

# 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)

Nouveau lutin



Dessine un nouveau lutin

Choisis un nouveau lutin

ESSAIE CE SCRIPT

quand espace est pressé

ajouter 25 à l'effet couleur

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)

Nouvel objet



Choisis un danseur ou une autre image

ESSAIE CE SCRIPT

quand drapeau 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

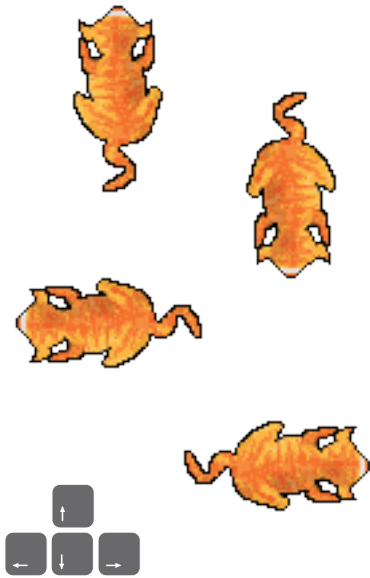
FAIS LE!



Clique sur drapeau vert pour commencer

# Avec les fleches

Utilise les touches flèches 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 flèches 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

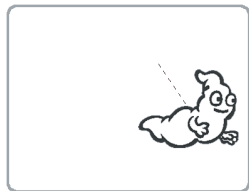
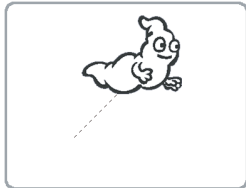
FAIS LE!



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

FAIS LE!



Clique le drapeau vert pour commencer

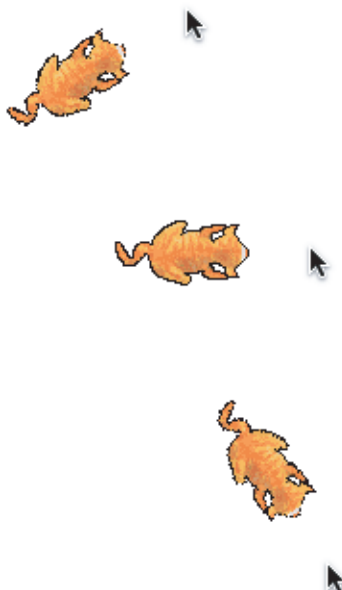
ASTUCES



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

```

FAIS LE!



Clique le drapeau vert pour commencer

# 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

```
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

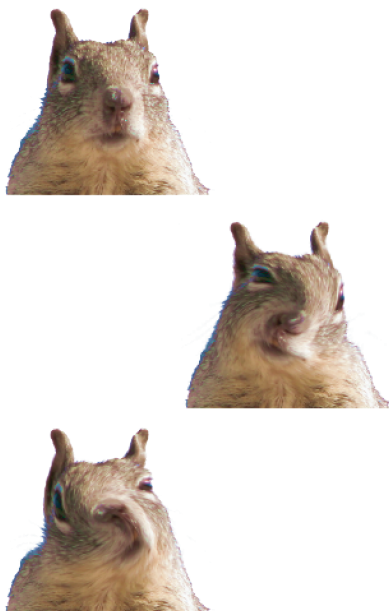
W

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)

Nouveau lutin



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

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

x: 178 y: -149

# Anime le



Crée une simple animation



<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH

# Anime le

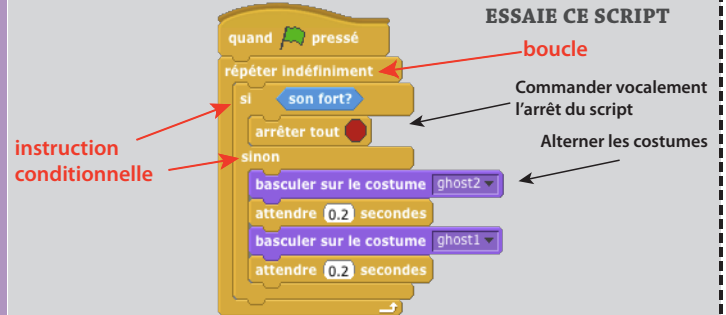
TU ES PRÊT(E)



