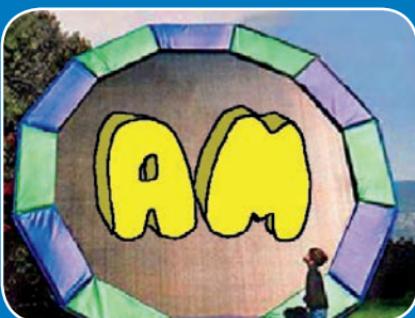


# Cartes pour Animer un Nom



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

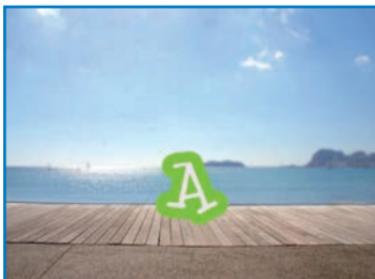
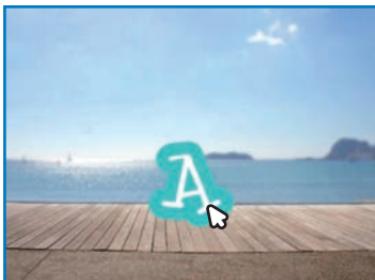
# Cartes pour Animer un Nom

Utilise ces cartes dans n'importe quel ordre:

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

# Change de Couleur

Change la couleur de la lettre  
quand tu cliques dessus.



# Change de Couleur

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Choisis une lettre dans la liste des sprites.



Choisis un arrière-plan.



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

## AJOUTE CE CODE



Essaie des nombres différents.

## TESTE TON CODE

Clique sur ta lettre.



# Fais Tourner

Fais tourner une lettre quand tu cliques dessus.



# Fais Tourner

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Va dans la liste des sprites.



Clique la catégorie **Lettres**.



Choisis une lettre.

## AJOUTE CE CODE



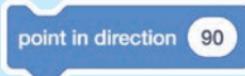
## TESTE TON CODE

Clique sur ta lettre.



## ASTUCE

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



# Joue un Son

Clique sur la lettre pour jouer un son.



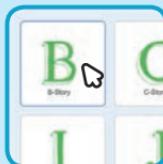
# Joue un Son

scratch.mit.edu



Va dans la liste des sprites.

Curriture Mode Lettres



Choisis une lettre.



Choisis un arrière-plan.



Sounds

Clique sur l'onglet Son.



Choisis un son.

## AJOUTE CE CODE

Code

Clique sur l'onglet Code.



Choisis un son dans le menu.

## TESTE TON CODE

Clique sur ta lettre.



# Lettres Dansantes

Bouge une lettre avec le rythme.



# Lettres Dansantes

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Stage



Choisis un sprite  
dans la liste.

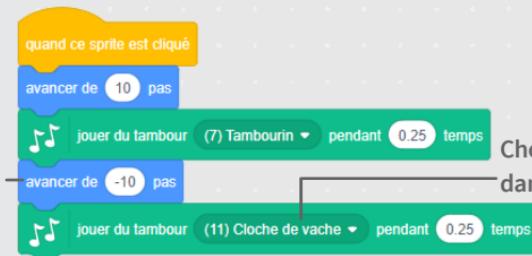


Clique le bouton **extension**  
(en bas à gauche).



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

## AJOUTE CE CODE



Entre un signe  
"moins" pour aller  
en arrière.

Choisis un autre son  
dans la liste.

## TESTE TON CODE

Clique sur ta lettre.



# Change la Taille

Grossis puis réduis la taille d'une lettre.



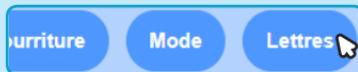
# Change la Taille

[scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)

# PREPARE-TOI



Choisis un sprite dans la liste.



Clique la catégorie Lettres.



## Choisis une lettre.

**AJOUTE CE CODE**



Entre un chiffre négatif pour rétrécir.

# TESTE TON CODE

Clique sur ta lettre.



ASTUCE

Clique sur ce bloc pour réinitialiser la taille.



# Appuie sur une Touche

Appuie sur une touche pour modifier une lettre.



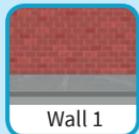
# Appuie sur une Touche

scratch.mit.edu

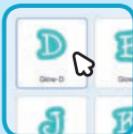
## PRÉPARE-TOI



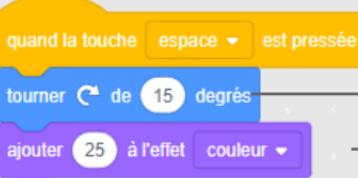
Choisis un arrière-plan.



Choisis une lettre dans la liste de sprites.



## AJOUTE CE CODE



Essaie des nombres différents.

## TESTE TON CODE



Appuie sur la barre Espace.

## ASTUCE



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

# Glisse sur la Scène

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



# Glisse sur la Scène

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Jurassic



Choisis une lettre dans la liste de sprites.



## AJOUTE CE CODE

quand la touche espace est pressée

glisser en 1 secondes à x: 10 y: 100

glisser en 1 secondes à x: 40 y: -130

glisser en 1 secondes à x: 10 y: 100

Essaie des nombres différents.

## TESTE TON CODE



Clique sur la lettre pour démarrer.



## ASTUCE

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

x indique la position de gauche à droite

y indique la position de bas en haut.

# Cartes pour Animer un Personnage



Fais vivre des personnages grâce à  
l'animation.



# Cartes pour Animer un Personnage

Utilise ces cartes dans n'importe quel ordre:

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

# Bouge avec les Flèches

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



# Bouge avec les Flèches

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Choisis un sprite.



Pico Walking

## AJOUTE CE CODE

### Change x

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

Entre un nombre négatif pour aller à gauche.

### Change y

Bouge ton personnage de bas en haut.

Entre un nombre négatif pour aller vers le bas.

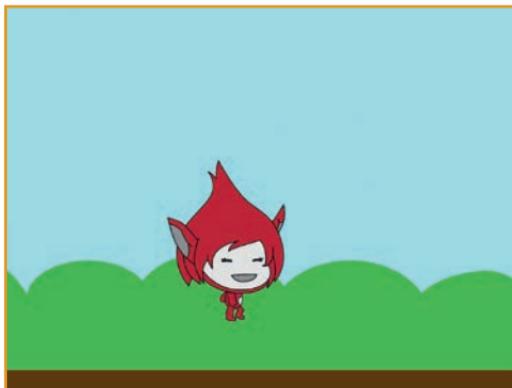
## TESTE TON CODE



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

# Fais Sauter ton Personnage

Appuie sur une touche pour le faire sauter.



# Fais Sauter ton Personnage

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Choisis un sprite.



Giga Walking

## AJOUTE CE CODE



Giga Walking

quand la touche espace est pressée

ajouter 60 à y

Indique la hauteur à laquelle tu veux sauter.

attendre 0.3 secondes

ajouter -60 à y

Entre un nombre négatif pour descendre

## TESTE TON CODE



Appuie sur la barre espace de ton clavier.

# Change de Position

Anime ton personnage quand tu appuies sur une touche.



# Change de Position

scratch.mit.edu

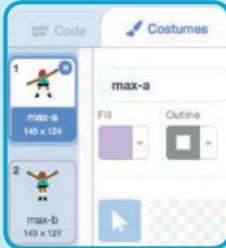
## PRÉPARE-TOI

Choisis un personnage avec plusieurs costumes, comme Max.



Passe ta souris sur les lutins pour voir leurs costumes.

### Costumes



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

## AJOUTE CE CODE

### Code

Clique sur l'onglet Code.



Choisis un costume.

Choisis un autre costume.

## TESTE TON CODE



Appuie sur la barre espace de ton clavier.

# Glisse d'un Point à l'Autre

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



# Glisse d'un Point à l'Autre

## PRÉPARE-TOI



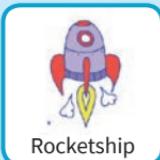
Choisis un arrière-plan.



Nebula



Choisis un sprite.



Rocketship

## AJOUTE CE CODE



```
when green flag clicked
  go to [x: -160 y: -130]
  glide (1 sec) to [x: -40 y: 10]
  glide (1 sec) to [x: 140 y: 80]
```

Indique le point du début

Indique un autre point intermédiaire.

Indique le point de fin.

## TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



## ASTUCE



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

# Animation de Marche

Fais marcher ou courir ton personnage.

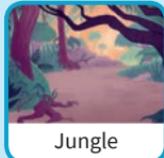


# Animation de Marche

## PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Jungle



Choisis un sprite pouvant marcher ou courir.



Unicorn Running

## AJOUTE CE CODE



## TESTE TON CODE



Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.

## ASTUCE



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

# Animation de Vol

Fais voler ton oiseau  
à travers l'écran.

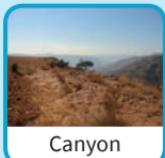


# Animation de Vol

## PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière plan.



Canyon



Choisis un Parrot  
(ou un autre sprite volant).



Parrot

## AJOUTE CE CODE

### Glisse à travers l'écran

```
when green flag clicked
  go to [x: -170 y: 120]
  glide (1) [second] to [x: 150 y: 50]
```

Définis le point de départ.

Définis le point d'arrivée.

### Bats des ailes

```
when green flag clicked
  repeat (5)
    switch costume to [parrot-a v]
    wait (0.1) [second]
    switch costume to [parrot-b v]
    wait (0.1) [second]
```

Choisis un costume.

Choisis-en un autre.

## TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



# Animation Parlante

Fais parler un personnage.



# Animation Parlante

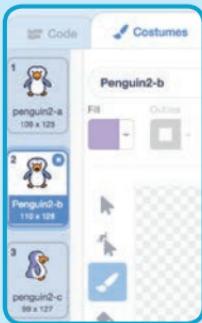
## PRÉPARE-TOI



Choisis Penguin 2.



Penguin 2

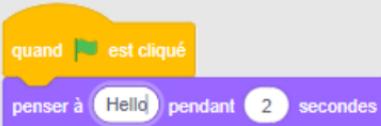


Clique sur l'onglet Costumes pour voir les autres costumes de ton personnage.

## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet Code.



Écris ce que tu veux que ton personnage dise.



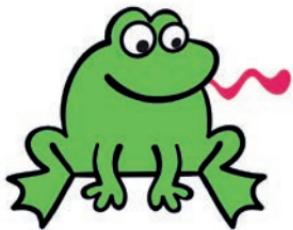
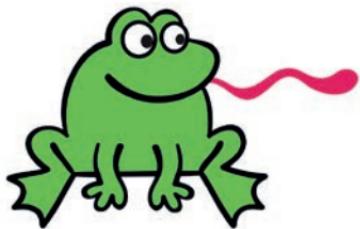
## TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



# Dessine une Animation

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



# Dessine une Animation

## PREPARE-TOI



Choisis un personnage.



Frog

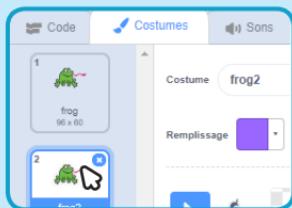


Clique sur l'onglet Costumes.



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

Maintenant tu as 2 costumes identiques.



Clique sur un costume pour le sélectionner et le modifier.

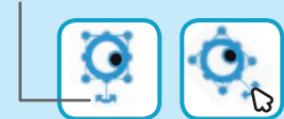
Clique l'outil pour sélectionner.



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



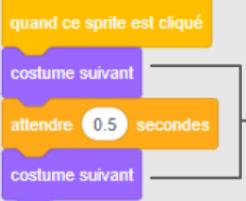
Fais glisser la poignée pour faire tourner l'objet.



## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet Code.



