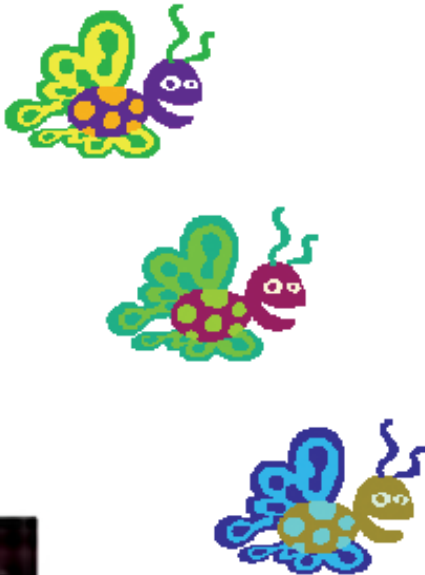


Change la Couleur

Change la Couleur



Appuie sur une touche pour changer la couleur du lutin



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



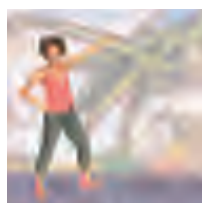
Plus il y a de couleurs sur le lutin, plus vous verrez de changement dans les couleurs. (Si le lutin est tout noir, les changements de couleur seront subtils)

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

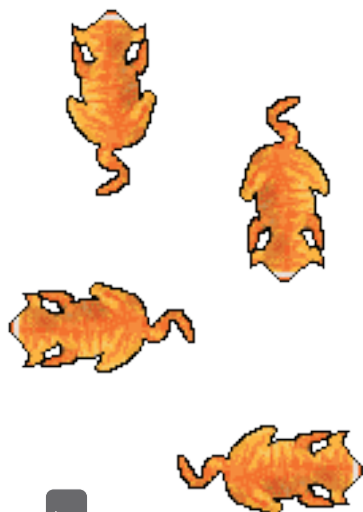
FAIS LE!



Clique sur drapeau vert pour commencer

Avec les fleches

Utilise les touches flèches pour déplacer le lutin



scratch.mit.edu

3

SCRATCH

Avec les fleches

ESSAIE CE SCRIPT

```

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

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

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

quand flèche droite est pressée
  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 ?

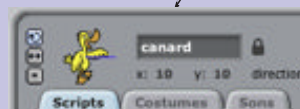


Dis quelque chose



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 hippopotames ne volent pas pendant 2 secondes
  
```

Ecris des mots dans l'espace réservé

FAIS LE!



Clique sur le lutin pour commencer

http://scratch.mit.edu

4

SCRATCH

Glisser

Se déplacer doucement d'un point à une autre



Glisser

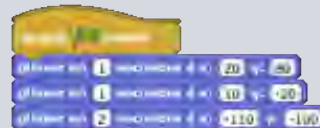


TU ES PRÊT(E)



Importe un costume
Ou bien dessine ton propre costume

ESSAIE CE SCRIPT



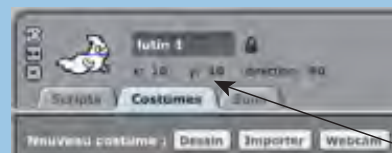
Essaie des nombres différents



Clique le drapeau vert pour commencer

FAIS LE!

ASTUCES



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



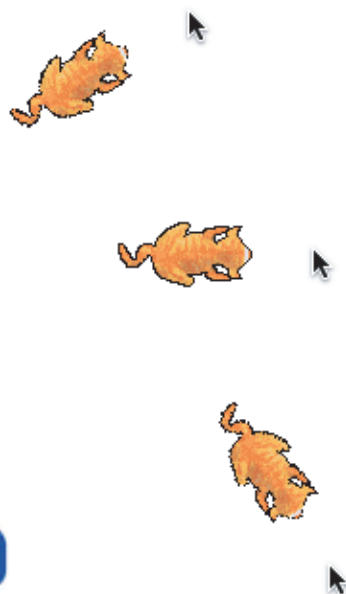
scratch.mit.edu

5

SCRATCH

Suis la souris

Suis le pointer de la souris



Suis la souris



TU ES PRÊT(E)



Choisis le chat
ou un autre costume

ESSAIE CE SCRIPT



FAIS LE!



