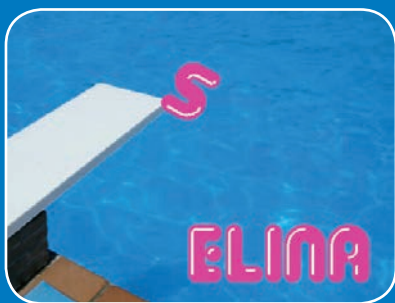
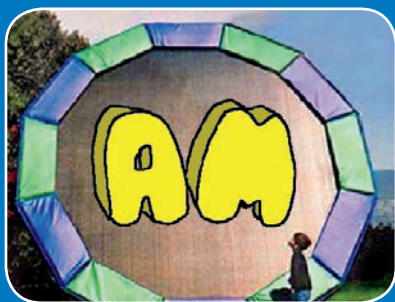
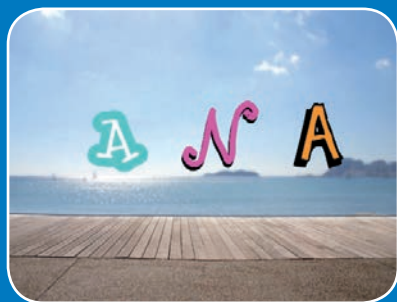


# Cartes pour Animer un Nom



Anime les lettres de ton nom,  
tes initiales ou de ton mot préféré.

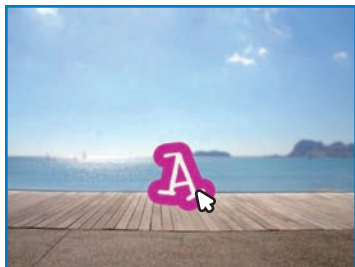
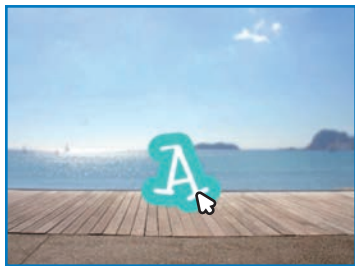
# Cartes pour Animer un Nom

Utilise ces cartes dans n'importe quel ordre:

- **Change de Couleur**
- **Fais Tourner**
- **Joue un Son**
- **Lettres Dansantes**
- **Change la Taille**
- **Appuie sur une Touche**
- **Glisse sur la Scène**

# Change de Couleur

Change la couleur de la lettre  
quand tu cliques dessus.



# Change de Couleur

scratch.mit.edu

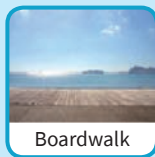
## PREPARE-TOI



Choisis une lettre dans la liste des sprites.



Choisis un arrière-plan.



Apparence

Mode

Lettres

Pour voir uniquement les lettres, choisis **Lettres** en haut de l'écran.

## AJOUTE CE CODE

quand ce sprite est cliqué

ajouter 25 à l'effet couleur

Essaie des nombres différents.

## TESTE TON CODE

Clique sur ta lettre.





# Fais Tourner

Fais tourner une lettre quand tu cliques dessus.



B



B



B



B

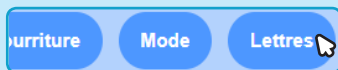
# Fais Tourner

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Va dans la liste des sprites.



Clique la catégorie **Lettres**.



Choisis une lettre.

## AJOUTE CE CODE



Essaie des nombres différents.

## TESTE TON CODE

Clique sur ta lettre.



## ASTUCE

Clique sur ce bloc pour réinitialiser l'orientation de ton sprite.



# Joue un Son

Clique sur la lettre pour jouer un son.



# Joue un Son

scratch.mit.edu



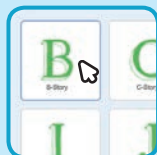
Va dans la liste des sprites.

Apprentissage

Mode

Lettres

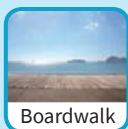
Clique la catégorie **Lettres**.



Choisis une lettre.



Choisis un arrière-plan.



Boardwalk



Clique sur l'onglet **Son**.



Choisis un son.

## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet **Code**.

quand ce sprite est cliqué

jouer le son

Guitar Strum

jusqu'au bout

Choisis un son dans le menu.

## TESTE TON CODE

Clique sur ta lettre.



# Lettres Dansantes

Bouge une lettre avec le rythme.



# Lettres Dansantes

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Choisis un sprite dans la liste.



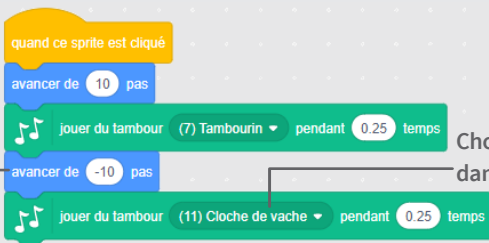
Clique le bouton **extension** (en bas à gauche).



Clique sur **Music** pour ajouter les blocs de musique.

## AJOUTE CE CODE

Entre un signe "moins" pour aller en arrière.



Choisis un autre son dans la liste.

## TESTE TON CODE

Clique sur ta lettre.



# Change la Taille

Grossis puis réduis la taille d'une lettre.

A small, orange, stylized letter 'E' with a black outline and a white mouse cursor pointing at its bottom right corner.A large, orange, stylized letter 'E' with a black outline.A medium-sized, orange, stylized letter 'E' with a black outline.A medium-sized, orange, stylized letter 'E' with a black outline.

# Change la Taille

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis un sprite dans la liste.

Apparence

Mode

Lettres

Clique la catégorie Lettres.



Choisis une lettre.

## AJOUTE CE CODE



Entre un chiffre négatif pour rétrécir.

## TESTE TON CODE

Clique sur ta lettre.



## ASTUCE

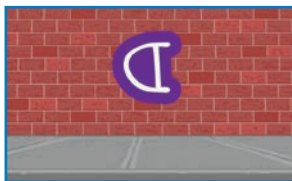
Clique sur ce bloc pour réinitialiser la taille.

mettre la taille à 100 % de la taille initiale



# Appuie sur une Touche

Appuie sur une touche pour  
modifier une lettre.



# Appuie sur une Touche

scratch.mit.edu

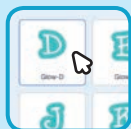
## PREPARE-TOI



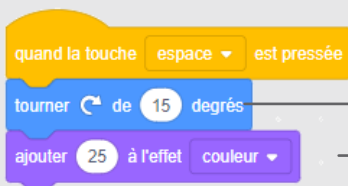
Choisis un arrière-plan.



Choisis une lettre dans la liste de sprites.



## AJOUTE CE CODE



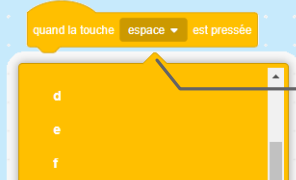
Essaie des nombres différents.

## TESTE TON CODE



Appuie sur la barre **Espace**.

## ASTUCE



Tu peux sélectionner une touche différente dans le menu. Puis appuie sur cette touche!

# Glisse sur la Scène

Fais glisser une lettre d'un côté à l'autre de la scène.



# Glisse sur la Scène

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Jurassic



Choisis une lettre dans la liste de sprites.



## AJOUTE CE CODE



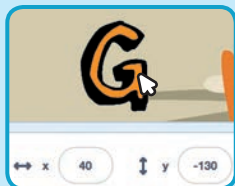
— Essaie des nombres différents.

## TESTE TON CODE

Clique sur la lettre pour démarrer.



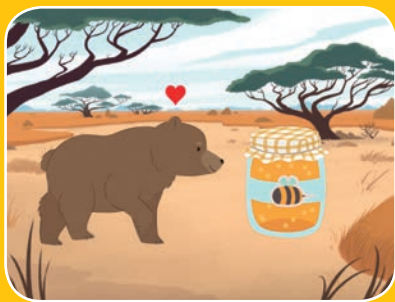
## ASTUCE



Quand tu bouges un sprite, tu peux voir que les nombres dans x et y se mettent à jour.

x indique la position de gauche à droite  
y indique la position de bas en haut.

# Cartes pour Animer un Personnage



Fais vivre des personnages grâce à l'animation.

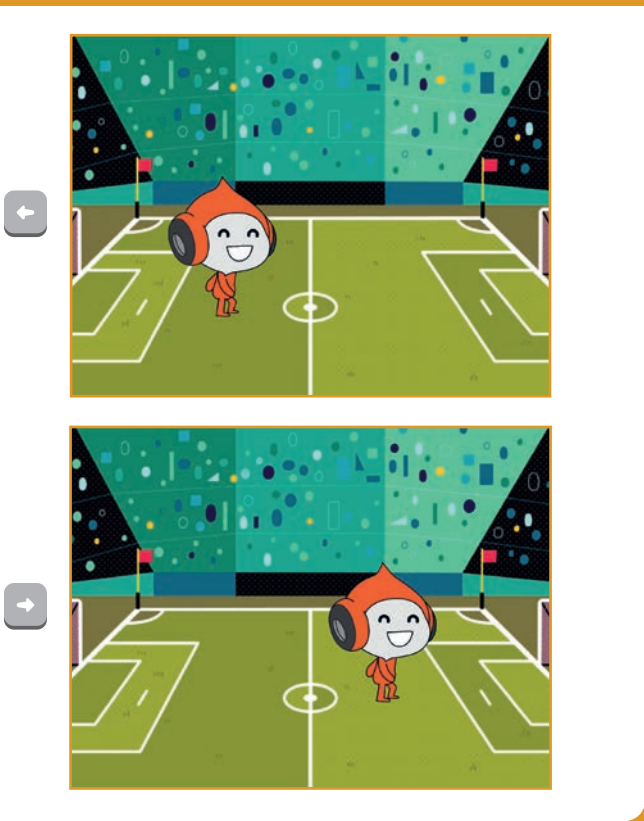
# Cartes pour Animer un Personnage

Utilise ces cartes dans n'importe quel ordre:

- **Bouge avec les Flèches**
- **Fais Sauter ton Personnage**
- **Change de Position**
- **Glisse d'un point à l'autre**
- **Animation de Marche**
- **Animation de Vol**
- **Animation Parlante**
- **Dessine une Animation**

# Bouge avec les Flèches

Utilise les flèches de ton clavier pour faire bouger ton personnage.



# Bouge avec les Flèches

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Soccer 2



Choisis un sprite.

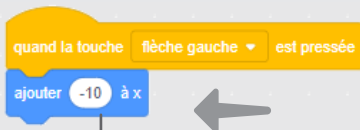
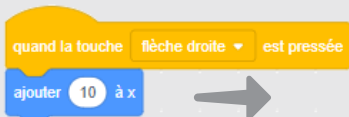


Pico Walking

## AJOUTE CE CODE

### Change x

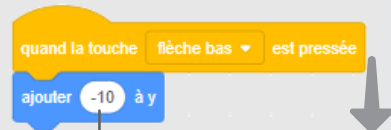
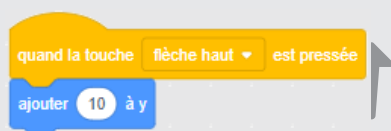
Bouge ton personnage d'un côté à l'autre.



Entre un nombre négatif pour aller à gauche.

### Change y

Bouge ton personnage de bas en haut.



Entre un nombre négatif pour aller vers le bas.

## TESTE TON CODE



Utilise les flèches de ton clavier pour faire bouger ton sprite.



# Fais Sauter ton Personnage

Appuie sur une touche pour le faire sauter.



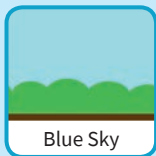
# Fais Sauter ton Personnage

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Choisis un sprite.



## AJOUTE CE CODE



quand la touche espace ▼ est pressée

ajouter 60 à y

Indique la hauteur à laquelle tu veux sauter.

attendre 0.3 secondes

ajouter -60 à y

Entre un nombre négatif pour descendre

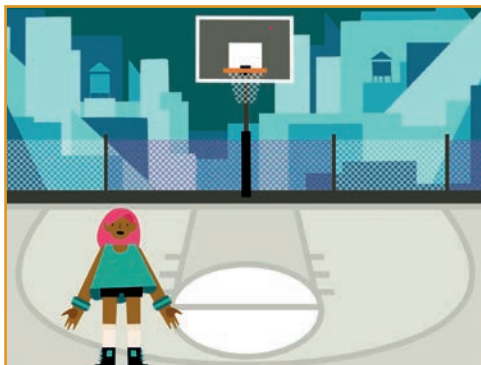
## TESTE TON CODE



Appuie sur la barre espace de ton clavier.

# Change de Position

Anime ton personnage quand tu appuies sur une touche.



# Change de Position

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI

Choisis un personnage avec plusieurs costumes, comme

Max.



Max

Passes ta souris sur les lutins pour voir leurs costumes.



Clique sur l'onglet **Costumes** pour voir tous les costumes de ton personnage.

## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet **Code**.



Max

quand la touche espace est pressée

basculer sur le costume max-c

Choisis un costume.

attendre 0.6 secondes

basculer sur le costume max-b

Choisis un autre costume.

## TESTE TON CODE



Appuie sur la barre espace de ton clavier.

# Glisse d'un Point à l'Autre

Fais glisser ton personnage  
d'un point à un autre.



# Glisse d'un Point à l'Autre

## PREPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Nebula



Choisis un sprite.



Rocketship

## AJOUTE CE CODE



quand  est cliqué

aller à x: -160 y: -130

Indique le point du début

glisser en 1 secondes à x: -40 y: 10

Indique un autre point intermédiaire.

glisser en 1 secondes à x: 140 y: 80

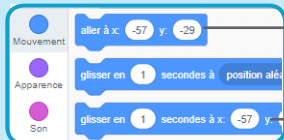
Indique le point de fin.

## TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



## ASTUCE



Quand tu bouges un sprite, les coordonnées x et y se mettent à jours sur les blocs à utiliser.

# Animation de Marche

Fais marcher ou courir ton personnage.

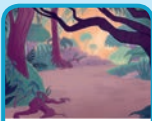


# Animation de Marche

## PREPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Jungle



Choisis un sprite pouvant marcher ou courir.



Unicorn Running

## AJOUTE CE CODE

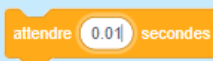


## TESTE TON CODE



Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.

## ASTUCE



Si tu veux ralentir ton animation, ajoute un bloc **attendre** à l'intérieur du bloc **répéter**.



# Animation de Vol

Fais voler ton oiseau  
à travers l'écran.

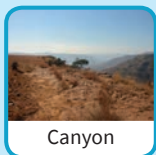


# Animation de Vol

## PREPARE-TOI



Choisis un  
arrière plan.

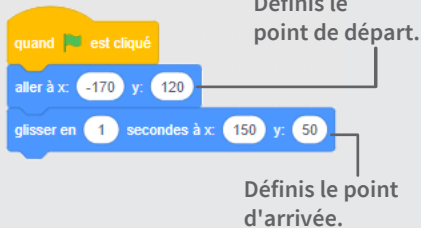


Choisis un Parrot  
(ou un autre sprite volant).

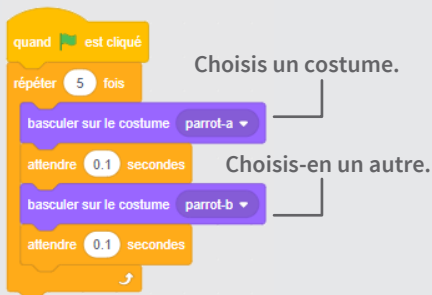


## AJOUTE CE CODE

### Glisse à travers l'écran



### Bats des ailes



## TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



# Animation Parlante

Fais parler un personnage.



# Animation Parlante

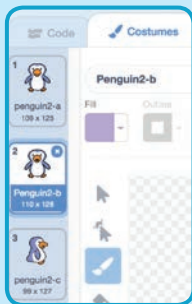
## PREPARE-TOI



Choisis Penguin 2.



Penguin 2



Costumes

Clique sur l'onglet **Costumes** pour voir les autres costumes de ton personnage.