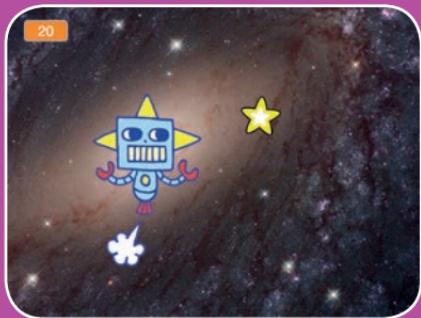
Utilise le bloc costume suivant pour animer ton sprite.

## TESTE TON CODE



Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.

# Jeu de Course Poursuite



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

# Jeu de Course Poursuite

Utilise ces cartes dans cet ordre :

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

# Bouge à Gauche et à Droite

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



# Bouge à Gauche et à Droite

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



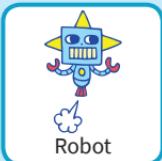
Choisis un arrière-plan.



Galaxy



Choisis un sprite.



Robot

## AJOUTE CE CODE



Robot

Choisis flèche droite.

quand la touche flèche droite est pressée  
ajouter 10 à x

Choisis flèche gauche.

quand la touche flèche gauche est pressée  
ajouter -10 à x

Entre un nombre négatif pour aller à gauche.

## TESTE TON CODE

Appuie sur les flèches.

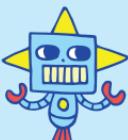


## ASTUCE

x est la position horizontale sur la scène.

Entre un nombre négatif pour aller à gauche.

ajouter -10 à x



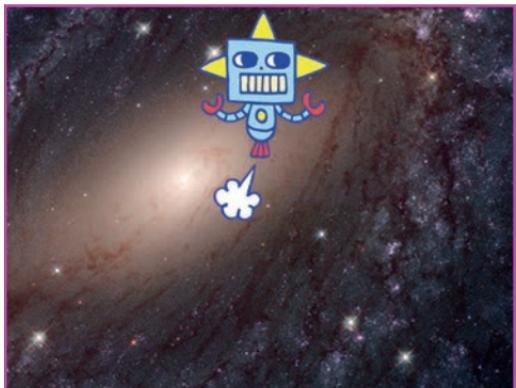
Entre un nombre positif pour aller à droite.

ajouter 10 à x



# Bouge en Bas et en Haut

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

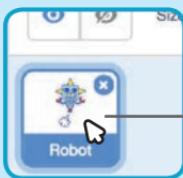


# Bouge en Bas et en Haut

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Clique sur ton  
sprite pour le  
sélectionner.

## AJOUTE CE CODE



— Utilise le bloc ajouter à y pour monter.



— Entre un nombre négatif pour descendre.

## TESTE TON CODE

Utilise les flèches.



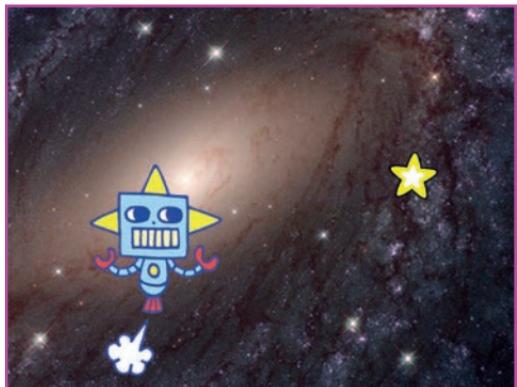
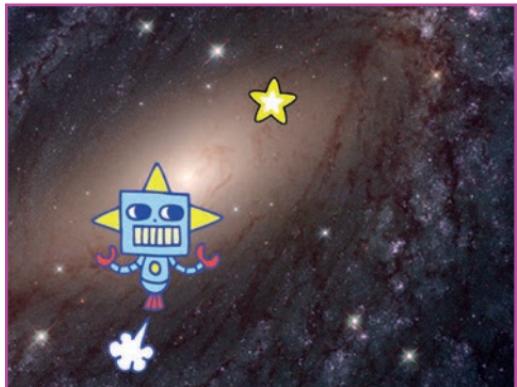
## ASTUCE

y est la position verticale sur la scène.



# Poursuis une Etoile

Ajoute un personnage que tu peux poursuivre.



# Poursuis une Etoile

scratch.mit.edu



## PREPARE-TOI

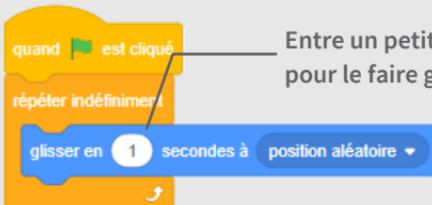


Choisis un sprite  
comme Star.



Star

## AJOUTE CE CODE



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

## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert  
pour démarrer..



Clique sur le stop pour arrêter.

# Joue un Son

Joue un son quand ton sprite  
touche l'étoile.

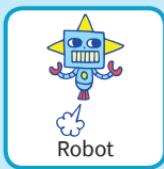


# Joue un Son

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Clique pour sélectionner le sprite robot.



Clique sur l'onglet Sons.



Choisis un son de la bibliothèque de son comme Collect.

## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet Code et ajoute ce code.



Robot

Choisis ton son du menu.



Insère le block touche le dans le bloc si alors.



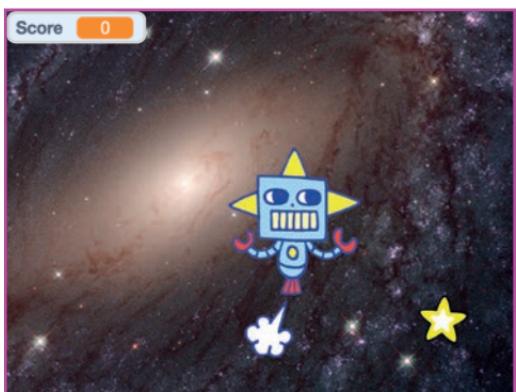
## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



# Ajoute un Score

Gagne des points quand tu touches l'étoile.



# Ajoute un Score

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI

Choisis Variables.

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

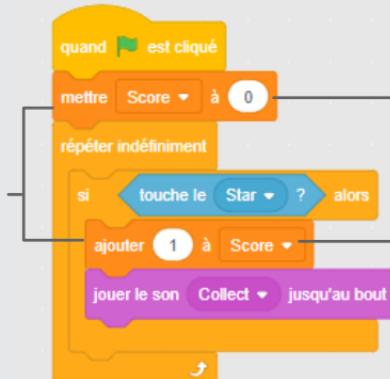


Nomme cette variable **Score** puis clique **OK**.

## AJOUTE CE CODE



Selectionne Score dans le menu.



Ajoute ce bloc pour remettre le score à zéro.

Ajoute ce bloc pour augmenter le score.

## ASTUCE



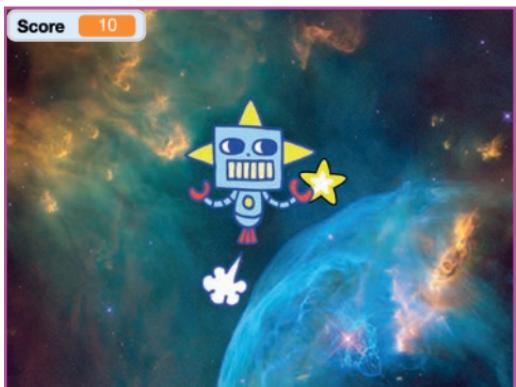
Utilise le **mettre variable à ...** pour mettre le score à zéro.



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

# Augmente le Niveau

Passe au niveau suivant.



# Augmente le Niveau

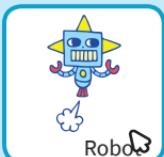
scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Choisis un deuxième arrière-plan.



Sélectionne le sprite robot

## AJOUTE CE CODE



Robot



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



Choisis ton premier arrière-plan.

Choisis ton deuxième arrière-plan.



Choisis un son.

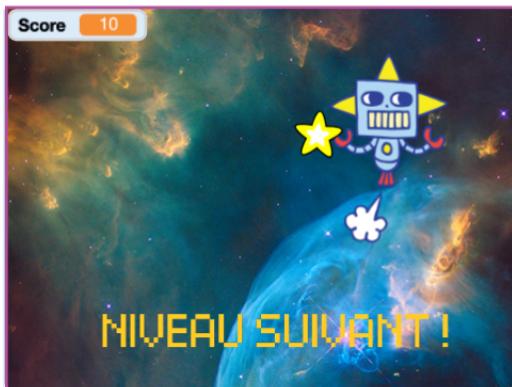
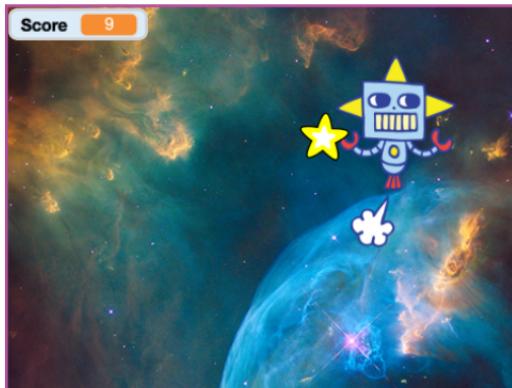
## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer ton jeu!



# Message de Victoire

Affiche un message quand tu passes  
au niveau suivant.

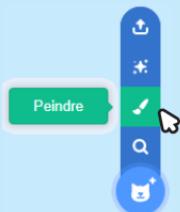


# Message de Victoire

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



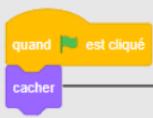
Clique sur l'icône Peindre pour dessiner un nouveau sprite.

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

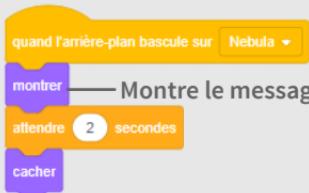


Tu peux modifier la police la taille la couleur et le style.

## AJOUTE CE CODE



Au début, cache le message.



Choisis un arrière-plan pour le niveau suivant.

Montre le message.

attende [2 secondes]

cacher

## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour jouer à ton jeu.



# Cartes pour Faire de la Musique



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

# Cartes pour Faire de la Musique

Utilise ces cartes dans n'importe quel ordre:

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

# Joue du Tambour

Appuie sur une touche pour jouer du tambour.



# Joue du Tambour

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Choisis un tambour.



## AJOUTE CE CODE



Sélectionne le son que tu veux dans le menu.

## TESTE TON CODE



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

# Crée un Rythme

Joue une séquence de son de tambour.



# Crée un Rythme

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Choisis un tambour dans la catégorie Musique.



Danser

Musique

Sports

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

## AJOUTE CE CODE



Indique le nombre de répétitions.

Essaie des nombres différents pour changer le rythme.

## TESTE TON CODE



Appuie sur la barre espace de ton clavier.

# Anime un Tambour

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



# Anime un Tambour

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



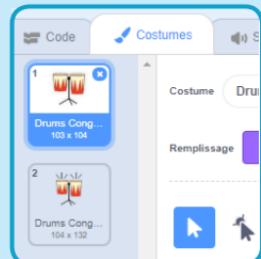
Choisis un tambour.



### Costumes

Clique sur l'onglet Costumes.

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



## AJOUTE CE CODE

### Code

Clique sur l'onglet Code.



Choisis un son dans le menu.

## TESTE TON CODE



Appuie sur la flèche gauche pour démarrer.

# Crée une Mélodie

Joue une série de notes.



# Crée une Mélodie

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



Choisis un instrument comme un saxophone.



