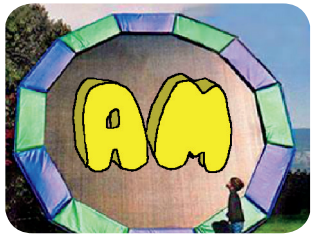
Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Targetes
Anima el Teu Nom



Anima les lletres del teu nom, inicials o paraula preferida.

scratch.mit.edu/name

Targetes
Anima el Teu Nom

Prova aquestes targetes en qualsevol ordre:

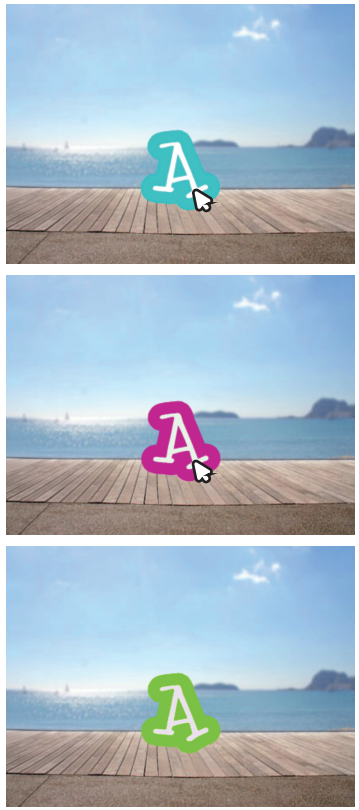
- **Colors a un Clic**
- **Giravolta**
- **Fes un So**
- **Lletres Balladores**
- **Canvia la Mida**
- **Prem una Tecla**
- **Arrossega-la**

scratch.mit.edu/name

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Colors a un Clic

Fes que una lletra canvïi de color quan hi facis clic.

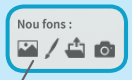


Anima el teu Nom 1

Colors a un Clic

scratch.mit.edu/name

PREPARA-HO



Tria un fons.

Escull una lletra de la categoria Lletres.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Prova diferents numeros.

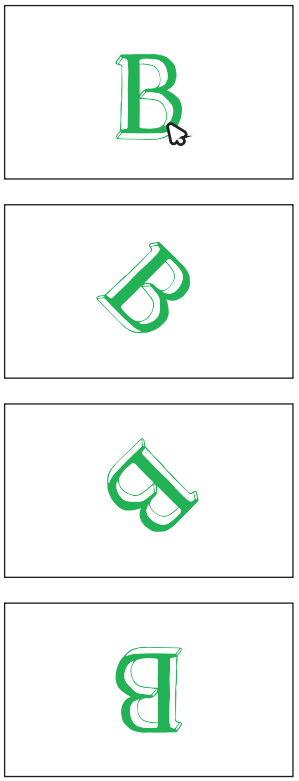
PROVA-HO

Clica la teva lletra.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Giravolta

Fes que una lletra giri quan hi facis clic.



Anima el teu Nom 2

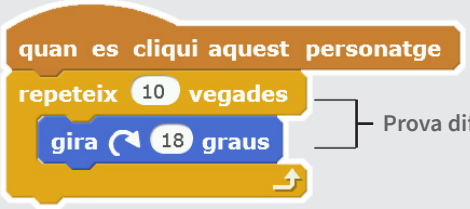
Giravolta

scratch.mit.edu/name

PREPARA-HO

Tria una lletra de la categoria Lletres.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Prova diferents números.

PROVA-HO

Clica la teva lletra.

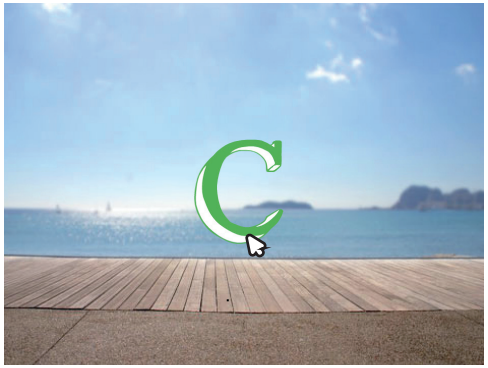
AJUDA EXTRA

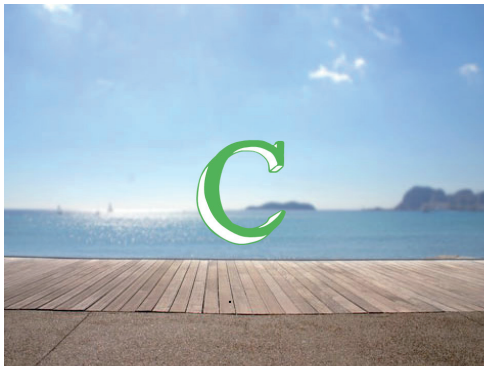
Clica aquest bloc per a re-iniciar la direcció del personatge.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Fes un So

Clica una lletra per a fer un so.



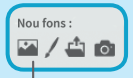


Anima el teu Nom 3

Fes un So

scratch.mit.edu/name

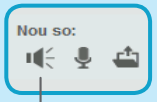
PREPARA-HO



Tria un fons.

Escull una lletra de la categoria Lletres.

Clica la pestanya Sons .



Escull un so.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes .

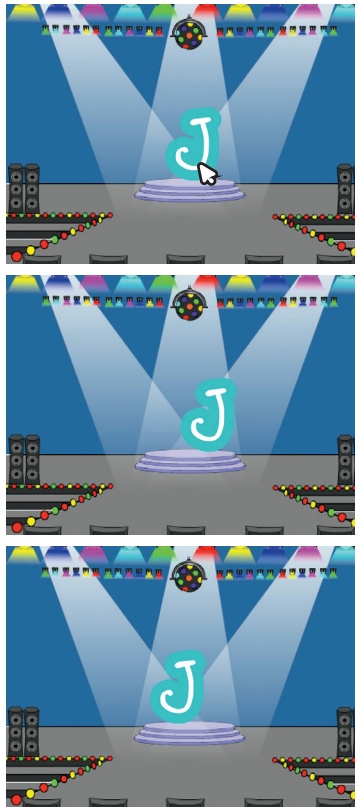
PROVA-HO

Clica la teva lletra.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Lletres Balladores

Fes una lletra que es mogui a ritme.

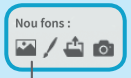


Anima el teu Nom 4

Lletres Balladores

scratch.mit.edu/name

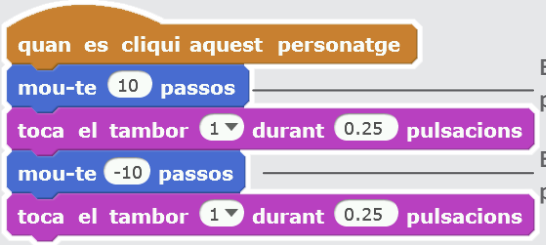
PREPARA-HO



Tria un fons.

Escul una lletra de la categoria Lletres.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

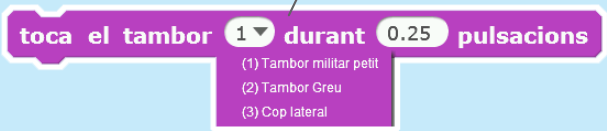


Escriu un número positiu per a moure endavant.

Escriu un número negatiu per a moure enrere.

AJUDA EXTRA

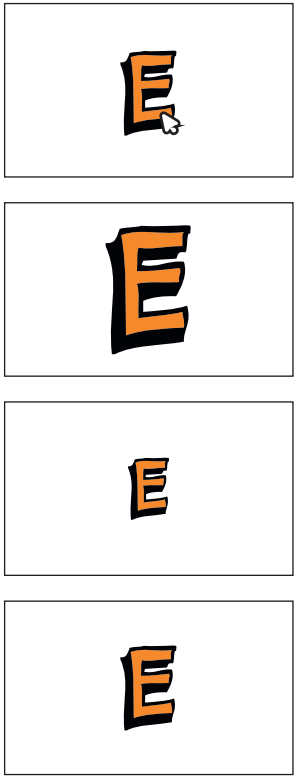
Pots escollir qualsevol timbal del menú.



Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Canvia la Mida

Fes que una lletra es faci més grossa i després més petita.



Anima el teu Nom 5

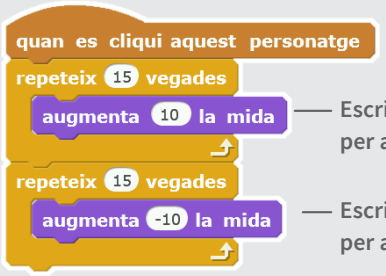
Canvia la Mida

scratch.mit.edu/name

PREPARA-HO

Escull una lletra de la categoria Lletres.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



— Escriu un número positiu per a fer-ho més gros.

— Escriu un número negatiu per a fer-ho més petit.

PROVA-HO

Clica la teva lletra.

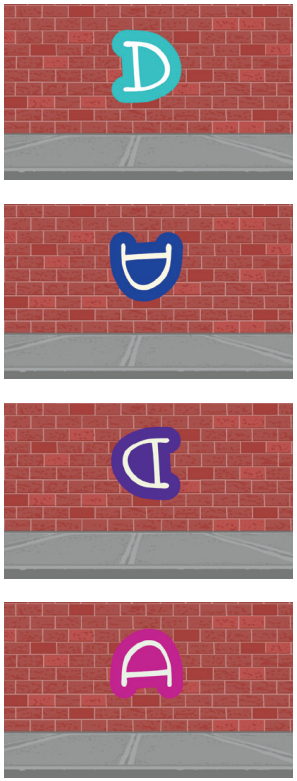
AJUDA EXTRA

Clica aquest bloc per a tornar a la mida inicial.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Prem una Tecla

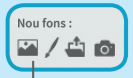
Prem un tecla que faci canviar la lletra.



Prem una Tecla

scratch.mit.edu/name

PREPARA-HO



Tria un fons.

Escull una lletra de la categoria Lletres.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Prova diferents números.

PROVA-HO

Prem la tecla **espai**.

AJUDA EXTRA

Pots escollir qualsevol tecla del menú. Després només hauràs de prémer aquella lletra!

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

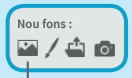
Arrossega-la

Fes arrossegar una lletra suaument d'un lloc a un altre.

Arrossega-la

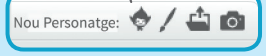
scratch.mit.edu/name

PREPARA-HO



Tria un fons.

Escull una lletra de la categoria Lletres.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS

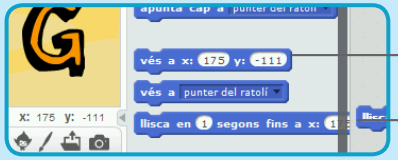
Prova diferents números.

PROVA-HO

Clica la teva lletra per a començar.

AJUDA EXTRA

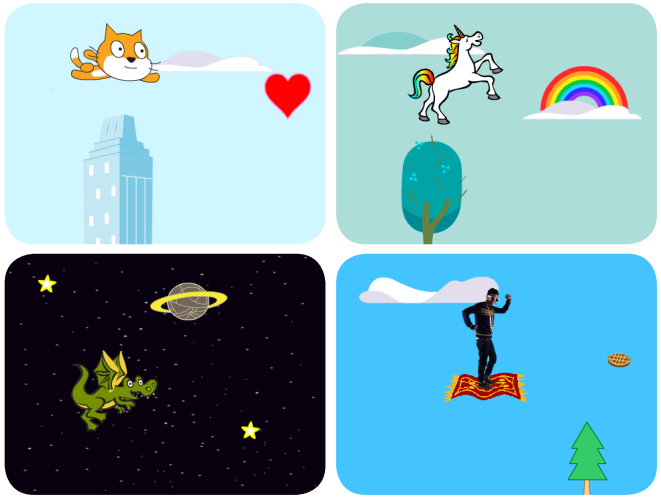
Arrossega el teu personatge on vulguis i afegeix un bloc **llisca** al teu programa.



Quan arrossegues un personatge, les seves posicions **x** i **y** canvien a la paleta de blocs.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Targetes Fes-lo volar



Escull qualsevol personatge i fes-lo volar!

scratch.mit.edu/fly

Targetes Fes-lo Volar

Utilitza les targetes en aquest ordre:

1. Tria un Personatge
2. Comença a Volar
3. Canvia el Fons
4. Fes-ho interactiu
5. Núvols en Suspensió
6. Cors Voladors
7. Acumula Punts

scratch.mit.edu/fly

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Tria un Personatge

Escull un personatge per a fer-lo volar.

Fes-lo Volar

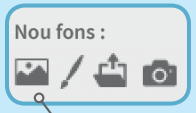
1

SCRATCH

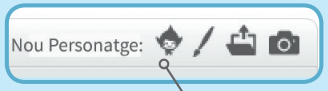
Tria un Personatge

scratch.mit.edu/fly

PREPARA-HO

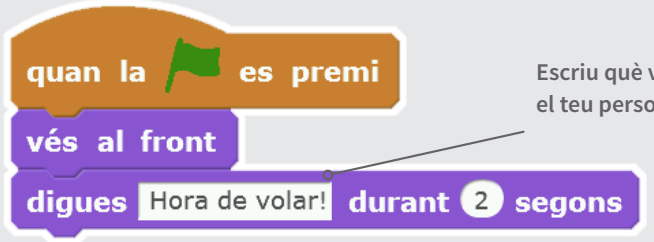


Escull un fons.



Tria un personatge de l'apartat **Volant**.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Escriu què vols que digui el teu personatge.

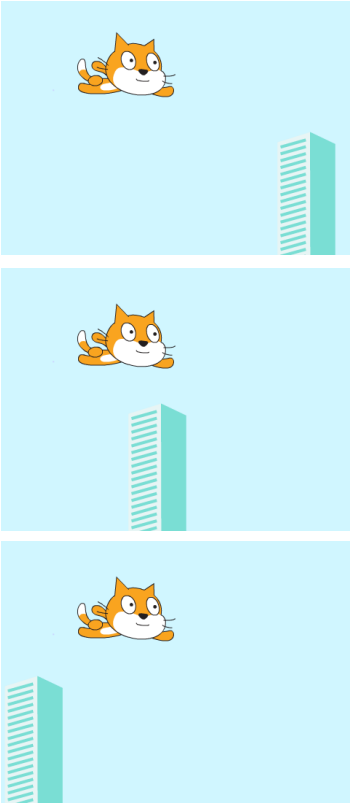
PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Comença a Volar

Mou l'Escenari per tal que sembli que el teu personatge està volant.



Fes-lo Volar

2

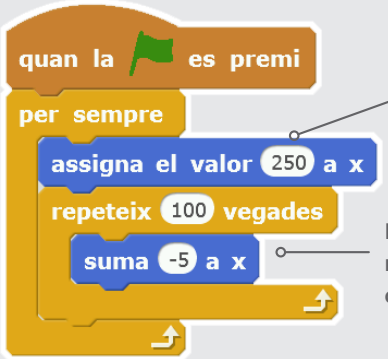
Comença a Volar

scratch.mit.edu/fly

PREPARA-HO

Tria el personatge que sobrevolaràs, com per exemple Edificis.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

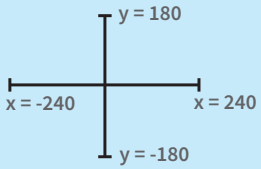


Comença pel cantó dret de l'escenari.

Escriu-hi un nombre negatiu per a desplaçar-te cap a l'esquerra.

AJUDA EXTRA

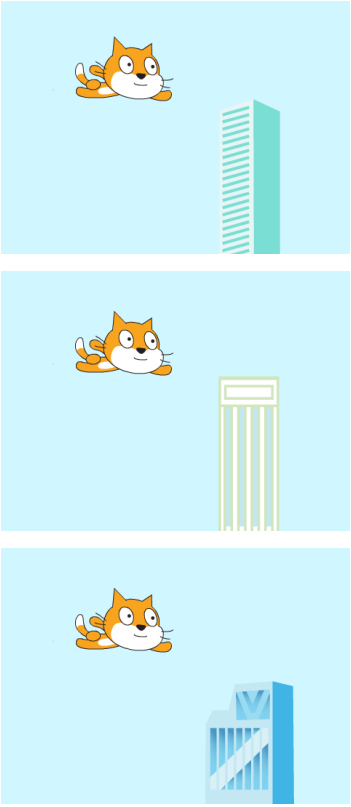
x és la posició horitzaontal a l'Escenari.



Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Canvia el Fons

Afegeix varietat al teu Escenari.

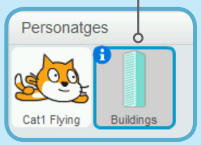


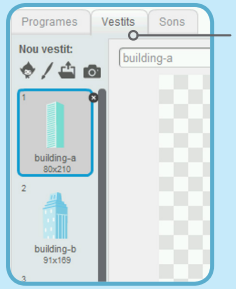
Canvia el Fons

scratch.mit.edu/fly

PREPARA-HO

Clica per a seleccionar **Buildings**.

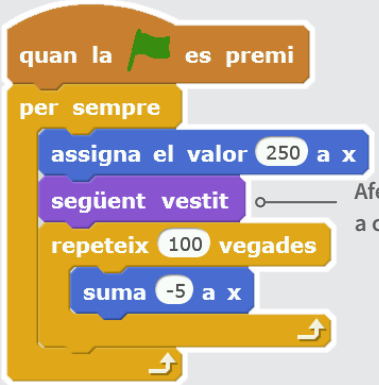




Clica la pestanya **Vestits** per a veure els diferents vestits que té.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes.



Afegeix aquest bloc per a canviar de vestits.