Copie le costume

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

ESSAIE CE SCRIPT



boucle

Commander vocalement l'arrêt du script

Alternner les costumes

instruction conditionnelle

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

```

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

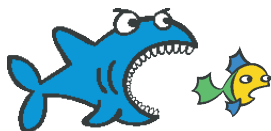
# Compte les points

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)

Mouvement Contrôle  
Apparence Capteurs  
Sons Opérateurs  
Stylo Variables

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

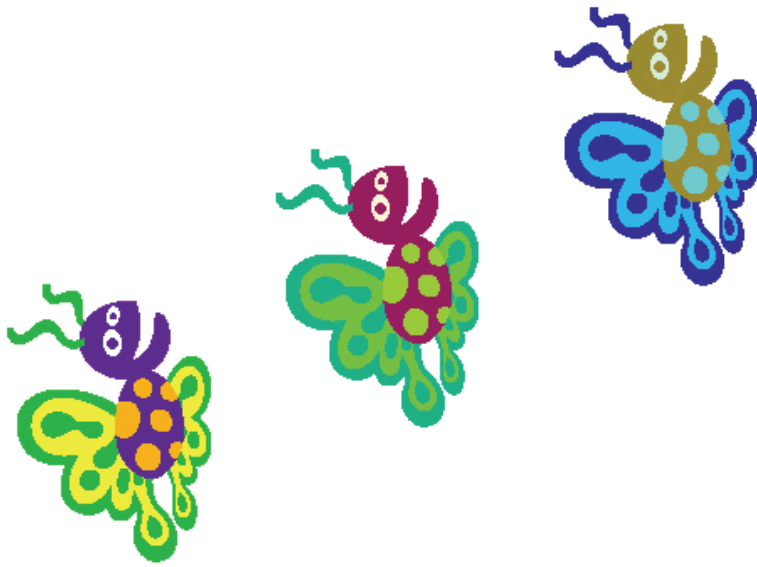
FAIS LE!



Clique sur le drapeau vert pour commencer

# Change la couleur

Appuie sur une touche pour changer la couleur du lutin



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

# Change la couleur



TU ES PRÊT (E)



Dessine un nouveau lutin      Choisis un nouveau lutin

ESSAIE CE SCRIPT



FAIS LE!



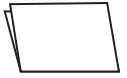
Appuie sur la barre espace pour changer les couleurs

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)



## 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>

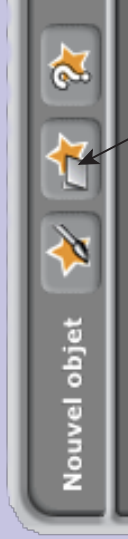
2

SCRATCH

# Bouge en rythme



TU ES PRÊT(E)



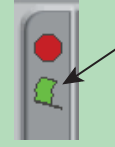
Choisis un danseur ou une autre image

ESSAIE CE SCRIPT

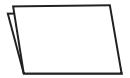