## AJOUTE CE CODE

Code

Clique sur l'onglet **Code**.

quand est cliqué

penser à **Hello** pendant **2** secondes

Écris ce que tu veux que ton personnage dise.



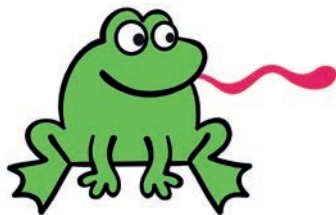
## TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



# Dessine une Animation

Modifie les costumes d'un personnage  
pour créer ta propre animation.



# Dessine une Animation

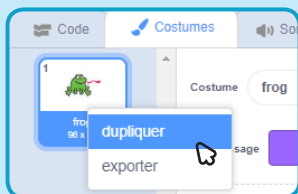
## PREPARE-TOI



Choisis un personnage.

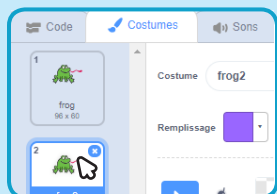


Clique sur l'onglet **Costumes**.



Clique droit (avec un mac Mac, control-clic) sur un costume pour le dupliquer.

Maintenant tu as 2 costumes identiques.

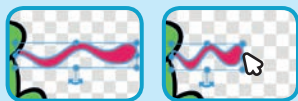


Clique sur un costume pour le sélectionner et le modifier.

Clique l'outil pour sélectionner.



Sélectionne une partie du costume pour le rétrécir ou l'étirer.



Fais glisser la poignée pour faire tourner l'objet.



## AJOUTE CE CODE

quand ce sprite est cliqué

costume suivant

attendre 0.5 secondes

costume suivant



Clique sur l'onglet **Code**.

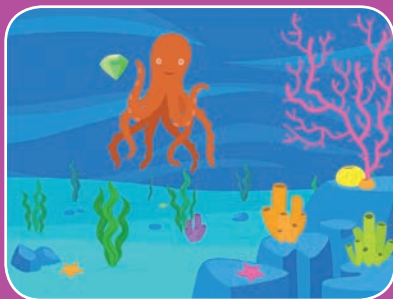
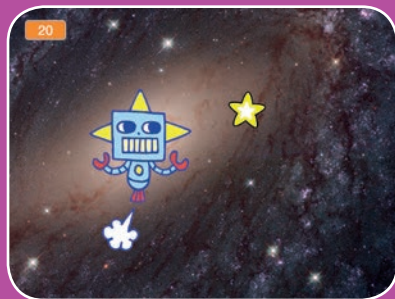
Utilise le bloc **costume suivant** pour animer ton sprite.

## TESTE TON CODE



Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.

# Jeu de Course Poursuite



Crée un jeu où tu poursuis un  
sprite pour gagner des points.

# Jeu de Course Poursuite

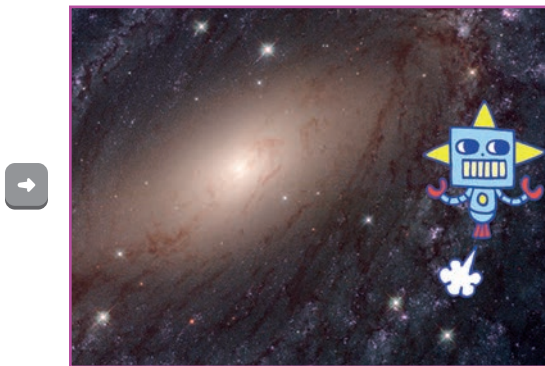
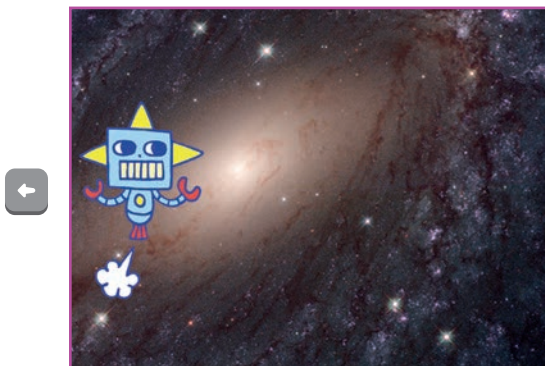
Utilise ces cartes dans cet ordre :

- 1. Bouge à Gauche et à Droite**
- 2. Bouge en Bas et en Haut**
- 3. Poursuis une Etoile**
- 4. Joue un Jeu**
- 5. Ajoute un Score**
- 6. Augmente le Niveau**
- 7. Message de Victoire**



# Bouge à Gauche et à Droite

Appuie sur les flèches pour te déplacer à gauche et à droite.



# Bouge à Gauche et à Droite

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



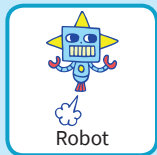
Choisis un arrière-plan.



Galaxy



Choisis un sprite.



Robot

## AJOUTE CE CODE



Choisis **flèche droite**.

quand la touche **flèche droite** est pressée

ajouter **10** à x

Choisis **flèche gauche**.

quand la touche **flèche gauche** est pressée

ajouter **-10** à x

Entre un nombre négatif pour aller à gauche.

## TESTE TON CODE

Appuie sur les flèches.

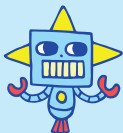


## ASTUCE

x est la position horizontale sur la scène.

Entre un nombre négatif pour aller à gauche.

ajouter **-10** à x

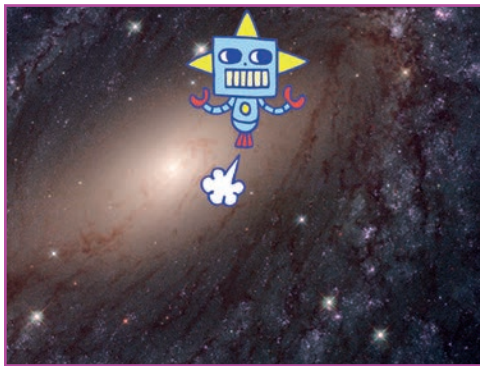


Entre un nombre positif pour aller à droite.

ajouter **10** à x

# Bouge en Bas et en Haut

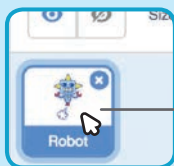
Appuie sur les flèches pour te déplacer en haut et en bas.



# Bouge en Bas et en Haut

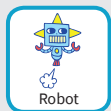
scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Clique sur ton sprite pour le sélectionner.

## AJOUTE CE CODE



quand la touche **flèche haut** est pressée

ajouter **10** à y

Choisis **flèche haut**.

Utilise le bloc **ajouter à y** pour monter.

quand la touche **flèche bas** est pressée

ajouter **-10** à y

Choisis **flèche bas**.

Entre un nombre négatif pour descendre.

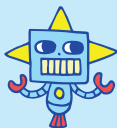
## TESTE TON CODE

Utilise les flèches.



## ASTUCE

**y** est la position verticale sur la scène.



ajouter **10** à y

Entre un nombre positif pour monter.

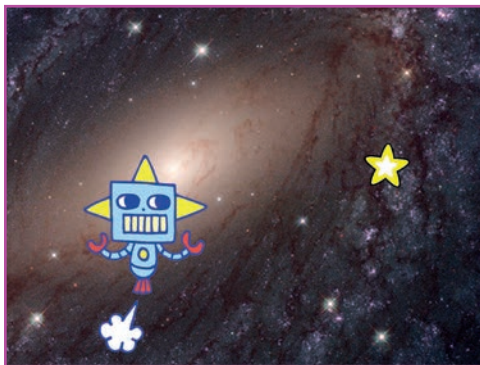
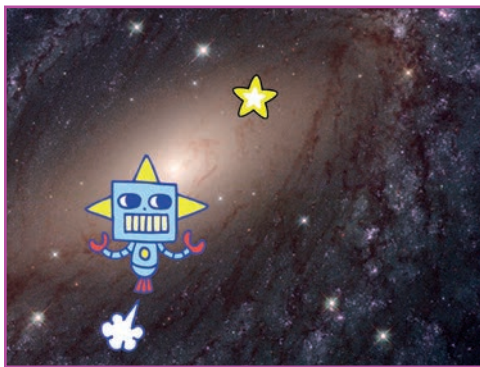


ajouter **-10** à y

Entre un nombre négatif pour descendre.

# Poursuis une Etoile

Ajoute un personnage que tu peux poursuivre.



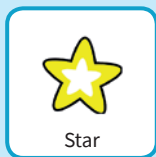
# Poursuis une Etoile

scratch.mit.edu

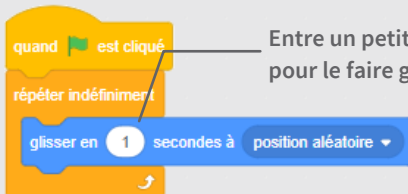
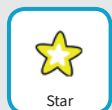
## PREPARE-TOI



Choisis un sprite  
comme **Star**.



## AJOUTE CE CODE



Entre un petit nombre (comme 0.5)  
pour le faire glisser plus vite.

## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert  
pour démarrer..

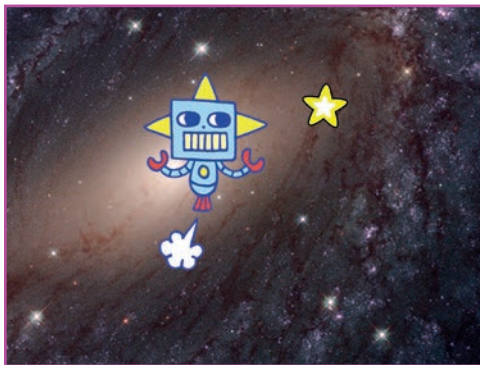


Clique sur le stop pour arrêter.

# Joue un Son



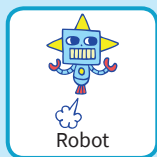
Joue un son quand ton sprite  
touche l'étoile.



# Joue un Son

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Clique pour sélectionner le sprite robot.



Clique sur l'onglet **Sons**.

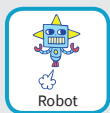


Choisis un son de la bibliothèque de son comme Collect.

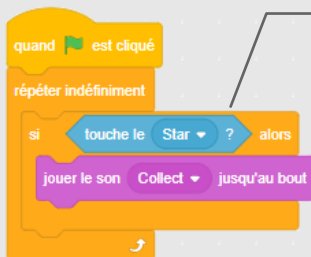
## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet **Code** et ajoute ce code.



Choisis ton son du menu.



Insère le block **touche le** dans le bloc **si alors**.



## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.

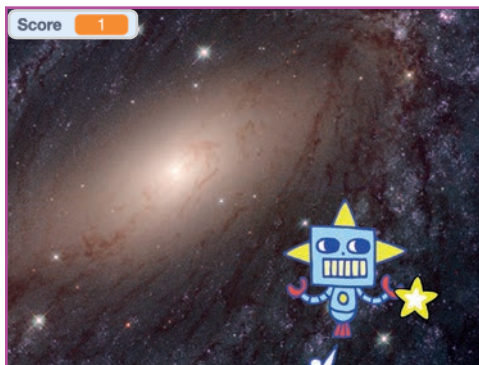
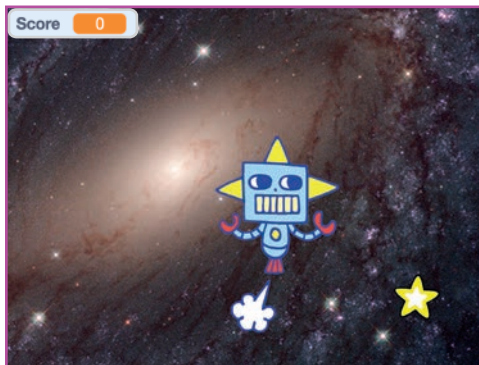




# Ajoute un Score



Gagne des points quand tu touches l'étoile.



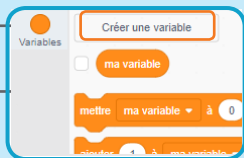
# Ajoute un Score

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI

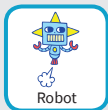
Choisis **Variables**.

Clique sur le bouton **Créer une variable**.

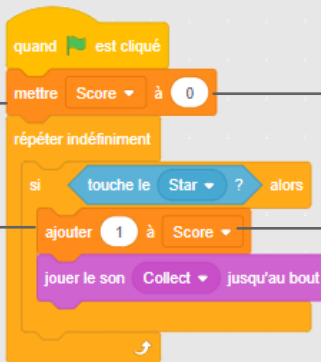


Nomme cette variable **Score** puis clique **OK**.

## AJOUTE CE CODE



Sélectionne **Score** dans le menu.



Ajoute ce bloc pour remettre le score à zéro.

Ajoute ce bloc pour augmenter le score.

## ASTUCE



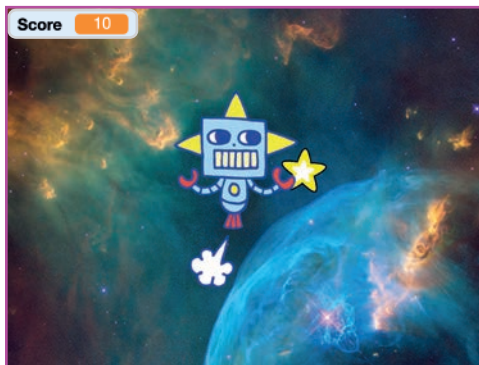
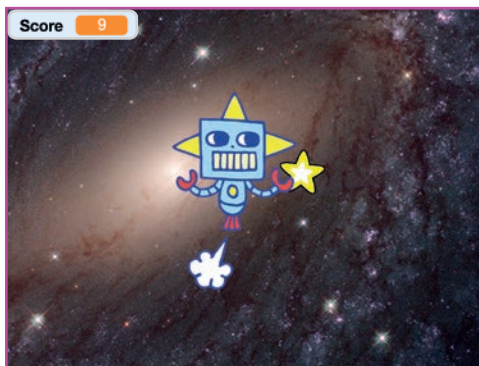
Utilise le **mettre variable à ...** pour mettre le score à zéro.



Utilise **ajouter ... à variable** pour augmenter le score.

# Augmente le Niveau

Passes au niveau suivant.



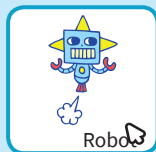
# Augmente le Niveau

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI

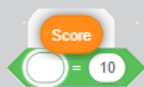
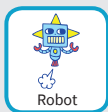


Choisis un deuxième arrière-plan.



Sélectionne le sprite robot

## AJOUTE CE CODE

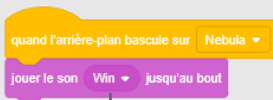


Insère le bloc **Score** dans le bloc **égale** de la catégorie **Opérateurs**.



Choisis ton premier arrière-plan.

Choisis ton deuxième arrière-plan.



Choisis un son.

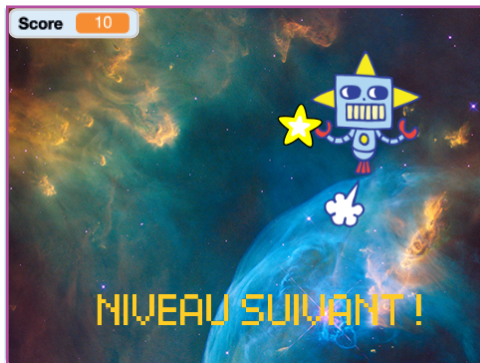
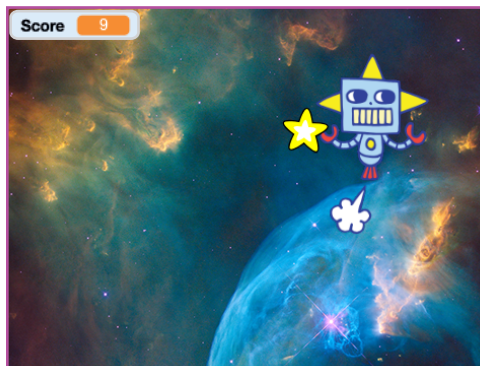
## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer ton jeu!



# Message de Victoire

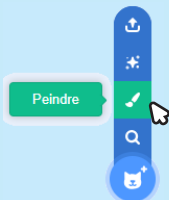
Affiche un message quand tu passes  
au niveau suivant.