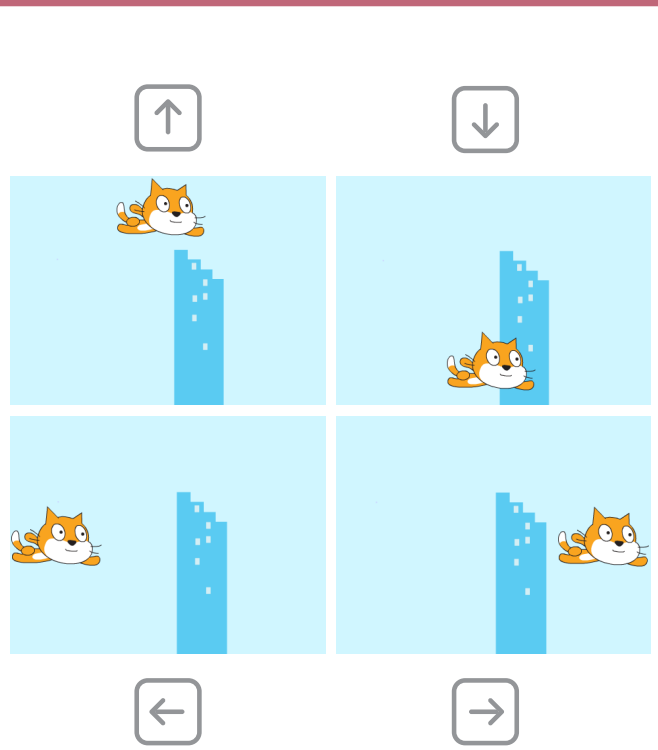
PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Fes-ho Interactiu

Fes que el teu personatge es mogui quan premis una tecla.



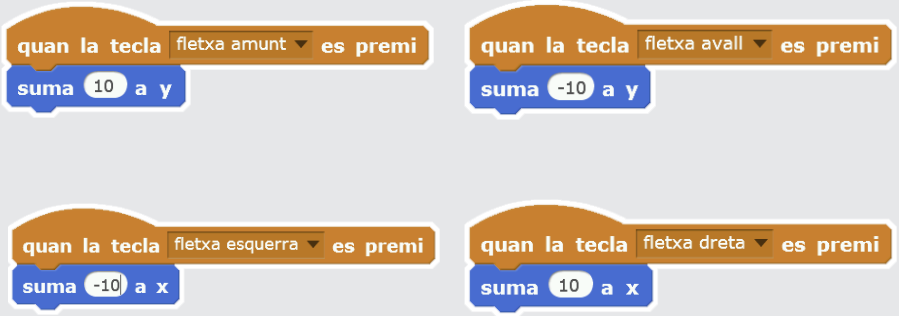
Fes-ho Interactiu

scratch.mit.edu/fly

PREPARA-HO

Clica per a seleccionar el teu personatge volador.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



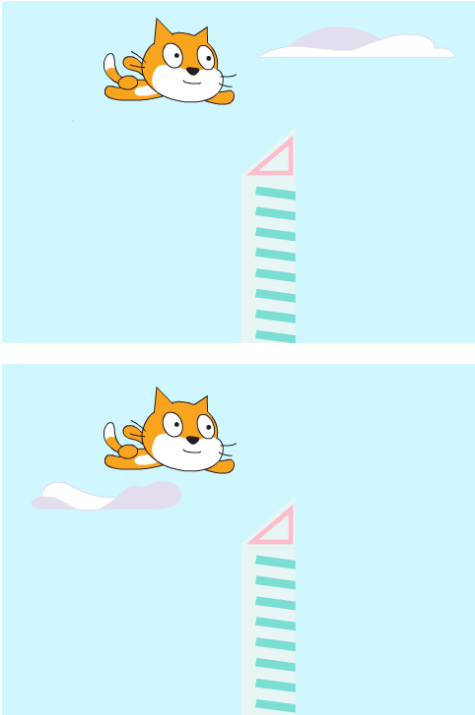
PROVA-HO

Prem les telces de fletxes del teu teclat per a fer que el teu personatge es mogui.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Núvols en Suspensió

Fes núvols que quedin suspesos a l'aire!



Fes-lo Volar

5

SCRATCH

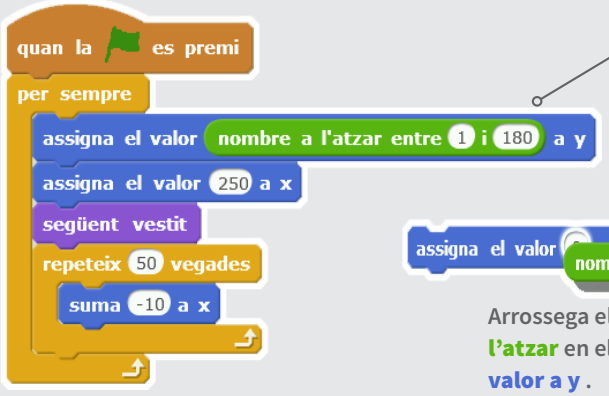
Núvols en Suspensió

scratch.mit.edu/fly

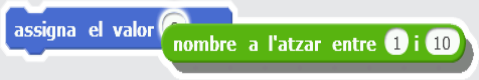
PREPARA-HO

Tria Núvols de la biblioteca.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



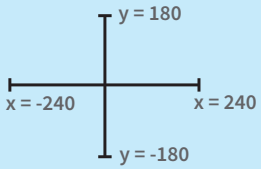
Escriu 180 per a mantenir el núvol a la part superior.



Arrossega el bloc **nombre a l'atzar** en el bloc **assigna el valor a y** .

AJUDA EXTRA

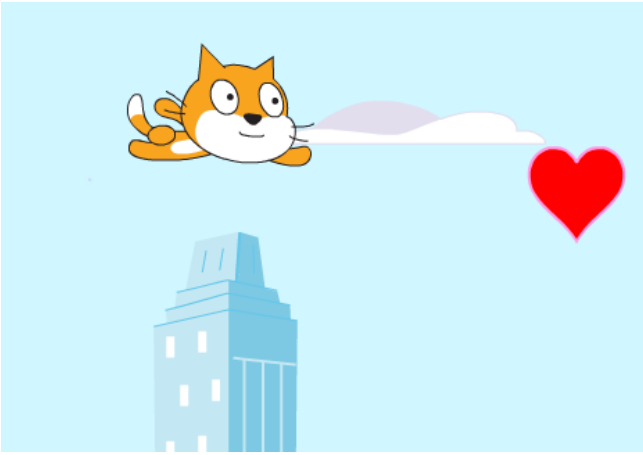
y és la posició vertical a l'Escenari.



Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Cors Voladors

Afegeix cors o altres objectes voladors a recollir.



Fes-lo Volar

6

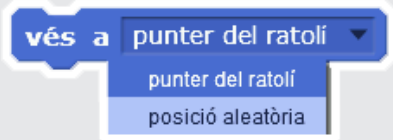
Cors Voladors

scratch.mit.edu/fly

PREPARA-HO

Tria un personatge, com per exemple un cor.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Escull la opció posició aleatòria del menú.

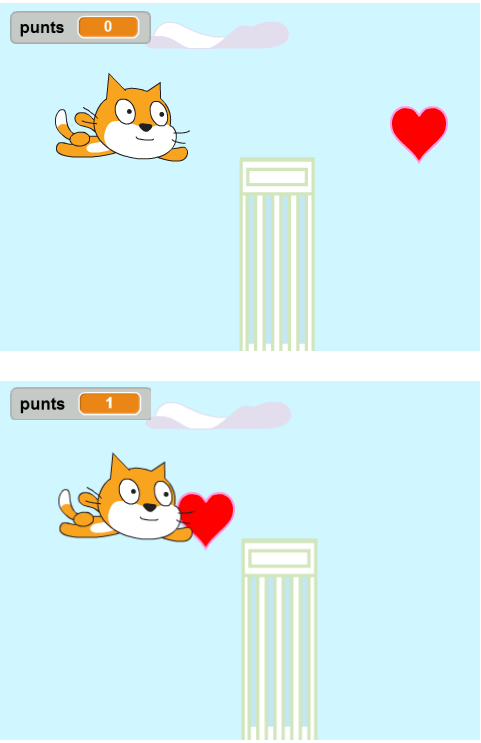
PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Acumula Punts

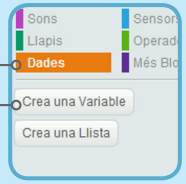
Afegeix un punt cada vegada que que toquis un cor o un altre objecte.



Acumula Punts

scratch.mit.edu/fly

PREPARA-HO



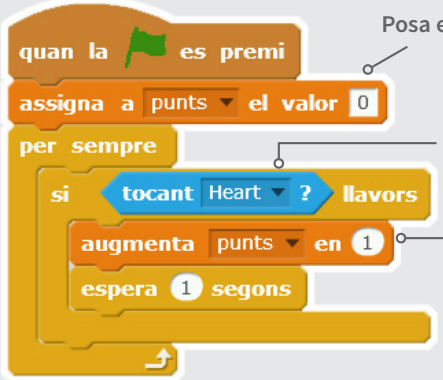
Tria **Dades.**

Clica el botó **Crea una Variable.**

Anomena aquesta variable **punts** i clica **D'acord.**

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Tria el teu personatge volador.



Posa els punts a 0 .

Escull Heart del menú.

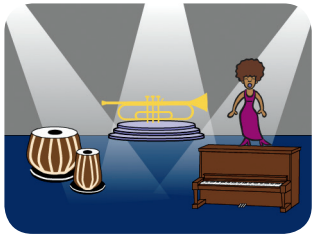
Afegeix un punt.

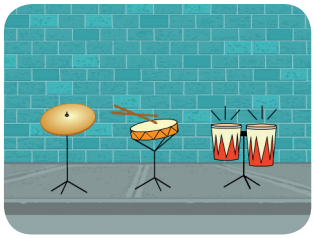
PROVA-HO

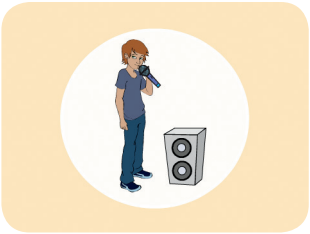
Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Targetes de Fer Música







Tria instruments, afegeix sons, i prem tecles per a fer música.

scratch.mit.edu/music

Targetes de Fer Música

Prova aquestes targetes en qualsevol ordre:

- Toca el Timbal
- Crea un Ritme
- Anima un Timbal
- Crea una Melodia
- Toca un Acord
- Cançó sorpresa
- Sons Bucals
- Grava Sons
- Toca una Cançó

scratch.mit.edu/music

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Toca el Timbal

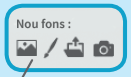
Prem una tecla per a fer el so del timbal.

Fer Música 1

Toca el Timbal

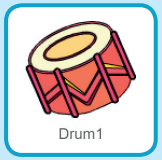
scratch.mit.edu/music

PREPARA-HO



Tria un fons.

Tria un timbal de l'apartat Música.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Selecciona el so que vulguis del menú.

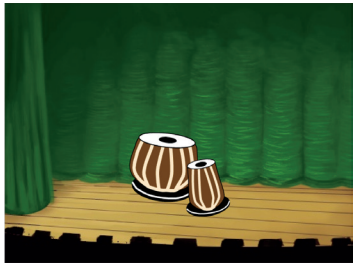
PROVA-HO

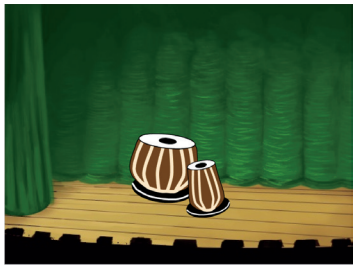
Prem la tecla **espai** per a començar.

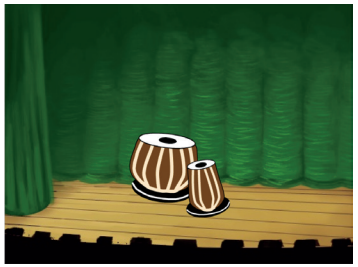
Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Crea un Ritme

Toca una seqüència de sons de timbal.



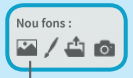




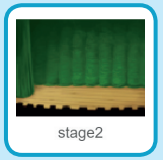
Crea un Ritme

scratch.mit.edu/music

PREPARA-HO



Tria un fons.



Escull un timbal de l'apartat Música.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Escriu quants cops vols que es repeteixi.

Prova diferents números per a canviar el ritme.

PROVA-HO

Prem la tecla **espai** per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Anima un Timbal

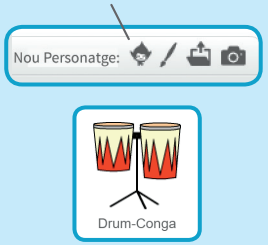
Canvia els vestits per a animar-lo.

Anima un Timbal

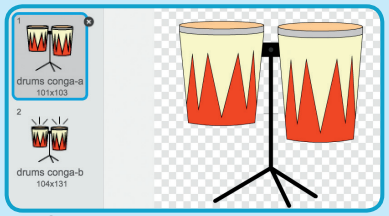
scratch.mit.edu/music

PREPARA-HO

Tria un timbal de l'apartat Música.



Clica la pestanya Vestits per a veure els vestits.



Pot fer servir les eines de pintura per a canviar els colors.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes.

PROVA-HO

Prem la tecla **fletxa esquerra** per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Crea una Melodia

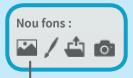
Toca una sèrie de notes.

Fer Música 4

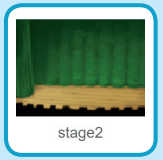
Crea una Melodia

scratch.mit.edu/music

PREPARA-HO

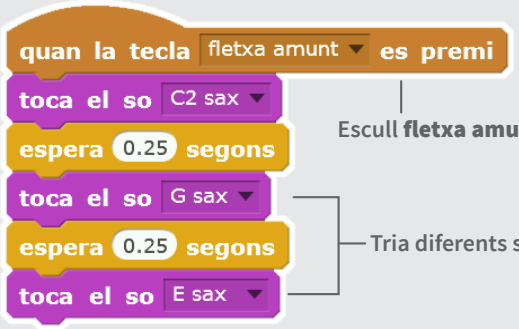


Escull un fons.



Tria un instrument de l'apartat de Música.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Escull **fletxa amunt** (o una altra tecla).

Tria diferents sons.

PROVA-HO

Prem la tecla **fletxa amunt** per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Toca un Acord

Toca més d'un so per a crear un acord.

Fer Música 5

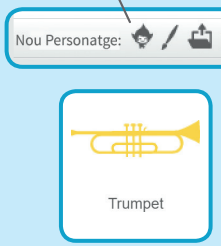
Toca un Acord

scratch.mit.edu/music

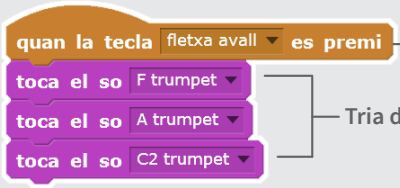
PREPARA-HO

Escull un fons.

Tria un instrument de l'apartat Música.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS



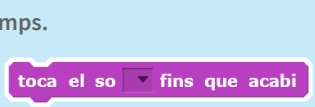
Escull **fletxa avall** (o una altra tecla).

Tria diferent sons.

AJUDA EXTRA

Fes servir el bloc

per a fer que els sons es reprodueixin al mateix temps.

Fes servir 

per a reproduir sons un rere l'altre.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Cançó Sorpresa

Toca un so a l'atzar d'una llista de sons.

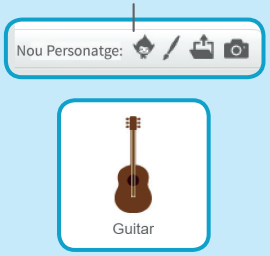
Fer Música 6

Cançó Sorpresa

scratch.mit.edu/music

PREPARA-HO

Tria un instrument de l'apartat Música.



Clica la pestanya Sons per veure tots els sons del teu instrument.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes.

Tria **fletxa dreta**.

Insereix un bloc **nombre a l'atzar**.

Escriu el nombre de sons del teu instrument.

PROVA-HO

Prem la **fletxa dreta** per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Sons Bucals

Toca una sèrie sons bucals.

Sons Bucals

scratch.mit.edu/music

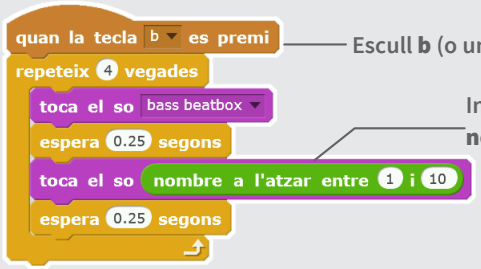
PREPARA-HO

Escull el Micròfon.

Clica la pestanya Sons per veure tots els sons bucals (beatbox sounds).

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes .



Escull **b** (o una altra tecla).

Insereix un bloc **nombre a l'atzar** .

PROVA-HO

Prem la tecla **B** per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

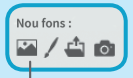
Grava Sons

Crea els teus propis sons per tocar.

Grava Sons

scratch.mit.edu/music

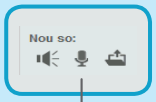
PREPARA-HO



Escull un fons.

Tria qualsevol personatge.

Clica la pestanya Sons .



Clica aquesta icona. (Necessitaràs un micròfon.)

Clica per a gravar un so curt, com "boing" o "bop."

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes .

Escull **c** (o una altra tecla).

PROVA-HO

Prem la tecla **C** per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Toca una Cançó

Afegeix un bucle musical com a música de fons.

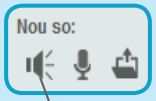
Toca unaCançó

scratch.mit.edu/music

PREPARA-HO

Escull un personatge, com per exemple, Speaker.

Clica la pestanya Sons.



Tria un so de la categoria **Bucles Musicals** .

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

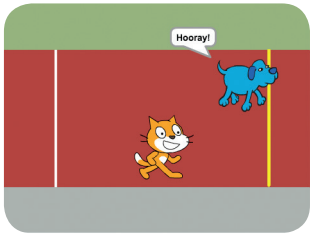
Clica la pestanya Programes.