Saxophone

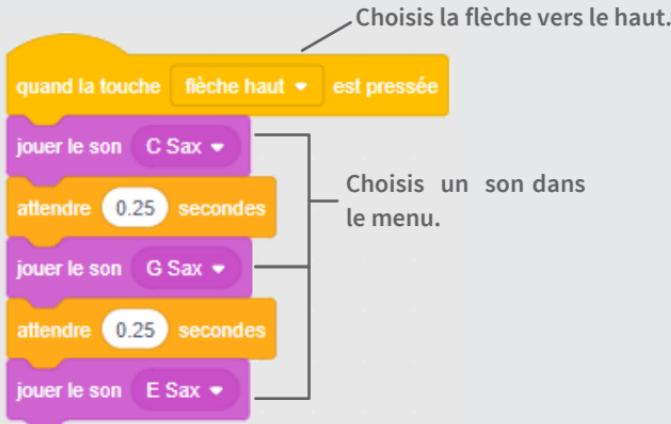
Danser

Musique

Sports

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

## AJOUTE CE CODE



## TESTE TON CODE



Appuie sur la flèche vers le haut.

# Joue un Accord

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



# Joue un Accord

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



Choisis un instrument comme la trompette.



Trumpet

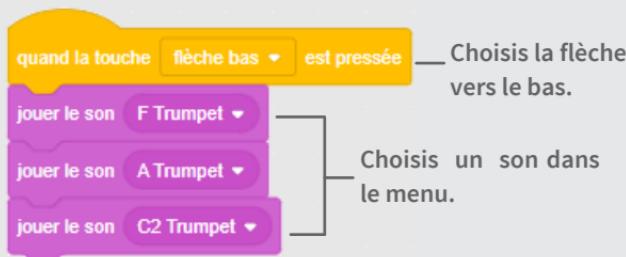
Danser

Musique

Sports

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

## AJOUTE CE CODE



## TESTE TON CODE



Appuie sur la flèche vers le bas.

## ASTUCE

Utilise pour jouer des sons en même temps.

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

# Chanson Surprise

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



# Chanson Surprise

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI

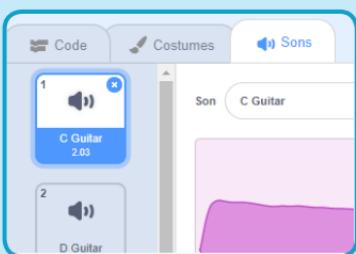


Choisis un instrument comme une guitare.



Sons

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



## AJOUTE CE CODE

Code

Clique sur l'onglet **Code**.

quand la touche flèche droite est pressée

Choisis la flèche droite.

jouer le son nombre aléatoire entre

1

et

8

Insère un bloc **Nombre Aléatoire**.

ajouter 25 à l'effet couleur

Entre le nombre de sons de ton instrument.

## TESTE TON CODE



Appuie sur la flèche droite.

# Son de Boîte à Rythme

Joue une série de sons vocaux.



# Son de Boite à Rhythme

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



Choisis le sprite microphone.



Microphone



Sons

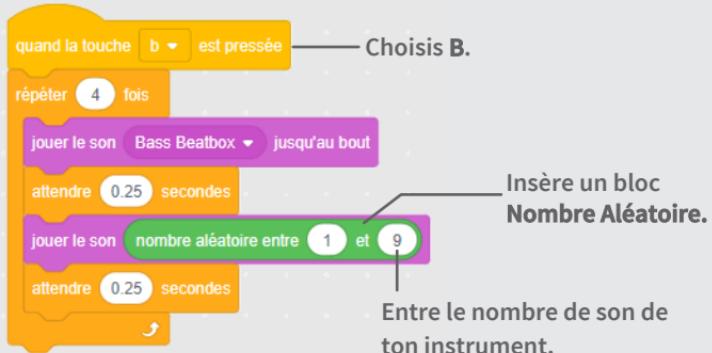
Clique sur l'onglet **Son** pour voir tous les sons de ton instrument.



## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet **Code**.



## TESTE TON CODE



Appuie sur la touche B pour démarrer.

# Enregistre un Son

Crée et joue ton propre son.



# Enregistre un Son

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.

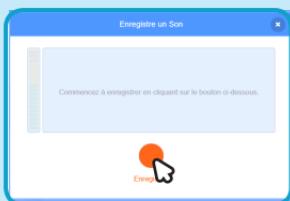
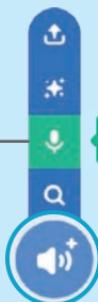


Choisis n'importe quel sprite.



Clique sur l'onglet Son

Puis choisis  
**Enregistrer** dans le  
menu.

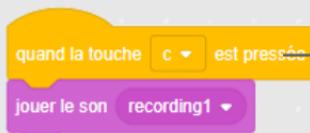


Appuie sur le bouton  
**Enregister** pour  
enregistrer un son.

## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet Code.



## TESTE TON CODE



Appuie sur la touche C pour démarrer.

# Joue une Chanson

Ajoute une boucle musicale  
comme musique de fond.



# Joue une Chanson

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



Choisis un sprite comme un Speaker.



Sons

Clique sur l'onglet Sons



Choisis un son de la catégorie Boucle comme Drum Jam.



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

## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet Code.



Choisis un son dans le menu.

## TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



# Cartes pour Créer une Histoire



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



# Cartes pour Créeer une Histoire

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

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

# Commence une Histoire

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



# Commence une Histoire

## PREPARE-TOI



Choisis un arrière-plan



Witch House



Choisis un personnage

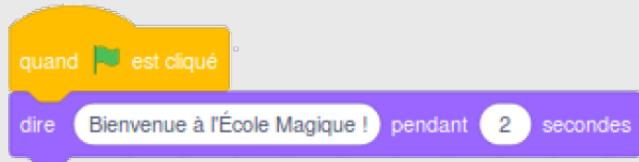


Wizard

## AJOUTE CE CODE



Wizard



Écris ce que tu veux que le personnage dise.

## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour commencer.



# Commence une Conversation

Fais parler deux personnages ensemble.



# Commence une Conversation

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



Choisis deux personnages,  
comme Witch et Elf.



Witch



Elf

## AJOUTE CE CODE

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



Witch

```
when green flag is clicked
say [J'ai un hibou v] for (2) seconds
wait (2) seconds
```



Elf

```
when green flag is clicked
wait (2) seconds
say [Quel est son nom? v] for (2) seconds
```

Tape ce que tu veux que  
chaque personnage dise.

## ASTUCE

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



# Change d'Arrière-Plan

Passe d'un arrière-plan à un autre.



# Change d'Arrière-Plan

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



Choisis un personnage.



Elf



Choisis deux arrière-plans.



Witch House



Mountain

## AJOUTE CE CODE



Elf

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

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

Choisis le second arrière-plan.

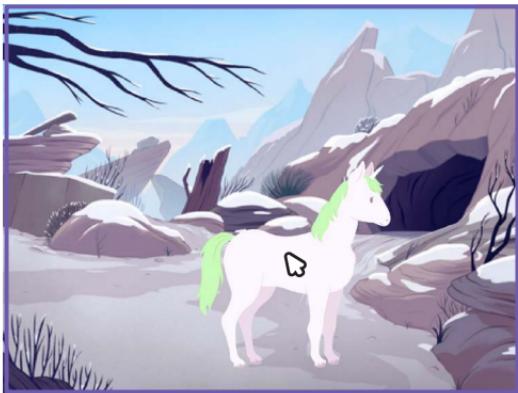
## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour commencer.



# Clique sur un Personnage

Rends ton histoire interactive.



# Clique sur un Personnage

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Mountain



Choisis un personnage.



Unicorn

## AJOUTE CE CODE



Tu peux choisir différents effets.

Sélectionne un son depuis le menu déroulant.

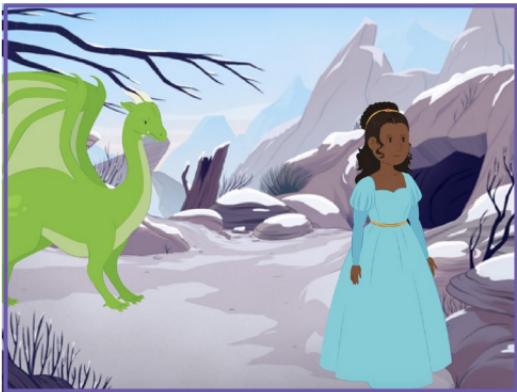
## TESTE TON CODE

Clique sur le personnage.



# Ajoute ta Voix

Enregistre ta voix pour faire parler un personnage.



# Ajoute ta Voix

scratch.mit.edu



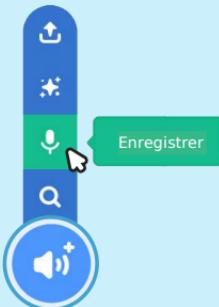
## PRÉPARE-TOI



Choisissez un lutin.

Sons

Clique sur l'onglet Sons.



Princess

Choisis Enregistrer dans le menu déroulant.

Clique sur Enregistrer, puis parle.



Quand tu as terminé,  
clique sur Sauvegarder.

## AJOUTE CE CODE



Princess



Sélectionne ton enregistrement depuis le menu déroulant.

## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour commencer.



# Glisse vers un Endroit

Fais bouger un personnage sur la scène.



# Glisse vers un Endroit

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Choisis un personnage.



## AJOUTE CE CODE

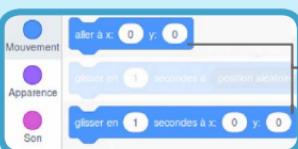


## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour commencer.



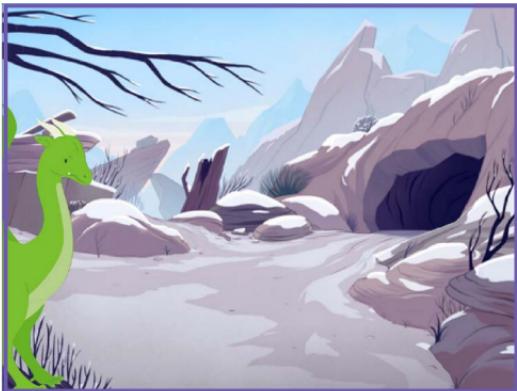
## ASTUCE



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

# Marche sur la Scène

Fais entrer un personnage sur la scène.



# Marche sur la Scène

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



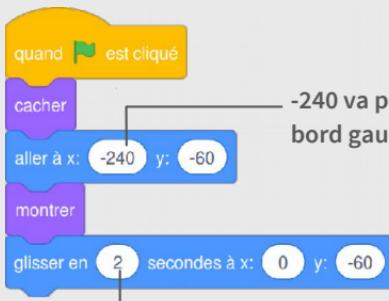
Choisis un arrière-plan.



Choisis un personnage.



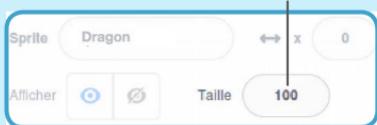
## AJOUTE CE CODE



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

## ASTUCE

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



# Réponds à un Personnage

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



# Réponds à un Personnage

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Mountain



Choisis deux personnages.



Goblin



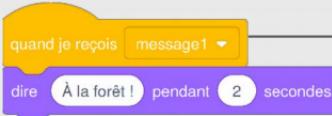
Princess

## AJOUTE CE CODE

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



Envvoie un message.



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

## ASTUCE



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



# Ajoute une Scène

Crée plusieurs scènes avec différents arrière-plans et personnages.



# Ajoute une Scène

scratch.mit.edu



## PREPARE-TOI



Choisis deux arrière-plans.



Witch House



Mountain



Choisis un personnage.



Fox

## AJOUTE CE CODE



```
when green flag clicked
  switch background to [Witch House v]
  hide
  wait (4) seconds
  switch background to [Mountain v]
```

```
when background changes to [Mountain v]
  go to [x: 80 y: -100]
  show
```

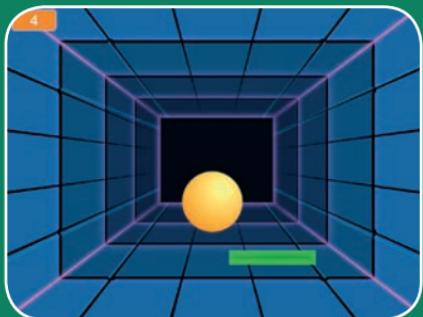
Ajoute un bloc «aller à» pour placer ton personnage où tu le veux.

## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour commencer.



# Cartes pour jouer à Pong



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

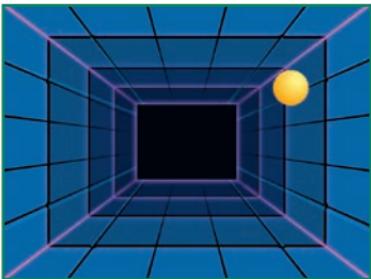
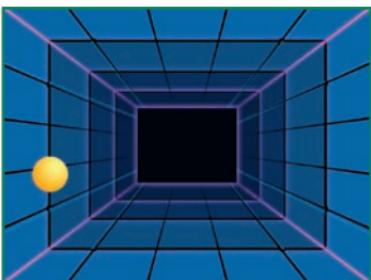
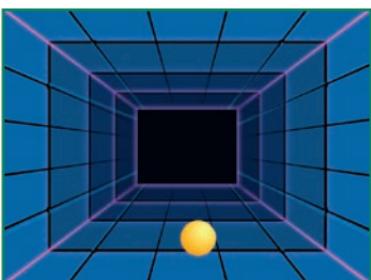
# Cartes Jeu de Pong

Utilise les cartes dans cet ordre :

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

# Fais Rebondir la Balle

Fais rebondir une balle dans la scène.



# Fais Rebondir la Balle

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Neon Tunnel



Choisis une balle.



Ball

## AJOUTE CE CODE



Entre un nombre plus grand pour aller plus vite

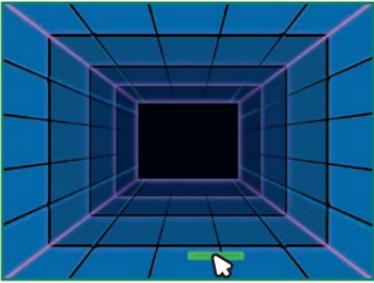
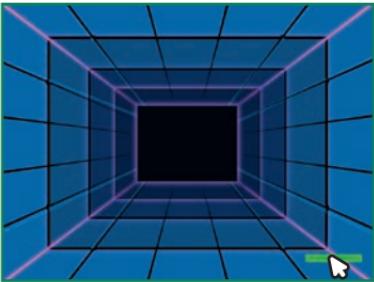
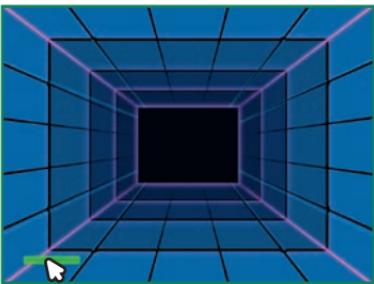
## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



# Déplace la Raquette

Contrôle la raquette en déplaçant la souris.



# Déplace la Raquette

## PRÉPARE-TOI



Choisis un sprite pour frapper sur la balle.



Puis place ton sprite en bas de la scène.

## AJOUTE CE CODE



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



## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.

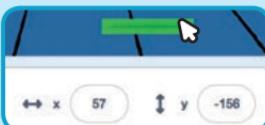


Bouge la souris pour bouger la raquette.



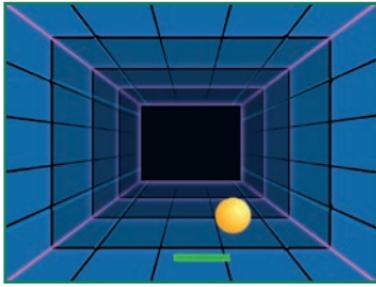
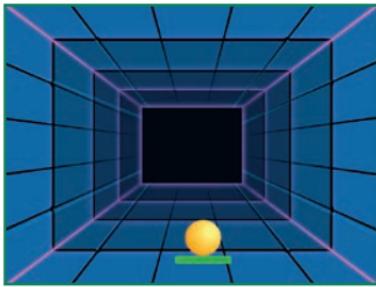
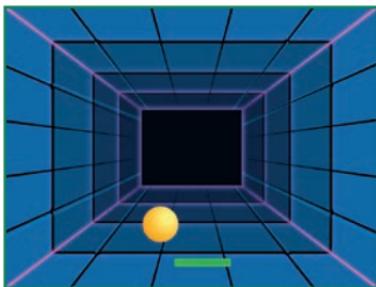
## ASTUCE

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



# Fais Rebondir sur la raquette

Fais rebondir la balle sur la raquette.



# Fais Rebondir sur la raquette

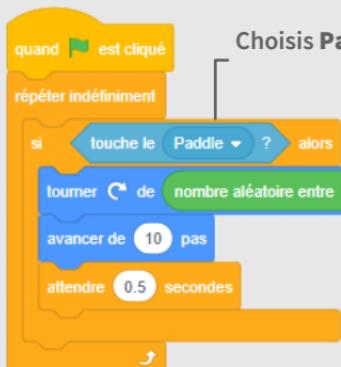
## PRÉPARE-TOI

Clique pour sélectionner le sprite balle.



## AJOUTE CE CODE

Ajoute cette nouvelle série de bloc au sprite Balle.



Choisis **Paddle** dans le menu



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

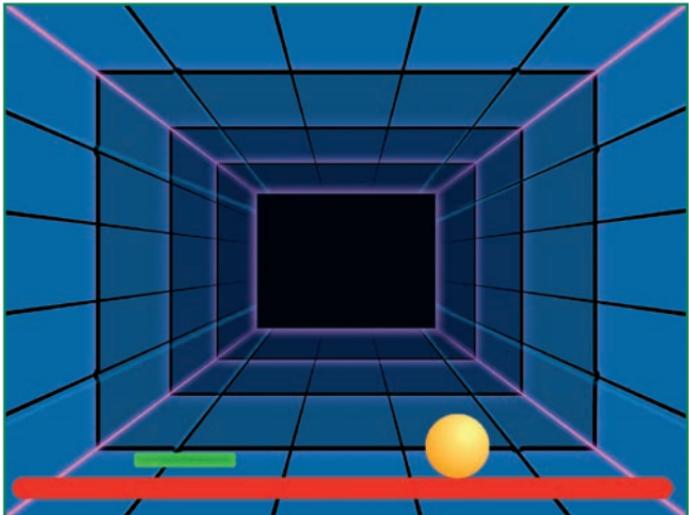
## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



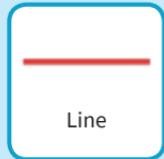
# Game Over

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



# Game Over

## PRÉPARE-TOI

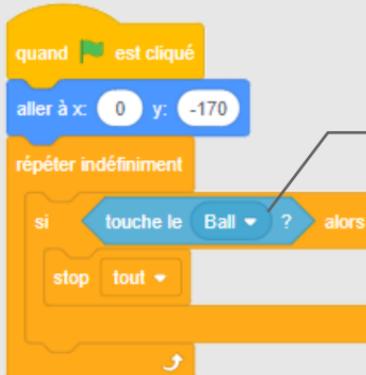


Choisis le sprite Line.



Fais glisser la ligne en bas de la scène.

## AJOUTE CE CODE



Choisis Ball  
Dans le menu.

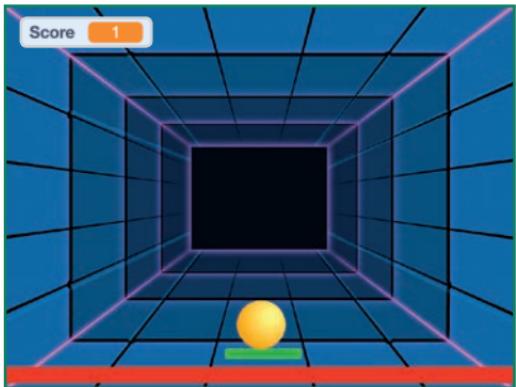
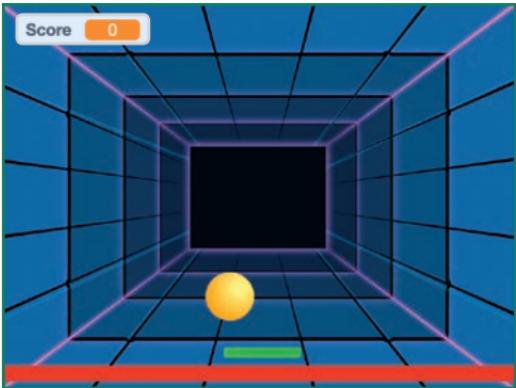
## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



# Marque des Points

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

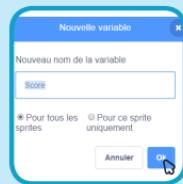


# Marque des Points

## PREPARE-TOI

Choisis Variables.

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

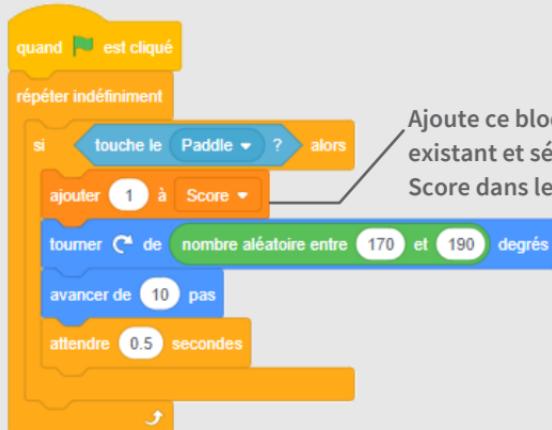


Nomme cette variable **Score** puis clique **OK**.

Clique pour sélectionner le sprite Ball.



## AJOUTE CE CODE



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



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

# Gagne le Jeu

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



# Gagne le Jeu

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI

Peindre



Clique sur le pinceau pour dessiner ton texte.

Utilise l'outil Texte pour écrire un message.



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

## AJOUTE CE CODE

Code

Clique l'onglet Code.



Insère le bloc score.



Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



## TESTE TON CODE

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

# Cartes pour Dancer



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

# Cartes pour Danse

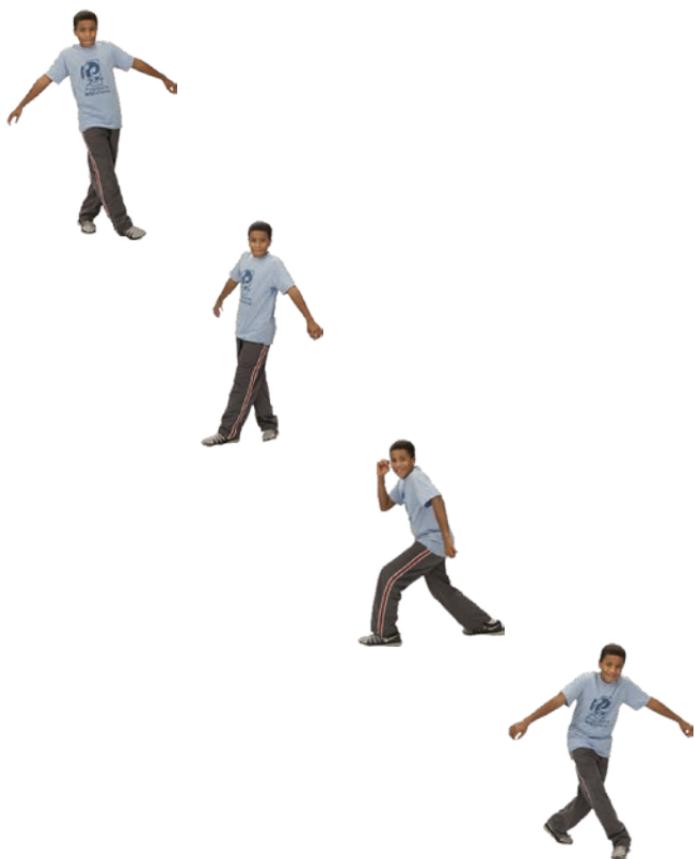
Utilise ces cartes dans n'importe quel ordre:

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

# Séquence de Danse



Crée une danse animée.