# Message de Victoire

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Utilise l'outil **Texte** pour écrire un message comme "Niveau Suivant!"



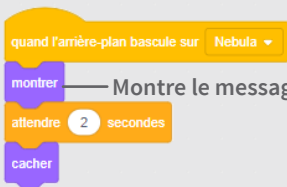
Clique sur l'icône **Peindre** pour dessiner un nouveau sprite.

Tu peux modifier la police la taille la couleur et le style.

## AJOUTE CE CODE



Au début, cache le message.



Choisis un arrière-plan pour le niveau suivant.

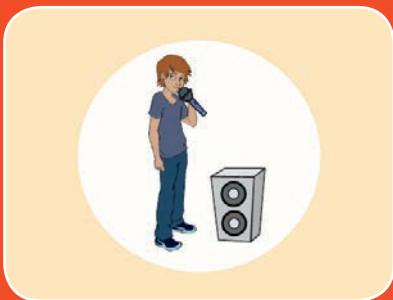
Montre le message.

## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour jouer à ton jeu.



# Cartes pour Faire de la Musique



Choisis des instruments, ajoute des sons et appuie sur des touches pour jouer de la musique.

# Cartes pour Faire de la Musique

Utilise ces cartes dans n'importe quel ordre:

- **Joue du Tambour**
- **Crée un Rythme**
- **Anime un Tambour**
- **Crée une Mélodie**
- **Joue un Accord**
- **Chanson Surprise**
- **Son de Boite à Rythme**
- **Enregistre un Son**
- **Joue une Chanson**



# Joue du Tambour

Appuie sur une touche pour jouer du tambour.



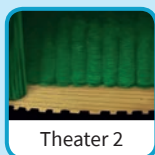
# Joue du Tambour

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Choisis un tabour.



## AJOUTE CE CODE



Sélectionne le son que tu veux dans le menu.

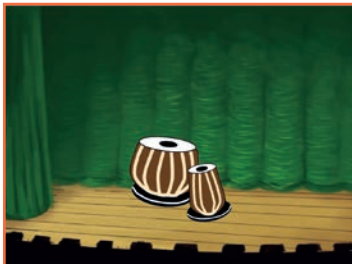
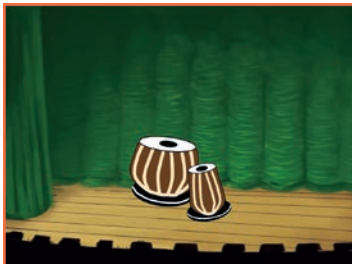
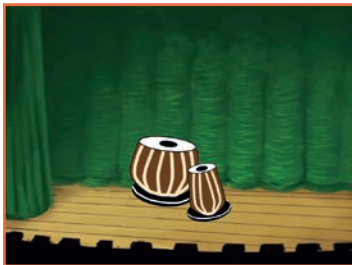
## TESTE TON CODE



Appuie sur la barre **espace** de ton clavier.

# Crée un Rythme

Joue une séquence de son de tambour.



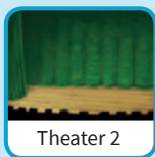
# Crée un Rythme

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Theater 2



Choisis un tambour dans la catégorie Musique.



Drum Tabla

Danser

Musique

Sports

Pour voir les sprites liés à la musique, clique sur la catégorie **Musique** en haut de la bibliothèque des sprites.

## AJOUTE CE CODE



Indique le nombre de répétitions.

Essaie des nombres différents pour changer le rythme.

## TESTE TON CODE



Appuie sur la barre **espace** de ton clavier.

# Anime un Tambour

Passes d'un costume à l'autre pour animer.



# Anime un Tambour

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI

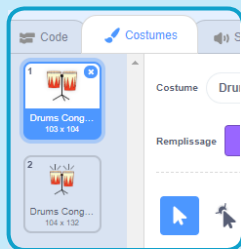


Choisis un tambour.



Clique sur l'onglet **Costumes**.

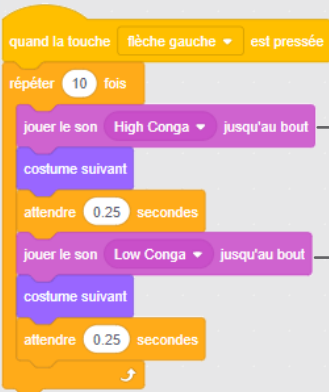
Tu peux utiliser l'outil pot de peinture pour changer les couleurs.



## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet **Code**.



Choisis un son dans le menu.

## TESTE TON CODE



Appuie sur la **flèche gauche** pour démarrer.

# Crée une Mélodie

Joue une série de notes.



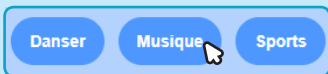
# Crée une Mélodie

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis un instrument comme un saxophone.



Pour voir les sprites liés à la musique, clique sur la catégorie **Musique** en haut de la bibliothèque des sprites.

## AJOUTE CE CODE

Choisis la flèche vers le haut.

Choisis un son dans le menu.

## TESTE TON CODE

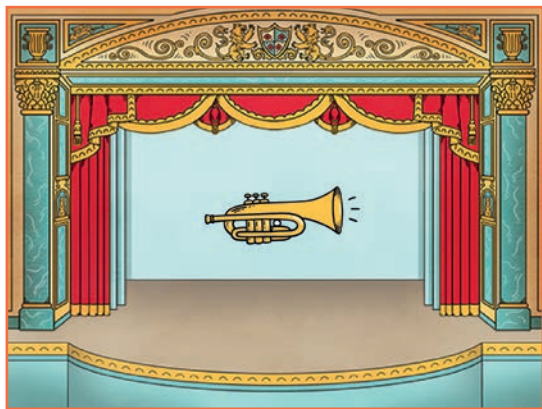


Appuie sur la flèche vers le haut.



# Joue un Accord

Joue plus qu'un son à la fois  
pour faire un accord



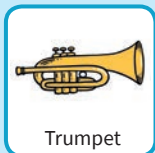
# Joue un Accord

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis un instrument comme la trompette.



Danser

Musique

Sports

Pour voir les sprites liés à la musique, clique sur la catégorie **Musique** en haut de la bibliothèque des sprites.

## AJOUTE CE CODE

quand la touche **flèche bas** est pressée — Choisis la flèche vers le bas.

jouer le son **F Trumpet**

jouer le son **A Trumpet**

jouer le son **C2 Trumpet**

Choisis un son dans le menu.

## TESTE TON CODE



Appuie sur la flèche vers le bas.

## ASTUCE

Utilise **jouer le son** pour jouer des sons en même temps.

Utilise **jouer le son jusqu'au bout** pour jouer des sons les uns après les autres.

# Chanson Surprise

Joue un son au hasard  
à partir d'une liste de sons.



# Chanson Surprise

scratch.mit.edu

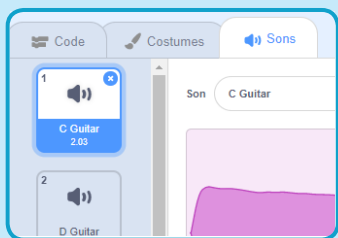
## PREPARE-TOI



Choisis un instrument  
comme une guitare.



Clique sur l'onglet **son** pour voir tous les  
sons de ton instrument.



## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet **Code**.



Choisis la flèche droite.

Insère un bloc **Nombre Aléatoire**.

Entre le nombre de sons de  
ton instrument.

## TESTE TON CODE



Appuie sur la flèche droite.

# Son de Boîte à Rythme

Joue une série de sons vocaux.



# Son de Boite à Rhythme

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis le sprite  
microphone.



Sons

Clique sur l'onglet **son** pour voir  
tous les sons de ton instrument.



## AJOUTE CE CODE



Code

Clique sur l'onglet **Code**.

Choisis **B**.

Insère un bloc  
**Nombre Aléatoire**.

Entre le nombre de son de  
ton instrument.

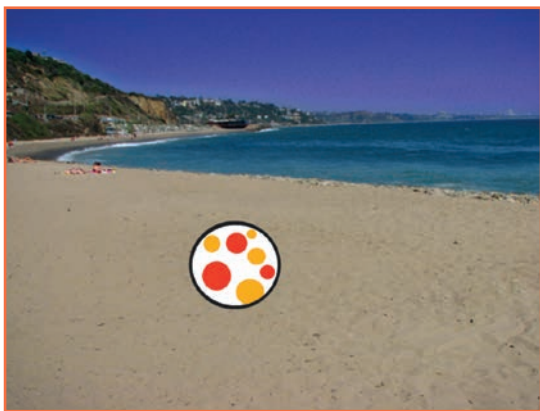
## TESTE TON CODE

B

Appuie sur la touche **B** pour démarrer.

# Enregistre un Son

Crée et joue ton propre son.



# Enregistre un Son

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



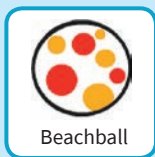
Choisis un arrière-plan.



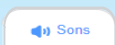
Beach Malibu



Choisis n'importe quel sprite.



Beachball



Clique sur l'onglet **Son**

Puis choisis **Enregistrer** dans le menu.



Enregistrer

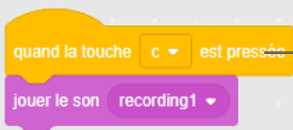


Appuie sur le bouton **Enregistrer** pour enregistrer un son.

## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet **Code**.



Choisis **C**.

## TESTE TON CODE



Appuie sur la touche **C** pour démarrer.



# Joue une Chanson

Ajoute une boucle musicale  
comme musique de fond.



# Joue une Chanson

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis un sprite comme un **Speaker**.



Speaker

Sons

Clique sur l'onglet **Son**



Choisis un son de la catégorie **Boucle** comme Drum Jam.

Animaux

Effets

Boucles

Pour juste voir la catégorie boucle, clique sur **Boucle** en haut de la bibliothèque des sons.

## AJOUTE CE CODE

Code

Clique sur l'onglet **Code**.

quand  est cliqué

répéter indéfiniment

jouer le son **Drum Jam** jusqu'au bout

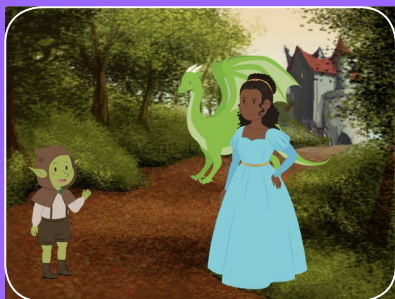
Choisis un son dans le menu.

## TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



# Cartes pour Créer une Histoire



Choisis des personnages, ajoute une conversation et donne vie à ton histoire.

# Cartes pour Créer une Histoire

Commence avec la première carte, puis utilise les autres dans n'importe quel ordre :

- **Commence une Histoire**
- **Commence une Conversation**
- **Change d'Arrière-Plan**
- **Clique sur un Personnage**
- **Ajoute ta Voix**
- **Glisse vers un Endroit**
- **Marche sur la Scène**
- **Réponds à un Personnage**
- **Ajoute une Scène**

# Commence une Histoire

Choisis la scène et demande à un personnage de dire quelque chose



# Commence une Histoire

## PREPARE-TOI



Choisis un  
arrière-plan



Witch House



Choisis un  
personnage



Wizard

## AJOUTE CE CODE



Wizard

quand  est cliqué

dire **Bienvenue à l'École Magique !** pendant **2** secondes

Écris ce que tu veux que le personnage dise.

## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour commencer.



# Commence une Conversation



Fais parler deux personnages ensemble.



# Commence une Conversation

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis deux personnages,  
comme Witch et Elf.



Witch



Elf

## AJOUTE CE CODE

Clique sur la vignette de chaque personnage pour ajouter ce code.



Witch

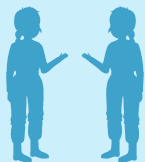


Elf



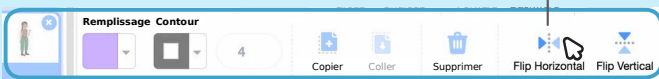
Tape ce que tu veux que  
chaque personnage dise.

## ASTUCE



Costumes

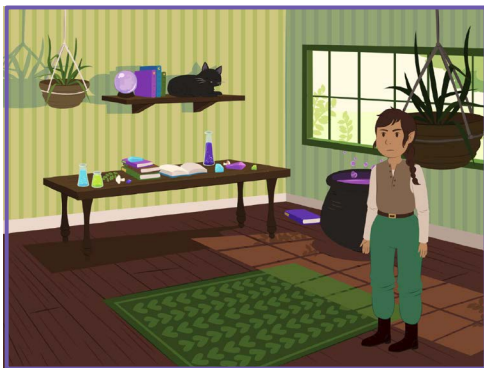
Pour changer la direction d'un personnage, clique sur  
l'onglet «Costumes», puis sur «Flip Horizontal».





# Change d'Arrière-Plan

Passer d'un arrière-plan à un autre.



# Change d'Arrière-Plan

scratch.mit.edu

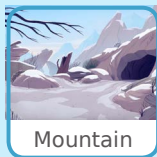
## PREPARE-TOI



Choisis un personnage.



Choisis deux arrière-plans.



## AJOUTE CE CODE



```
quand [drapeau vert] est cliqué
  basculer sur l'arrière-plan Witch House
  attendre 4 secondes
  basculer sur l'arrière-plan Mountain
```

Choisis l'arrière-plan avec lequel tu veux commencer.

Choisis le second arrière-plan.

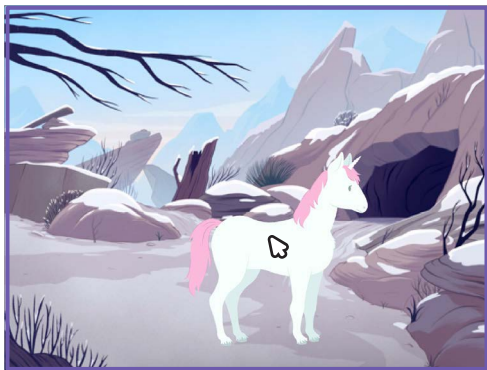
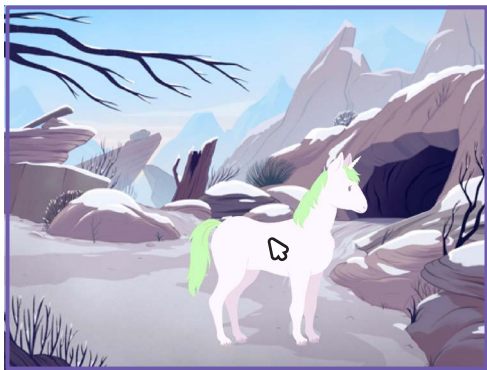
## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour commencer.



# Clique sur un Personnage

Rends ton histoire interactive.



# Clique sur un Personnage

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Mountain



Choisis un personnage.



Unicorn

## AJOUTE CE CODE



Unicorn

quand ce sprite est cliqué

ajouter 25 à l'effet couleur

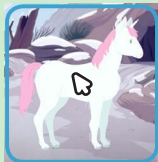
jouer le son Magic Spell

Tu peux choisir différents effets.

Sélectionne un son depuis le menu déroulant.

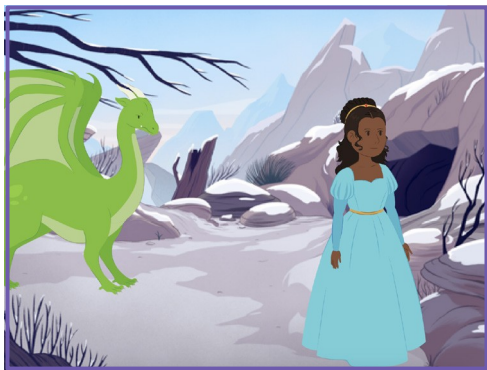
## TESTE TON CODE

Clique sur le personnage.



# Ajoute ta Voix

Enregistre ta voix pour faire parler un personnage.