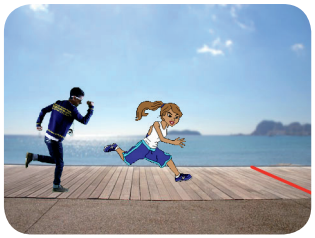
AJUDA EXTRA

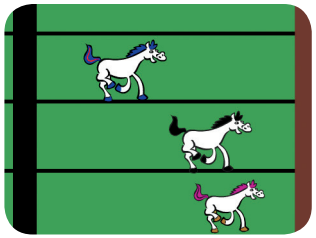
Assegura't de fer servir toca el so fins que acabi (i no toca el so) o la música s'aturarà sola.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Targetes del Joc de Curses







Crea un joc en el qual dos personatges competeixen en una cursa.

scratch.mit.edu/racegame

Targetes del Joc de Curses

Utilitza les targetes en aquest ordre:

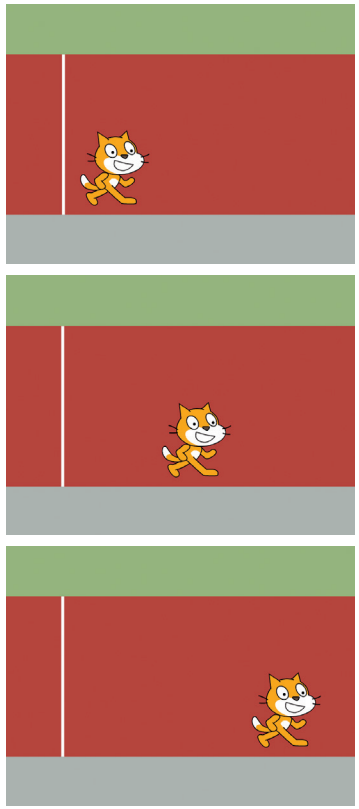
1. Comença la Cursa
2. Preparats!
3. Arribar a la meta
4. Tria un corredor
5. Afegeix un So
6. Anima la Cursa
7. Corre contra l'Ordinador

scratch.mit.edu/racegame

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Comença la Cursa

Fes que el teu personatge es mogui en una pista.



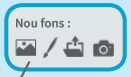
Joc de Curses

1

Comença la Cursa

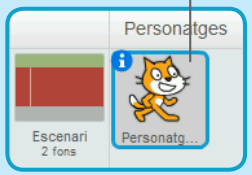
scratch.mit.edu/racegame

PREPARA-HO



Tria un fons.

Clica per a seleccionar el gat.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes .

Prova diferents números per a canviar la velocitat.

PROVA-HO

Prem la tecla **espai** per a moure el personatge.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Preparats!

Tria un punt de partida per al teu personatge.

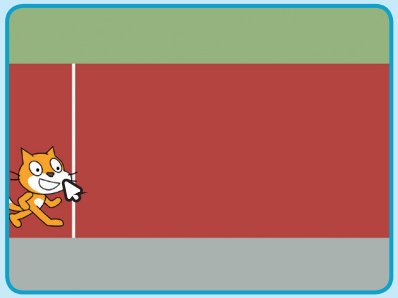
Joc de Curses 2 SCRATCH

Preparats!

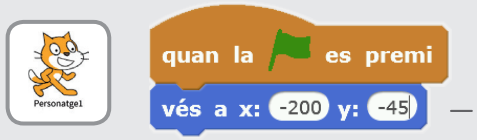
scratch.mit.edu/racegame

PREPARA-HO

Arrossega el teu personatge al punt que vulguis de l'Escenari.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS



— Estableix la posició inicial. (Els teus números poden ser diferents.)

PROVA-HO

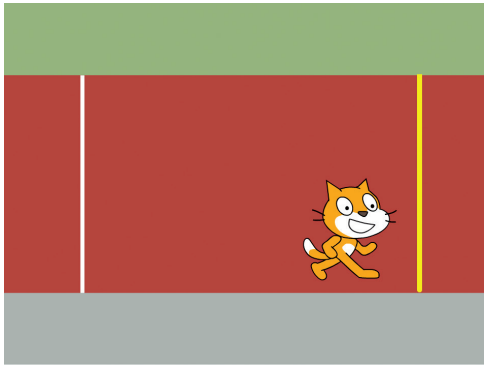
Prem la tecla **espai** per a moure el teu personatge.

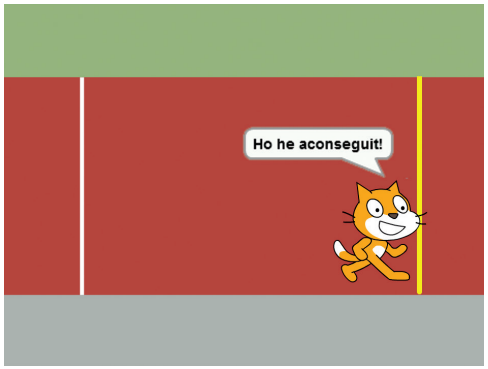
Clica la bandera verda per a tornar a l'inici.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Arribar a la meta

Fes que el teu personatge faci alguna cosa quan arribi a la meta.





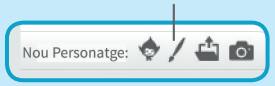
Joc de Curses 3 SCRATCH

Arribar a la meta

scratch.mit.edu/racegame

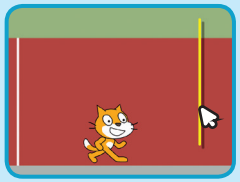
PREPARA-HO

Clica el pinzell per a dibuixar un personatge nou.



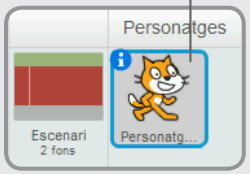
Selecciona l'eina **Línia** i dibuixa una línia.
(Per a poder fer la línia recta, mantingues premuda la tecla Shift mentre traces la línia).

Arrossega la línia (Personatge2) on vulguis de l'Escenari.

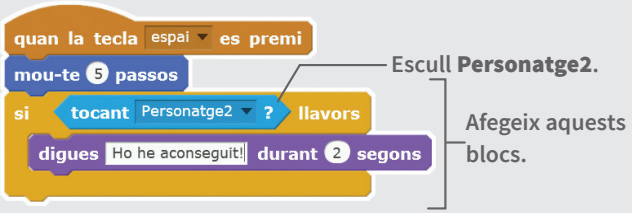


AFEGEIX AQUETS BLOCS

Clica per a triar el gat.



Clica la pestanya Programes .



Escull **Personatge2**.

Afegeix aquests blocs.

PROVA-HO

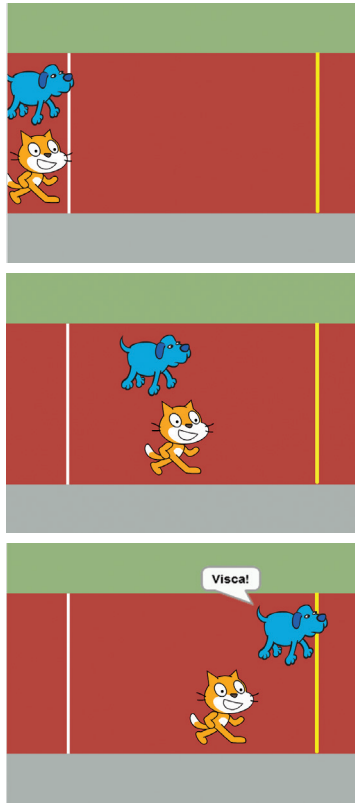
Clica la bandera verda per a començar.

Vés prement la tecla **espai** fins que arribis a la meta!

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Tria un Corredor

Afegeix un altre personatge amb qui competir.



Joc de Curses 4

Tria un Corredor

scratch.mit.edu/racegame

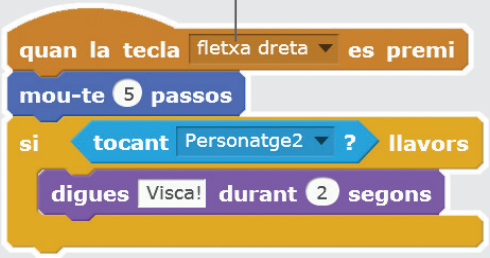
PREPARA-HO

Escull un altre personatge per a ser el 2n corredor.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Arrossega el teu personatge on vols que comenci.

Tria la tecla **fletxa dreta** o qualsevol altra tecla.



PROVA-HO

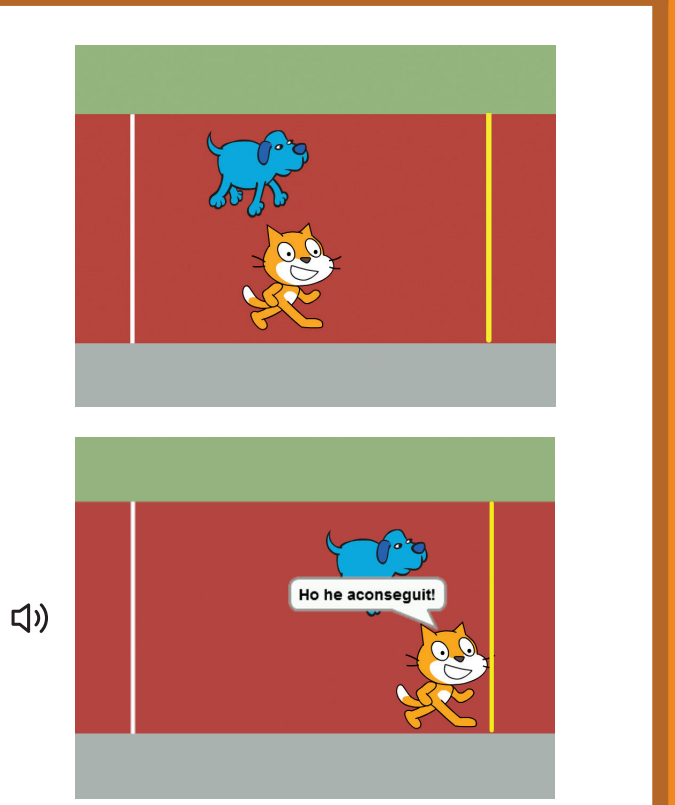
Clica la bandera verda per a començar.

Prem la tecla **espai** i la tecla **fletxa dreta** per a fer córrer la cursa als teus personatges.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Afegeix un So

Reprodueix un so quan algú guanyi la cursa.



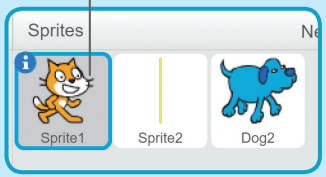
Joc de Curses 5

Afegeix un So

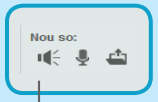
scratch.mit.edu/racegame

PREPARA-HO

Clica per a seleccionar el gat.



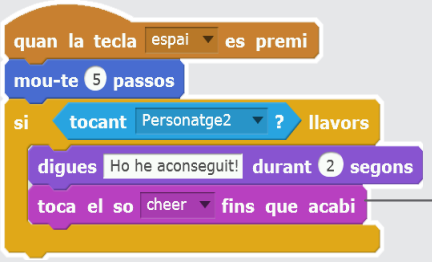
Clica la pestanya Sons.



Tria un so de la llibreria de Sons que expressi alegria.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes.



Afegeix aquest bloc per a reproduir el so.

PROVA-HO

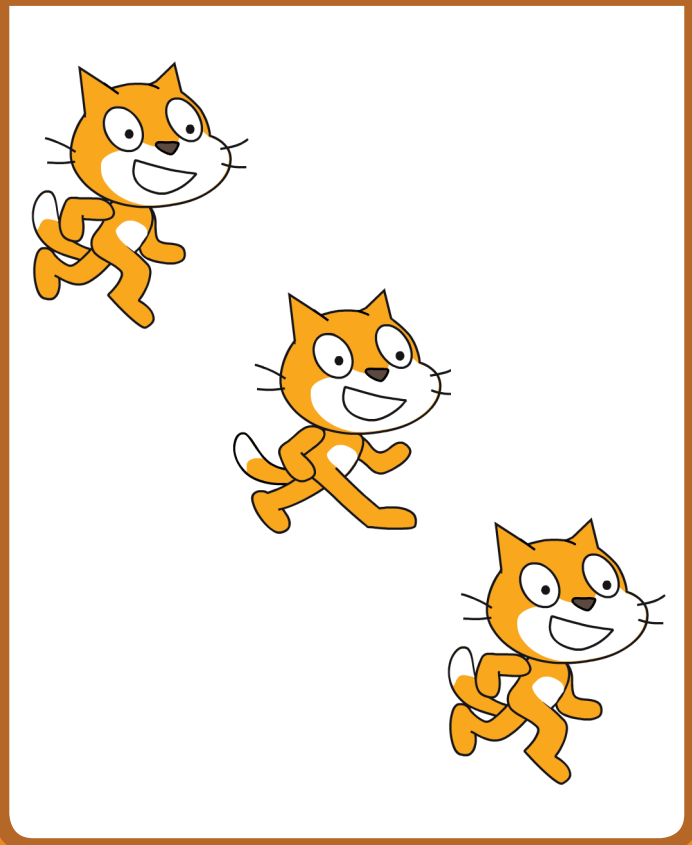
Clica la bandera verda per a començar.

Prem la tecla **espai** fins que creuis la meta!

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Anima la Cursa

Canvia el vestit del teu personatge per tal que sembli que corre.



Joc de Curses

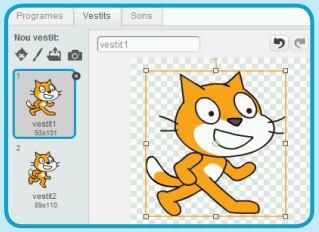
6

Anima la Cursa

scratch.mit.edu/racegame

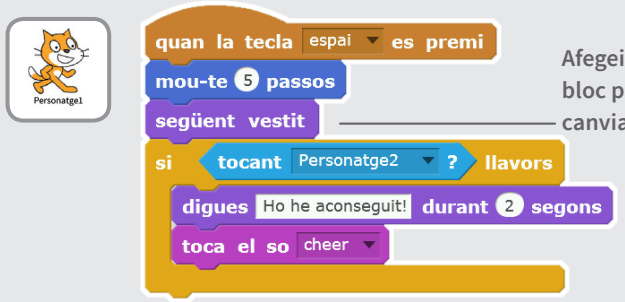
PREPARA-HO

Clica la pestanya Vestits per a veure els vestits del teu personatge.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes .



Afegeix aquest bloc per a anar canviant vestits.

PROVA-HO

Prem la tecla **espai**.

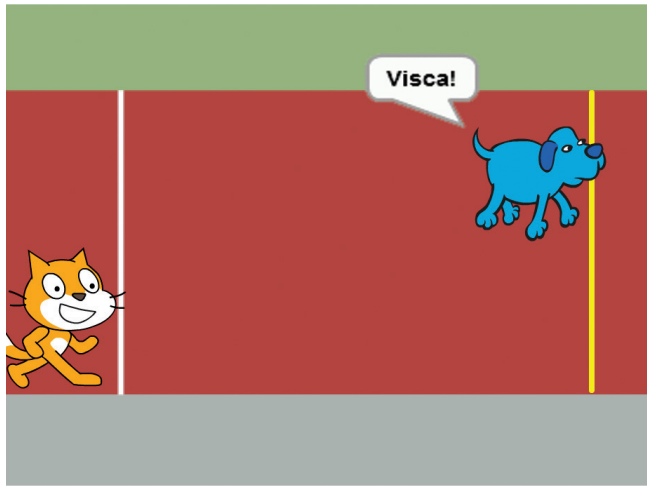
AJUDA EXTRA

Pots animar qualsevol personatge que tingui més d'un vestit.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Corre contra l'Ordinador

Corre contra un personatge que es mou automàticament.



Joc de Curses

7

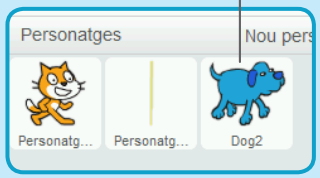
SCRATCH

Corre contra l'Ordinador

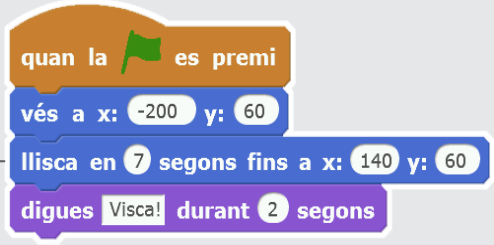
scratch.mit.edu/racegame

PREPARA-HO

Tria el personatge que vols que es mogui automàticament.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Prova a posar-hi un nombre petit de segons per a córrer més.

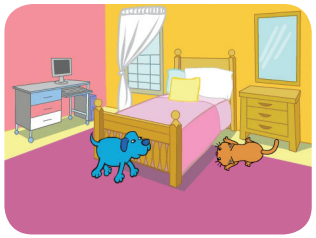
PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Prem la tecla **espai** per a moure l'altre personatge.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Targetes del Joc de Fet i Amagar



Crea un joc d'amagar amb personatges que apareixen i desapareixen.

scratch.mit.edu/hide

SCRATCH

Targetes del Joc de Fet i Amagar

Utilitza les targetes en aquest ordre:

1. **Desapareix**
2. **Clica i parla**
3. **Aparició sorpresa**
4. **Sigues aleatori!**
5. **Clica i puntua**
6. **Lloc on amagar-se**

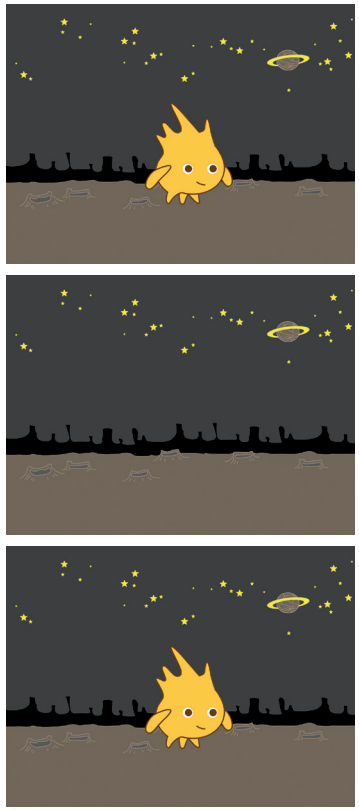
scratch.mit.edu/hide

SCRATCH

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Desapareix

Fes que un personatge desaparegui i aparegui de nou.

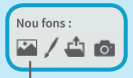


Joc de Fet i Amagar 1

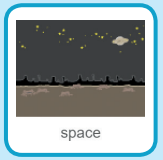
Desapareix

scratch.mit.edu/hide

PREPARA-HO

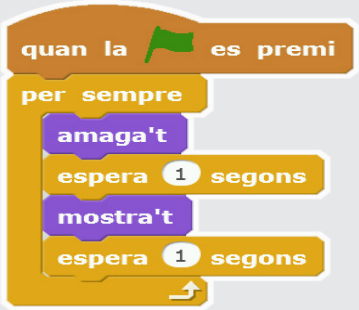


Tria un fons.