Clique sur le menu déroulant pour choisir un son de tambour

FAIS LE!



Clique sur drapeau vert pour commencer



## Fais une carte

1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



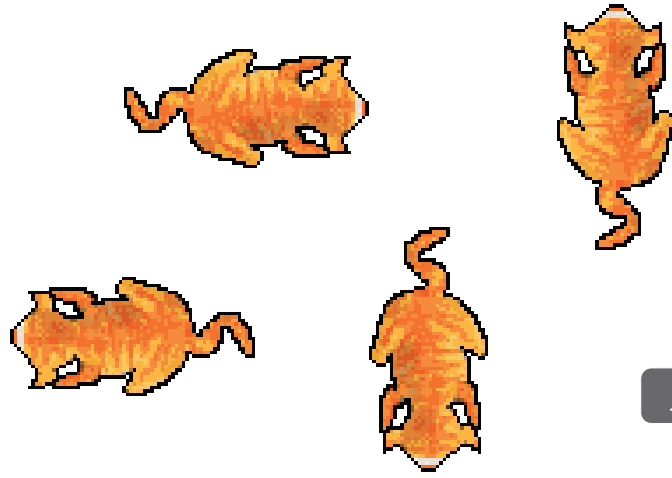
3. Découpe suivant les pointillés





# Avec les fleches

Utilise les touches fleches pour déplacer le lutin



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

## ESSAIE CE SCRIPT

when green flag clicked

when up arrow key is pressed

move 10 steps

when down arrow key is pressed

turn 180 degrees

when left arrow key is pressed

turn 90 degrees

when right arrow key is pressed

turn 90 degrees



## FAIS LE!

Appuie sur les touches fleches pour déplacer !



Tourner à 360°



Effet miroir

## ASTUCES

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

# Fais une carte

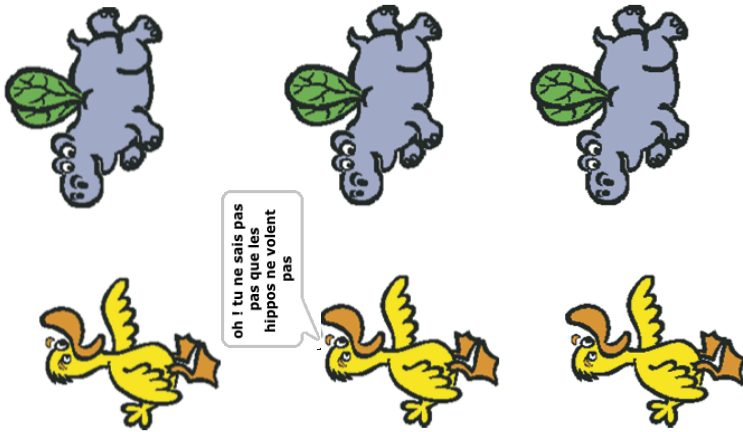
1. Plie la carte en deux

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>

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

# 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

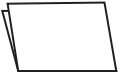
## FAIS LE!

## ASTUCES



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

# Fais une carte



1. Plie la carte en deux



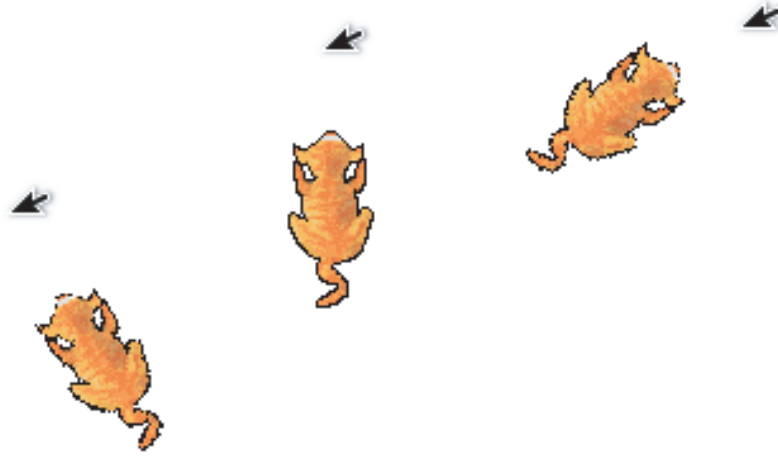
2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

# Suis la souris

Suis le pointer de la souris



<http://scratch.mit.edu>

