

# Change la Couleur

## Change la Couleur



Appuie sur une touche pour changer la couleur du lutin



### TU ES PRÊT(E)?

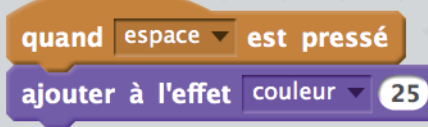


Choisis un nouveau lutin dans la Bibliothèque

Dessine un nouveau lutin

Importe un lutin depuis un fichier

### ESSAIE CE SCRIPT



### FAIS LE!



Appuie sur la barre espace pour changer les couleurs

### ASTUCES

Tu peux choisir un effet différent dans le menu déroulant



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



Pour supprimer les effets, clique le signe Stop

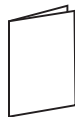
<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH



Fais une carte



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

# Bouge en rythme

Danse au rythme du tambour



<http://scratch.mit.edu>

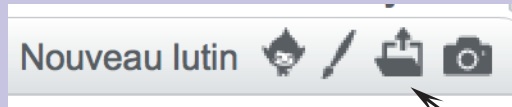
2

SCRATCH

# Bouge en rythme



TU ES PRÊT(E) ?



Choisis un danseur ou une autre image

ESSAIE CE SCRIPT !

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

Clique sur le menu déroulant pour choisir un son de tambour

Renseigne un nombre

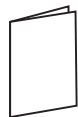
FAIS LE!



Clique sur le drapeau vert pour commencer



Fais une carte



1. Plie la carte en deux



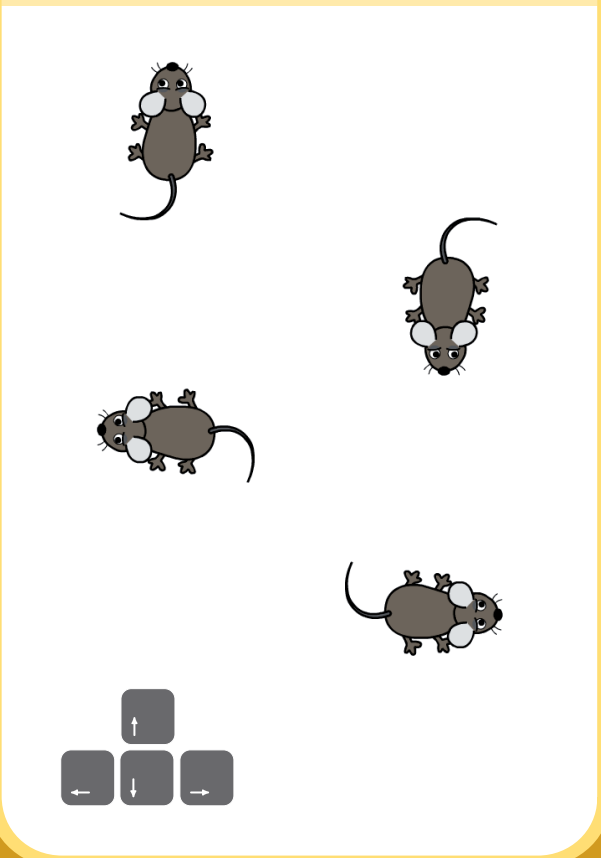
2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

# Avec les fleches

Utilise les touches fleches pour déplacer le lutin



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

# Avec les fleches

ESSAIE CE SCRIPT !

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

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

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

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

FAIS LE!



Appuie sur les touches fleches pour déplacer !

ASTUCES

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

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



Fais une carte

<http://scratchfr.free.fr>



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

# Dis quelque chose

Que veux tu faire dire à ton lutin ?



<http://scratch.mit.edu>

4

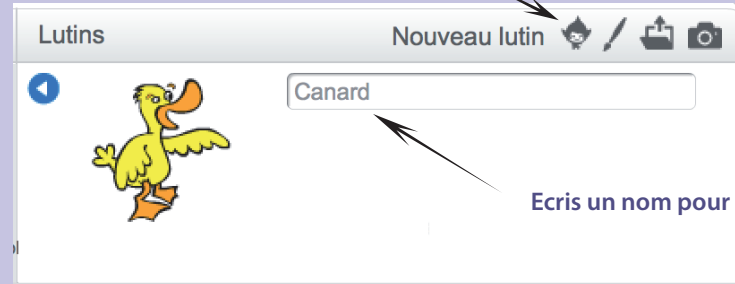
SCRATCH

# Dis quelque chose



Choisis un lutin.

**TU ES PRÊT(E)**



Ecris un nom pour ton lutin.