Escull un personatge a amagar.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



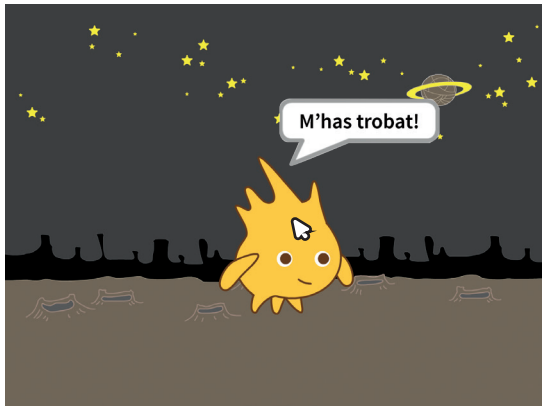
PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Clica i Parla

Fes que el teu personatge parli quan el trobes.



Joc de Fet i Amagar 2

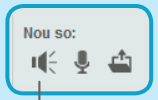
Clica i Parla

scratch.mit.edu/hide

PREPARA-HO

Clica per a seleccionar el teu personatge.

Clica la pestanya Sons .



Escull un so de la biblioteca de Sons.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes .

Escriu què vols que digui el personatge.

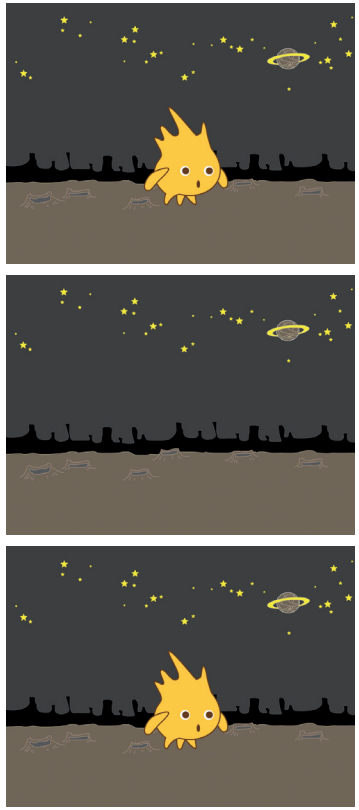
PROVA-HO

Clica el teu personatge.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Aparició Sorpresa

Fes que un personatge s'esperi un temps aleatori abans de tornar-se a mostrar.



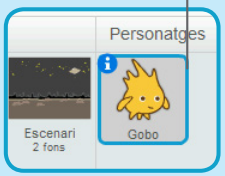
Joc de Fet i Amagar 3

Aparició Sorpresa

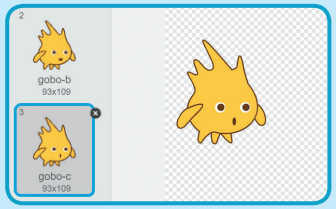
scratch.mit.edu/hide

PREPARA-HO

Clica per a seleccionar el teu personatge.

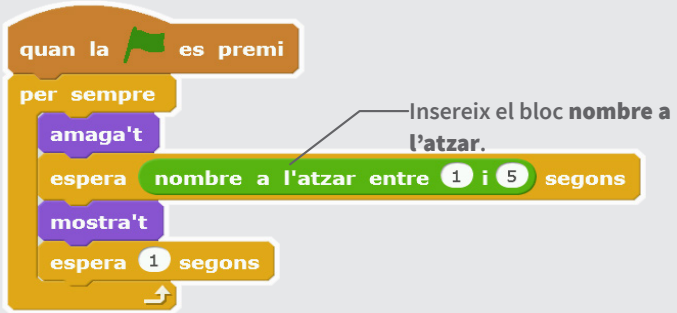


Clica la pestanya Vestits i escull el vestit que vols.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes .



AJUDA EXTRA

Juga amb el temps! Prova a escriure diferents intèrvals.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Sigues Aleatori!

Fes que un personatge salti a llocs aleatoris de l'Escenari.

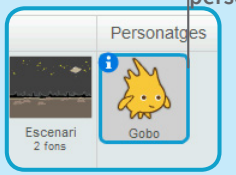
Joc de Fet i Amagar 4

Sigues Aleatori!

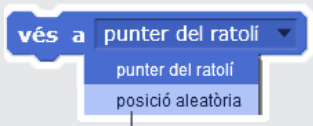
scratch.mit.edu/hide

PREPARA-HO

Clica per a seleccionar el teu personatge.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Escull **posicó aleatòria** del menú.

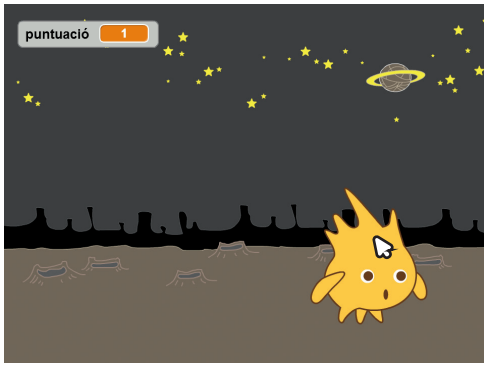
PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Clica i puntua

Aconsegueix un punt cada cop que cliquis un personatge.



Joc de Fet i Amagar 5

SCRATCH

Clica i puntua

scratch.mit.edu/hide

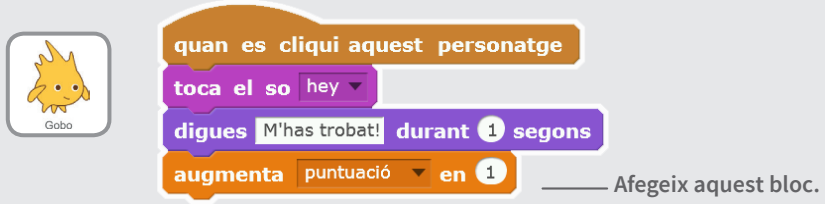
PREPARA-HO

Tria **Dades**.

Clica el botó **Fes una Variable**.

Anomena aquesta variable **puntuació** i clica **D'Acord**.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Afegeix aquest bloc.

AJUDA EXTRA

Afegeix aquest programa per a fer re-iniciar la puntuació quan es premi la bandera verda.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Lloc on amagar-se

Fes que un personatge s'amagui rere quelcom.

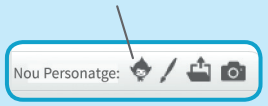
Joc de Fet i Amagar 6

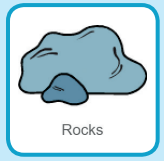
Lloc on Amagar-se

scratch.mit.edu/hide

PREPARA-HO

Tria un personatge per a ser un lloc on amagar-se, com per exemple, Rocks.





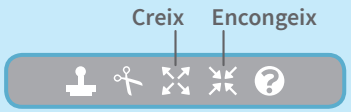
Tria després un altre personatge que serà qui s'amagui.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Escull el lloc on amagar-se.

AJUDA EXTRA

Clica l'eina **Creix** o **Encongeix** i després el personatge per a fer-lo més gros o petit.



Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Targetes del Joc de la Moda

Vesteix un personatge amb diferents peces i estils.

scratch.mit.edu/fashion

Targetes del Joc de la Moda

Comença per la primera targeta i segueix les altres en aquest ordre:

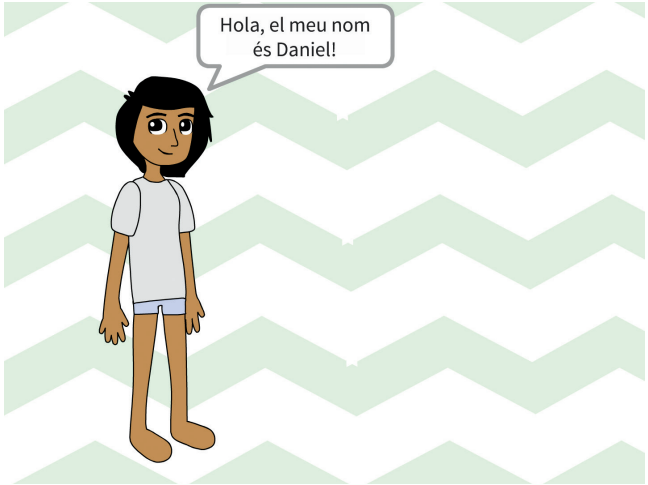
- Tria el Teu Personatge
- Juga amb els Colors
- Canvia Estils
- Canvia el Fons
- Prepara't la Roba
- Arrossega-ho a Lloc
- Col·loca't la roba

scratch.mit.edu/fashion

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Tria el Teu Personatge

Tria el teu personatge i
fes que digui alguna cosa.

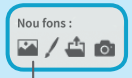


Joc de la Moda 1

Tria el Teu Personatge

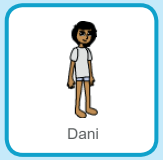
scratch.mit.edu/fashion

PREPARA-HO



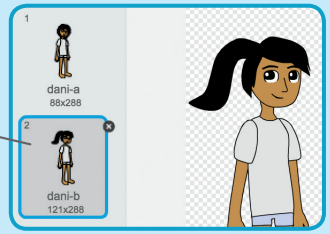
Escull un fons.

Escull un personatge de l'apartat Disfressa.



Clica la pestanya Vestits .

Tria l'aparença que vols que tingui.



Pots fer servir la galleda de pintura per a canviar colors!

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pesatanya Programes .

Estableix la posició inicial.

Escriu què vols que digui el personatge.

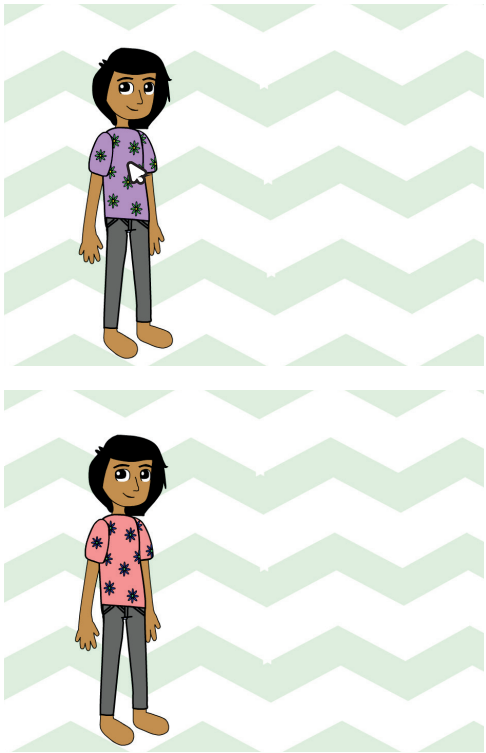
PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Juga amb els Colors

Clica per a canviar el color de la roba.



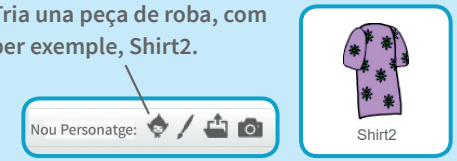
Joc de la Moda 2

Juga amb els Colors

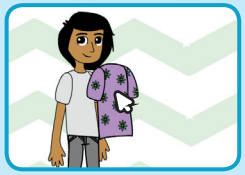
scratch.mit.edu/fashion

PREPARA-HO

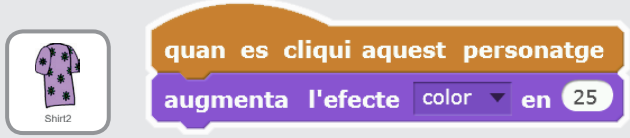
Tria una peça de roba, com per exemple, Shirt2.



Arrossega la roba a sobre el teu personatge.

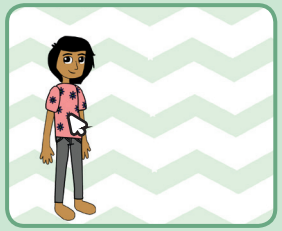


AFEGEIX AQUESTS BLOCS



PROVA-HO

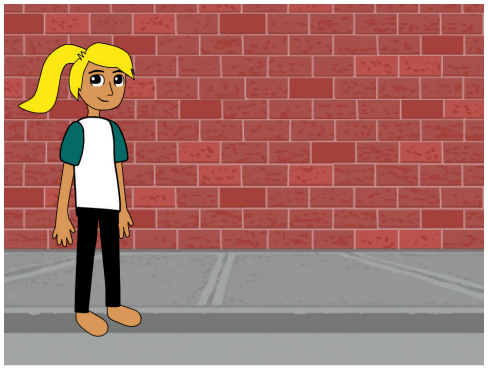
Clica a la teva roba per a que canviï de color.

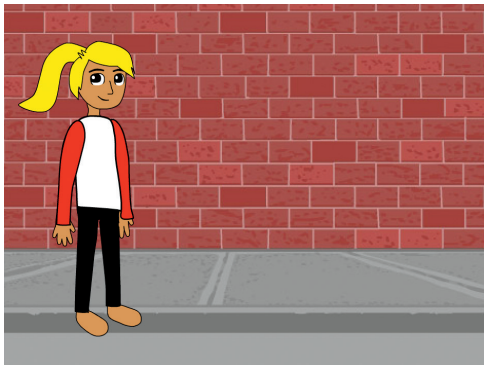


Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Canvia Estils

Prem una tecla per a canviar la roba.





Joc de la Moda 3

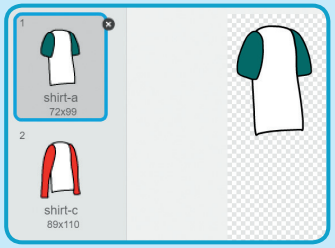
Canvia Estils

scratch.mit.edu/fashion

PREPARA-HO

Tria una peça de roba, com per exemple, Shirt.

Clica-la pestanya Vestits .



AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes .

Canvia vestits.

Manté la camisa al davant del teu personatge.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Prem la tecla **espai** per a canviar estils.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

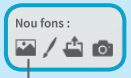
Canvia el Fons

Clica un botó per a canviar el fons.

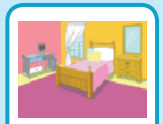
Canvia el Fons

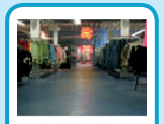
scratch.mit.edu/fashion

PREPARA-HO



Escull dos fons.





Escull com a personatge un botó de la galeria, com per exemple Arrow1.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Tria **següent fons de pantalla** del menú.

PROVA-HO

Clica el teu botó per a canviar els fons.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Prepara't la Roba

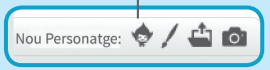
Prepara les peces de roba en la seva posició inicial.

Prepara't la Roba

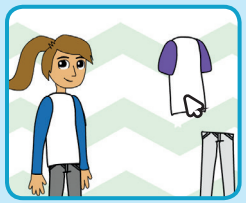
scratch.mit.edu/fashion

PREPARA-HO

Tria unes quantes peces de roba i accessoris.



Col·loca-les a la vora del teu personatge.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Estableix la posició d'inici per a cadascuna de les peces.
(Els teus números poden variar.)

PROVA-HO

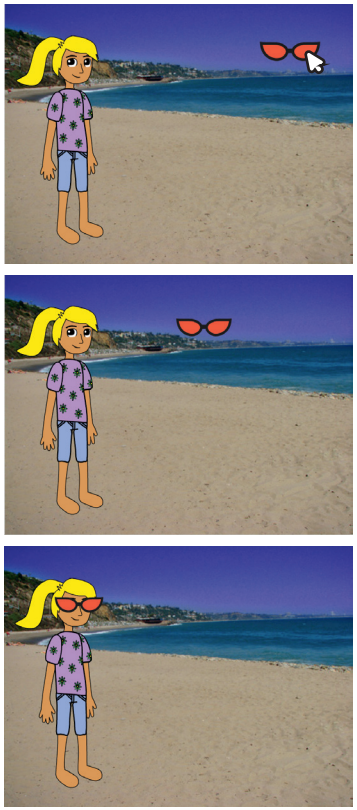
Arrossega les peces de roba a sobre el teu personatge.

Clica la bandera verda per a re-iniciar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Arrossega-ho a Lloc

Fes que els accessoris s'arrosseguin al lloc correcte.



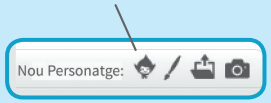
Joc de la Moda 6

Arrossega-ho a Lloc

scratch.mit.edu/fashion

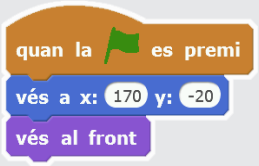
PREPARA-HO

Tria una peça de roba o un accessori, com per exemple, Sunglasses1.

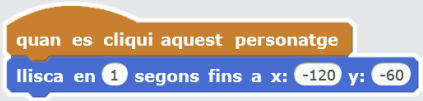


AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Estableix la posició d'inici.



Arrossega les ulleres a sobre el teu personatge i afegeix el bloc **llisca**.



Els teus números poden variar.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Clica les ulleres per a fer-les lliscar fins al teu personatge.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Col·loca't la roba

Fes que les peces de roba encaixin a lloc.

Col·loca't la roba

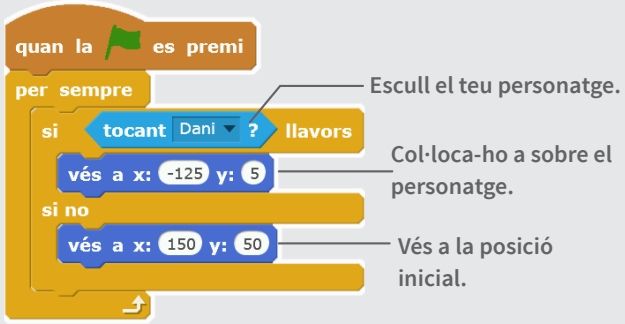
scratch.mit.edu/fashion

PREPARA-HO

Tria una peça de roba o un accessori, com per exemple, Vest.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Arrossega la peça al damunt del personatge i escriu aquests blocs.