# Séquence de Dance

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Choisis un danseur

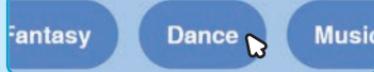


Ten80 Dance



Costumes

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



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

## AJOUTE CE CODE



Entre la durée entre chaque pas de danse.

Code

Clique sur l'onglet Code.



Choisis tes pas de danse.

## TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



# Boucle de Danse

Répète une série de pas de danse.



# Boucle de Danse

scratch.mit.edu



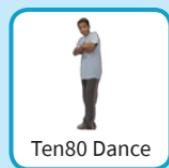
## PRÉPARE-TOI



Clique pour choisir un sprite



Clique la catégorie Danse.



Choisis un danseur.

## AJOUTE CE CODE



Ajoute un bloc répéter autour de ta séquence.



Choisis une pose.

Décide de combien de fois tu veux répéter la danse.

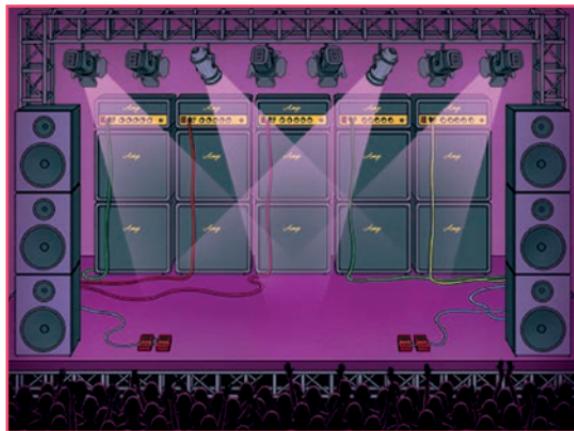
## TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



# Joue de la Musique

Joue une chanson en boucle.



Cartes pour Danse

3

SCRATCH

# Joue de la Musique

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Clique sur l'onglet **Son**.

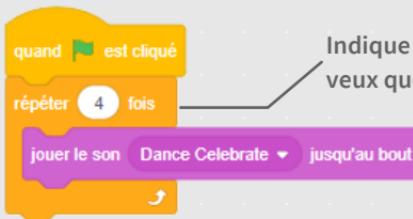


Choisis un son de la catégorie **boucle**.

## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet **Code**.



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

## TIP

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

sinon la musique recommencera avant d'être terminée.

# Chacun son Tour

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



# Chacun son Tour

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Choisis 2 danseurs dans la catégorie Danse.



## AJOUTE CE CODE



Anina Dance

```
quand [green flag] est cliqué
  basculer sur le costume [anina top L step v]
  attendre (1 seconde)
  basculer sur le costume [anina top R step v]
  attendre (1 seconde)
  basculer sur le costume [anina stance v]
  envoyer à tous [message1 v]
```

Envoye un message.



Champ99

```
quand je reçois [message1 v]
  dire [A mon tour de danser!] pendant (1 seconde)
  répéter (4 fois
    costume suivant
    attendre (0.3 seconde)
```

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

## TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



# Position de Départ

Dis à ton danseur où il doit démarrer.



5

Cartes pour Danser

SCRATCH

# Position de Départ

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Clique pour choisir un sprite

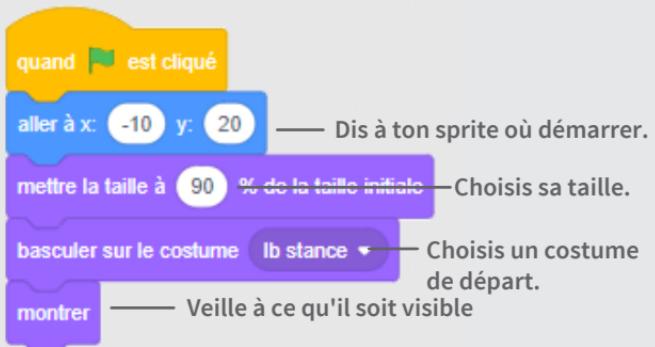


Clique la catégorie Danseur.

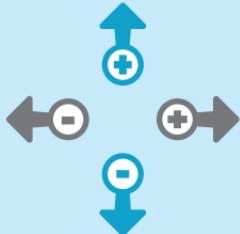


Choisis un danseur.

## AJOUTE CE CODE



## ASTUCE



Utilise pour définir la position du sprite dans la scène

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

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

# Effet d'Ombre



Crée une silhouette qui danse.



# Effet d'Ombre

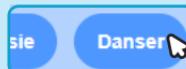
scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Clique pour choisir un sprite



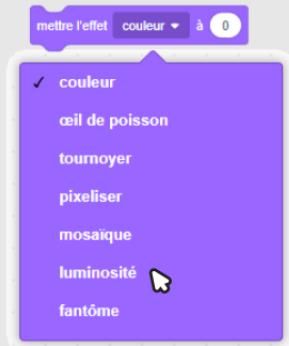
Clique la catégorie Danse.



Choisis un danseur.

## AJOUTE CE CODE

Choisis luminosité dans le menu.



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



## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Clique sur le stop pour arrêter.

# Danse interractive

Appuie sur des touches pour changer de pas de danse.



# Danse interractive

scratch.mit.edu



## PREPARE-TOI



Clique pour choisir un sprite



Clique la catégorie Danser.



Jouvi Dance

Choisis un danseur.

## AJOUTE CE CODE

Choisis différentes touches pour chaque pas de danse.



Choisis un pas de danse dans le menu.



## TESTE TON CODE



Appuie sur les flèches de ton clavier.

# Effet de Couleur



Change la couleur de l'arrière-plan.



# Effet de Couleur

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Spotlight

## AJOUTE CE CODE



Essaie des valeurs différentes.

## TESTE TON CODE

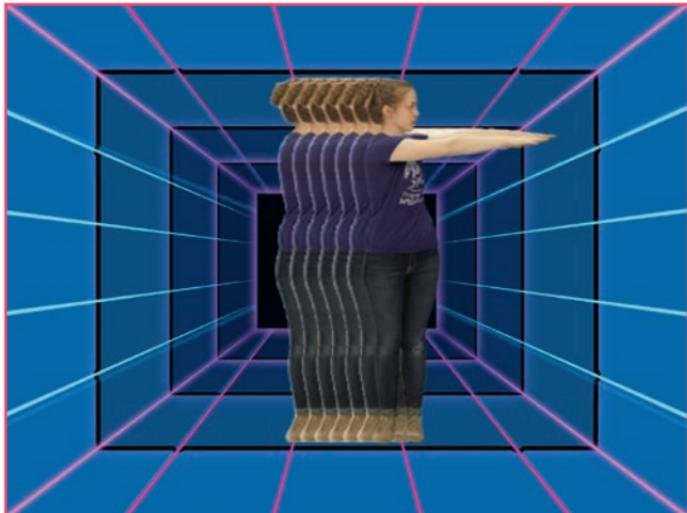
Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



# Laisse une Trace



Estampille une trace quand ton danseur se déplace.



# Laisse une Trace

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Choisis un danseur dans la catégorie Danseur.



LB Dance



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



## AJOUTE CE CODE



quand est cliqué

répéter (6) fois

estampiller

avancer de (10) pas

attendre (0.1) secondes

effacer tout

Indique le nombre de répétitions que tu souhaites.

Estampille le costume actuel dans la scène.

Efface tous les estampillages.

## TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



# Cartes de Jeu pour Sauter



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

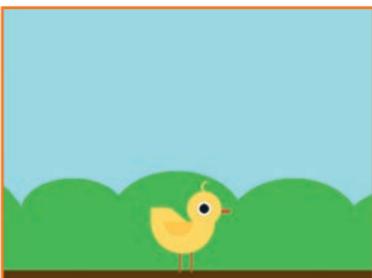
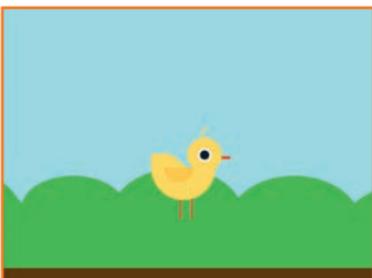
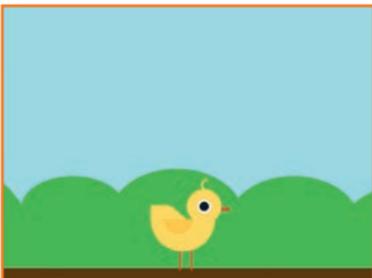
# Cartes de Jeu pour Sauter

Utilise ces cartes dans cet ordre :

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

# Sautille

Fais sautiller ton personnage.



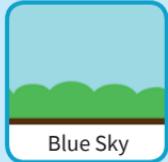
# Sautille

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Choisi un sprite.



## AJOUTE CE CODE



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

Tape un signe moins pour redescendre

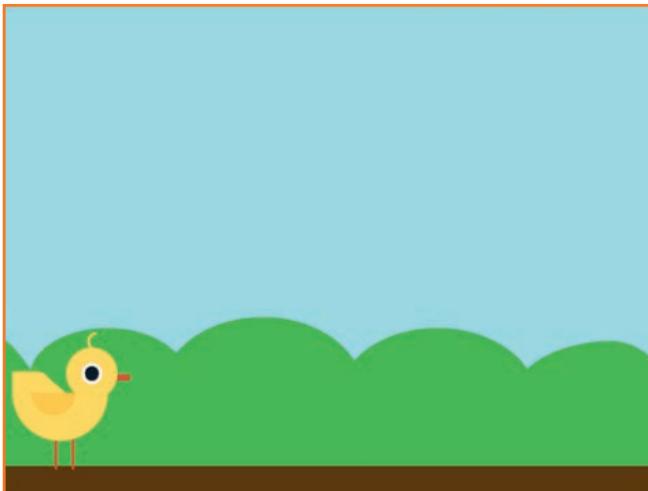


## TESTE TON CODE

Appuie sur la touche Espace sur ton clavier.

# Va au Début

Règle le point de départ pour ton personnage.



# Va au Début

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



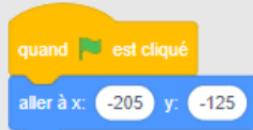
Bouge ton sprite où tu le désires



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

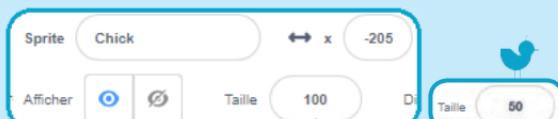
Maintenant, quand tu prends un bloc Aller à, il se mettra à la position de ton sprite.

## AJOUTE CE CODE



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

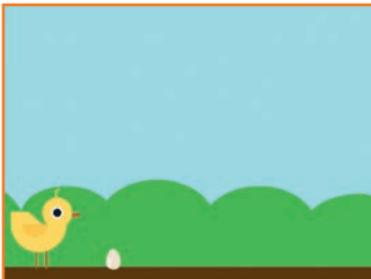
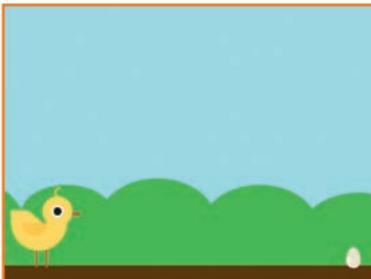
## ASTUCE



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

# Défilement d'Obstacle

Fais défiler un obstacle  
sur la scène.



