

Change la Couleur

Change la Couleur



Appuie sur une touche pour changer la couleur du lutin



TU ES PRÊT(E)?

Nouveau lutin



Choisis un nouveau lutin dans la Bibliothèque

Dessine un nouveau lutin

Importe un lutin depuis un fichier

ESSAIE CE SCRIPT

quand espace est pressé

ajouter à l'effet couleur 25

FAIS LE!

Appuie sur la barre espace pour changer les couleurs

Tu peux choisir un effet différent dans le menu déroulant **ASTUCES**

ajouter à l'effet couleur 25

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



Pour supprimer les effets, clique le signe Stop

<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH



Fais une carte



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

Bouge en rythme

Danse au rythme du tambour



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

Bouge en rythme

TU ES PRÊT(E) ?



Choisis un danseur ou une autre image

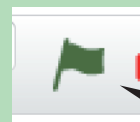
ESSAIE CE SCRIPT !

```

quand [drapeau vert] pressé
  répéter indéfiniment
    avancer de 30 pas
    jouer du tambour 1 pendant 0.5 temps
    avancer de -30 pas
    jouer du tambour 2 pendant 0.5 temps
  
```

Clique sur le menu déroulant pour choisir un son de tambour

Renseigne un nombre

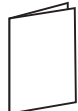


FAIS LE!

Clique sur le drapeau vert pour commencer



Fais une carte



1. Plie la carte en deux



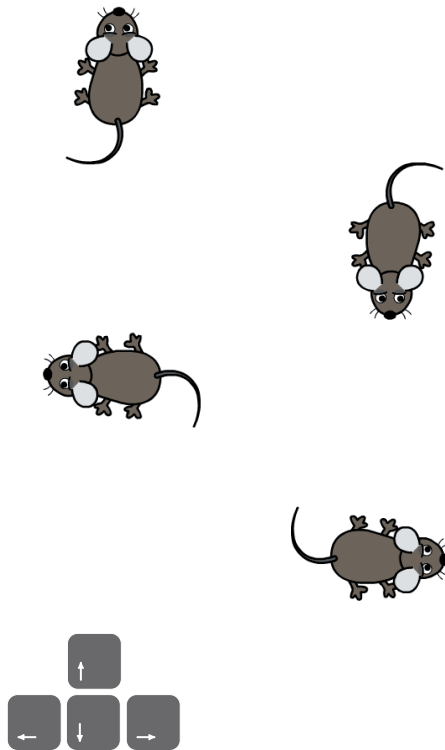
2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

Avec les fleches

Utilise les touches flèches pour déplacer le lutin



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

Avec les fleches

ESSAIE CE SCRIPT !

```
quand flèche haut est pressé
se diriger en faisant un angle de 0
avancer de 10 pas

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

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

quand flèche droite est pressé
se diriger en faisant un angle de 90
avancer de 10 pas
```

FAIS LE!



Appuie sur les touches flèches pour déplacer !

ASTUCES

```
choisir le style de rotation tout autour
position à gauche ou à droite
ne pivote pas
tout autour
```

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



Fais une carte



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

Dis quelque chose

Que veux tu faire dire à ton lutin ?



<http://scratch.mit.edu>

4

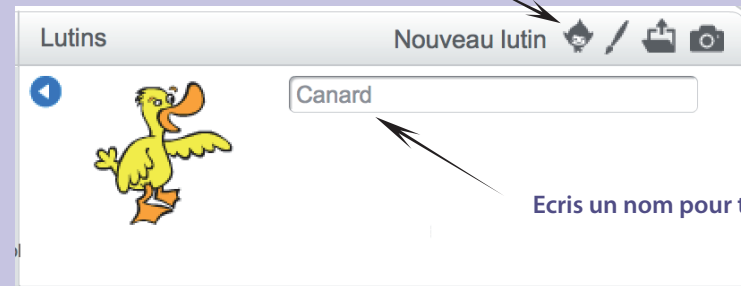
SCRATCH

Dis quelque chose



Choisis un lutin.