Clique le drapeau vert pour commencer



http://scratch.mit.edu

6

SCRATCH

Danse le Twist

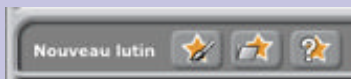
Joue un son et fais danser le personnage



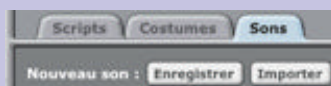
Danse le Twist



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



Tourbillon Spirale



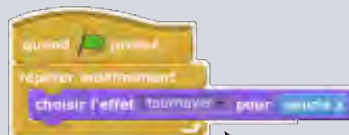
TU ES PRÊT(E)



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

FAIS LE!



Clique le drapeau vert pour commencer

ASTUCES

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



Anime le

Crée une simple animation



Anime le



TU ES PRÊT(E)



Copie le costume

Edite 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



Clique le drapeau vert pour commencer

FAIS LE!

Deplacer et animer

Un personnage s'anime en se déplaçant

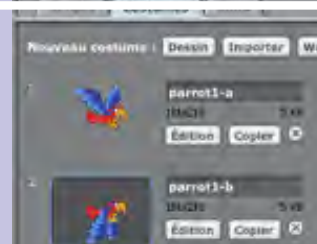


Deplacer et animer



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



Un Bouton Surprise



TU ES PRÊT(E)



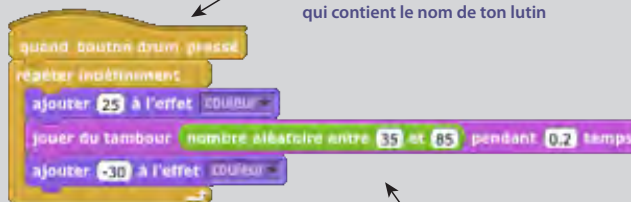
Choisis "drum1" dans le dossier "Things"



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

MENDES FRANCE

scratch.mit.edu

11

SCRATCH

Compte les points

Ajoute un compteur de score à ton jeu

score



score



score



Compte les points

score



TU ES PRÊT(E)

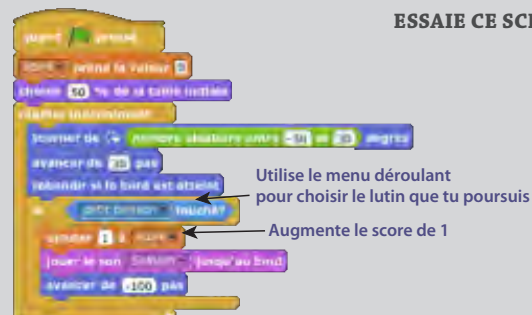
Dans la catégorie des blocs choisis Variables

Clique Nouvelle variable

Nouvelle variable

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

ESSAIE CE SCRIPT



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



http://scratch.mit.edu

12

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

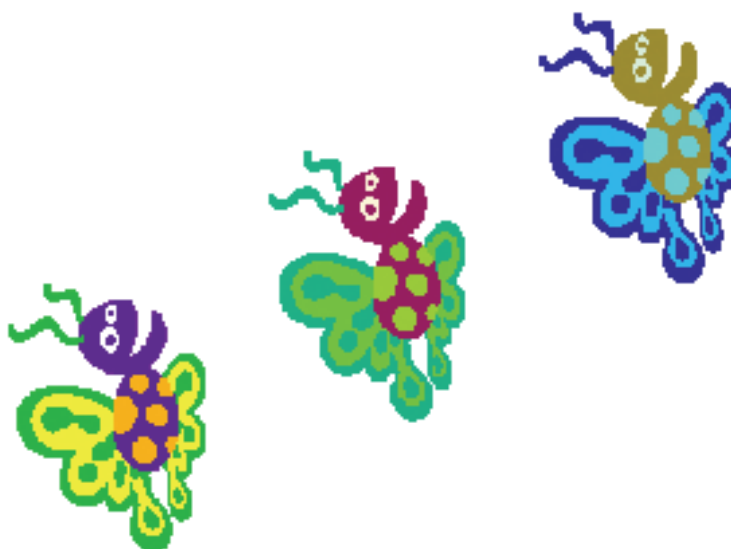
ASTUCES

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)