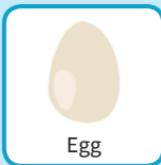
# Défilement d'Obstacle

scratch.mit.edu

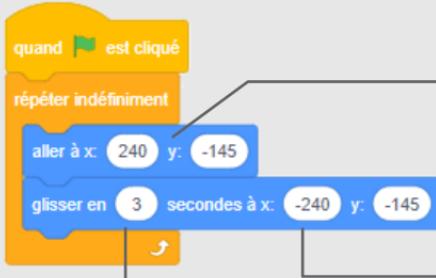
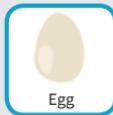
## PRÉPARE-TOI



Choisis un obstacle  
dans les sprites.



## AJOUTE CE CODE



Entre un petit numéro  
pour aller plus vite.

Démarre du côté  
droit de la scène.

Glisse vers le coté  
gauche de la scène.

## TESTE TON CODE

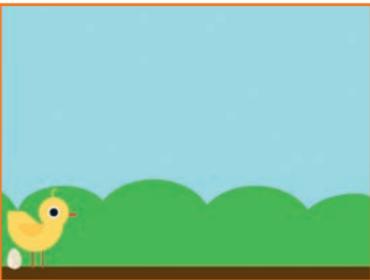
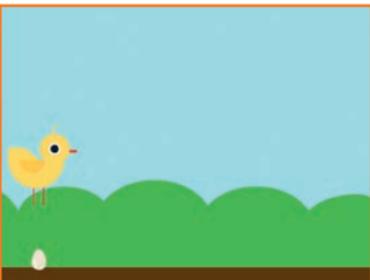
Clique sur le  
drapeau vert  
pour démarrer.



Appuie sur la touche  
Espace sur ton  
clavier.

# Ajoute un Son

Joue un son quand ton personnage saute.



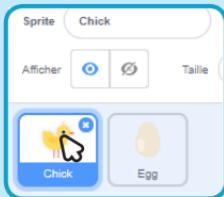
»)

# Ajoute un son

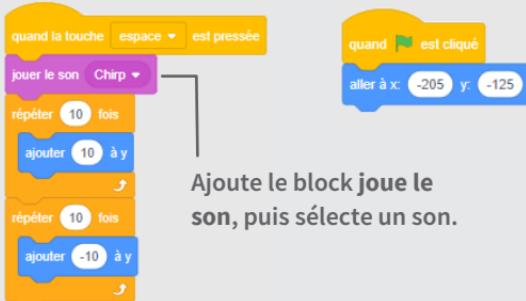
scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI

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



## AJOUTE CE CODE



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

## TESTE TON CODE

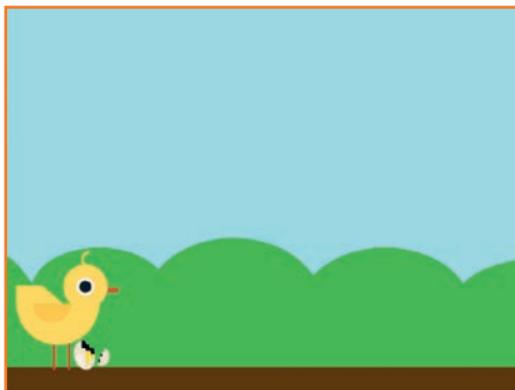
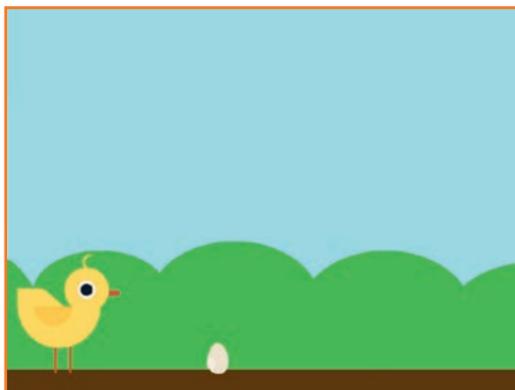
Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



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

# Stoppe le Jeu

Stoppe le jeu si ton sprite touche un obstacle.

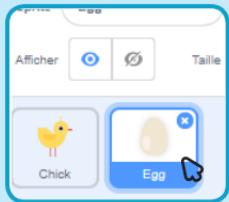


# Stoppe le Jeu

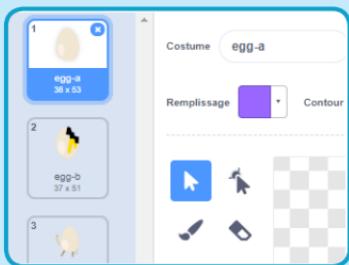
scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI

Clique pour sélectionner le sprite Egg.



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



## AJOUTE CE CODE



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



Choisis un 2e costume pour ton sprite.

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

touche le pointeur de souris ?

✓ pointeur de souris  
bord  
Chick

## TESTE TON CODE

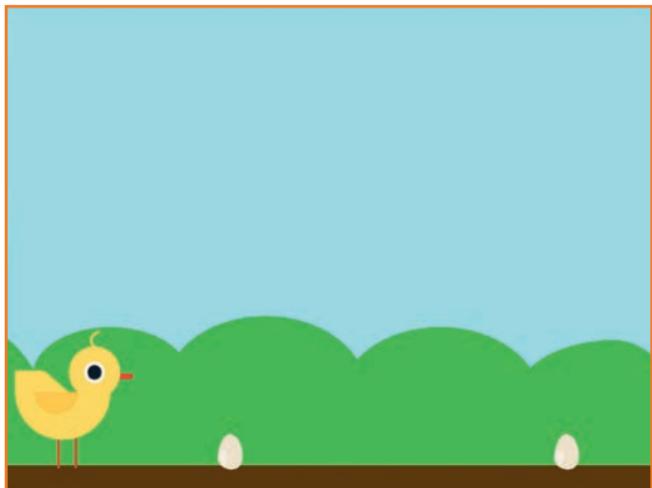
Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



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

# Ajoute Plus d'Obstacles

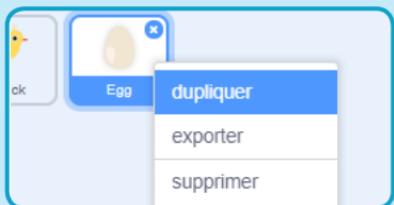
Rends le jeu plus complexe  
en ajoutant plus d'obstacles.



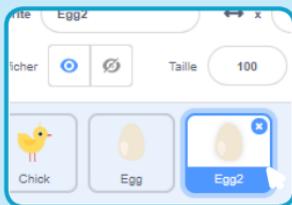
# Ajoute Plus d' Obstacles

scratch.mit.edu

## PREPARE-TOI



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



Clique pour sélectionner Egg2.

## AJOUTE CE CODE



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

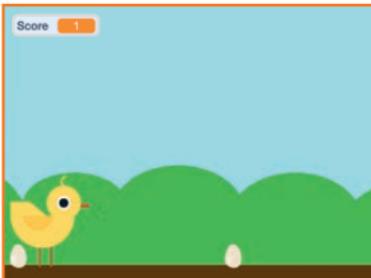
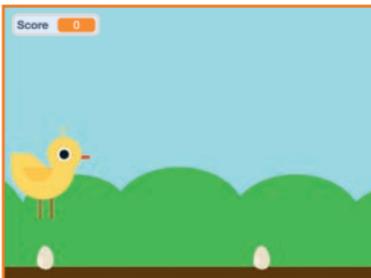
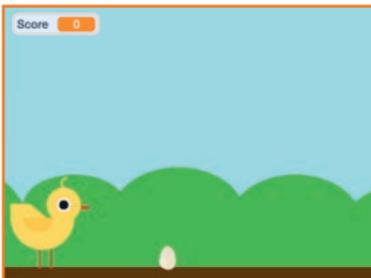
## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



# Score

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



# Score

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI

Choisis Variables.

Clique sur le bouton Crée une variable.



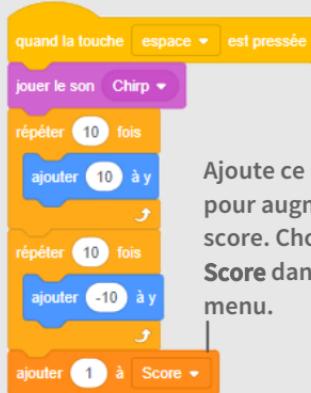
Nomme cette variable Score puis clique OK.

## AJOUTE CE CODE

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



Ajoute ce bloc et sélectionne Score dans le menu.



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

## TESTE TON CODE

Saute au-dessus des œufs pour améliorer ton score!



# Cartes pour Créer un Animal Virtuel



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



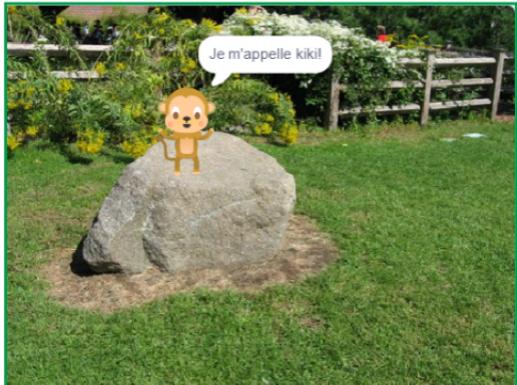
# Cartes pour Créer un Animal Virtuel

Utilise ces cartes dans cet ordre :

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

# Présente ton Animal

Choisis un animal et fais-lui dire bonjour.



# Présente ton Animal

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Garden Rock



Choisis un sprite comme animal.



Monkey

Choisis un sprite avec plus qu'un costume.



Passe ta souris sur le sprite pour voir ses costumes.

## AJOUTE CE CODE

Place ton animal où tu veux sur la scène.



quand est cliqué

aller à x: -68 y: 58

dire Je m'appelle Kiki! pendant 10 secondes

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

Ecris ce que tu veux que ton animal dise.

## TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



# Anime ton Animal

Donne vie à ton animal.



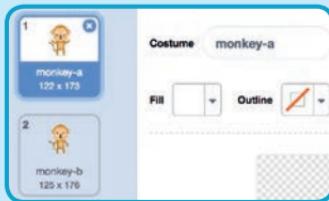
# Anime ton Animal

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI

 Costumes

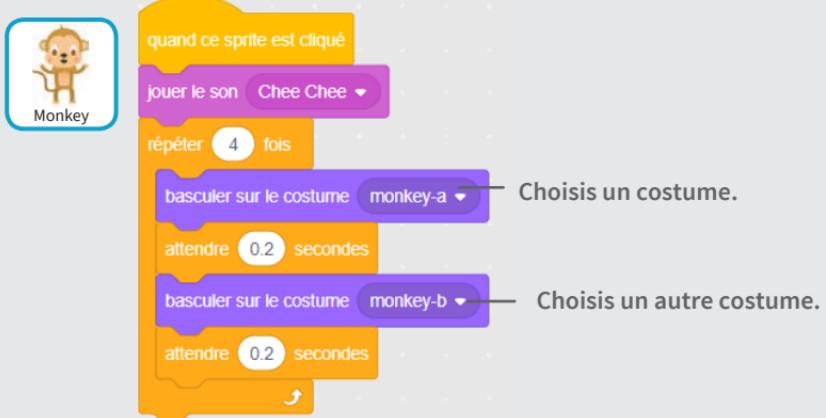
clique sur l'onglet **Costumes** pour voir les costumes de ton animal.



## AJOUTE CE CODE

 Code

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



## TESTE TON CODE

Clique sur ton animal.



# Nourris ton Animal

Clique sur la nourriture  
pour nourrir ton animal.