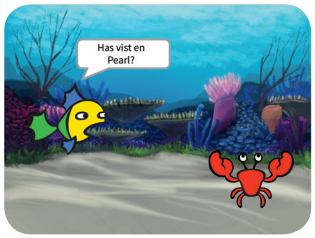
PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Arrossega peces de roba a sobre el personatge. Quedaran col·locades a lloc!

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Targetes
Crea una Història



Escull personatges, afegeix converses, i fes que la teva història cobri vida.

scratch.mit.edu/story

Targetes
Crea Una Història

Comença per la primera targeta i després prova les altres en l'ordre que vulguis:

- **Comença una història**
- **Mostra un Personatge**
- **Crea una Conversa**
- **Canvia Escenaris**
- **Llisca a un racó**
- **Apareix a l'Escenari**
- **Fes-ho Interactiu**
- **Afegeix la teva veu**
- **Clica un Botó**

scratch.mit.edu/story

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

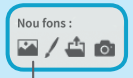
Comença una Història

Escull una escena i introdueix un personatge.

Comença una Història

scratch.mit.edu/story

PREPARA-HO



Escull un fons.

Tria un personatge.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Escriu què vols que digui el teu personatge.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Mostra un Personatge

Fes que aparegui un nou personatge a l'escena.

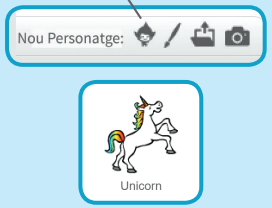
Crea una Història 2

Mostra un Personatge

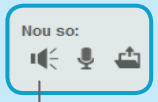
scratch.mit.edu/story

PREPARA-HO

Tria un personatge.



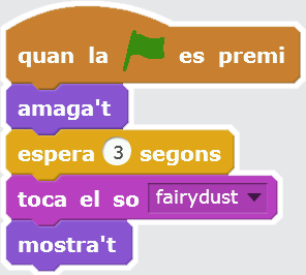
Clica la pestanya Sons.



Escull un so, com per exemple fairydust.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes.



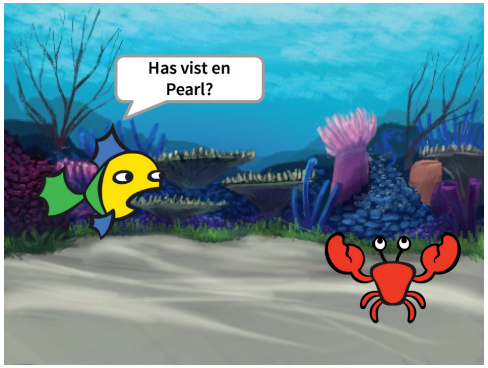
PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Crea una Conversa

Fes que els teus personatges parlin l'un amb l'altre.

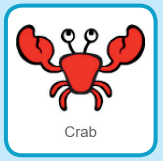


Crea una Conversa

scratch.mit.edu/story

PREPARA-HO

Tria dos personatges.

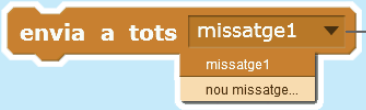


AFEGEIX AQUESTS BLOCS

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

AJUDA EXTRA

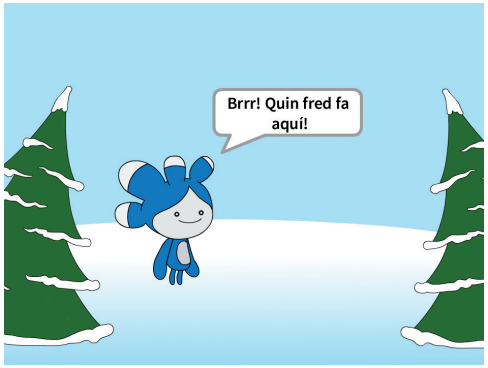


Pots fer clic al botó d'obertura de menú per a afegir un nou missatge.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Canvia Escenaris

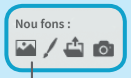
Canvia el fons i fes que passi alguna cosa.



Canvia Escenaris

scratch.mit.edu/story

PREPARA-HO

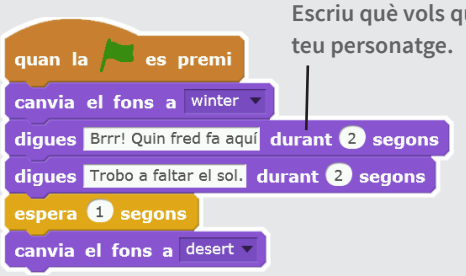


Escull dos fons.

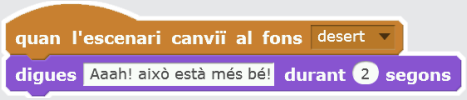
Tria un personatge.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Escriu què vols que digui el teu personatge.



Fes que passi alguna cosa quan canviïn els fons.



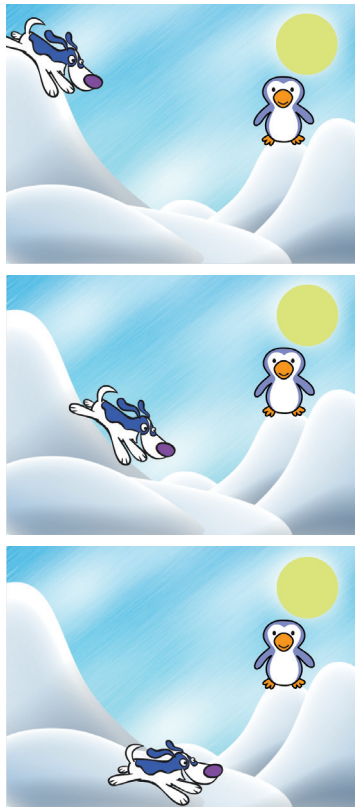
PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Llisca a un Racó

Fes que un personatge llisqui a través de l'escena.

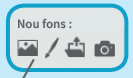


Crea una Història 5

Llisca a un Racó

scratch.mit.edu/story

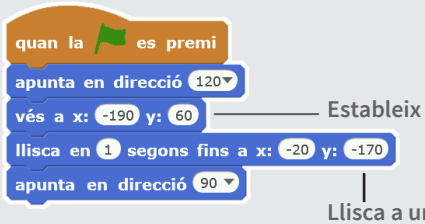
PREPARA-HO



Escull un fons.

Tria un personatge.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Estableix un punt de partida.

Llisca a un altre punt.

AJUDA EXTRA

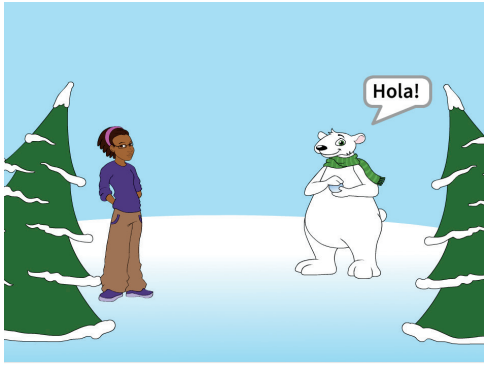
Arrossega el teu personatge on el vulguis i afegeix un bloc **vés a** o **llisca** al teu programa.

Quan arrossegues un personatge, la seva posició **x** i **y** canvien a la paleta de blocs.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Apareix a l'Escenari

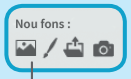
Canvia el fons i fes que aparegui un nou personatge.



Apareix a l'Escenari

scratch.mit.edu/story

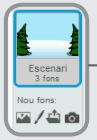
PREPARA-HO



Escull dos fons.

Tria un personatge.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Clica a la miniatura de l'Escenari.

Amaga'l al començament.

Canvia a aquest escenari.

Apareix en aquest escenari.

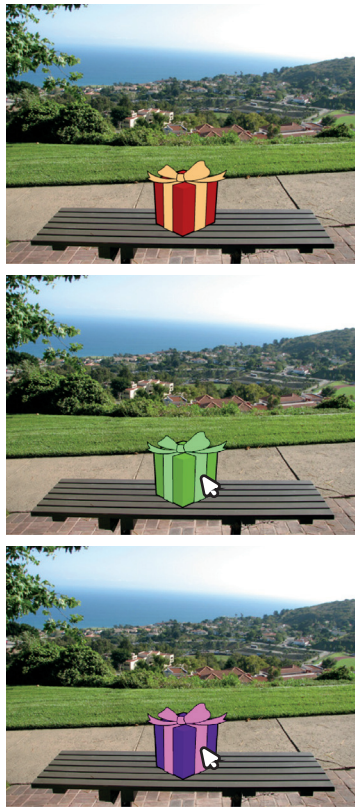
PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Fes-ho Interactiu

Clica el personatge per fer-li fer alguna cosa.

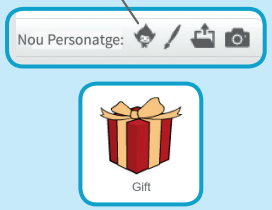


Fes-ho Interactiu

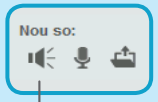
scratch.mit.edu/story

PREPARA-HO

Escull un personatge.



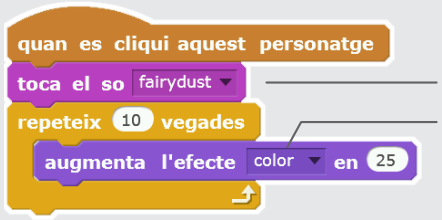
Clica la pestanya Sons.



Tria un so de la biblioteca de Sons.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes.



Escull el teu so.

Pots seleccionar diferents efectes del menú.

PROVA-HO

Clica el teu personatge per a començar.

AJUDA EXTRA

Per a eliminar l'efecte, prem la senyal d'Stop.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Afegeix la Teva Veu

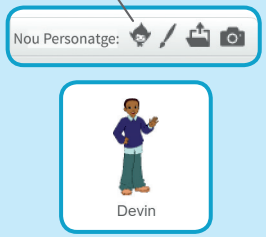
Grava la teva veu per a fer parlar un personatge.

Afegeix la Teva Veu

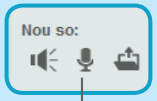
scratch.mit.edu/story

PREPARA-HO

Escull un personatge.



Clica la pestanya Sons.



Clica aquesta icona. (Et caldrà un micròfon.)

Clica per a gravar la teva veu.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

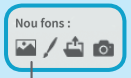
Clica un Botó

Clica un botó per a canviar d'Escenari.

Clica un Botó

scratch.mit.edu/story

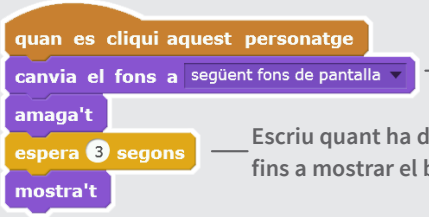
PREPARA-HO



Escull dos fons.

Escull com a personatge un botó de la galeria, com per exemple Arrow1.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Escull **següent fons** del menú.

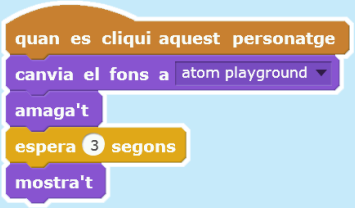
Escriu quant ha d'esperar fins a mostrar el botó.

PROVA-HO

Clica el teu botó per a començar.

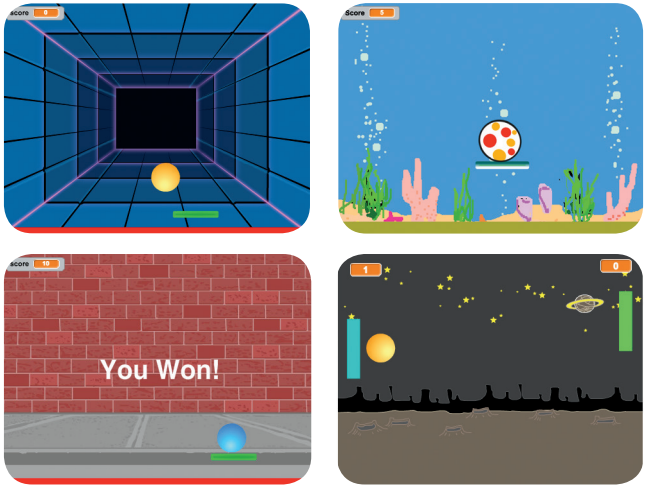
AJUDA EXTRA

Afegeix aquest programa per a preparar la primera escena. Després clica la bandera verda per a començar.



Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Targetes del Joc del Pong



Crea el joc d'una pilota que rebota amb sons, punts, i altres efectes.

scratch.mit.edu/pong

Targetes del Joc del Pong

Utilitza les targetes en aquest ordre:

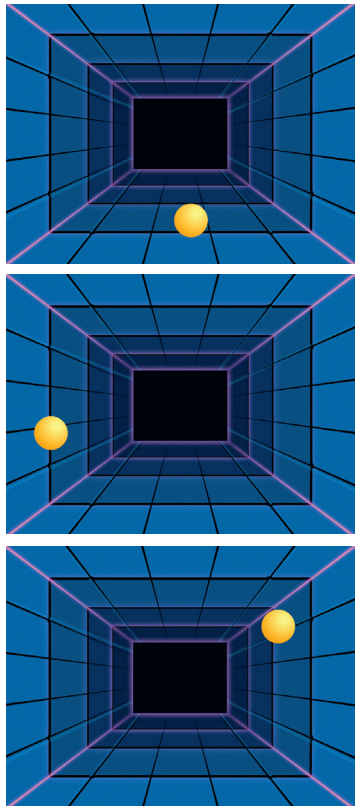
1. Rebota per tot arreu
2. Mou la Pala
3. Rebota a la Pala
4. Final de la partida
5. Aconsegueix Punts
6. Guanya el Joc

scratch.mit.edu/pong

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Rebota per to Arreu

Fes que una pilota reboti per tot l'Escenari.



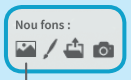
Joc del Pong

1

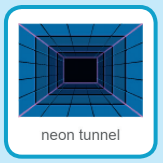
Rebota per tot Arreu

scratch.mit.edu/pong

PREPARA-HO

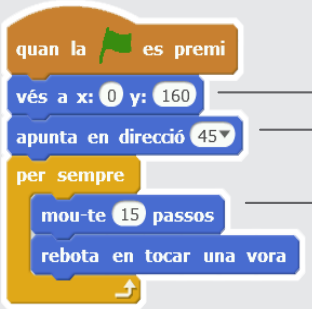


Escull un fons.



Tria una pilota.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Estableix la posició inicial.

Escriu la direcció inicial.

Escriu un número més alt per a anar més ràpid.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

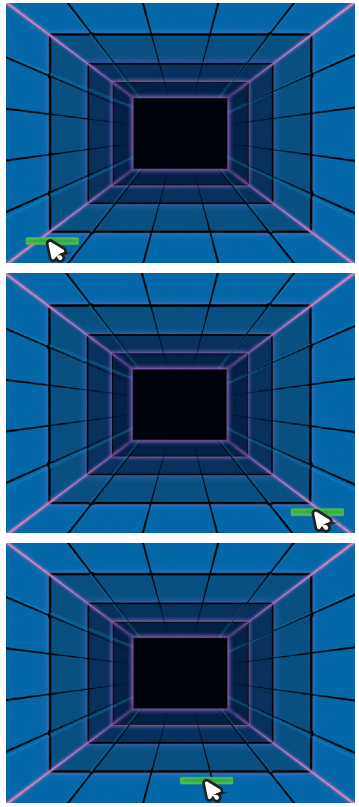
AJUDA EXTRA

estableix la direcció de la pilota.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Mou la Pala

Controla una pala movent el ratolí.



Joc del Pong

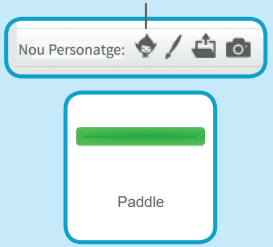
2

Mou la Pala

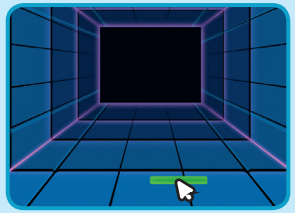
scratch.mit.edu/pong

PREPARA-HO

Tria una pala.



Arrosega la pala a la part inferior de l'Escenari.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Afegeix el bloc **ratolí x** a el bloc **assigna el valor a x**.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Mou el ratolí per a moure la pala.

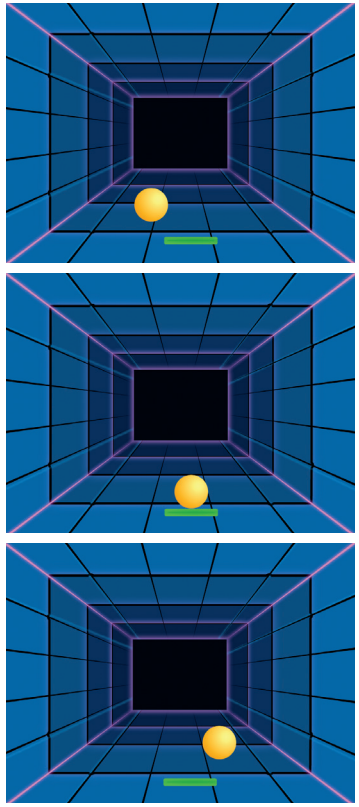
AJUDA EXTRA

ratolí x va canviant al mateix temps que mous el ratolí per l'Escenari.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Rebota a la Pala

Fes que la pilota reboti a la pala.