# Ajoute ta Voix

scratch.mit.edu

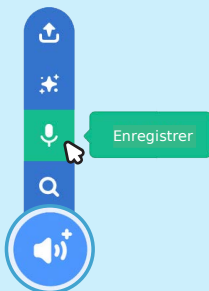
## PREPARE-TOI



Choisisse un lutin.

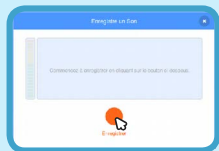


Clique sur l'onglet Sons.



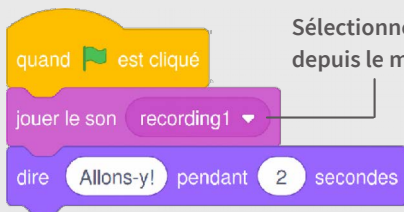
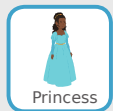
Choisis Enregistrer dans le menu déroulant.

Clique sur Enregistrer, puis parle.



Quand tu as terminé, clique sur Sauvegarder.

## AJOUTE CE CODE



Sélectionne ton enregistrement depuis le menu déroulant.

## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour commencer.



# Glisse vers un Endroit

Fais bouger un personnage sur la scène.



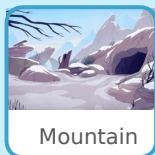
# Glisse vers un Endroit

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis un  
arrière-plan.



Mountain



Choisis un  
personnage.




Owl

## AJOUTE CE CODE



Owl

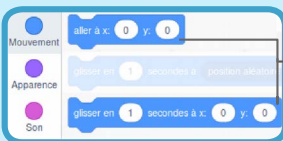
```
quand  est cliqué  
aller à x: -180 y: 140  
glisser en 1 secondes à x: -30 y: 50
```

## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour commencer.



## ASTUCE

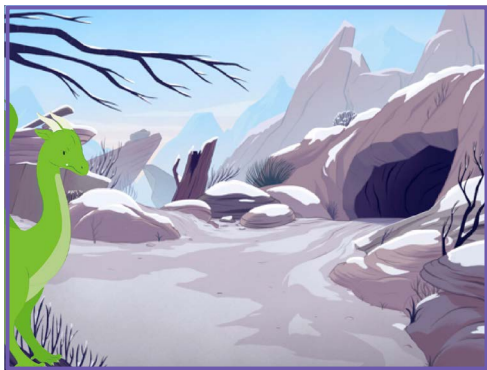


Lorsque tu fais glisser un lutin, ses positions **x** et **y** sont mises à jour dans la palette des blocs.



# Marche sur la Scène

Fais entrer un personnage sur la scène.



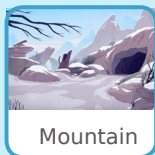
# Marche sur la Scène

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis un  
arrière-plan.



Mountain



Choisis un  
personnage.



Dragon

## AJOUTE CE CODE



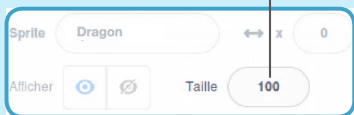
```
quand est cliqué  
cacher  
aller à x: -240 y: -60  
montrer  
glisser en 2 secondes à x: 0 y: -60
```

-240 va placer ton lutin au  
bord gauche de la scène.

Change ce nombre pour le faire glisser plus ou moins vite.

## ASTUCE

Change la taille du lutin en tapant un  
nombre plus petit ou plus grand.



# Réponds à un Personnage

Coordonne une conversation pour qu'un personnage parle après l'autre.



# Réponds à un Personnage

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Mountain



Choisis deux personnages.



Goblin



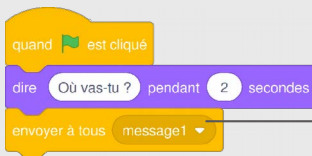
Princess

## AJOUTE CE CODE

Clique la vignette de chaque personnage, puis ajoute-lui son code.



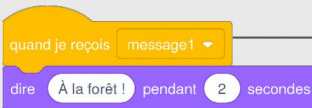
Goblin



Envoie un message.



Princess



Dis à ce personnage ce qu'il doit faire quand il reçoit le message.

## ASTUCE

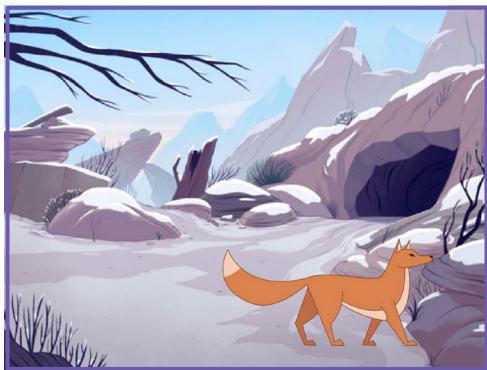
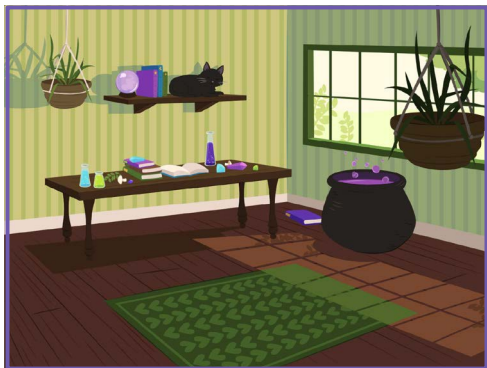


Tu peux cliquer sur le menu déroulant pour ajouter un nouveau message.



# Ajoute une Scène

Crée plusieurs scènes avec différents arrière-plans et personnages.



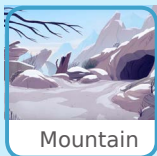
# Ajoute une Scène

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis deux arrière-plans.



Choisis un personnage.



## AJOUTE CE CODE



```
quand le drapeau vert est cliqué
  basculer sur l'arrière-plan Witch House
  cacher
  attendre 4 secondes
  basculer sur l'arrière-plan Mountain
```

```
quand l'arrière-plan bascule sur Mountain
  aller à x: 80 y: -100
  montrer
```

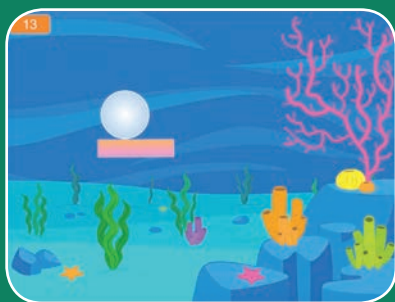
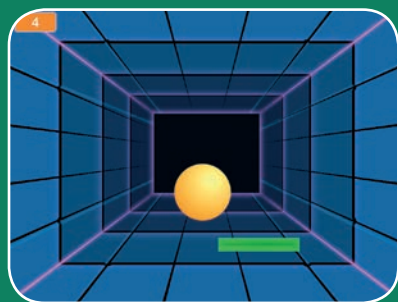
Ajoute un bloc «aller à» pour placer ton personnage où tu le veux.

## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour commencer.



# Cartes pour jouer à Pong



Crée un jeu de balles rebondissantes avec des sons, des points et d'autres effets.

# Cartes Jeu de Pong

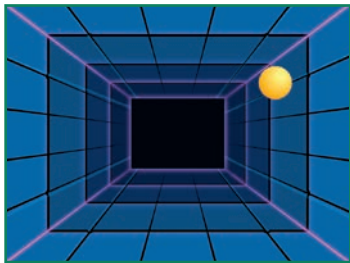
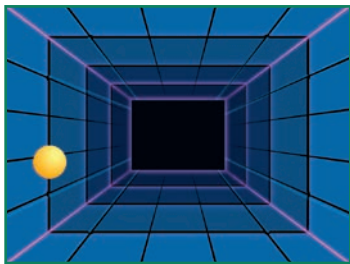
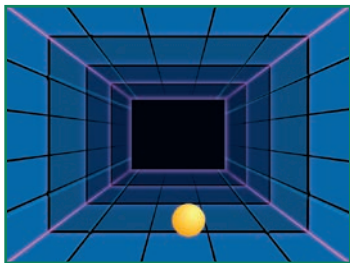
Utilise les cartes dans cet ordre :

- 1. Fais Rebondir la Balle**
- 2. Déplace la Raquette**
- 3. Fais rebondir sur la raquette**
- 4. Game Over**
- 5. Marque des Points**
- 6. Gagne le jeu**



# Fais Rebondir la Balle

Fais rebondir une balle dans la scène.



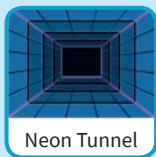
# Fais Rebondir la Balle

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis un  
arrière-plan.



Neon Tunnel



Choisis une balle.

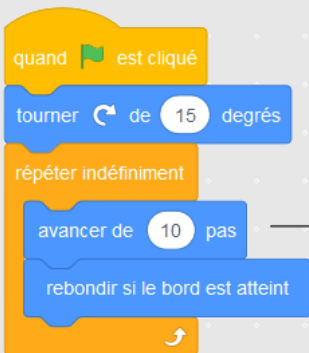


Ball

## AJOUTE CE CODE



Ball



Entre un nombre  
plus grand pour aller  
plus vite

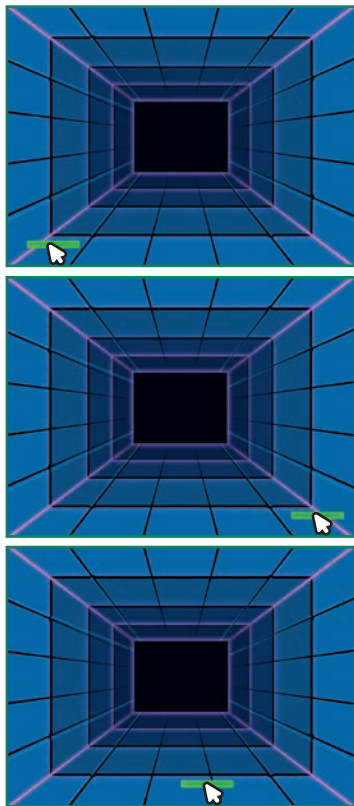
## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



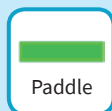
# Déplace la Raquette

Contrôle la raquette en déplaçant la souris.

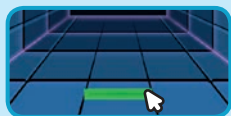


# Déplace la Raquette

## PREPARE-TOI



Choisis un sprite pour frapper sur la balle.



Puis place ton sprite en bas de la scène.

## AJOUTE CE CODE



Insérer le bloc **Souris x** dans le bloc **Mettre x à**.



## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.

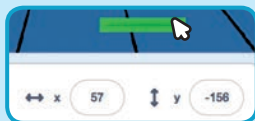


Bouge la souris pour bouger la raquette.



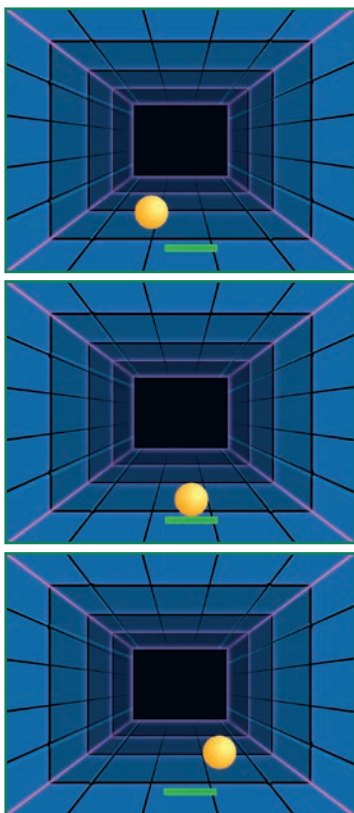
## ASTUCE

Tu peux voir la position X de la raquette changer en même temps que la raquette bouge sur la scène.



# Fais Rebondir sur la raquette

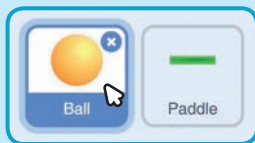
Fais rebondir la balle sur la raquette.



# Fais Rebondir sur la raquette

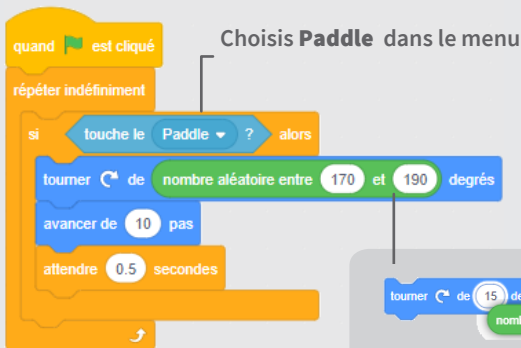
## PREPARE-TOI

Clique pour sélectionner le sprite balle.



## AJOUTE CE CODE

Ajoute cette nouvelle série de blocs au sprite Balle.



Insère le bloc **nombre aléatoire** et écris 170 et 190.

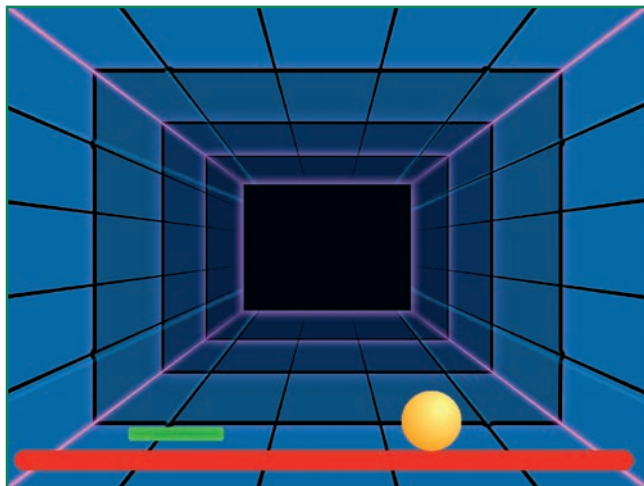
## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



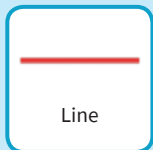
# Game Over

Mets fin au jeu si la balle touche la ligne rouge.



# Game Over

## PREPARE-TOI

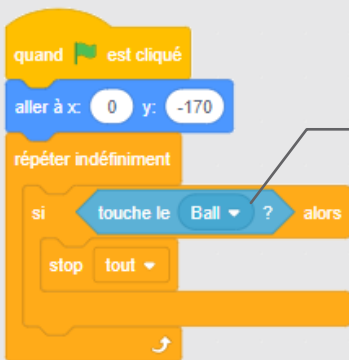


Choisis le sprite Line.



Fais glisser la ligne en bas de la scène.

## AJOUTE CE CODE



Choisis **Ball**  
Dans le menu.

## TESTE TON CODE

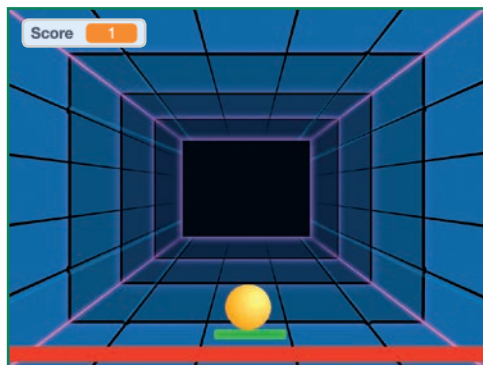
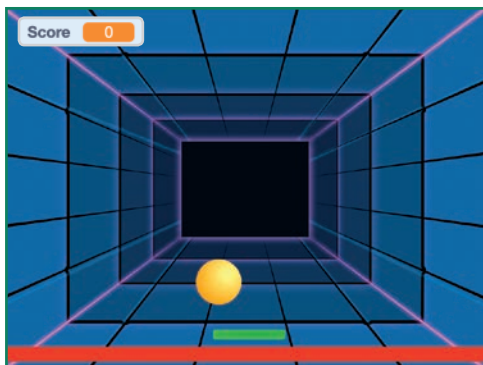
Clique sur le drapeau vert pour démarrer.





# Marque des Points

Gagne un point chaque fois que tu touches la balle avec la raquette

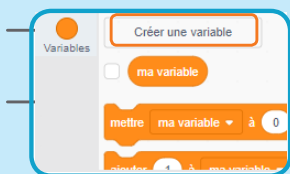


# Marque des Points

## PREPARE-TOI

Choisis **Variables**.

