRIPT



Insère le bloc nombre aléatoire

FAIS LE!

Clique pour voir et écouter le résultat

Fais une carte

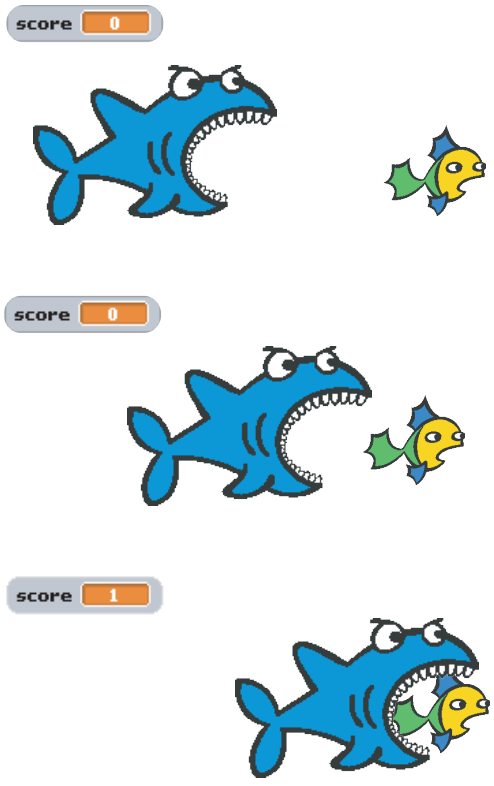
1. Plie la carte en deux

2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés

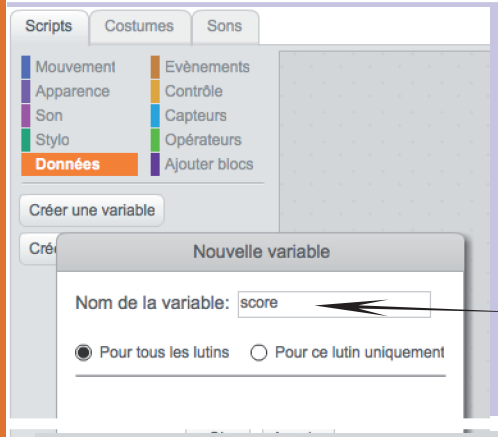
Compte les points

Ajoute un compteur de score à ton jeu



http://scratch.mit.edu 12 SCRATCH

Compte les points



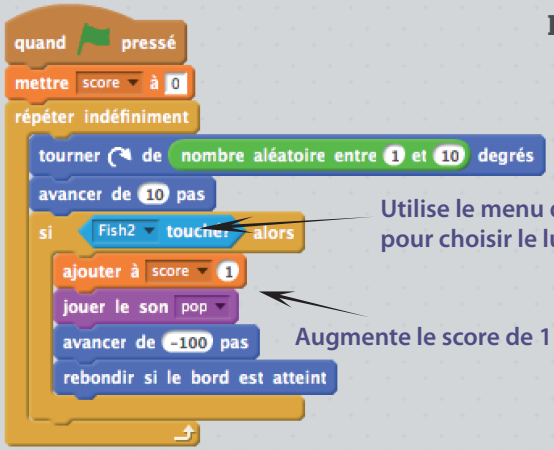
TU ES PRÊT(E)

Dans la catégorie des blocs choisis Données

Clique Créer une 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