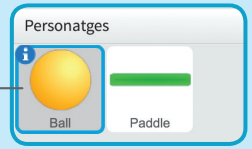
Joc del Pong 3

Rebota a la Pala

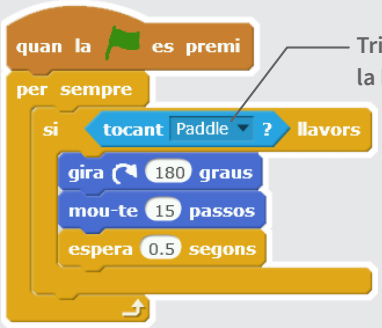
scratch.mit.edu/pong

PREPARA-HO

Clica per a seleccionar la **Pilota**.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Tria el personatge de la **Pala** del menú.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

AJUDA EXTRA

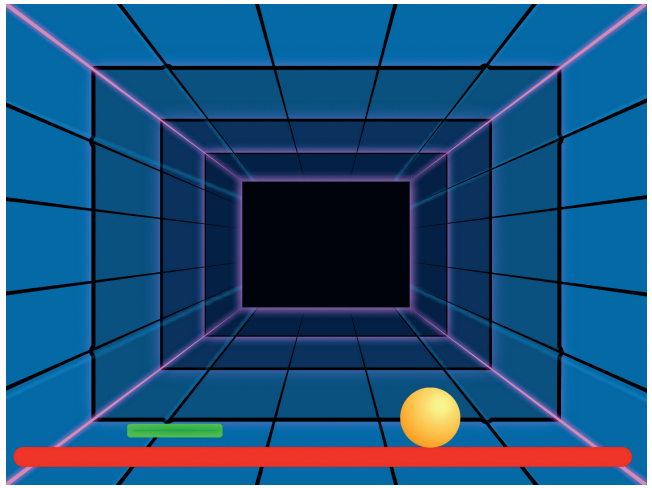
Insereix un bloc **tria a l'atzar** per fer que la pilota reboti en diferents direccions.

Utilitza nombres propers al 180.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Final de la Partida

Atura el joc si la pilota toca la línia vermella.



Final de la Partida

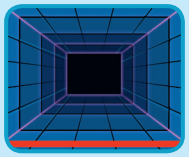
scratch.mit.edu/pong

PREPARA-HO

Clica per a seleccionar el Fons.

Després, clica la pestanya Fons .

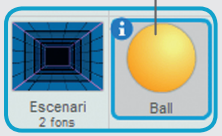
Tria l'eina **Línia** i escull el color vermell.



Dibuixa una línia a la part inferior. (Per a dibuixar una línia recta, mantingues premuda la tecla Shift mentre dibuixes la línia).

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica per a seleccionar la pilota.



Clica la pestanya Programes .

Per a triar el color, clica aquest requadre i després clica la línia vermella a l'Escenari.

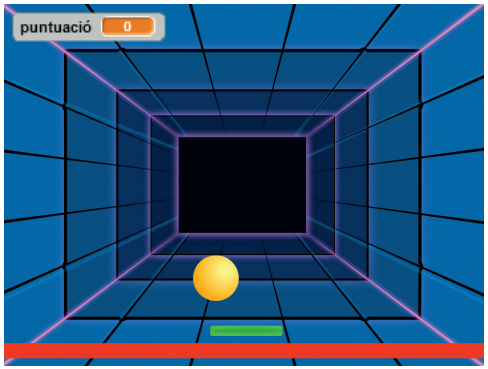
PROVA-HO

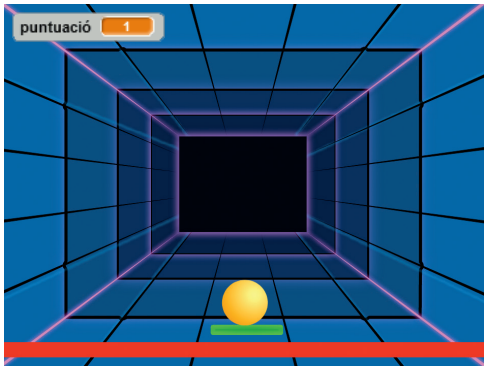
Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Aconsegueix Punts

Afegeix un punt cada vegada que toquis la pilota amb la pala.





Joc del Pong 5

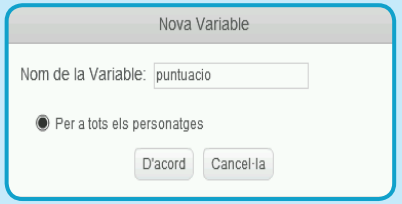
Aconsegueix Punts

scratch.mit.edu/pong

PREPARA-HO

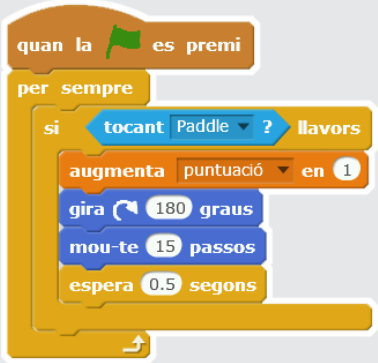
Selecciona **Dades**.

Clica el botó **Crea una Variable**.



Anomena aquesta variable **puntuació** i clica **D'Acord**.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Afegeix aquest bloc.

AJUDA EXTRA

Utilitza el bloc **assigna a puntuació el valor 0** per a posar la puntuació a 0 a l'inici.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Guanya el Joc

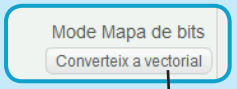
Fes aparèixer un missatge de victòria quan s'aconsegueixin prou punts.

Guanya el Joc

scratch.mit.edu/pong

PREPARA-HO

Clica el pinzell per a dibuixar un nou personatge.



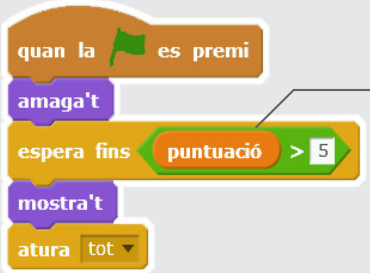
Clica el botó **Convertir a vectorial**.

Utilitza l'eina **Text** per a escriure un missatge del tipus"Has guanyat!".

Pots canviar el color, tamany i estil de la font.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes .



Insereix el bloc **puntuació**.

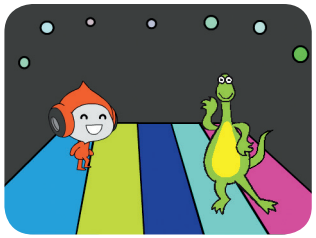
PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Juga fins a que consegueixis prou punts per a guanyar!

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Targetes del Joc Ballem



Dissenya una escena de ball animada amb música i moviments de ball.

scratch.mit.edu/dance

Targetes del Joc Ballem

Prova aquestes targetes en qualsevol ordre:

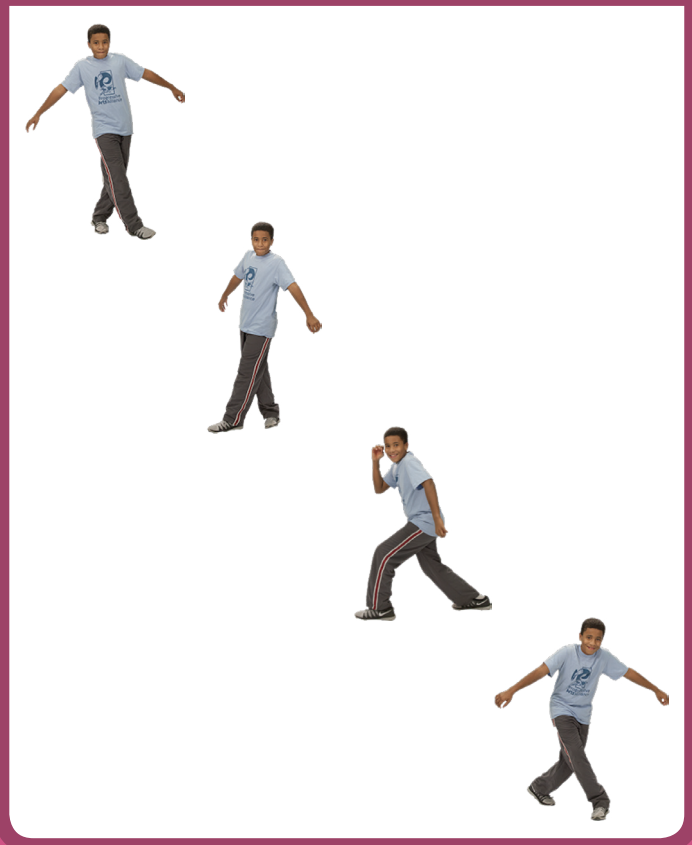
- **Seqüència de Ball**
- **Ballant en Bucle**
- **Fes sonar la Música**
- **Fes Torns**
- **Posició d'Inici**
- **Efecte d'Ombra**
- **Deixa un Rastre**
- **Efecte de Color**
- **Bota un Xic**
- **Ball Interactiu**

scratch.mit.edu/dance

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Seqüència de Ball

Crea un ball animat.



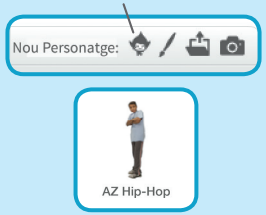
Joc Ballem 1

Seqüència de Ball

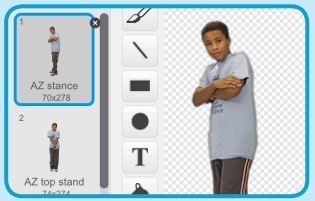
scratch.mit.edu/dance

PREPARA-HO

Escull un ballarí de l'apartat Balla.



Clica la pestanya Vestits per a veure els diferents moviments de ball.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes.

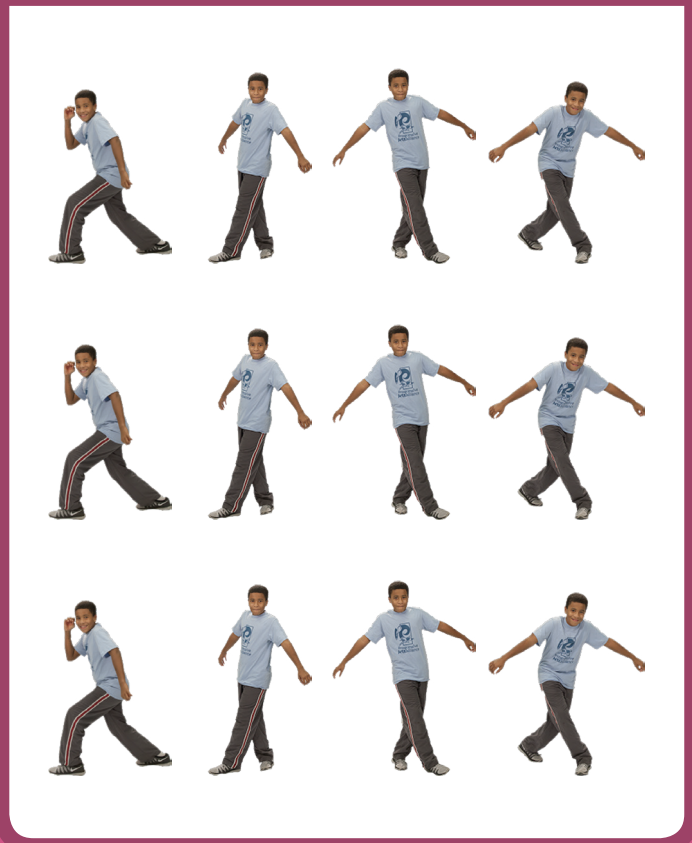
PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Ballant en Bucle

Repeteix una sèrie de passos de ball.



Joc Ballem

2

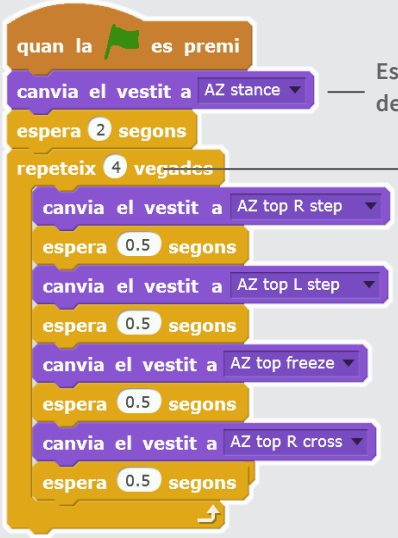
Ballant en bucle

scratch.mit.edu/dance

PREPARA-HO

Tria un ballarí de l'apartat Balla.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Escull una postura de ball.

Escriu quantes vegades vols que es repeteixi el ball.

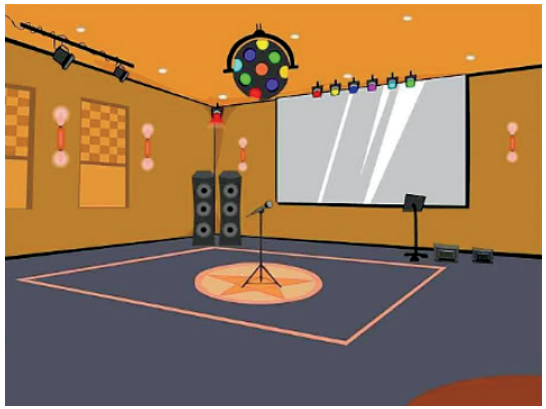
PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Fes sonar la Música

Reprodueix i posa en bucle una cançó.



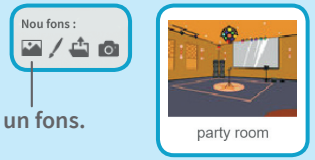
Joc Ballem

3

Fes Sonar la Música

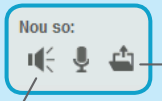
scratch.mit.edu/dance

PREPARA-HO



Escull un fons.

Clica la pestanya Sons .

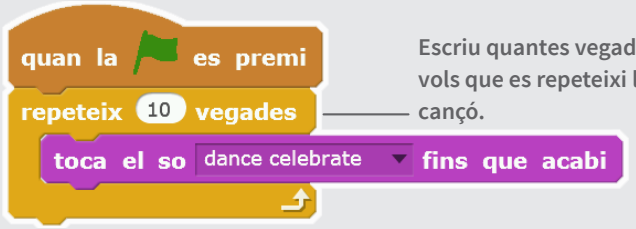


Tria una cançó de la categoria **Bucles Musicals**.

O puja un arxiu MP3 o un altre so.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes .



Escriu quantes vegades vols que es repeteixi la cançó.

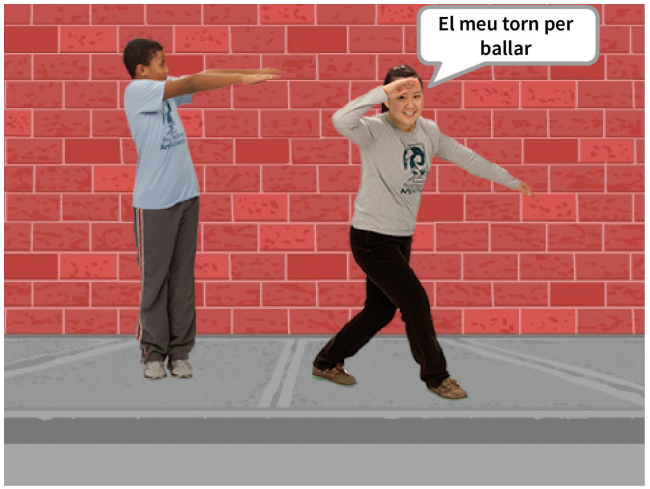
AJUDA EXTRA

Assegura't de fer servir el bloc toca el so fins que acabi (i no toca el so)o la música no acabarà de sonar abans de tornar a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Fes Torns

Coordina ballarins per tal que un comenci quan acaba l'altre.



Joc Ballem

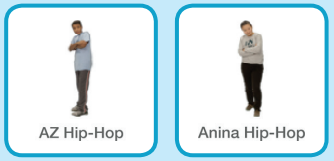
4

Fes Torns

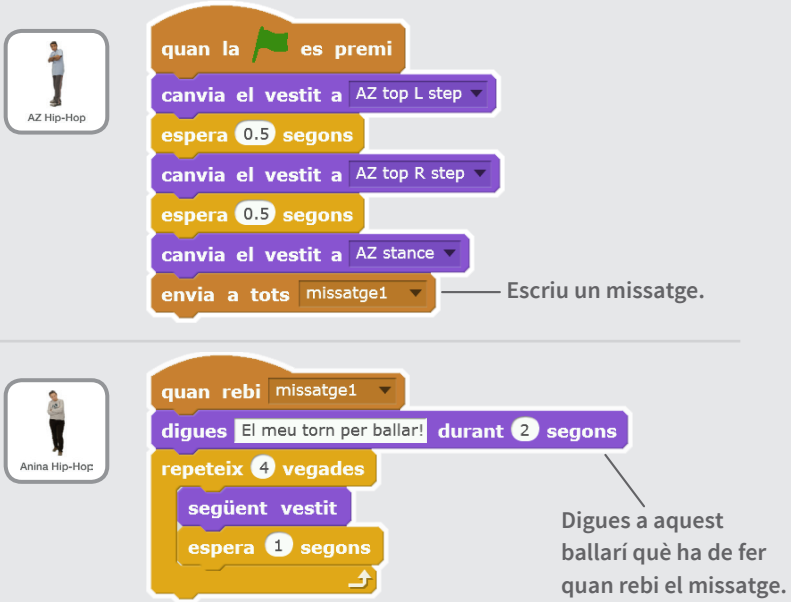
scratch.mit.edu/dance

PREPARA-HO

Tria dos ballarins de l'apartat Balla.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS



PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Posició d'Inici

Digues als teus ballarins on han de començar.

Joc Ballem 5

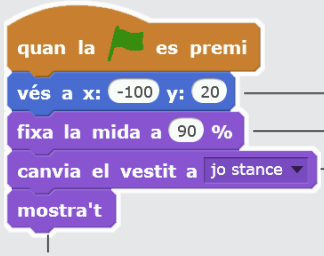
Posició d'Inici

scratch.mit.edu/dance

PREPARA-HO

Tria quin ballarí vols que comenci.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Digues-li on començar.

Estableix la seva mida.

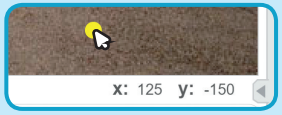
Escull el vestit inicial.

Assegura't que el personatge està visible (no amagat).

AJUDA EXTRA

Utilitza vés a x: y: per a establir la posició del personatge a l'Escenari.

Pots trobar les posicions **x** i **y** apuntant a un punt amb el ratolí.



Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Efecte Ombra

Crea una Silueta de Ballarí.