6

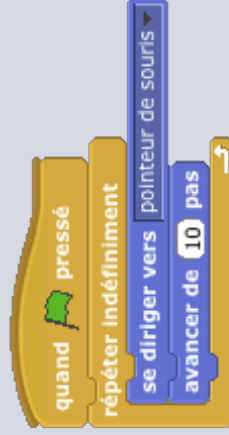
SCRATCH

TU ES PRÊT(E)



Choisis le chat  
ou un autre costume

ESSAIE CE SCRIPT

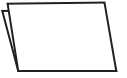


FAIS LE!



Clique le drapeau vert pour commencer

## Fais une carte



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos

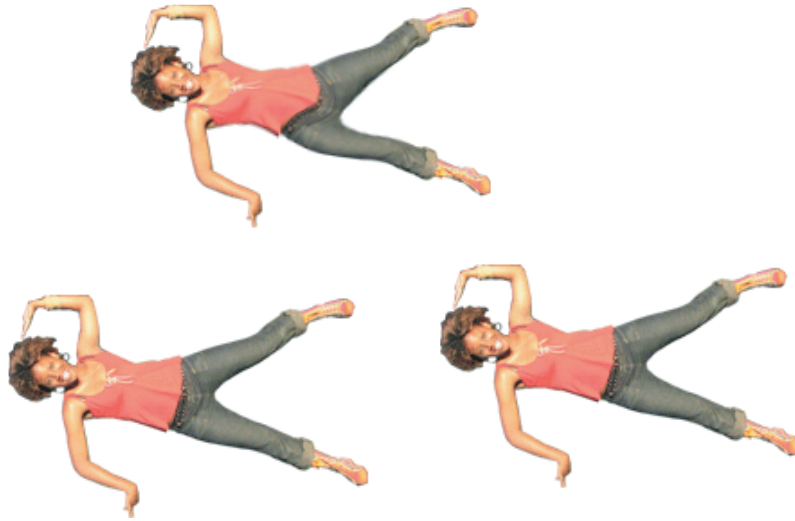


3. Découpe suivant les pointillés

# Danse le Twist



Joue un son et fais danser le personnage



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

# Danse le Twist



### TU ES PRÊT(E)

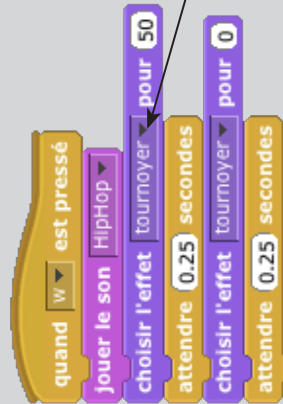


Choisis une image ou un personnage qui danse



Enregistre ou importe un son  
Choisit un son court !

### ESSAIE CE SCRIPT



Choisis tourner à partir du menu déroulant



Appuie sur la touche w pour commencer

### FAIS LE!



## 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

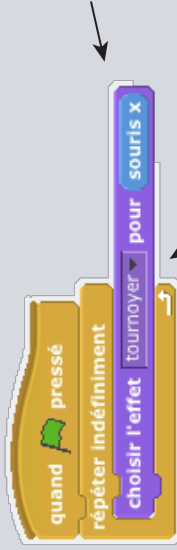
## TU ES PRÊT(E)



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

## 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

Crée une simple animation



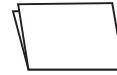
<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH

## Fais une carte

1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



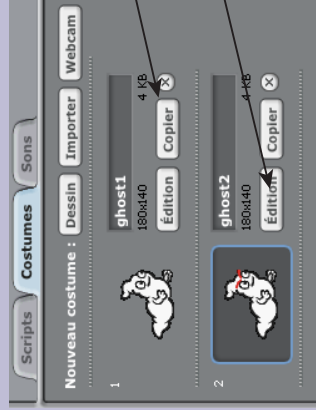
3. Découpe suivant les pointillés



# Anime le



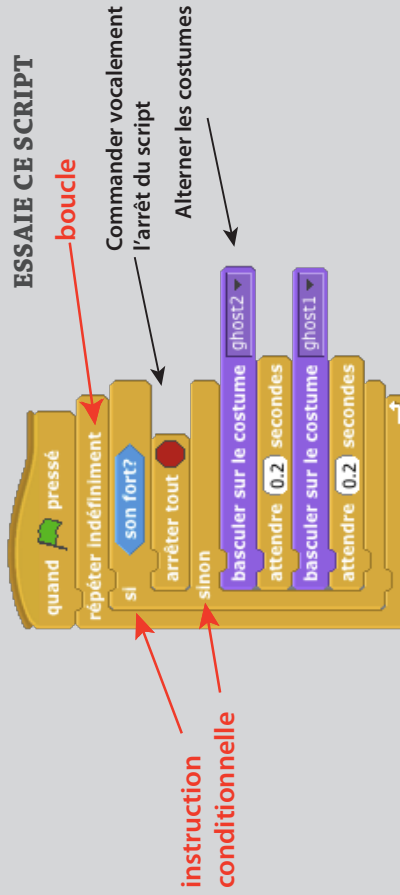