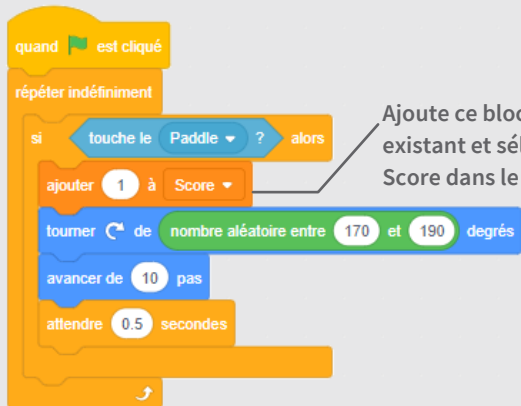
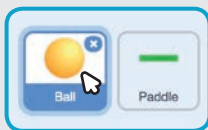
Clique sur le bouton **Créer une variable**.



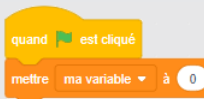
Nomme cette variable **Score** puis clique **OK**.

## AJOUTE CE CODE

Clique pour sélectionner le sprite **Ball**.



Ajoute ce bloc au code existant et sélectionne **Score** dans le menu.



Utilise ce bloc pour réinitialiser le score. Choisis **Score** dans le menu.

# Gagne le Jeu

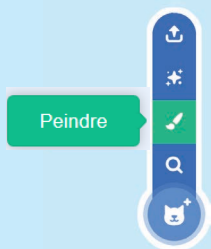
Quand tu as marqué assez de points,  
affiche un message de victoire.



# Gagne le Jeu

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Clique sur le pinceau pour dessiner ton texte.

Utilise l'outil Texte pour écrire un message.

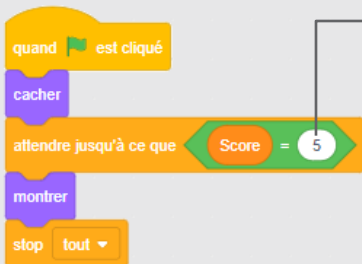


Tu peux changer la couleur, la taille et le style de la police.

## AJOUTE CE CODE



Clique l'onglet Code.



Insère le bloc score.



## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Joue jusqu'à ce que tu aies marqué assez de points pour gagner!

# Cartes pour Danser



**Crée ta propre chorégraphie en faisant danser  
ton personnage sur de la musique.**

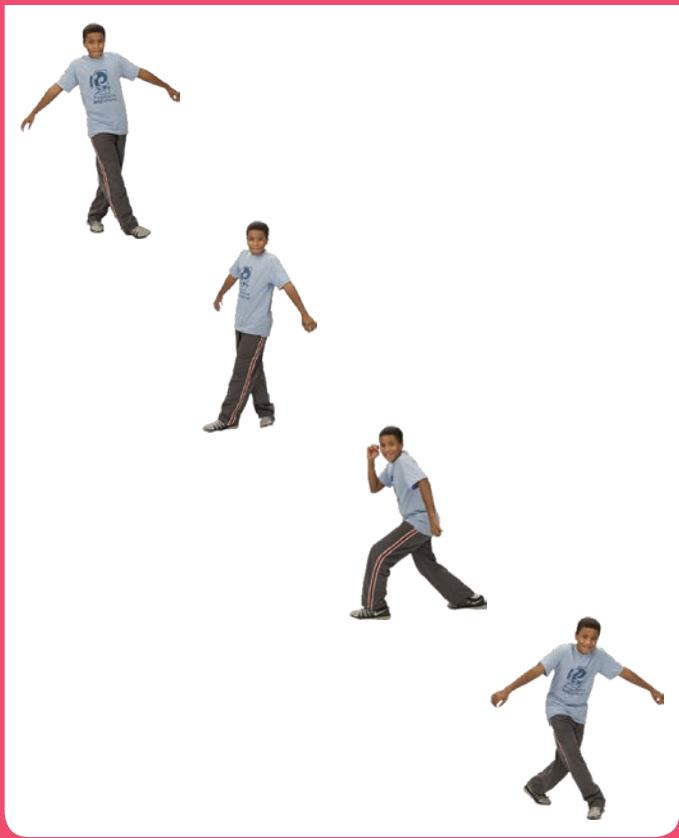
# Cartes pour Danser

Utilise ces cartes dans n'importe quel ordre:

- **Séquence de Danse**
- **Boucle de Danse**
- **Joue de la Musique**
- **Chacun son tour**
- **Position de Départ**
- **Effet d'Ombre**
- **Danse interactive**
- **Effet de Couleur**
- **Laisse une trace**

# Séquence de Danse

Crée une danse animée.



# Séquence de Dance

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis un danseur

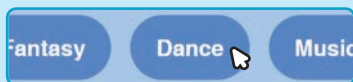


Ten80 Dance



Costumes

Clique sur l'onglet **Costumes** pour voir les différents mouvements de dance.

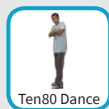


Pour voir uniquement les lutins danseurs, clique sur la catégorie **Danse** au dessus de l'écran.

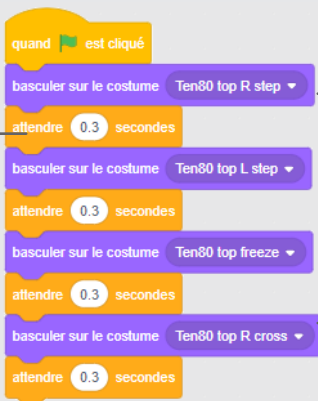
## AJOUTE CE CODE



Code Clique sur l'onglet Code.



Entre la durée entre chaque pas de danse.



Choisis tes pas de danse.

## TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.

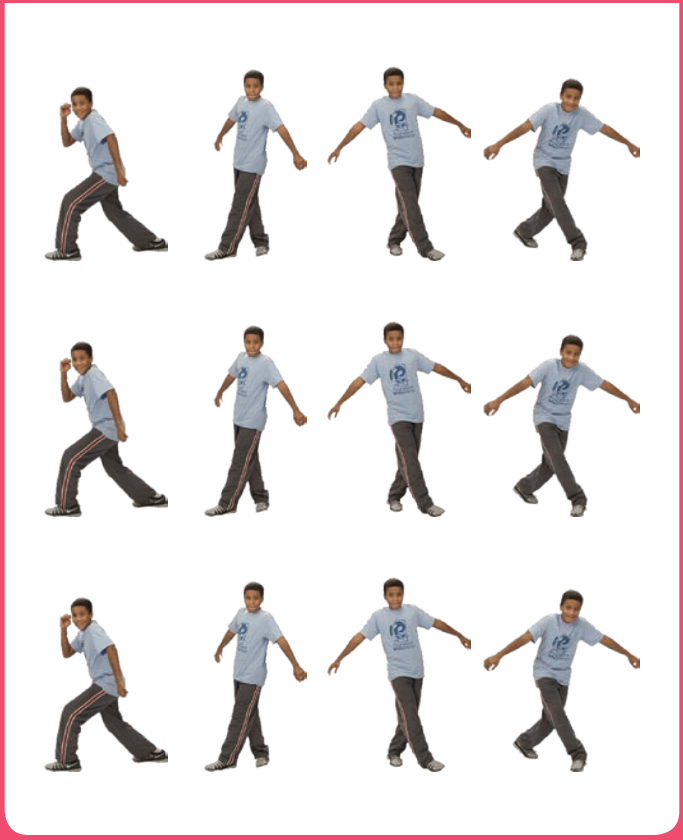




# Boucle de Danse



Répète une série de pas de danse.



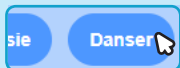
# Boucle de Danse

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Clique pour choisir un sprite



Clique la catégorie Danse.



Choisis un danseur.

## AJOUTE CE CODE



Ajoute un bloc **répéter** autour de ta séquence.



Choisis une pose.

Décide de combien de fois tu veux répéter la danse.

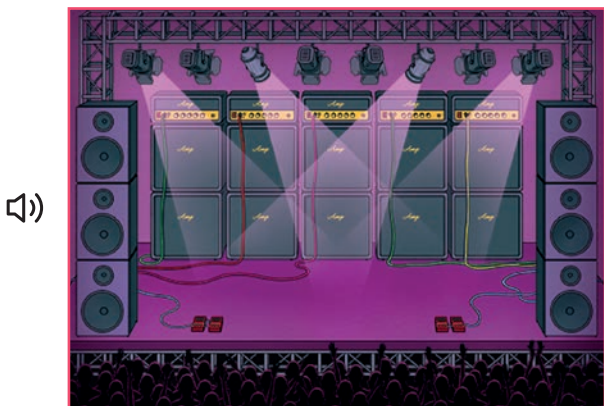
## TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



# Joue de la Musique

Joue une chanson en boucle.



# Joue de la Musique

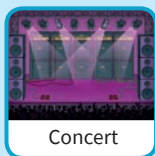
scratch.mit.edu



## PREPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Sons

Clique sur l'onglet **son**.

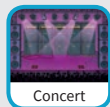


Choisis un son de la catégorie **boucle**.

## AJOUTE CE CODE

Code

Clique sur l'onglet **Code**.



Indique combien de fois tu veux que la musique soit jouée.

Utilise `jouer le son Dance Celebrate jusqu'au bout` (et non `jouer le son Dance Celebrate`),

sinon la musique recommencera avant d'être terminée.

# Chacun son Tour

Coordonne les danseurs pour qu'ils dansent  
chacun leur tour.



# Chacun son Tour

scratch.mit.edu

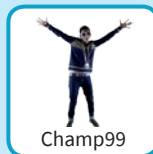
## PREPARE-TOI



Choisis 2 danseurs dans  
la catégorie **Danse**.



Anina Dance



Champ99

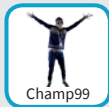
## AJOUTE CE CODE



Anina Dance

```
quand  est cliqué  
basculer sur le costume anina top L step  
attendre 1 secondes  
basculer sur le costume anina top R step  
attendre 1 secondes  
basculer sur le costume anina stance  
envoyer à tous message 1
```

Envoie un message.



Champ99

```
quand je reçois message 1  
dire A mon tour de danser pendant 1 secondes  
répéter 4 fois  
costume suivant  
attendre 0.3 secondes
```

Dis à ce danseur ce  
qu'il doit faire  
lorsqu'il reçoit ce  
message.

## TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



# Position de Départ

Dis à ton danseur où il doit démarrer.



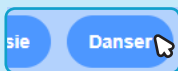
# Position de Départ

scratch.mit.edu

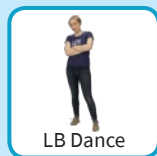
## PREPARE-TOI



Clique pour choisir un sprite

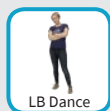


Clique la catégorie Danser.



Choisis un danseur.

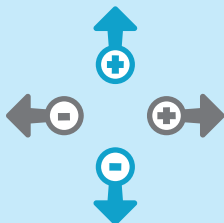
## AJOUTE CE CODE



Code blocks for setting up the dance character:

- quand [drapeau] est cliqué** (yellow)
- aller à x: -10 y: 20** (blue) — Dis à ton sprite où démarrer.
- mettre la taille à 90 % de la taille initiale** (purple) — Choisis sa taille.
- basculer sur le costume lb stance** (purple) — Choisis un costume de départ.
- montrer** (purple) — Veille à ce qu'il soit visible

## ASTUCE



Utilise **aller à x: -10 y: 20** pour définir la position du sprite dans la scène

**x** définit la position de gauche à droite sur la scène.

**y** définit la position de bas en haut sur la scène.



# Effet d'Ombre



Crée une silhouette qui danse.



# Effet d'Ombre

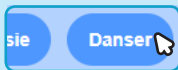
scratch.mit.edu



## PREPARE-TOI



Clique pour choisir un sprite



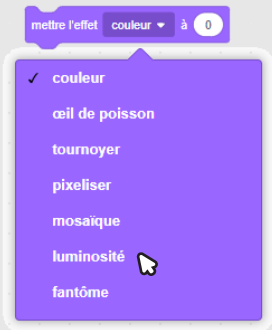
Clique la catégorie Danser.



Choisis un danseur.

## AJOUTE CE CODE

Choisis **luminosité** dans le menu.



Règle la luminosité **-100** pour que le sprite soit complètement foncé.



## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Clique sur le stop pour arrêter.

# Danse interactive

Appuie sur des touches pour changer de pas de danse.



# Danse interactive

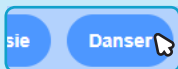
scratch.mit.edu



## PREPARE-TOI



Clique pour choisir un sprite



Clique la catégorie Danser.



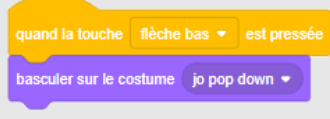
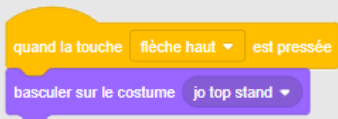
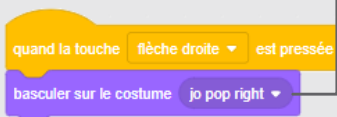
Choisis un danseur.

## AJOUTE CE CODE

Choisis différentes touches pour chaque pas de danse.



Choisis un pas de danse dans le menu.



## TESTE TON CODE



Appuie sur les flèches de ton clavier.

# Effet de Couleur



Change la couleur de l'arrière-plan.



# Effet de Couleur

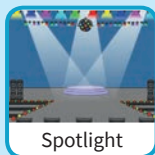
scratch.mit.edu



## PREPARE-TOI

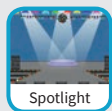


Choisis un arrière-plan.



Spotlight

## AJOUTE CE CODE



Spotlight



Essaie des valeurs différentes.

## TESTE TON CODE

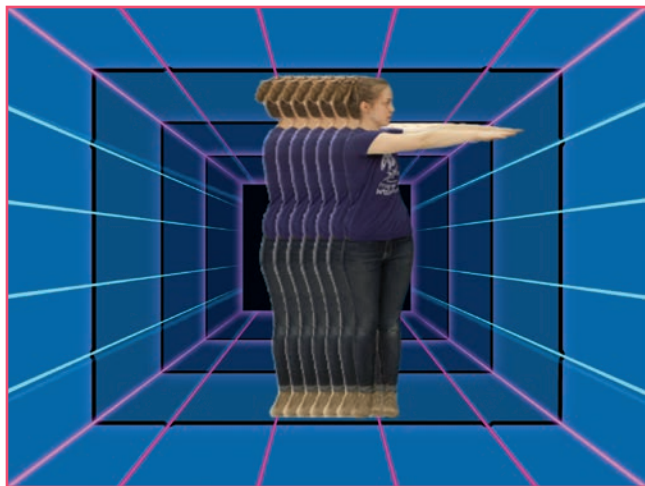
Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



# Laisse une Trace



Estampille une trace quand ton danseur se déplace.



# Laisse une Trace

scratch.mit.edu



## PREPARE-TOI



Choisis un danseur dans la catégorie **Danser**.

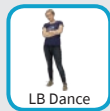


LB Dance

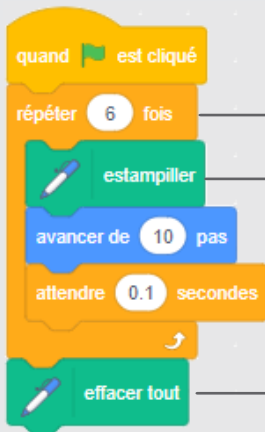


Clique sur le bouton **Extensions** et choisis **Stylo** pour ajouter les blocs.

## AJOUTE CE CODE



LB Dance



Indique le nombre de répétitions que tu souhaites.

Estampille le costume actuel dans la scène.

Efface tous les estampillages.