TU ES PRÊT(E)



Ecris un nom pour ton lutin.

ESSAIE CE SCRIPT

quand ce lutin est cliqué

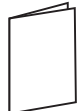
dire 'oh! tu ne sais pas que les hippotames ne volent pas' pendant 2 secondes

Ecris des mots dans l'espace réservé

FAIS LE!



Clique sur le lutin pour commencer



1. Plie la carte en deux



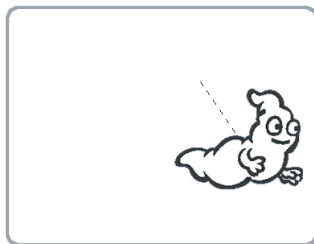
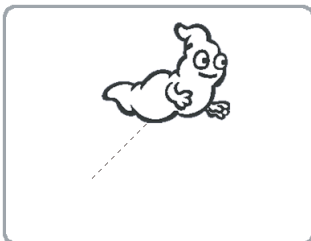
2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

Glisser

Se déplacer doucement d'un point à un autre



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

Glisser



Nouveau lutin



TU ES PRÊT(E)

Choisis un nouveau costume dans la Bibliothèque

Dessine un nouveau lutin

ESSAIE CE SCRIPT

quand pressé

glisser en 1 secondes à x: 20 y: 80

glisser en 1 secondes à x: 10 y: -20

glisser en 2 secondes à x: -110 y: -110

Essaie des nombres différents

Position verticale

Position horizontale

Combien de temps ?



FAIS LE!

Clique sur le drapeau vert pour commencer



Fantôme 1

x: 25 y: 39

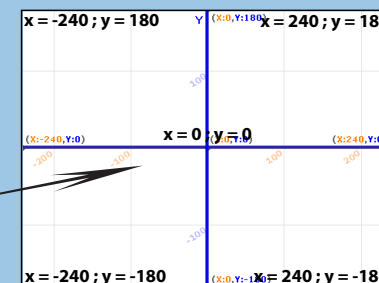
style de rotation:

peut glisser dans

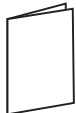
montrer:

ASTUCES

Pour voir la position x y du lutin sélectionné



Fais une carte



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

Suis la souris

Suis le pointeur de la souris

<http://scratch.mit.edu> 6 SCRATCH

Suis la souris

TU ES PRÊT(E)

Nouveau lutin

Choisis le chat ou un autre costume.

ESSAIE CE SCRIPT

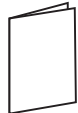
```
quand drapeau vert pressé
répéter indéfiniment
  se diriger vers pointeur de souris
  avancer de 10 pas
```

FAIS LE!

Clique sur le drapeau vert pour commencer.



Fais une carte



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

Danse le Twist

Joue un son et fais danser le personnage



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Danse le Twist



TU ES PRÊT(E)

Nouveau lutin



Choisis une image
ou un personnage qui danse

Nouveau son:



Choisis ou enregistre un son !
Choisis un son court !

ESSAIE CE SCRIPT

```
quand w est pressé
  jouer le son Tonight Im Getting Over You
  répéter 10 fois
    mettre l'effet tourner à 150
    attendre 0.45 secondes
    mettre l'effet tourner à -150
    attendre 0.45 secondes
```

Choisis tourner
à partir du menu déroulant

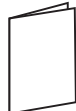
W

Appuie sur la touche w
pour commencer

FAIS LE!