# Nourris ton Animal

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI

Sons

Clique sur l'onglet Son.



Monkey



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



Bananas

Choisis un sprite de type nourriture.

## AJOUTE CE CODE

Code

Clique sur l'onglet Code.



Bananas

envoyer à tous message1 ▾

Nouveau message

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

quand ce sprite est cliqué

aller à l' avant plan

envoyer à tous nourriture ▾

Envie le message **nourriture**.

Sélectionne ton animal.



Monkey

quand je reçois nourriture ▾

glisser en 1 secondes à Bananas ▾

jouer le son Chomp ▾

attendre 0.5 secondes

glisser en 1 secondes à x: -68 y: 58

Choisis **nourriture** dans le menu

Choisis **Bananas** dans le menu.

Glisse vers ton point de départ.

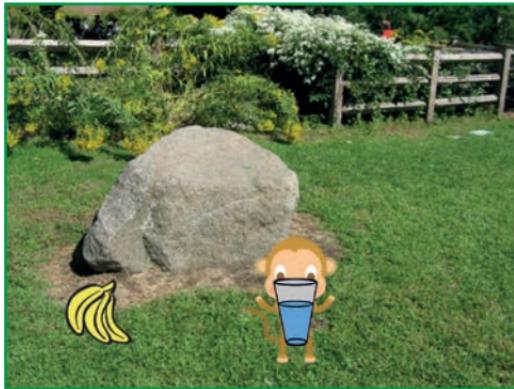
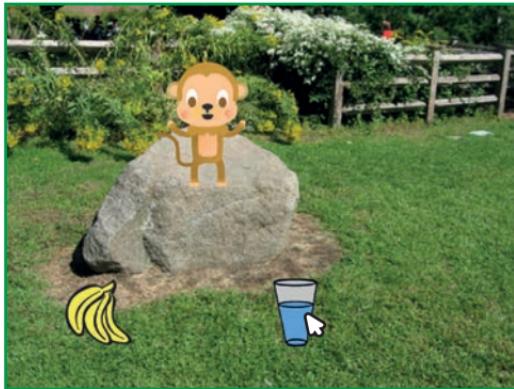
## TESTE TON CODE

Clique sur la nourriture.



# Donne à Boire à ton Animal

Donne de l'eau à ton animal.



# Donne à Boire à ton Animal

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



Choisis un sprite boisson tel que Glass Water.



## AJOUTE CE CODE



```
quand ce sprite est cliqué
  aller à l' avant plan
  envoyer à tous boisson
  attendre 1 secondes
  basculer sur le costume glass water-b
  jouer le son Water Drop
  attendre 1 secondes
  basculer sur le costume glass water-a
```

Envoyer un nouveau message.

Bascule vers le verre vide.

Bascule vers le verre plein.

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



Monkey

```
quand je reçois boisson
  glisser en 1 secondes à Glass Water
  attendre 1 secondes
  glisser en 1 secondes à x: -68 y: 58
```

Choisis **boisson** dans le menu.

Choisis **Glass Water** dans le menu.

Glisse vers la position de départ.

## TESTE TON CODE

Clique sur la boisson pour démarrer.



# Que va-t-il Dire?

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



# Que va-t-il Dire?

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI

Choisis Variables.

Clique sur le bouton Créer une Variable.

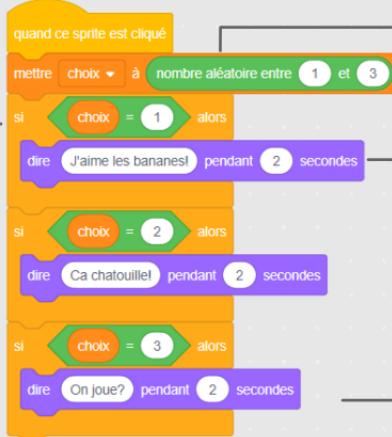


Nomme cette variable Choix et clique OK.

## AJOUTE CE CODE



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



Insère le bloc nombre aléatoire.

Choisis les choses que tu veux que ton animal dise.

## TESTE TON CODE

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



# C'est l'Heure de Jouer

Fais jouer ton animal avec une balle.



# C'est l'Heure de Jouer

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI



Choisis un sprite tel qu'une balle.



## AJOUTE CE CODE



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

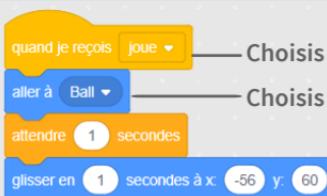


Envoie un nouveau message.

Choisis Monkey dans le menu

Entre un nombre négatif pour faire descendre la balle.

Un nombre positif pour faire monter la balle.



Choisis **joue** dans le menu.

Choisis **Ball** dans le menu.

## TESTE TON CODE

Clique sur la balle.



# A-t-il Faim?

Contrôle si ton animal a faim.



# A-t-il Faim?

scratch.mit.edu

## PRÉPARE-TOI

Choisis Variables.

Clique sur le bouton Crée une Variable.



Nomme cette variable Faim et clique OK.

## AJOUTE CE CODE



## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert.



Clique ensuite sur la nourriture.

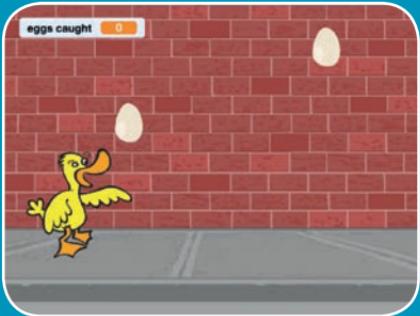
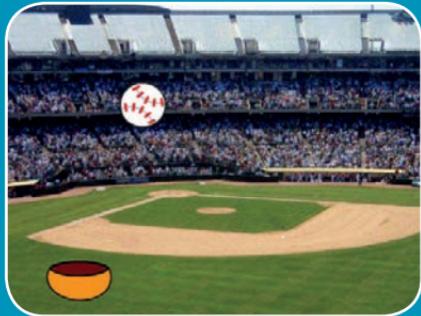


Choisis nourriture dans le menu.



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

# Jeu pour Attraper des Objets



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



# Jeu pour Attraper des Objets

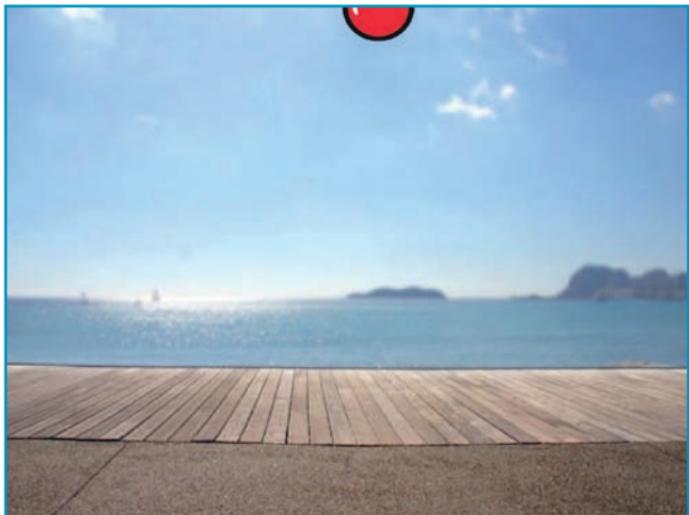
Utilise ces cartes dans cet ordre :

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

# Va en Haut



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



Jeu pour Attraper  
des Objets

1

ScRATCH

# Va en Haut

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Boardwalk



Choisis un lutin.



Apple

## AJOUTE CE CODE



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

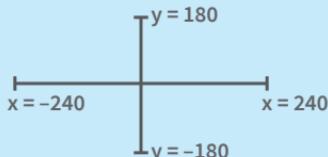
## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



## ASTUCE

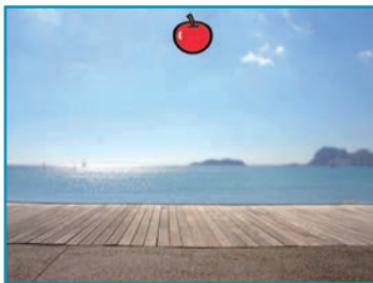
y indique la position verticale sur la scène.



# Tombe



Fais tomber ton lutin.



# Tombe

scratch.mit.edu



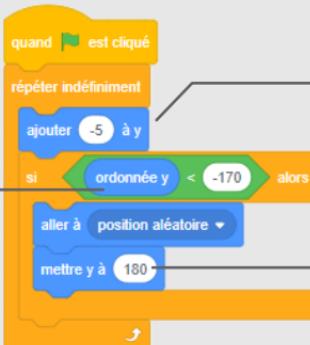
## PRÉPARE-TOI



Clique pour sélectionner la pomme.

## AJOUTE CE CODE

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



Tape un moins pour aller vers le bas.

Vérifie si on est proche du bas de la scène.

Remonte en haut de la scène

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

## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Clique sur le stop pour arrêter

## ASTUCE

Utilise pour bouger vers le haut et le bas.

# Déplace l'Attrapeur

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



# Bouge l'Attrapeur

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Choisis un attrapeur.



Glisse le bol en bas de la scène

## AJOUTE CE CODE



```
quand [green flag] est cliqué
répéter indéfiniment
[si [touche flèche droite [pressée ?] alors
ajouter (10) à x]
si [touche flèche gauche [pressée ?] alors
ajouter (-10) à x]
```

Choisis la flèche droite dans le menu.

Choisis la flèche gauche dans le menu.

## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert pour démarrer.

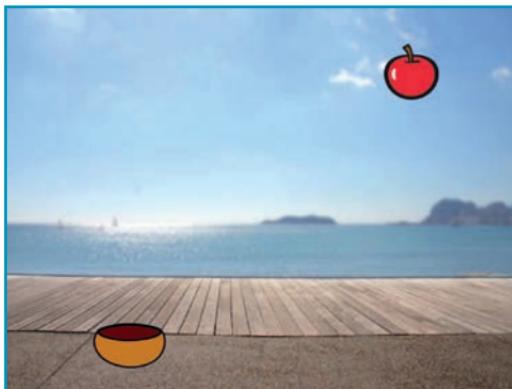


Appuie sur les flèches pour déplacer l'attrapeur

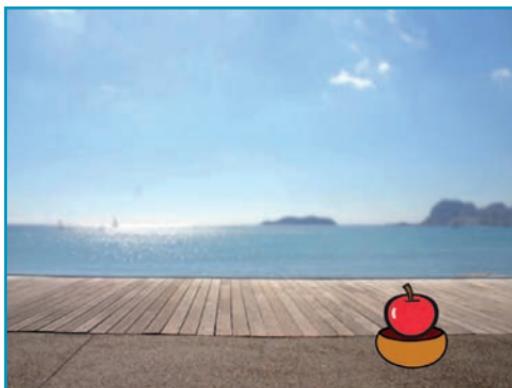
# Attrape!



Attrape le lutin qui tombe.



▷)



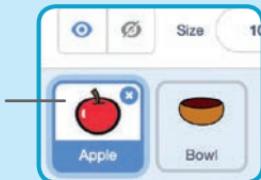
# Attrape!

scratch.mit.edu

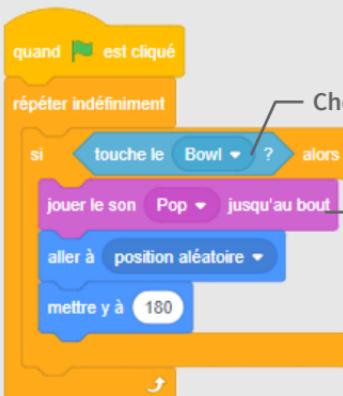


## PRÉPARE-TOI

Clique pour sélectionner le lutin Apple.



## AJOUTE CE CODE



Choisis **Bowl** dans le menu.