change la couleur

Appuie sur une touche pour changer la couleur du lutin



SCRATCH

1

<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

Bouge en rythme

Danse au rythme du tambour



SCRATCH

2

<http://scratch.mit.edu>

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

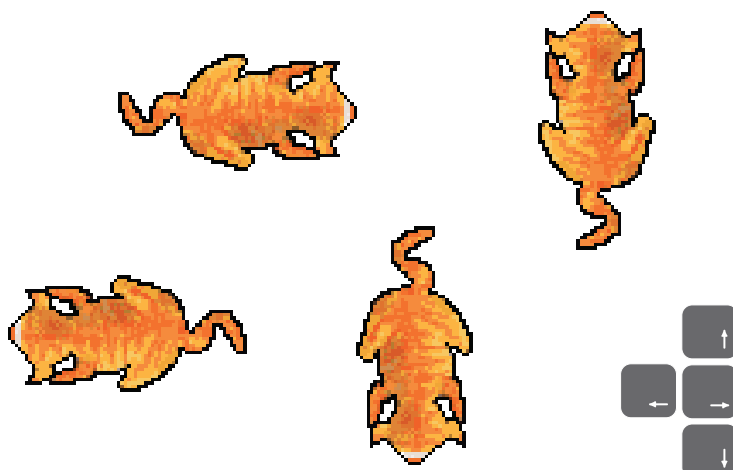
1. Plie la carte en deux

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

Avec les fleches

ESSAIE CE SCRIPT



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>

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 que les hippotames ne volent pas pendant 2 secondes

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

Scratch

<http://scratch.mit.edu>

5

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

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

TU ES PRÊT(E)

Scripts Costumes Sons

Nouveau costume : Dessin Importer Webcam

Choisis le chat ou un autre costume

ESSAIE CE SCRIPT

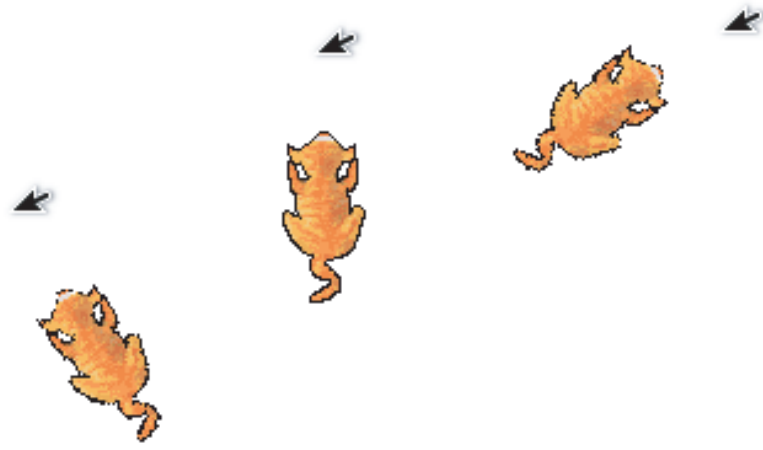
Quand le drapeau est cliqué
Répète indéfiniment
se diriger vers pointeur de souris
avancer de 10 pas

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



SCRATCH

7

<http://scratch.mit.edu>

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

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>

Fais une carte

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

Tourbillon Spirale

TU ES PRÊT(E)



Choisis l'écreuil 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

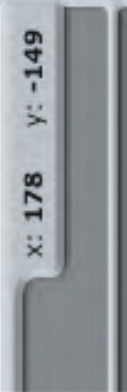
FAIS LE!



Clique le drapeau vert pour commencer

ASTUCES

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



Anime le



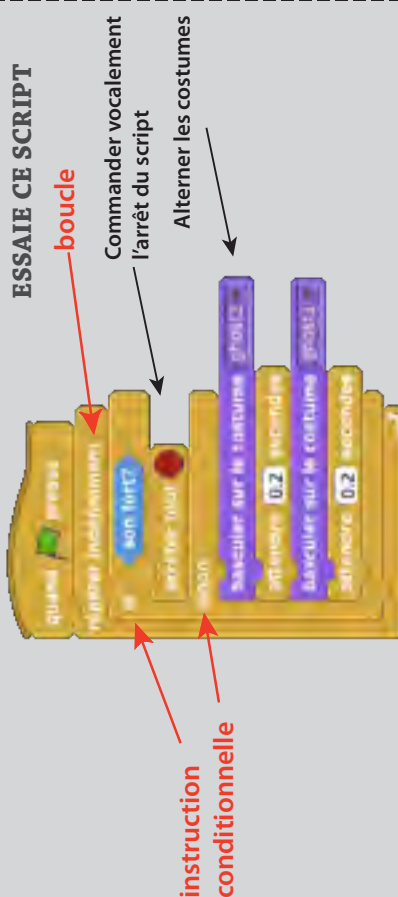
TU ES PRÊT(E)



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

Alte...