Fais une carte



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

Tourbillon Spirale

Tourbillon Spirale



Déforme la photo en déplaçant la souris



x: -104 y: 138



x: 205 y: -145



x: -216 y: -92

<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

TU ES PRÊT(E)

Nouveau lutin

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

quand pressé

répéter indéfiniment

mettre l'effet tourner à **souris x**

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

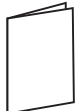
Remarque le changement des valeurs prises par les coordonnées du pointeur en déplaçant la souris

Nouveau lutin

x: 240 y: -180



Fais une carte



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

Anime le

Crée une simple animation



<http://scratch.mit.edu>

9

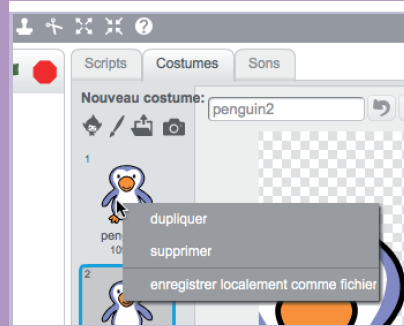
SCRATCH

Anime le



TU ES PRÊT(E)

Clique pour dupliquer le costume



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

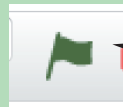


ESSAIE CE SCRIPT

```

quand le drapeau vert est pressé
  répéter indéfiniment
    basculer sur costume penguin1
    attendre 0.5 secondes
    basculer sur costume penguin2
    attendre 0.5 secondes
  
```

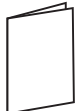
FAIS LE!



Clique le drapeau vert pour commencer



Fais une carte



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

Deplacer et animer

Un personnage s'anime en se déplaçant



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

Deplacer et animer



Nouveau lutin

TU ES PRÊT(E)

Clique pour ouvrir la bibliothèque des lutins.



Choisis un lutin qui a 2 ou plusieurs costumes.

ESSAIE CE SCRIPT

```

quand  pressé
  répéter indéfiniment
    costume suivant
    attendre 0.5 secondes
    avancer de 5 pas
    rebondir si le bord est atteint
  
```

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

ASTUCES



Ne pivote pas

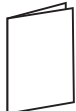
Clique sur le

Rotation à 360°

Position à gauche ou à droite



Fais une carte



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

Un Bouton Surprise

Fait ton propre bouton



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

Un Bouton Surprise



Nouveau lutin

TU ES PRÊT(E)

Choisis un tambour dans la catégorie des objets



Clique sur l'...

Tu peux changer le nom de ton lutin

ESSAIE CE SCRIPT

```

quand ce lutin est cliqué
ajouter à l'effet couleur 25
jouer du tambour nombre aléatoire entre 1 et 19 pendant 0.25 temps
ajouter à l'effet couleur -25

```

Insère le bloc nombre aléatoire

FAIS LE!

Clique pour voir et écouter le résultat



Fais une carte



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

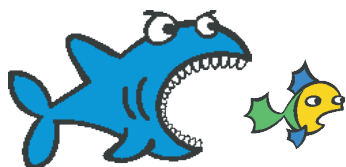
Compte les points

Ajoute un compteur de score à ton jeu

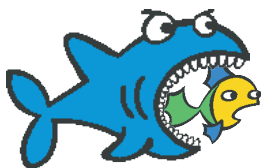
score 0



score 0



score 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

Compte les points

score 1



Scripts Costumes Sons

- Mouvement
- Apparence
- Son
- Stylo
- Données**
- Evènements
- Contrôle
- Capteurs
- Opérateurs
- Ajouter blocs

Créer une variable

Créer

Nouvelle variable

Nom de la variable: score

Pour tous les lutins Pour ce lutin uniquement

TU ES PRÊT(E)

Dans la catégorie des blocs choisis Données

Clique **Créer une variable**

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

ESSAIE CE SCRIPT

```

quand le drapeau vert est pressé
mettre score à 0
répéter indéfiniment
  tourner de nombre aléatoire entre 1 et 10 degrés
  avancer de 10 pas
  si Fish2 touché alors
    ajouter à score 1
    jouer le son pop
    avancer de -100 pas
    rebondir si le bord est atteint

```

Utilise le menu déroulant pour choisir le lutin que tu poursuis

Augmente le score de 1

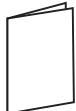
FAIS LE !



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