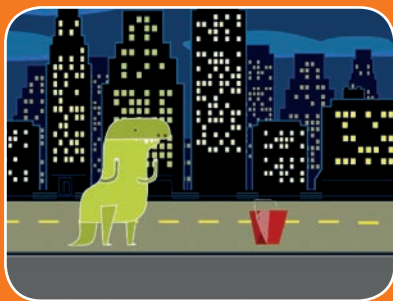
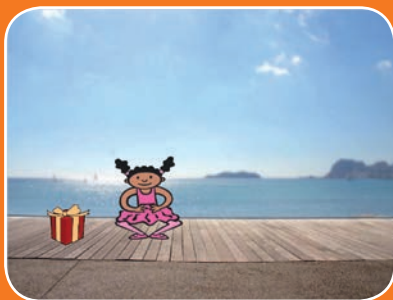
## TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.





# Cartes de Jeu pour Sauter



Fais sauter un personnage au-dessus  
d'obstacles qui défilent.

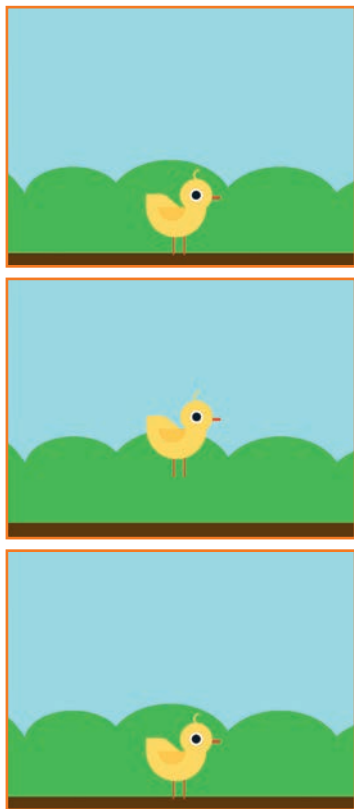
# Cartes de Jeu pour Sauter

Utilise ces cartes dans cet ordre :

- 1. Sautille**
- 2. Va au Début**
- 3. Défilement d'Obstacle**
- 4. Ajoute un Son**
- 5. Stoppe le Jeu**
- 6. Ajoute Plus d'Obstacles**
- 7. Score**

# Sautille

Fais sautiller ton personnage.



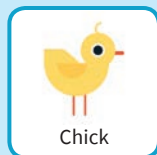
## PREPARE-TOI



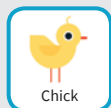
Choisis un arrière-plan.



Choisi un sprite.



## AJOUTE CE CODE



```
quand la touche espace est pressée  
  répéter 10 fois  
    ajouter 10 à y  
  répéter 10 fois  
    ajouter -10 à y
```

Tape un signe moins pour redescendre

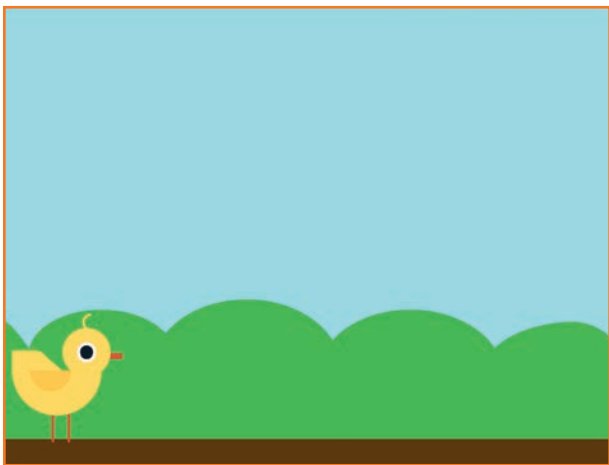
## TESTE TON CODE



Appuie sur la touche Espace sur ton clavier.

# Va au Début

Règle le point de départ pour ton personnage.



# Va au Début

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



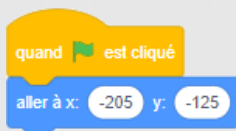
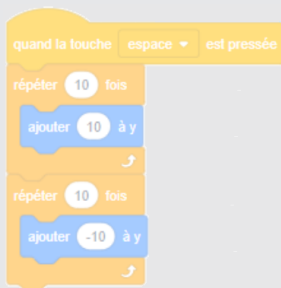
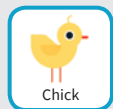
Bouge ton sprite où tu le désires



Quand tu bouges ton personnage, ses coordonnées x et y vont se mettre à jour sur la palette.

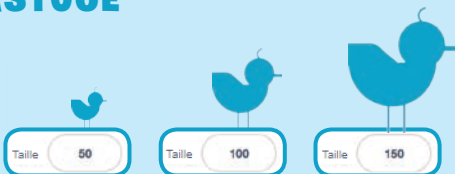
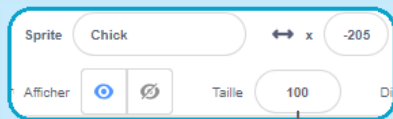
Maintenant, quand tu prends un bloc **Aller à**, il se mettra à la position de ton sprite.

## AJOUTE CE CODE



Règle la position de départ (tes nombres sont peut-être différents.)

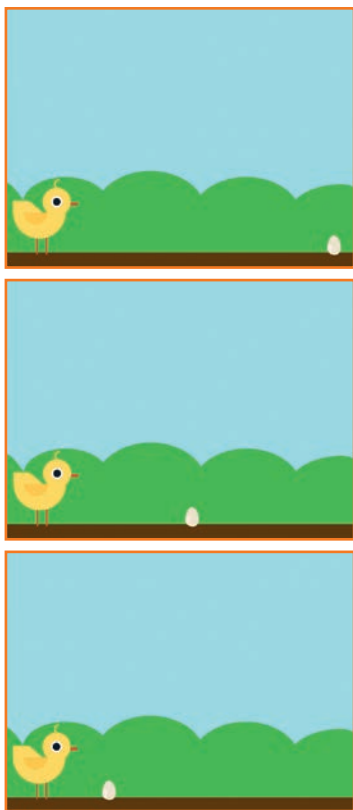
## ASTUCE



Change la taille d'un sprite en entrant des nombres plus ou moins grands.

# Défilement d'Obstacle

Fais défiler un obstacle  
sur la scène.



# Défilement d'Obstacle

scratch.mit.edu

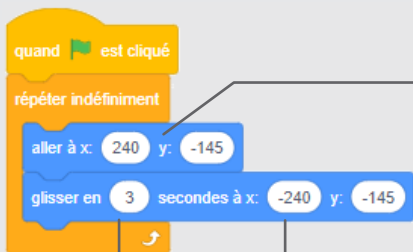
## PREPARE-TOI



Choisis un obstacle  
dans les sprites.



## AJOUTE CE CODE



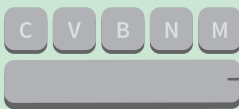
Démarre du côté  
droit de la scène.

Entre un petit numéro  
pour aller plus vite.

Glisse vers le côté  
gauche de la scène.

## TESTE TON CODE

Clique sur le  
drapeau vert  
pour démarrer.

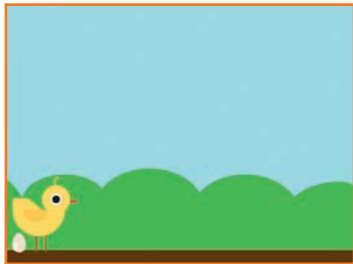
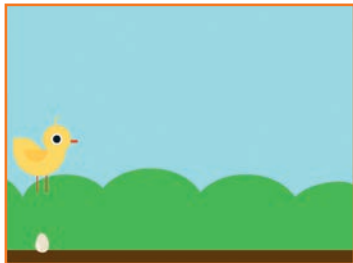
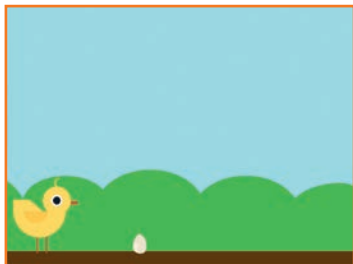


Appuie sur la touche  
Espace sur ton  
clavier.



# Ajoute un Son

Joue un son quand ton personnage saute.

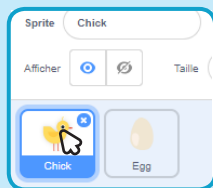


# Ajoute un son

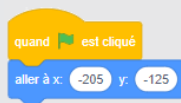
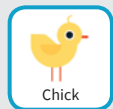
scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI

Clique sur le **sprite** Chick pour le sélectionner.



## AJOUTE CE CODE



Ajoute le block **joue le son**, puis sélectionne un son.

## TESTE TON CODE

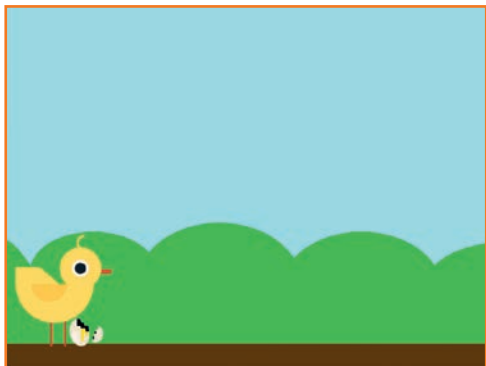
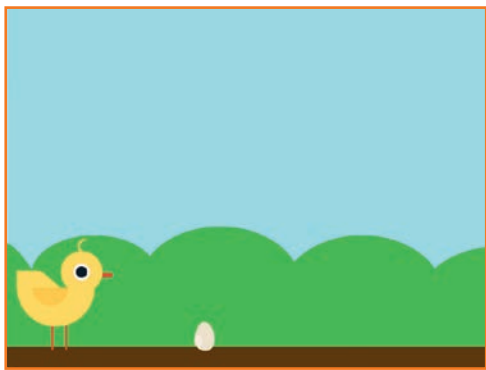
Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Appuie sur la touche **Espace** sur ton clavier.

# Stoppe le Jeu

Stoppe le jeu si ton sprite touche un obstacle.

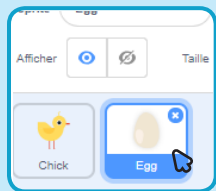


# Stoppe le Jeu

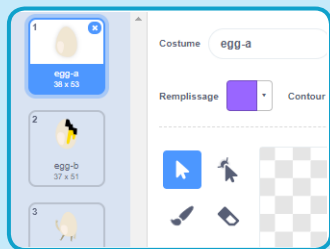
scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI

Clique pour sélectionner le sprite Egg.



Clique l'onglet **Costumes** pour voir les costumes de ton sprite.



## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet **Code** et ajoute ce code.



Choisis un 2e costume pour ton sprite.

Insère le bloc **touche le** et choisis **Chick** dans le menu.



## TESTE TON CODE

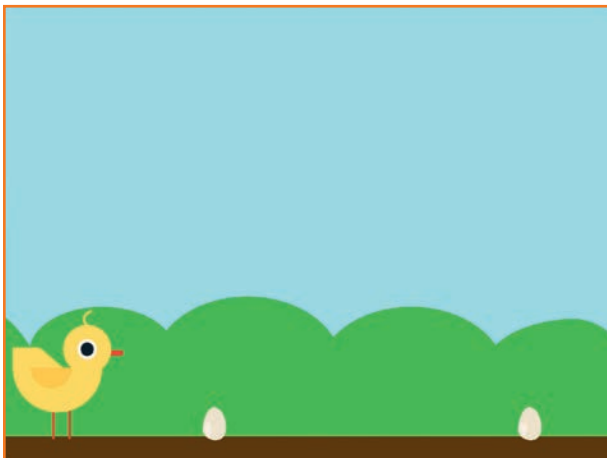
Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Appuie sur la touche **Espace** sur ton clavier.

# Ajoute Plus d'Obstacles

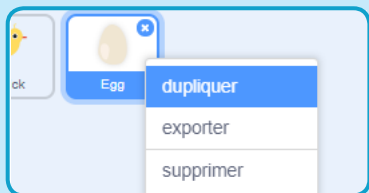
Rends le jeu plus complexe  
en ajoutant plus d'obstacles.



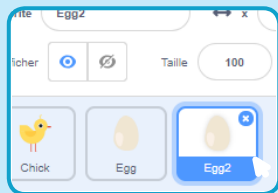
# Ajoute Plus d' Obstacles

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI

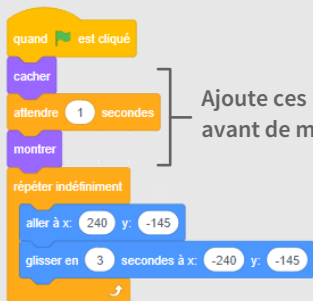


Pour dupliquer un sprite, clique droit sur l'icône (Mac: control-clique), puis choisis **dupliquer**.



Clique pour sélectionner Egg2.

## AJOUTE CE CODE



Ajoute ces blocs pour attendre avant de montrer le 2e sprite.

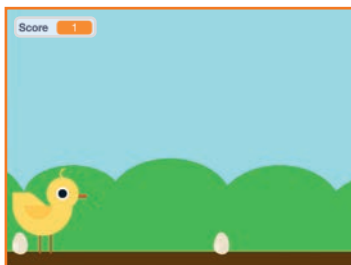
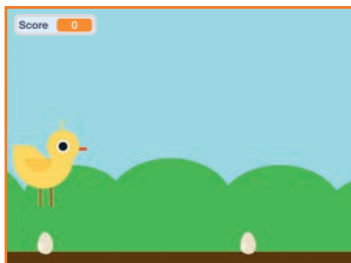
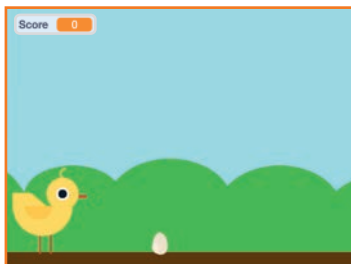
## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



# Score

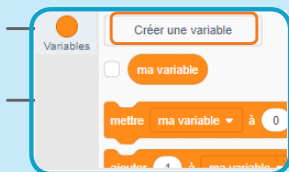
Ajoute un point chaque fois que ton personnage saute au-dessus d'un obstacle.



## PREPARE-TOI

Choisis **Variables**.

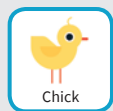
Clique sur le bouton **Créer une variable**.



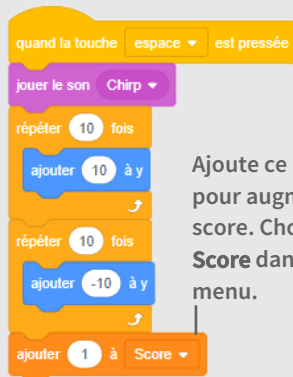
Nomme cette variable **Score** puis clique **OK**.

## AJOUTE CE CODE

Clique sur le sprite Chick et ajoute deux blocs de code:



Ajoute ce bloc et sélectionne **Score** dans le menu.



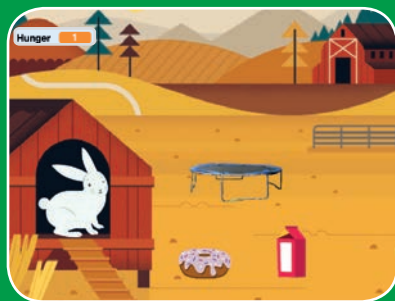
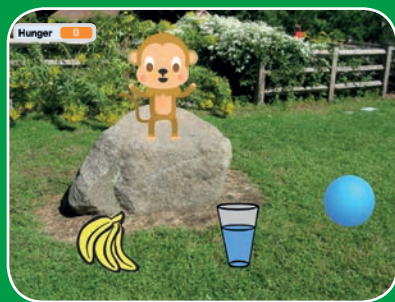
Ajoute ce bloc pour augmenter le score. Choisis **Score** dans le menu.

## TESTE TON CODE

Saute au-dessus des œufs pour améliorer ton score!



# Cartes pour Créer un Animal Virtuel



Crée un animal interactif qui peut manger, boire et jouer.