Choisis un son.

## ASTUCE



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



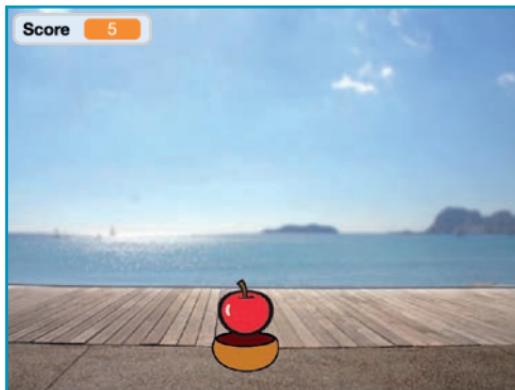
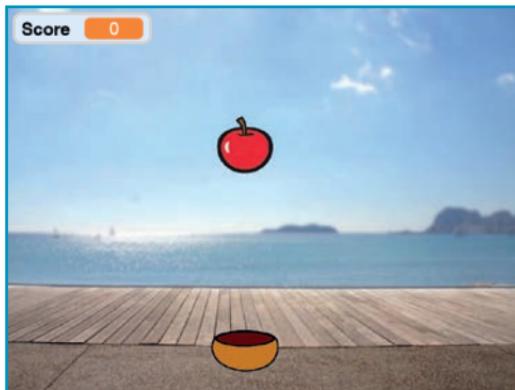
Puis choisis un son dans la liste.



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

# Compte les Points

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



# Compte les Points

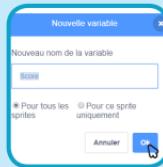
scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI

Choisis Variables.

Clique sur le bouton Crée une variable.



Nomme cette variable Score puis clique OK.

## AJOUTE CE CODE

Ajoute deux nouveaux blocs à ton code:



Choisis Score dans le menu déroulant.



Ajoute ce bloc pour remettre le score à zéro.

Ajoute ce bloc pour augmenter le score.

## TESTE TON CODE

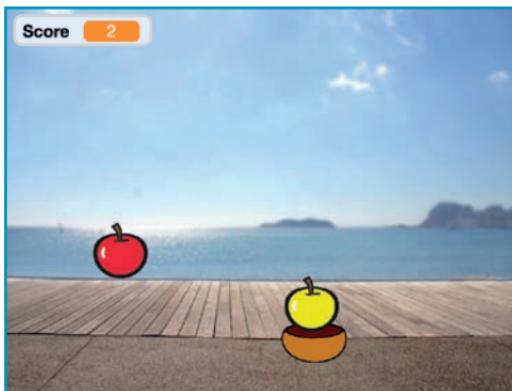
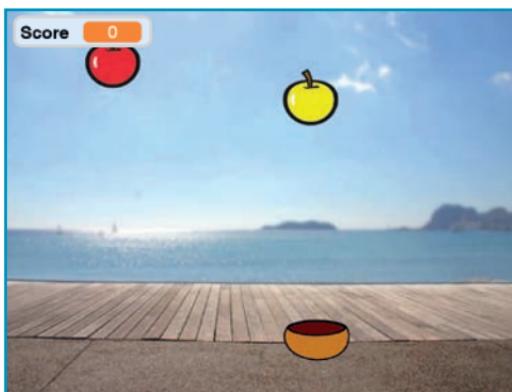
Clique sur le drapeau vert pour démarrer.



Puis attrape les pommes pour gagner des points.

# Points Bonus

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



# Points Bonus

scratch.mit.edu



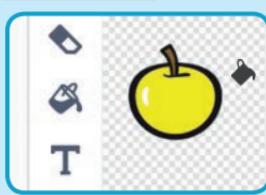
## PRÉPARE-TOI

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



Choisis **duplicar**.

Clique sur l'onglet **Costumes**.



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

## AJOUTE CE CODE



Clique l'onglet **Code**.



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

## TESTE TON CODE

Attrape un lutin bonus pour augmenter ton score

# Gagné!

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

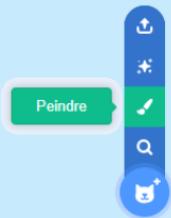


# Gagné!

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



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

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

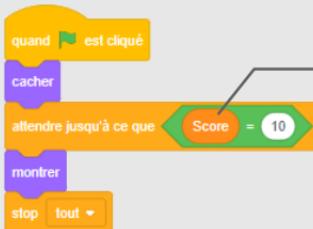


Tu peux changer la couleur,  
le style et la taille.

## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet **Code**.



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

## TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert  
pour démarrer.



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

# Cartes Capteur Vidéo



Interagis avec tes projets en  
utilisant le Capteur Vidéo.

# Carte Capteur Vidéo

Utilise ces cartes dans n'importe quel ordre:

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

# Caresse le Chat



Fais miauler le chat quand tu le touches.



# Caresse le Chat

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



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



Choisis  
Détection Vidéo.

## AJOUTE CE CODE



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

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

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

## TESTE TON CODE

Bouge ta main pour caresser le chat.



# Anime ton Personnage



Fais vivre ton animal en bougeant.



# Anime ton Personnage

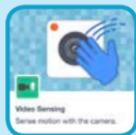
scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



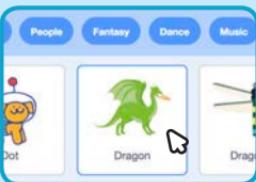
Clique sur le bouton Extension et choisis Détection Vidéo.



Choisis un sprite que tu vas animier.



Choisis un sprite avec plus qu'un costume.



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

## AJOUTE CE CODE



Choisis un costume.

Choisis un costume différent.

## TESTE TON CODE

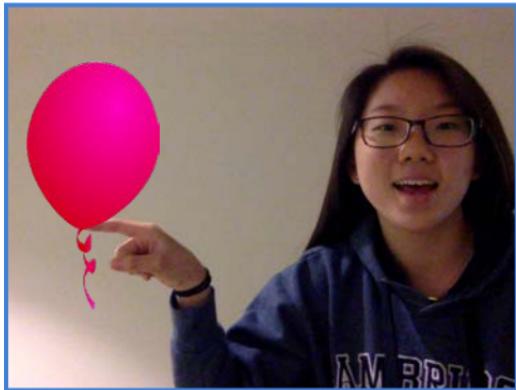
Bouge pour que ton sprite s'anime.



# Fais Éclater un Ballon



Utilise tes doigts pour faire éclater un ballon.



# Fais Éclater un Ballon

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Clique sur le bouton Extension et choisis Détection Vidéo



Choisis un sprite comme Balloon1.

## AJOUTE CE CODE



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

## TESTE TON CODE

Utilise tes doigts pour faire éclater le ballon.



# Joue de la batterie



Interagis avec des instruments de musique.



# Joue de la Batterie

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Clique sur le bouton Extension et choisis Détection Vidéo



Drum



Drum-cymbal

Choisis deux sprite comme Drum et Drum-cymbal.

## AJOUTE CE CODE

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



quand mouvement vidéo > 10  
mettre la taille à 100 % de la taille initiale  
ajouter -20 à la taille  
jouer le son High Tom  
attendre 0.1 secondes  
ajouter -20 à la taille

Utilise un nombre négatif pour rapetisser.



quand mouvement vidéo > 10  
basculer sur le costume drum-cymbal-a  
jouer le son crash cymbal  
attendre 0.1 secondes  
basculer sur le costume drum-cymbal-b

Choisis un costume.

## TESTE TON CODE

Utilise tes mains pour jouer de la batterie!



# Joue à Touche - Touche



Bouge pour éviter un personnage.



# Joue à Touche - Touche

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



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



Choisis un arrière-plan.

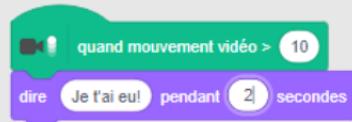


Choisis un sprite comme Jellyfish.

## AJOUTE CE CODE



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



## TESTE TON CODE

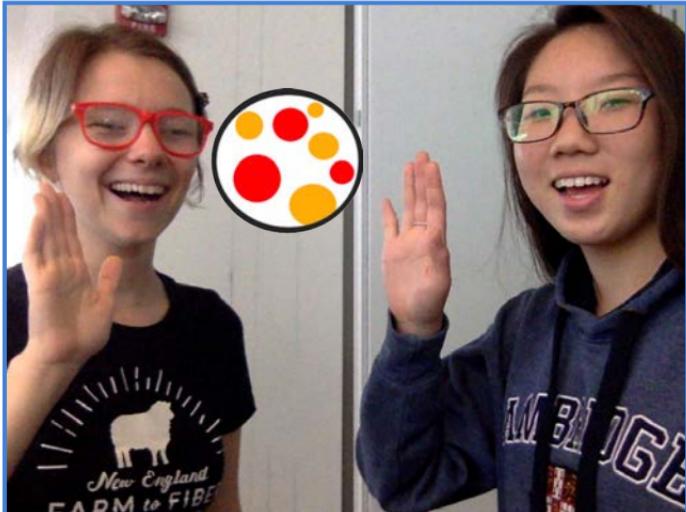
Bouge pour éviter les méduses.



# Joue au Ballon



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



# Joue au Ballon

scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI

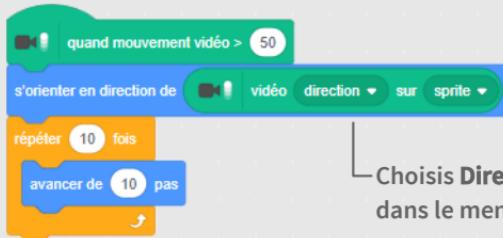
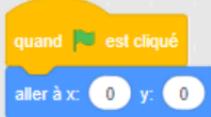


Clique sur le bouton Extension et choisis **Détection Vidéo**



Choisis un sprite comme Beachball.

## AJOUTE CE CODE



Choisis **Direction** dans le menu.

## TESTE TON CODE

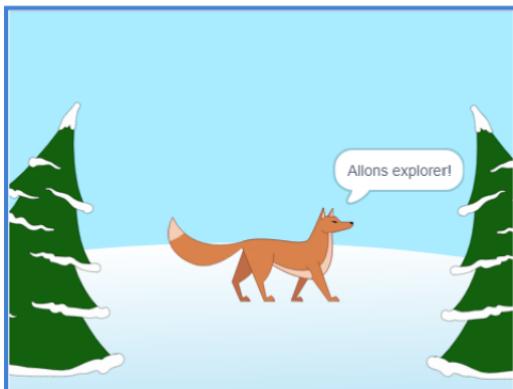
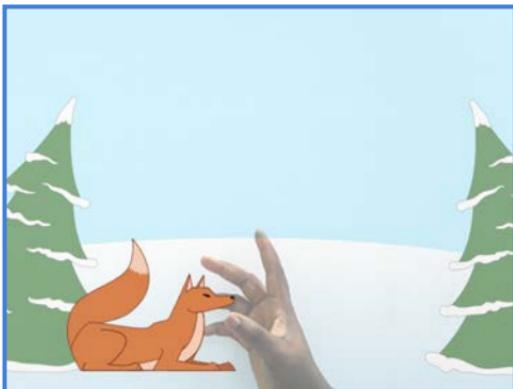


Utilise ta main pour pousser ton ballon à travers l'écran.  
Essaie avec un copain!

# Commence une aventure!



Utilise tes mains pour interagir  
avec ton histoire.



# Commence une aventure!

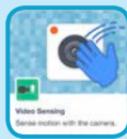
scratch.mit.edu



## PRÉPARE-TOI



Clique sur le bouton Extension.



Choisis Video Sensing.



Choisis un arrière plan.



Winter



Choisis un sprite.



Fox



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



## AJOUTE CE CODE



Clique sur l'onglet Code?



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



## TESTE TON CODE

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