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

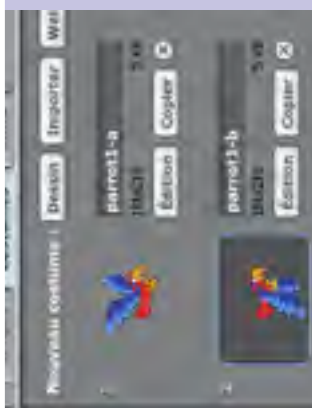
3. Découpe suivant les pointillés

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°



Effet miroir

Un personnage s'anime en se déplaçant



SCRATCH

10

<http://scratch.mit.edu>

Fais une carte

1. Plie la carte en deux

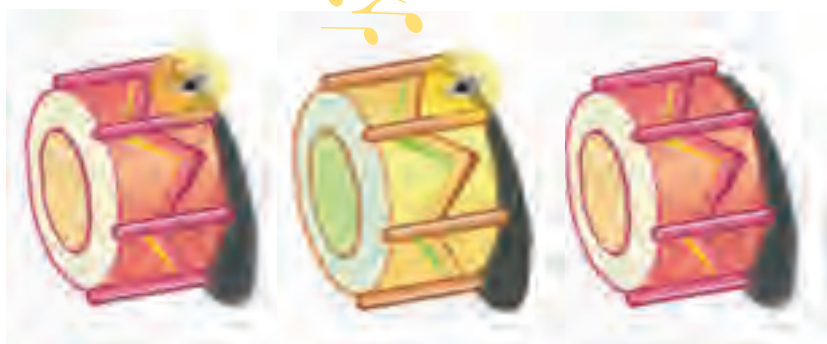
2. Mets de la colle au dos

3. Découpe suivant les pointillés

Un Bouton Surprise



Fait ton propre bouton



SCRATCH

11

<http://scratch.mit.edu>

TU ES PRÊT(E)



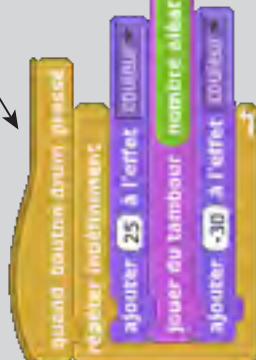
Choisis "drum 1" dans le dossier "Things"



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

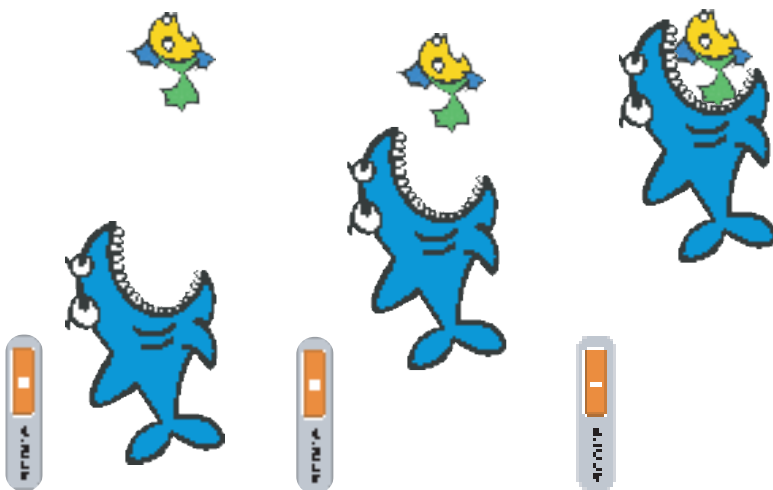


3. Découpe suivant les pointillés



Compte les points

Ajoute un compteur de score à ton jeu



SCRATCH

12

<http://scratch.mit.edu>

Compte les points



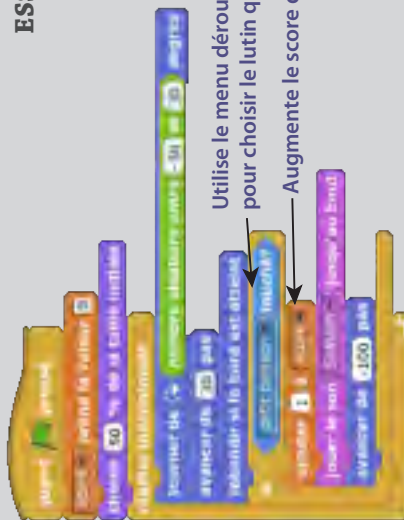
TU ES PRÊT(E)

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



Atelier cartes Scratch



LEUMULTIPLE