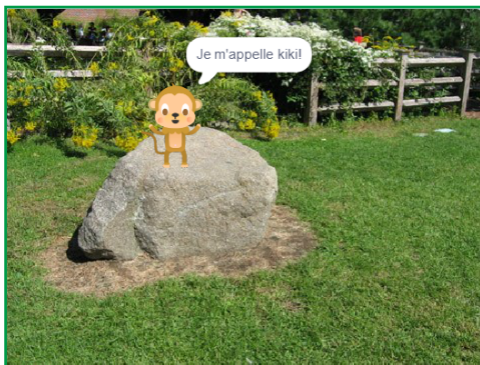
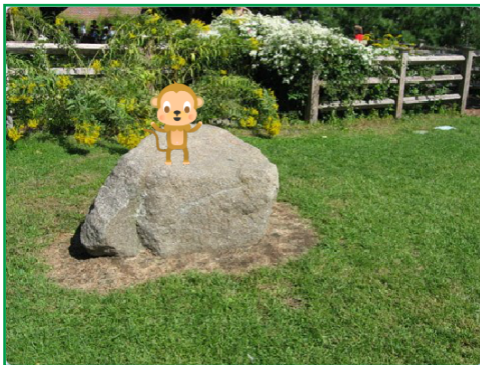
# Cartes pour Créer un Animal Virtuel

Utilise ces cartes dans cet ordre :

- 1. Présente ton Animal**
- 2. Anime ton Animal**
- 3. Nourris ton Animal**
- 4. Donne à Boire à ton Animal**
- 5. Que va-t-il Dire?**
- 6. C'est l'Heure de Jouer**
- 7. A-t-il Faim?**

# Présente ton Animal

Choisis un animal et fais-lui dire bonjour.



# Présente ton Animal

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



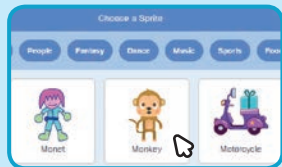
Choisis un arrière-plan.



Choisis un sprite comme animal.



Choisis un sprite avec plus qu'un costume.



Passes ta souris sur le sprite pour voir ses costumes.

## AJOUTE CE CODE

Place ton animal où tu veux sur la scène.



quand  est cliqué

aller à x:  y:

dire  pendant  secondes

Définis sa position (tes nombres seront peut-être différents).

Ecris ce que tu veux que ton animal dise.

## TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



# Anime ton Animal

Donne vie à ton animal.



# Anime ton Animal

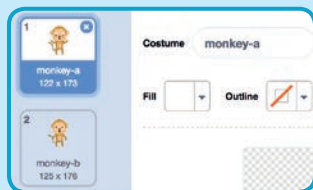
scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Costumes

clique sur l'onglet **Costumes** pour voir les costumes de ton animal.



## AJOUTE CE CODE



Code

Clique sur l'onglet **Code** et ajoute ce code.



```
quand ce sprite est cliqué
jouer le son Chee Chee
répéter 4 fois
  basculer sur le costume monkey-a
  attendre 0.2 secondes
  basculer sur le costume monkey-b
  attendre 0.2 secondes
```

Choisis un costume.

Choisis un autre costume.

## TESTE TON CODE

Clique sur ton animal.



# Nourris ton Animal

Clique sur la nourriture  
pour nourrir ton animal.



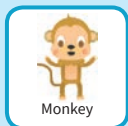
# Nourris ton Animal

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI

Sons

Clique sur l'onglet **Son**.



Choisis un son dans la liste de son tel que chomp.



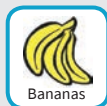
Choisis un sprite de type nourriture.



## AJOUTE CE CODE

Code

Clique sur l'onglet **Code**.



envoyer à tous message1

Nouveau message

Sélectionne un nouveau message et nomme-le **nourriture**.

quand ce sprite est cliqué

aller à l'avant plan

envoyer à tous nourriture

Envoie le message **nourriture**.

Sélectionne ton animal.



quand je reçois nourriture

Choisis **nourriture** dans le menu

glisser en 1 secondes à Bananas

Choisis **Bananas** dans le menu.

jouer le son Chomp

attendre 0.5 secondes

glisser en 1 secondes à x: -68 y: 58 — Glisse vers ton point de départ.

## TESTE TON CODE

Clique sur la nourriture.





# Donne à Boire à ton Animal

Donne de l'eau à ton animal.



# Donne à Boire à ton Animal

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis un sprite  
boisson tel que Glass  
Water.



## AJOUTE CE CODE



quand ce sprite est cliqué

aller à l'avant plan

envoyer à tous **boisson**

Envoie un nouveau message.

attendre 1 secondes

basculer sur le costume **glass water-b**

Bascule vers le verre vide.

jouer le son **Water Drop**

attendre 1 secondes

basculer sur le costume **glass water-a**

Bascule vers le verre plein.

Dis à ton animal ce qu'il doit faire quand il reçoit le message.



quand je reçois **boisson**

Choisis **boisson** dans le menu.

glisser en 1 secondes à **Glass Water**

Choisis **Glass Water** dans le menu.

attendre 1 secondes

glisser en 1 secondes à x: -68 y: 58

Glisse vers la position de départ.

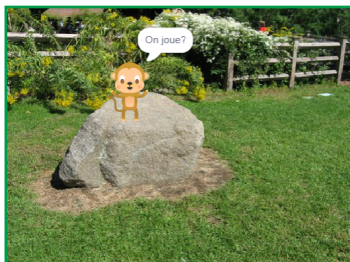
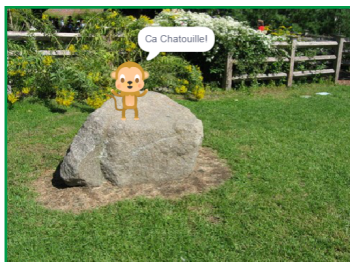
## TESTE TON CODE

Clique sur la boisson pour démarrer.



# Que va-t-il Dire?

Laisse ton animal décider de ce qu'il va dire.

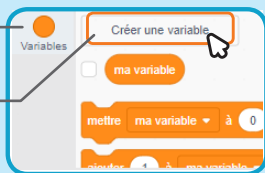


# Que va-t-il Dire?

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI

Choisis **Variables**.

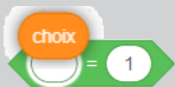


Clique sur le bouton **Créer une Variable**.

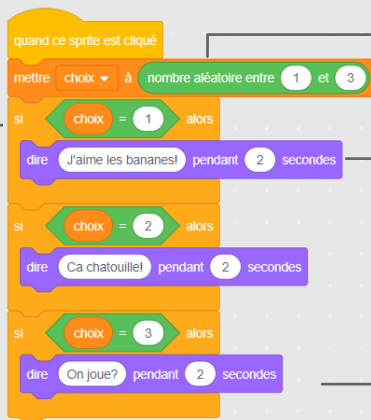


Nomme cette variable **Choix** et clique **OK**.

## AJOUTE CE CODE



Insère le bloc **Choix** dans le bloc **égal** de la catégorie **Opérateurs**.



Insère le bloc **nombre aléatoire**.

Choisis les choses que tu veux que ton animal dise.

## TESTE TON CODE

Clique sur ton animal pour voir ce qu'il va dire.



# C'est l'Heure de Jouer

Fais jouer ton animal avec une balle.



# C'est l'Heure de Jouer

scratch.mit.edu

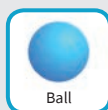
## PREPARE-TOI



Choisis un  
sprite tel  
qu'une balle.



## AJOUTE CE CODE



Ball

quand ce sprite est cliqué

aller à l' avant plan

envoyer à tous joue

attendre jusqu'à ce que

touche le Monkey ?

jouer le son Boing

répéter 10 fois

ajouter -5 à y

répéter 10 fois

ajouter 5 à y

Envoie un nouveau message.

Choisis Monkey dans le menu

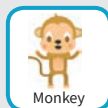
Entre un nombre négatif pour  
faire descendre la balle.

Un nombre positif pour  
faire monter la balle.

attendre jusqu'à ce que

touche le Monkey ?

Insère le bloc **touche** dans  
le bloc **attendre jusqu'à**.



Monkey

quand je reçois joue

aller à Ball

attendre 1 secondes

glisser en 1 secondes à x: -56 y: 60

Choisis **joue** dans le menu.

Choisis **Ball** dans le menu.

## TESTE TON CODE

Clique sur la balle.



# A-t-il Faim?

Contrôle si ton animal a faim.



# A-t-il Faim?

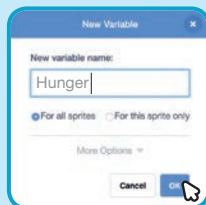
scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI

Choisis **Variables**.



Clique sur le bouton **Créer une Variable**.



Nomme cette variable **Faim** et clique **OK**.

## AJOUTE CE CODE



Réinitialise le niveau de faim.

Augmente le niveau de faim toutes les 5 secondes

Choisis nourriture dans le menu.



Entre un nombre négatif pour que diminuer la faim de ton singe.

## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert.

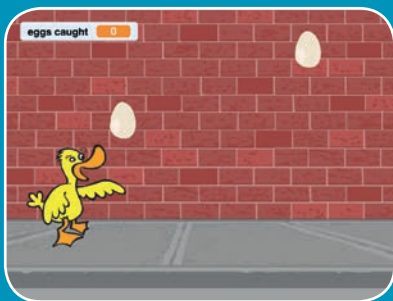
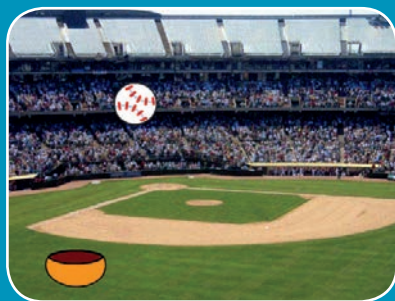
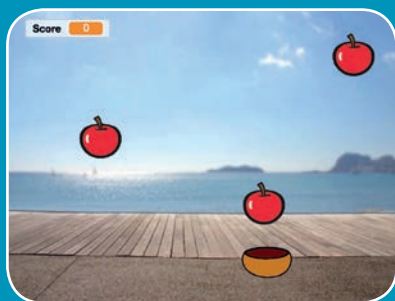


Clique ensuite sur la nourriture.





# Jeu pour Attraper des Objets



Crée un jeu pour attraper des objets qui tombent du ciel.

# Jeu pour Attraper des Objets

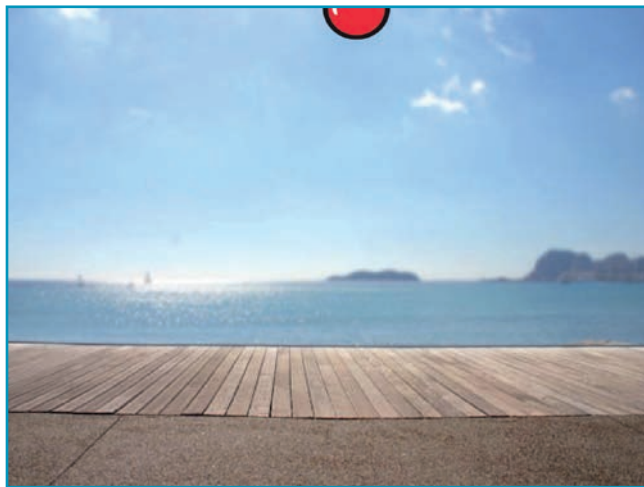
Utilise ces cartes dans cet ordre :

- 1. Va en Haut**
- 2. Tombe**
- 3. Déplace l'Attrapeur**
- 4. Attrape!**
- 5. Compte les Points**
- 6. Points Bonus**
- 7. Gagné!**

# Va en Haut



Début d'un endroit aléatoire  
en haut de la scène.



# Va en Haut

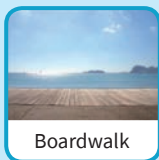
scratch.mit.edu



## PREPARE-TOI



Choisis un  
arrière-plan.



Boardwalk



Choisis un lutin.



Apple

## AJOUTE CE CODE



Tape **180** pour aller  
en haut de la scène.

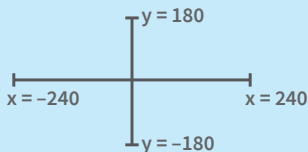
## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert  
pour démarrer.



## ASTUCE

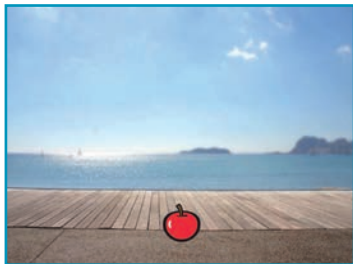
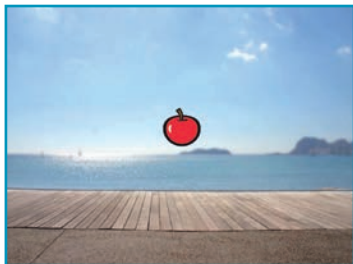
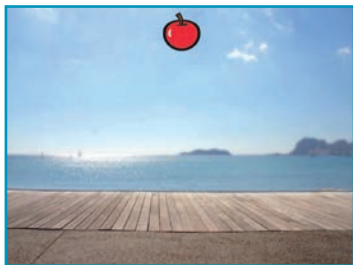
$y$  indique la position verticale sur la scène.



# Tombe

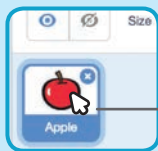


Fais tomber ton lutin.





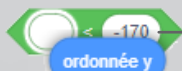
## PREPARE-TOI



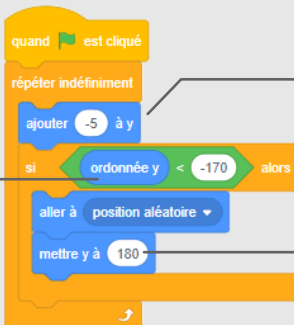
Clique pour sélectionner la pomme.

## AJOUTE CE CODE

Garde le code précédent et ajoute ce deuxième groupe de blocs:



Insère le bloc **ordonnée y** dans ce bloc de la catégorie **Opérateurs**.



Tape un moins pour aller vers le bas.

Vérifie si on est proche du bas de la scène.

Remonte en haut de la scène

## TESTE TON CODE

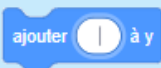
Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Clique sur le stop pour arrêter

## ASTUCE

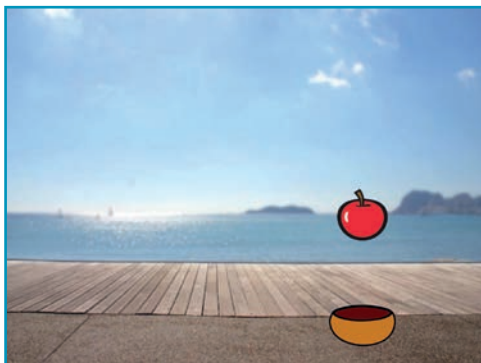
Utilise



pour bouger vers le haut et le bas.

# Déplace l'Attrapeur

Appuie sur les flèches du clavier pour déplacer l'attrapeur vers la gauche ou la droite.



# Bouge l'Attrapeur

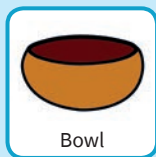
scratch.mit.edu



## PREPARE-TOI



Choisis un attrapeur.

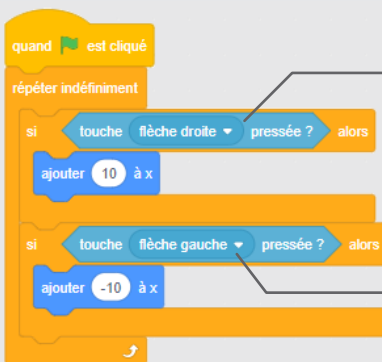
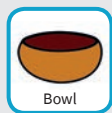


Bowl



Glisse le bol en bas de la scène

## AJOUTE CE CODE



Choisis la **flèche droite** dans le menu.

Choisis la **flèche gauche** dans le menu.

## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



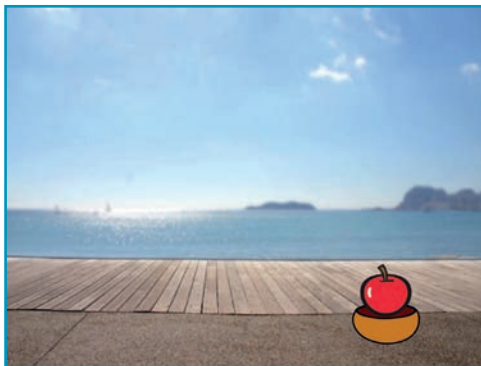
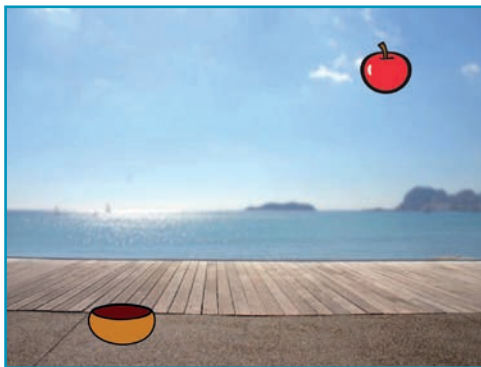
Appuie sur les flèches pour déplacer l'attrapeur



# Attrape!



Attrape le lutin qui tombe.



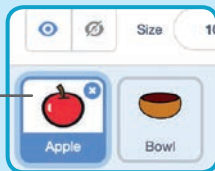
# Attrape!

scratch.mit.edu



## PREPARE-TOI

Clique pour sélectionner le lutin Apple.



## AJOUTE CE CODE



## ASTUCE



Clique sur l'onglet **Son** si tu veux rajouter un son.



Puis choisis un son dans la liste.

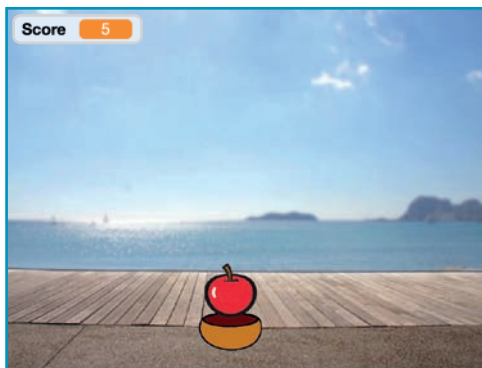
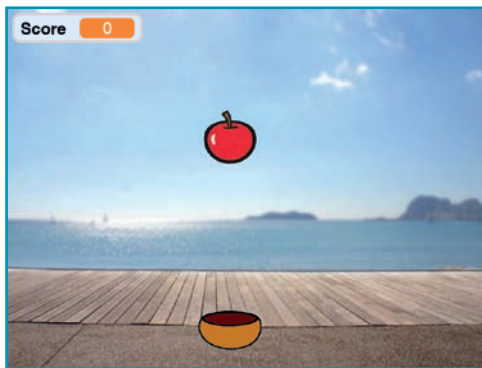


Clique sur l'onglet **Code** quand tu veux rajouter du code.

# Compte les Points



Ajoute un point chaque fois que tu attrapes un lutin qui tombe.



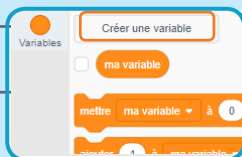
# Compte les Points

scratch.mit.edu



## PREPARE-TOI

Choisis **Variables**.



Clique sur le bouton **Créer une variable**.



Nomme cette variable **Score** puis clique **OK**.

## AJOUTE CE CODE

Ajoute deux nouveaux blocs à ton code:



Choisis **Score** dans le menu déroulant.



Ajoute ce bloc pour remettre le score à zéro.

Ajoute ce bloc pour augmenter le score.

## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.

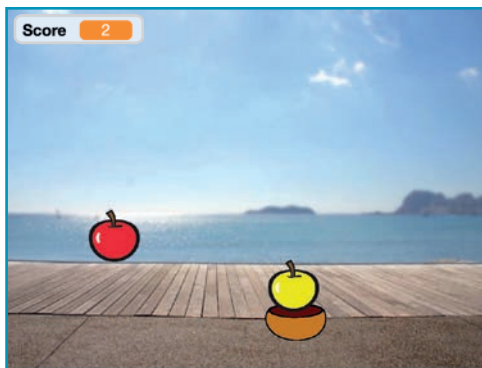
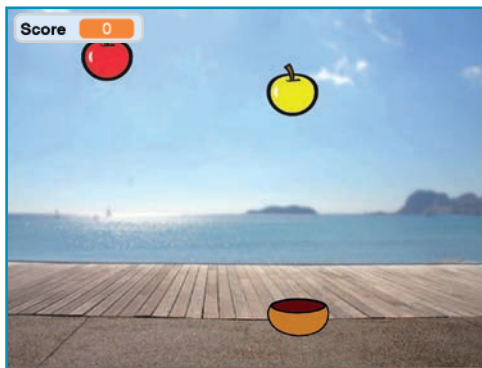


Puis attrape les pommes pour gagner des points.

# Points Bonus



Récolte des points bonus quand tu attrapes une pomme en or.



# Points Bonus

scratch.mit.edu



## PREPARE-TOI

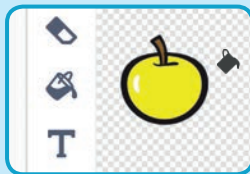
Pour dupliquer ton lutin, clique droit (Mac: control-clique).



Choisis **dupliquer**.

Costumes

Clique sur l'onglet **Costumes**.



Tu peux utiliser les outils de dessin pour que le lutin bonus soit différent.

## AJOUTE CE CODE

Code

Clique l'onglet **Code**.



Indique le nombre de points tu reçois quand tu attrapes un lutin bonus.

## TESTE TON CODE

Attrape un lutin bonus pour augmenter ton score

# Gagné!

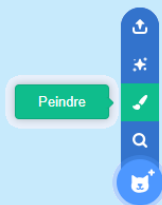


Quand tu as marqué assez de points,  
affiche un message de victoire





## PREPARE-TOI



Clique sur l'icône Peindre pour créer un nouveau lutin.

Utilise l'outil **Texte** pour écrire un message tel que "Gagné!"

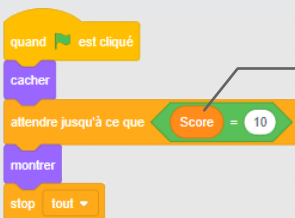


Tu peux changer la couleur, le style et la taille.

## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet **Code**.



Insère le bloc **Score** de la catégorie **Variables**

## TESTE TON CODE

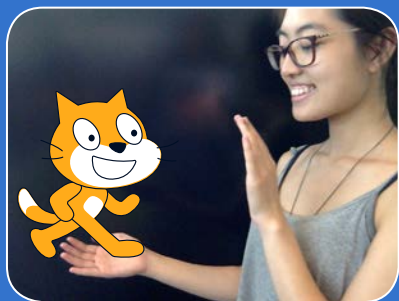
Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Joue jusqu'à ce que tu aies assez de points pour gagner!



# Cartes Capteur Vidéo



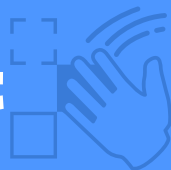
Interagis avec tes projets en utilisant le Capteur Vidéo.

# Carte Capteur Vidéo

Utilise ces cartes dans n'importe quel ordre:

- **Caresse le Chat**
- **Anime ton Personnage**
- **Fais Éclater un Ballon**
- **Joue de la Batterie**
- **Joue à Touche-Touche**
- **Joue au Ballon**
- **Commence une aventure**

# Caresse le Chat



Fais miauler le chat quand tu le touches.



# Caresse le Chat

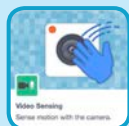
scratch.mit.edu



## PREPARE-TOI



Clique sur le bouton **Extension**  
(En bas à gauche de l'écran).



Choisis  
**Détection Vidéo.**

## AJOUTE CE CODE



Ceci va démarrer quand le capteur détectera un mouvement sur un sprite

— Entre un nombre entre 1 et 100 pour changer la sensibilité.

1 démarrera avec un léger mouvement, 100 demandera beaucoup de mouvements.

## TESTE TON CODE

Bouge ta main pour caresser le chat.



# Anime ton Personnage



Fais vivre ton animal en bougeant.



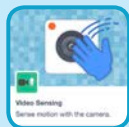
# Anime ton Personnage

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



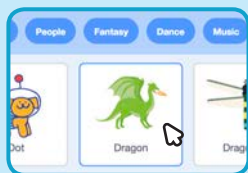
Clique sur le bouton **Extension** et choisis **Détection Vidéo**.



Choisis un sprite que tu vas animer.



Choisis un sprite avec plus qu'un costume.



Passes ta souris au-dessus d'un sprite pour voir ses costumes.

## AJOUTE CE CODE



Choisis un costume.

Choisis un costume différent.

## TESTE TON CODE

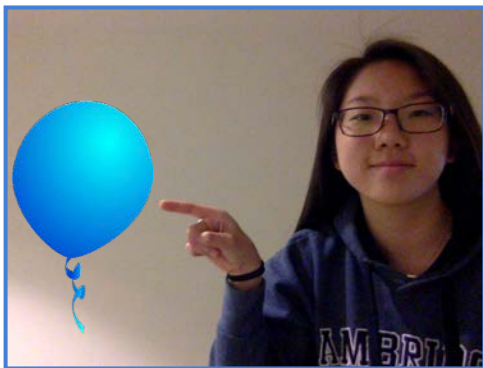
Bouge pour que ton sprite s'anime.



# Fais Éclater un Ballon



Utilise tes doigts pour faire éclater un ballon.

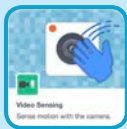


# Fais Éclater un Ballon

scratch.mit.edu



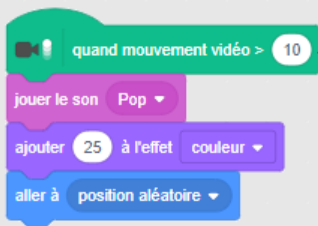
## PREPARE-TOI



Clique sur le bouton **Extension**  
et choisis **Détection Vidéo**

Choisis un sprite comme **Ballon1**.

## AJOUTE CE CODE



Entre un nombre plus grand pour que le ballon éclate plus difficilement.

## TESTE TON CODE

Utilise tes doigts pour faire éclater le ballon.





# Joue de la batterie



Interagis avec des instruments de musique.

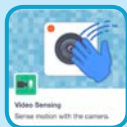


# Joue de la Batterie

scratch.mit.edu



## PREPARE-TOI



Clique sur le bouton **Extension**  
et choisis **Détection Vidéo**

Choisis deux sprite comme  
**Drum** et **Drum-cymbal**.

## AJOUTE CE CODE

Clique sur un instrument pour le sélectionner  
et ajoute ce code.



Utilise un nombre négatif pour  
rapetisser.



Choisis un costume.

## TESTE TON CODE

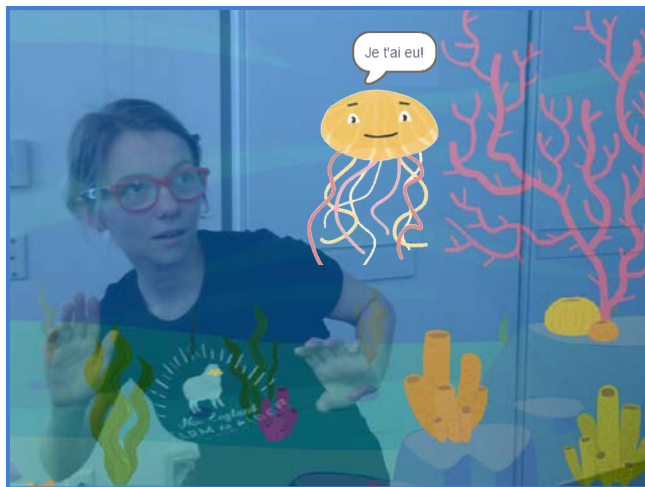
Utilise tes mains pour jouer de la batterie!



# Joue à Touche - Touche



Bouge pour éviter un personnage.



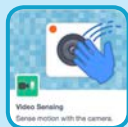
# Joue à Touche - Touche

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Clique sur le bouton  
**Extension** et choisis  
**Détection Vidéo**



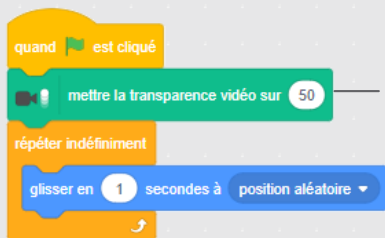
Choisis un arrière-  
plan.



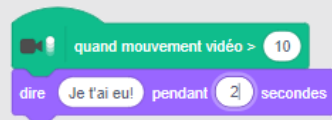
Choisis un sprite  
comme Jellyfish.



## AJOUTE CE CODE



Entre un nombre entre 0 et 100.  
(0 pour montrer la vidéo, 100  
pour que la vidéo soit  
transparente)



## TESTE TON CODE

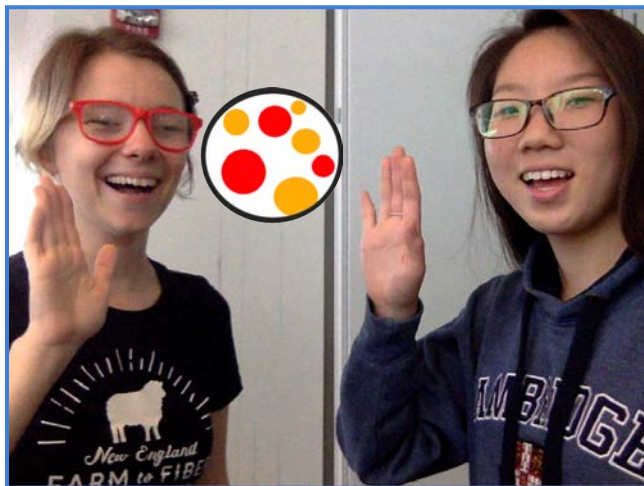
Bouge pour éviter les méduses.



# Joue au Ballon



Utilise ton corps pour faire voyager un sprite dans l'écran.

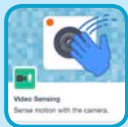


# Joue au Ballon

scratch.mit.edu



## PREPARE-TOI

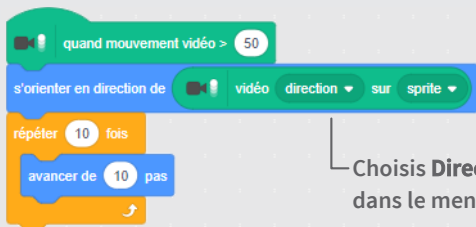
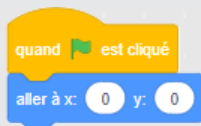
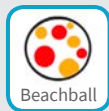


Clique sur le bouton **Extension** et choisis **Détection Vidéo**



Choisis un sprite comme Beachball.

## AJOUTE CE CODE



Choisis **Direction** dans le menu.

## TESTE TON CODE



Utilise ta main pour pousser ton ballon à travers l'écran. Essaie avec un copain!

# Commence une aventure!



Utilise tes mains pour interagir  
avec ton histoire.



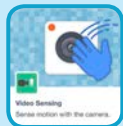
# Commence une aventure!

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



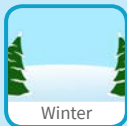
Clique sur le bouton **Extension.**



Choisis **Video Sensing.**



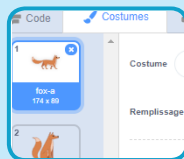
Choisis un arrière plan.



Choisis un sprite.



Clique sur l'onglet **Costumes** pour voir les costumes de ton sprite.



## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet **Code?**

Insère le bloc **Vidéo mouvement sur sprite** dans un bloc **Plus grand que** de la catégorie **Opérateurs.**

quand est cliqué

aller à x: **-160** y: **-100**

Choisis un point de départ.

basculer sur le costume **fox-c**

Choisis un costume.

attendre vidéo mouvement sur sprite > **20** secondes

basculer sur le costume **fox-a**

Choisis un autre costume.

glisser en **1** secondes à x: **0** y: **-50**

Glisse sur un point de l'écran.

dire **Allons explorer!** pendant **2** secondes

## TESTE TON CODE

Clique le drapeau vert, fais signe au renard pour qu'il bouge.