TU ES PRÊT(E)



Copie le costume

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

ESSAIE CE SCRIPT



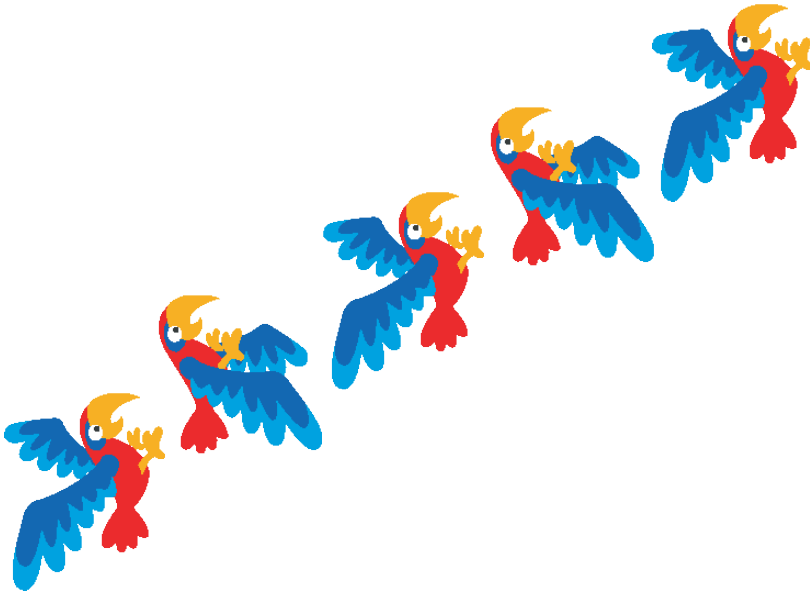
FAIS LE!

Clique le drapeau vert pour commencer



# Déplacer et animer

Un personnage s'anime en se déplaçant

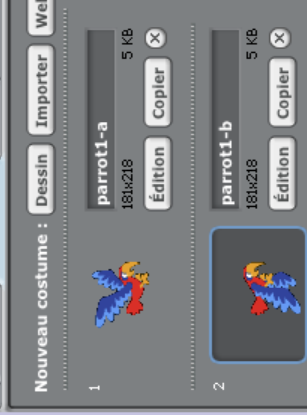


<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

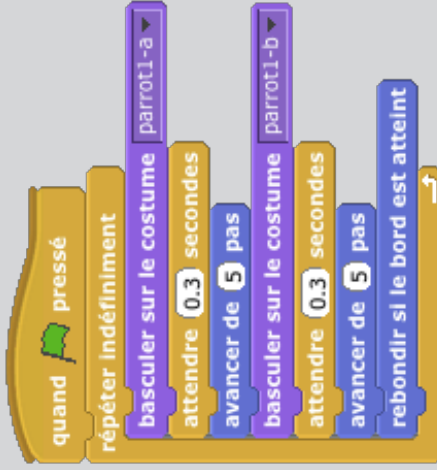
# Déplacer et animer



## TU ES PRÊT(E)

Importe une paire de costume pour créer l'animation

## ESSAIE CE SCRIPT

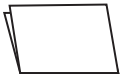


## ASTUCES

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



# 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 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



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!

Ajoute un compteur de score à ton jeu



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

# Compte les points

score 1



**Mouvement** **Apparence** **Sons** **Stylo** **Contrôle** **Capteurs** **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

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** Augmente le score de 1

jouer le son **SeaLion** jusqu'au bout

avancer de **100** pas

Utilise le menu déroulant pour choisir le lutin que tu poursuis

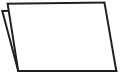
## FAIS LE !



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