Joc Ballem

6

Efecte Ombra

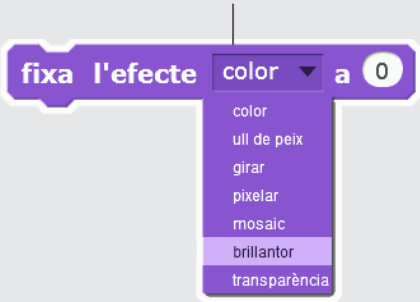
scratch.mit.edu/dance

PREPARA-HO

Escull un ballarí de l'apartat Balla.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Tria **brillantor** del menú.



Estableix la brillantor a **-100**.

PROVA-HO

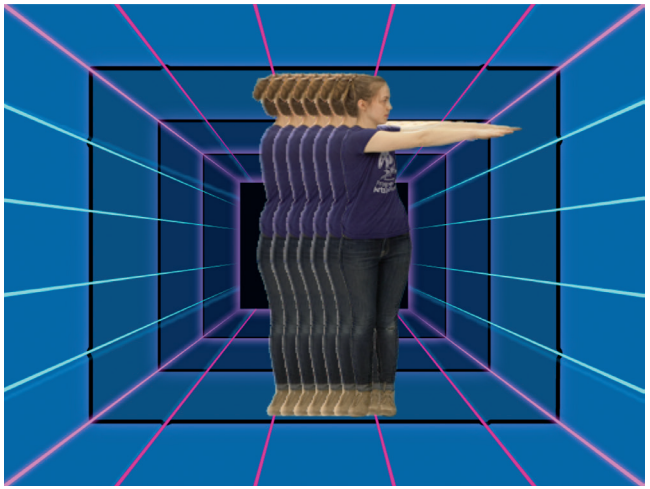
Clica la bandera verda per a començar.

Clica la senyal d'stop per a parar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Deixa Rastre

Estampa un rastre quan el teu ballarí es mogui.



Joc Ballem

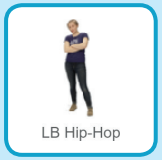
7

Deixa Rastre

scratch.mit.edu/dance

PREPARA-HO

Escull un ballarí de l'apartat Balla.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Escriu quantes vegades vols que es repeteixi.

Estampa el vestit actual a l'Escenari.

Neteja tots els segells.

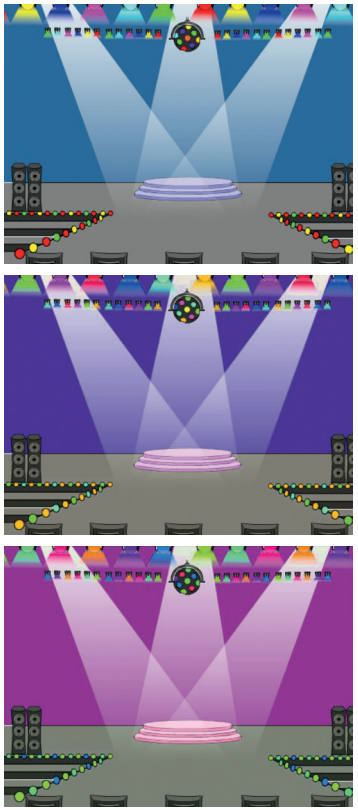
PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Efecte de Color

Fes que els colors dels focus canvïin.



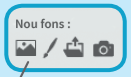
Joc Ballem

8

Efecte de Color

scratch.mit.edu/dance

PREPARA-HO



Escull un fons.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes .

Prova diferents números.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Bota un Xic

Mou el teu ballarí amunt i avall per tal que sembli viu.

Joc Ballem

9

Bota un Xic

scratch.mit.edu/dance

PREPARA-HO

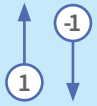
Tria un ballarí de l'apartat Balla.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

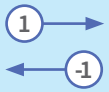
Escriu un número positiu per a moure'l amunt.

Escriu un número negatiu per a moure'l avall.

AJUDA EXTRA



Per a moure't amunt i avall, pots fer servir suma ◯ a y.

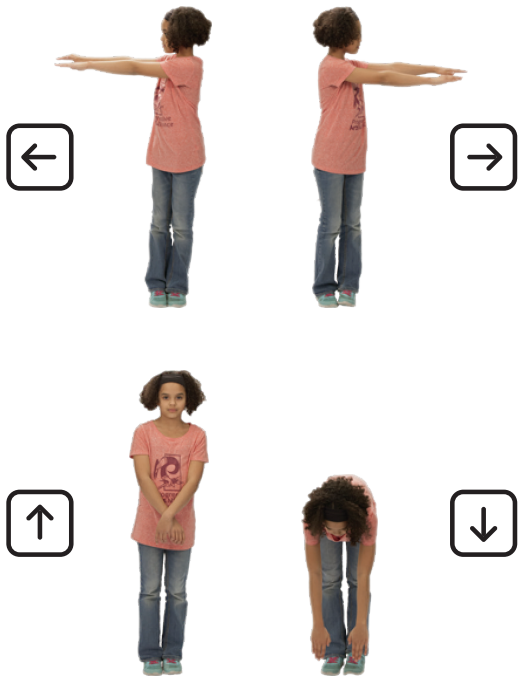


Per a moure't a esquerra i dreta, pots utilitzar suma ◯ a x.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Ball Interactiu

Prem tecles per a canviar moviments de ball.



Joc Ballem

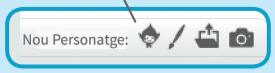
10

Ball Interactiu

scratch.mit.edu/dance

PREPARA-HO

Escull un ballarí de l'apartat Balla.



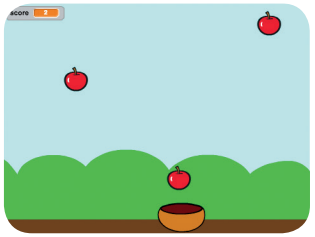
AFEGEIX AQUESTS BLOCS

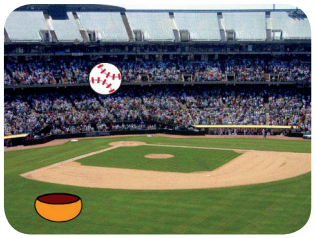
PROVA-HO

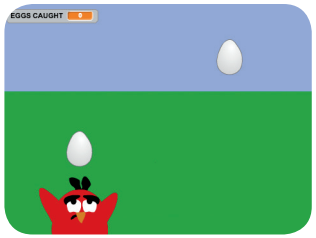
Prem les tecles de fletxes per a fer que el teu ballarí es mogui.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Targetes del Joc d' Atrapar







Fes un joc en què has d'atrapar objectes que cauen del cel.

scratch.mit.edu/catch

SCRATCH

Targetes del Joc d' Atrapar

Utilitza les targetes en aquest ordre:

1. Situa't a dalt
2. Deixa-ho caure
3. Mou la cistella
4. Atrapa-ho!
5. Porta el Compte
6. Punts extres
7. Has Guanyat!

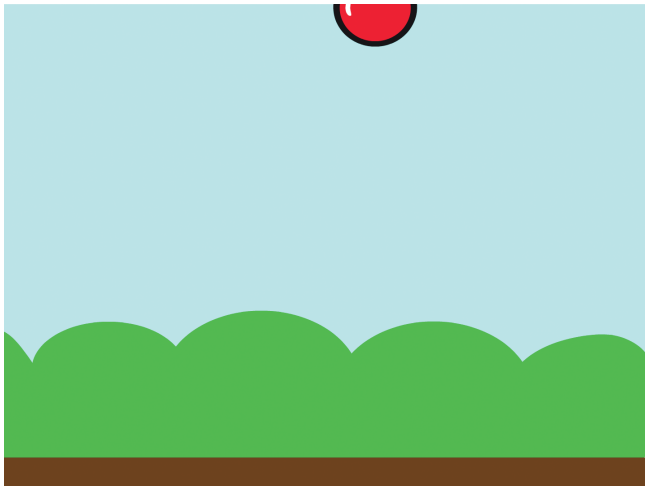
scratch.mit.edu/catch

SCRATCH

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Situa't a dalt

Comença des d'un lloc aleatori de la part superior de l'Escenari.

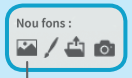


Joc d' Atrapar 1

Situa't a dalt

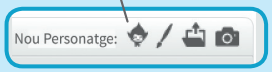
scratch.mit.edu/catch

PREPARA-HO

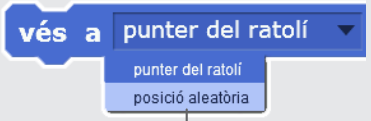


Escull un fons.

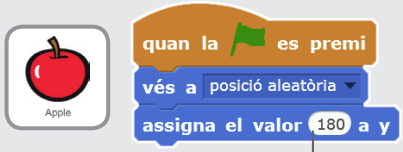
Tria un personatge.
Per exemple, una poma.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Selecciona l'opció **posició aleatòria** del menú.



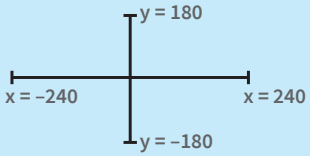
Escriu **180** per anar a la part superior de l'Escenari.

PROVA-HO

Prem la bandera verda per començar.

AJUDA EXTRA

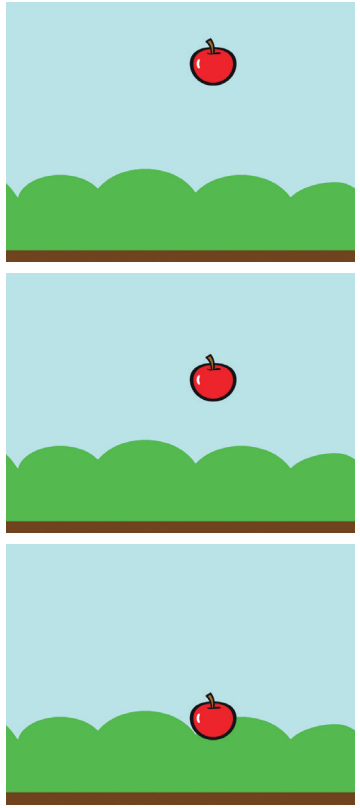
y es la posició vertical a l'Escenari.



Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Deixa-ho caure

Deixa caure el teu personatge.



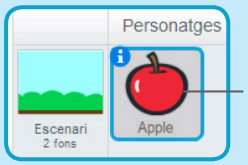
Joc d' Atrapar

2

Deixa-ho caure

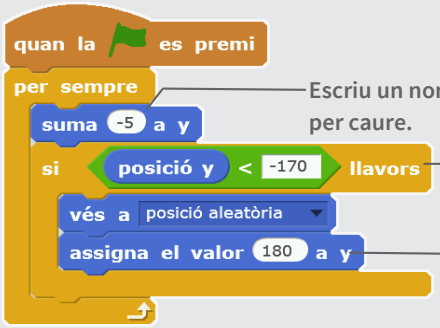
scratch.mit.edu/catch

PREPARA-HO



Clica per a seleccionar la poma.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Escriu un nombre negatiu per caure.

Comprova si és a prop del terra de l'Escenari.

Torna a la part superior de l'Escenari.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Clica la senyal d'stop per a aturar-ho.

AJUDA EXTRA

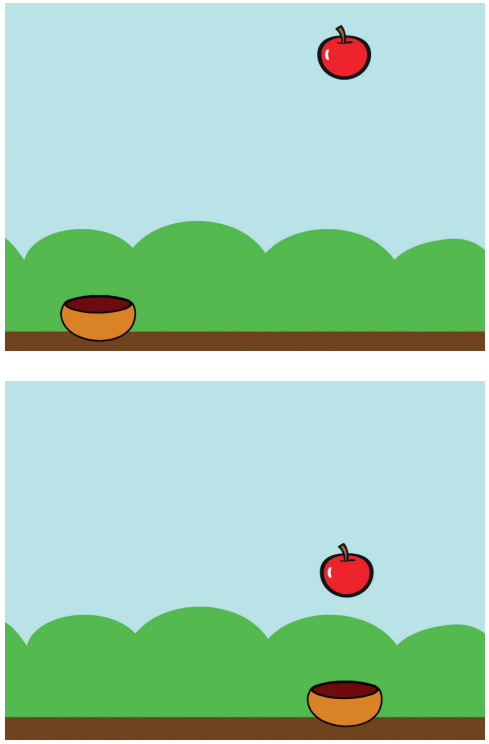
Fes servir **suma ○ a y** per a moure't amunt o avall.

Fes servir **assigna el valor ○ a y** per a establir la posició vertical del personatge .

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Mou la Cistella

Prem les tecles del teclat per tal que la cistella es mogui a dreta i esquerra.



Joc d' Atrapar

3

Mou la Cistella

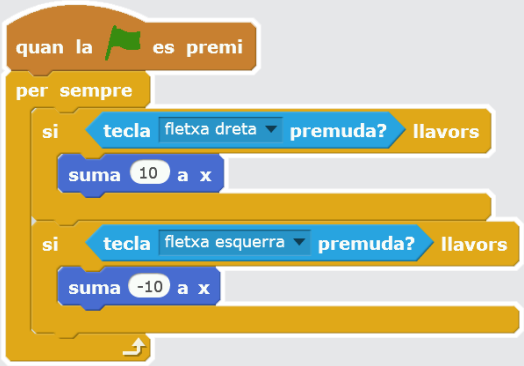
scratch.mit.edu/catch

PREPARA-HO

Tria una Cistella, com ara un bol.

Arrossega el Bol al terra de l'Escenari.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



PROVA-HO

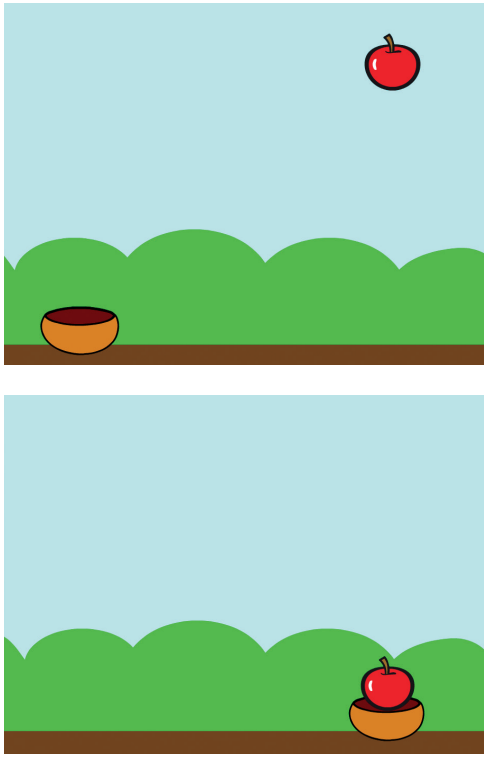
Clica la bandera verda per a començar.

Prem les tecles de les fletxes per a moure la cistella.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Atrapa-ho!

Atrapa el personatge que cau.



Joc d' Atrapar

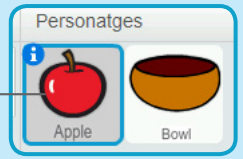
4

Atrapa-ho!

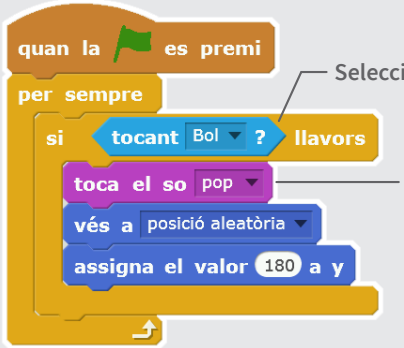
scratch.mit.edu/catch

PREPARA-HO

Clica per a seleccionar la **Poma**.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS



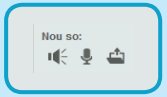
Selecciona el **Bol** del menú.

Escull un so.

AJUDA EXTRA

Si vols afegir un so diferent, clica la pestanya Sons .

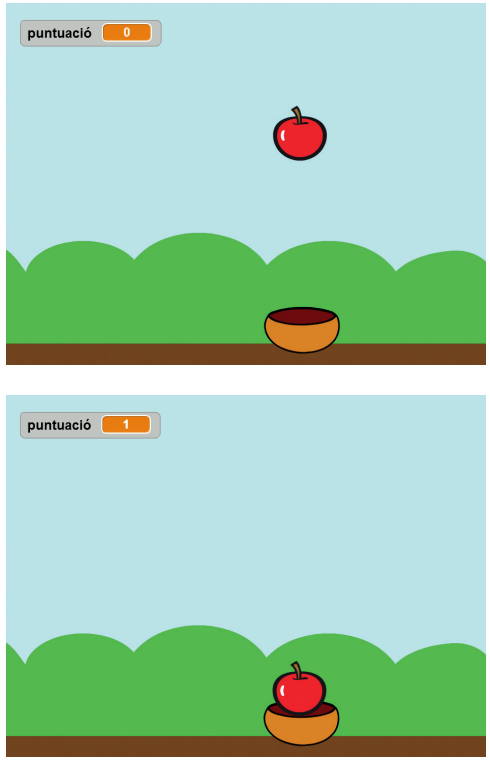
Tria un so de la Llibreria de Sons.



Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Porta Compte

Afegeix un punt cada cop que agafis l'objecte que cau.



Joc d' Atrapar 5

Porta Compte

scratch.mit.edu/catch

PREPARA-HO

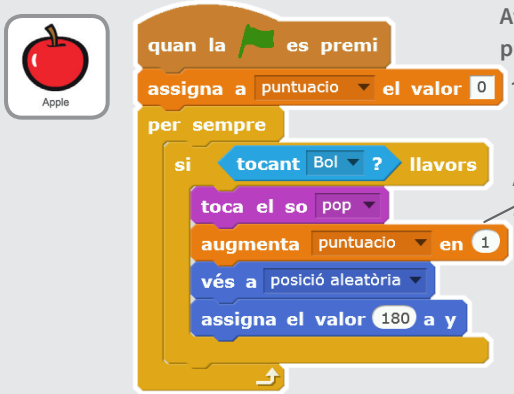
Escull **Dades**.

Clica el botó **Crea una Variable**.

Anomena aquesta variable **puntuació** i clica **D'acord**.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Afegeix dos nous blocs al teu programa:



Afegeix aques bloc per a posar la puntuació a zero.

Afegeix aquest bloc per a augmentar la puntuació.

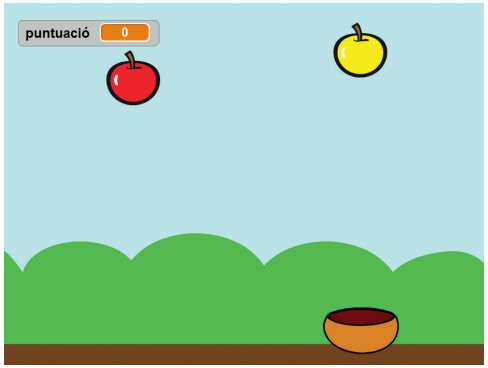
PROVA-HO

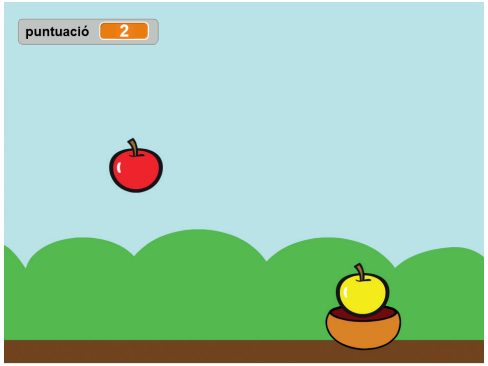
Recull pomes per a guanyar punts!

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Punts Extres

Aconsegueix punts extra quan atrapis la poma daurada.





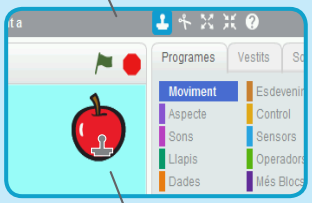
Joc d' Atrapar 6

Punts Extres

scratch.mit.edu/catch

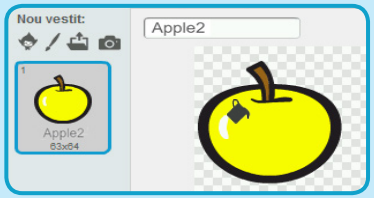
PREPARA-HO

Tria l'eina **Duplicar**.



Clica la teva poma per a duplicar-la.

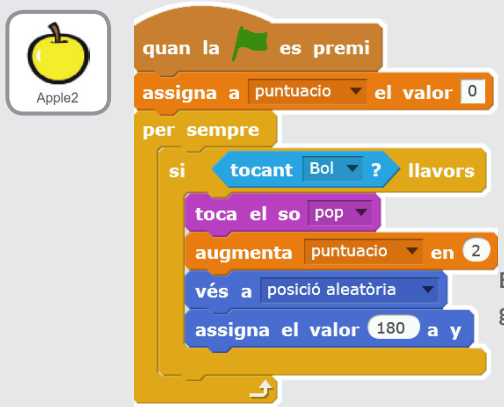
Clica la pestanya Vestits .



Pots fer servir les eines de dibuix per a personalitzar la teva poma extra.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes .



Escriu quants punts es guanyen amb la poma extra.

PROVA-HO

Atrapa la poma extra per a incrementar la teva puntuació!

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Has Guanyat!

Fes que aparegui un missatge de victòria quan hagis aconseguit prou punts!

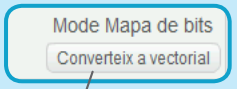
Joc d' Atrapar 7

Has Guanyat!

scratch.mit.edu/catch

PREPARA-HO

Clica el pinzell per a dibuixar un personatge nou.



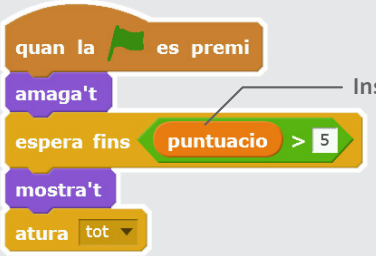
Clica el botó **Converteix a vectorial.**

Utilitza l'eina **Text** per a escriure un missatge del tipus"Has guanyat!"

Pots canviar el color, tamany i l'estil de la font.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes .



Insereix el bloc **puntuació.**

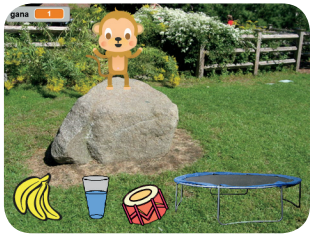
PROVA-HO

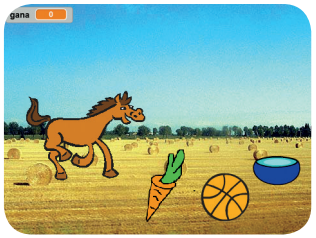
Clica la bandera verda per a començar.

Juga fins que aconsegueixis prou punts per a guanyar!

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Targetes Animaló Virtual





Crea un animal de companyia interactiu que pot menjar, beure, i jugar.

scratch.mit.edu/pet

Targetes Animaló Virtual

Utilitza les targetes en aquest ordre:

1. **Presenta el Teu Animaló**
2. **Anima el Teu Animaló**
3. **Alimenta el Teu Animaló**
4. **Dóna-li una beguda**
5. **Què dirà?**
6. **Hora de Jugar**
7. **Té gaire gana?**

scratch.mit.edu/pet

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Presenta el Teu Animaló

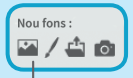
Tria un animal i fes que es presenti.

Animaló Virtual 1

Presenta el Teu Animaló

scratch.mit.edu/pet

PREPARA-HO



Escull un fons.

Tria un animal.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Arrossega el teu animaló al punt que vulguis de l'Escenari.

Estableix la seva posició (Els teus números poden variar.)

Escriu què vols que digui l'animal.

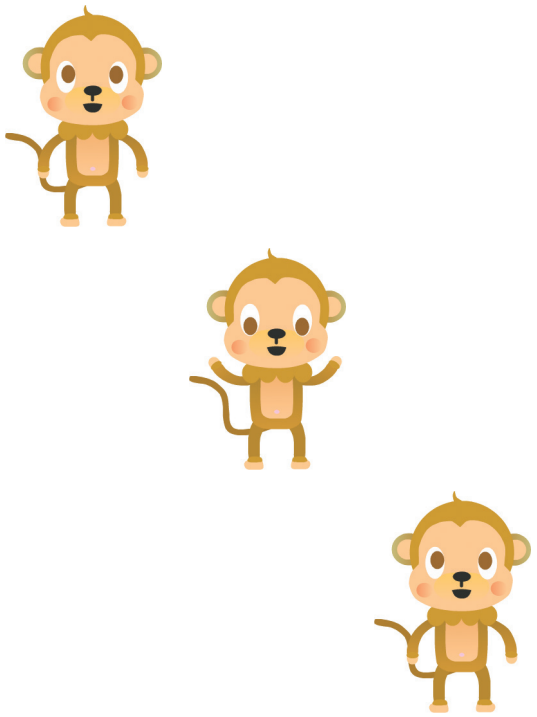
PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Anima el Teu Animaló

Fes que el teu animaló cobri vida.



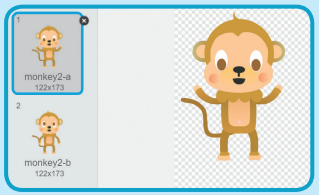
Animaló Virtual 2

Anima el Teu Animaló

scratch.mit.edu/pet

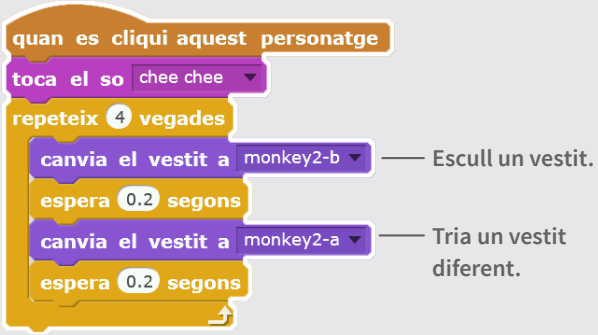
PREPARA-HO

Clica la pestanya Vestits per a veure els vestits del teu animal.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya Programes.



PROVA-HO

Clica el teu animaló per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Alimenta el Teu Animaló

Clica el menjar per a alimentar el teu animal.

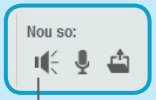
Animaló Virtual 3

Alimenta el Teu Animaló

scratch.mit.edu/pet

PREPARA-HO

Clica la pestanya Sons.

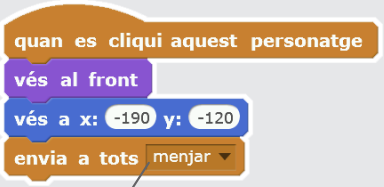


Escull un so de la biblioteca de Sons, com per exemple, chomp.

Tria un personatge-menjar.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Escull **nou missatge** i anomena'l **menjar**.



Escull el missatge **menjar**.

Digues al teu animaló què ha de fer quan rebi el missatge.

Arrossega'l fins al menjar.

Arrossega'l de nou a lloc.

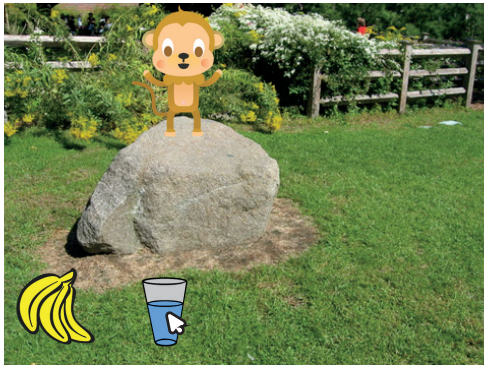
PROVA-HO

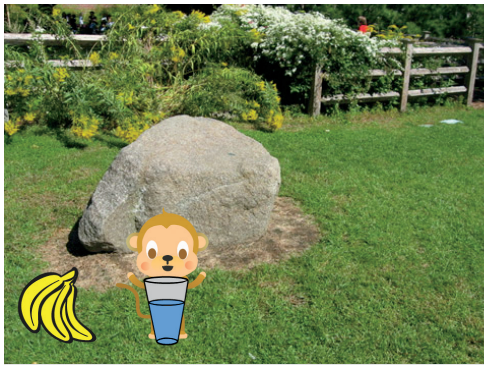
Clica el menjar per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Dóna-li una beguda

Dóna una mica d'aigua al teu animaló.





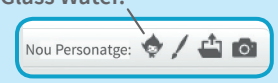
Animaló Virtual 4

Dóna-li una beguda

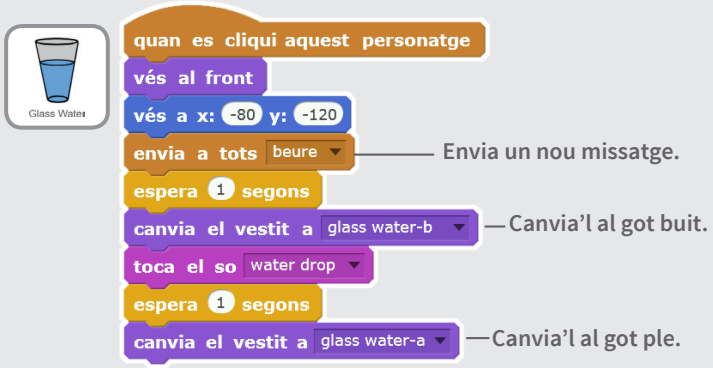
scratch.mit.edu/pet

PREPARA-HO

Escull un personatge-beguda, com Glass Water.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Explica al teu animaló què ha de fer quan rebi el missatge.

PROVA-HO

Clica la beguda per a començar.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Què dirà?

Deixa que el teu animaló trïi què dirà.

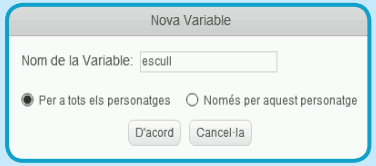
Què dirà?

scratch.mit.edu/pet

PREPARA-HO

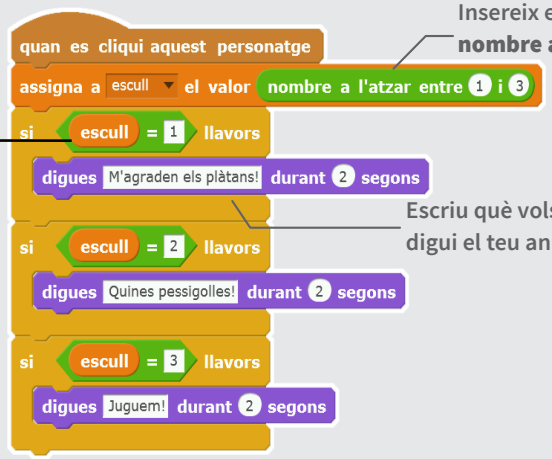
Escull **Dades**.

Clica el botó **Crea una Variable**.



Anomena aquesta variable **escull** i clica **D'Acord**.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Insereix el bloc **nombre a l'atzar**.

Insereix el bloc **escull**.

Escriu què vols que digui el teu animaló.

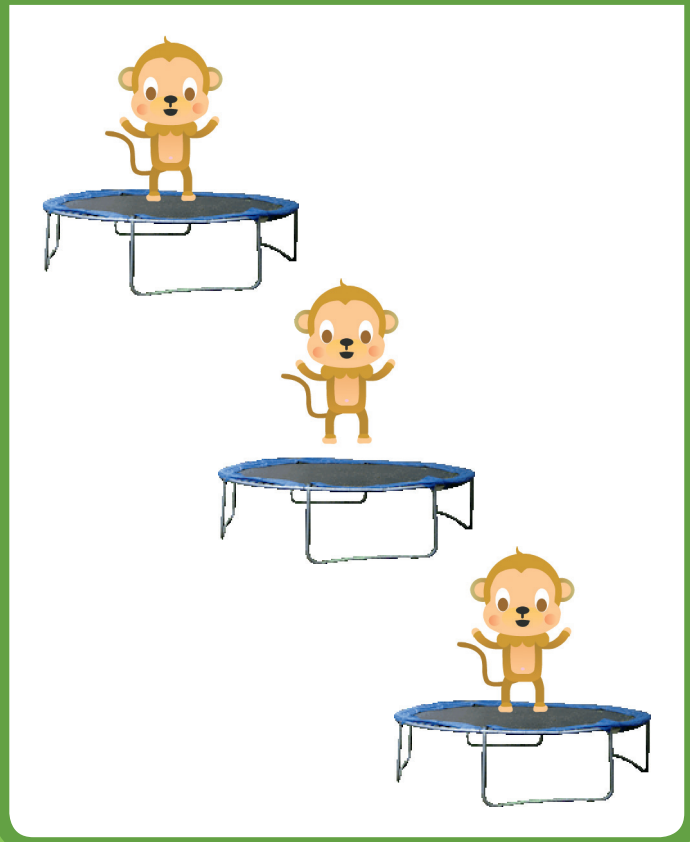
PROVA-HO

Clica el teu animaló per a veure què diu.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Hora de jugar

Fes que el teu animaló salti al llit elàstic.



Animaló Virtual 6

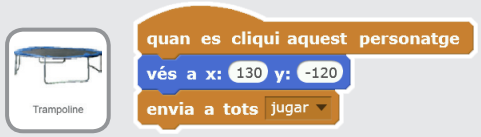
Hora de Jugar

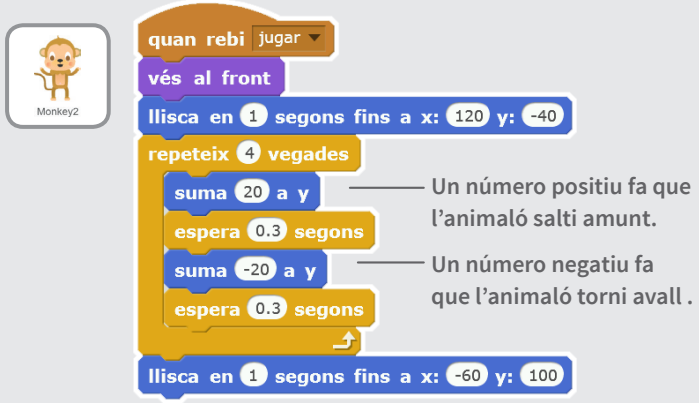
scratch.mit.edu/pet

PREPARA-HO

Escull Trampoline.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS





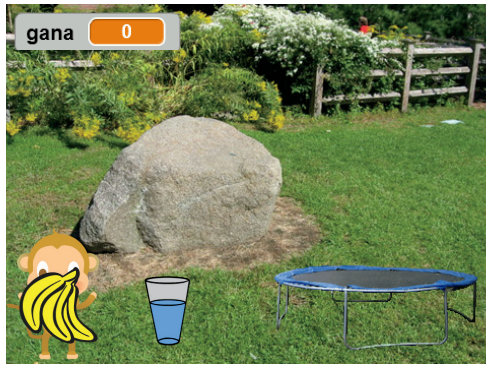
PROVA-HO

Clica el llit elàstic.

Fes una Targeta 1. Plega-la per la meitat 2. Enganxa-ho per l'interior 3. Retalla per la línia

Té gaire gana?

Porta un compte de la gana del teu animaló.



Té gaire gana?

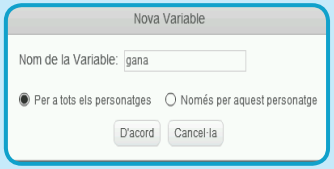
scratch.mit.edu/pet

PREPARA-HO

Primer, afegeix menjar utilitzant la carta **Alimenta el Teu Animaló**. Després, clica per a triar el teu animal.

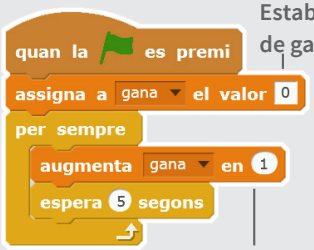
Escull **Dades**.

Clica el botó **Crea una Variable**.



Anomena aquesta variable **Gana** i clica **D'Acord**.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Estableix el nivell de gana a 0.

Augmenta el nivell de gana.

Escriu un número negatiu per a fer que el teu animaló tingui menys gana.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.

Després clica el menjar.