**ESSAIE CE SCRIPT**

quand ce lutin est cliqué

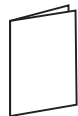
dire 'oh! tu ne sais pas que les hippotames ne volent pas' pendant 2 secondes

Ecris des mots dans l'espace réservé

**FAIS LE!**



Clique sur le lutin pour commencer



1. Plie la carte en deux



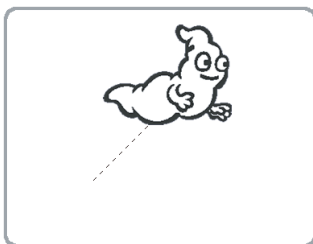
2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

# Glisser

Se déplacer doucement d'un point à un autre



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

# Glisser



TU ES PRÊT(E)


Nouveau lutin    

Choisis un nouveau costume dans la Bibliothèque

Dessine un nouveau lutin

ESSAIE CE SCRIPT

```

quand  pressé
glisser en 1 secondes à x: 20 y: 80
glisser en 1 secondes à x: 10 y: -20
glisser en 2 secondes à x: -110 y: -110
    
```

Essaie des nombres différents

Position verticale

Position horizontale

Combien de temps ?

FAIS LE!



Clique sur le drapeau vert pour commencer

ASTUCES

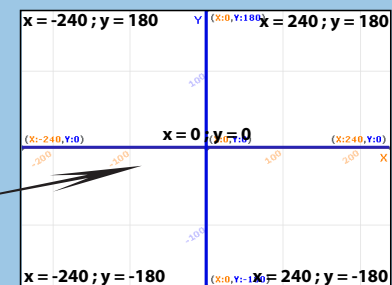
Pour voir la position x y du lutin sélectionné



Fantôme 1

x: 25 y: 39

style de rotation:  
peut glisser dans  
montrer:



1. Plie la carte en deux



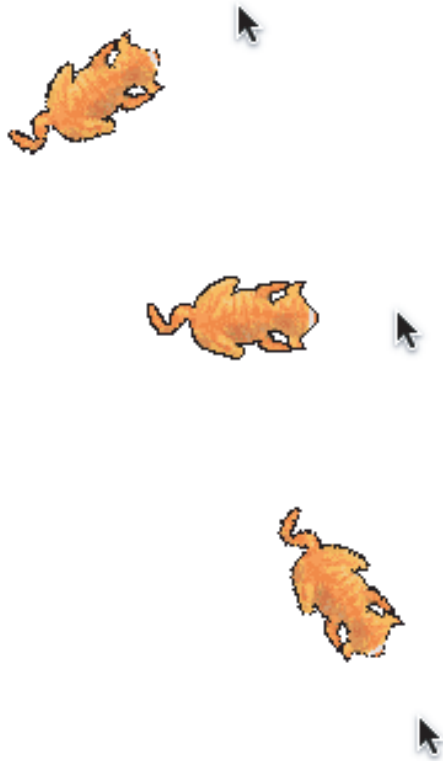
2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

# Suis la souris

Suis le pointeur de la souris



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

# Suis la souris

TU ES PRÊT(E)

Nouveau lutin



Choisis le chat ou un autre costume.

ESSAIE CE SCRIPT

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

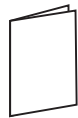
FAIS LE!



Clique sur le drapeau vert pour commencer.



Fais une carte  
<http://scratchfr.free.fr>



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

# Danse le Twist

Joue un son et fais danser le personnage



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

# Danse le Twist



TU ES PRÊT(E)

Nouveau lutin

Choisis une image  
ou un personnage qui danse

Nouveau son:

Choisis ou enregistre un son !  
Choisis un son court !

ESSAIE CE SCRIPT

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

Choisis tourner  
à partir du menu déroulant

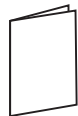
FAIS LE!

W

Appuie sur la touche w  
pour commencer



Fais une carte  
<http://scratchfr.free.fr>



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

# Tourbillon Spirale

# Tourbillon Spirale



Déforme la photo en déplaçant la souris



x: -104 y: 138



x: 205 y: -145



x: -216 y: -92

TU ES PRÊT(E)

Nouveau lutin

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

```
quand drapeau vert pressé  
répéter indéfiniment  
mettre l'effet tourner à souris x
```

ESSAIE CE SCRIPT

Insère un bloc de catégories variables souris x ici

Choisis tourner dans le menu déroulant

FAIS LE!



Clique le drapeau vert pour commencer

ASTUCES

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

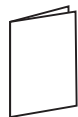
<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH



Fais une carte  
<http://scratchfr.free.fr>



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés



# Anime le

Crée une simple animation



<http://scratch.mit.edu>

9

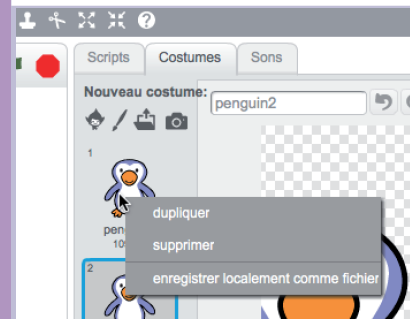
SCRATCH

# Anime le

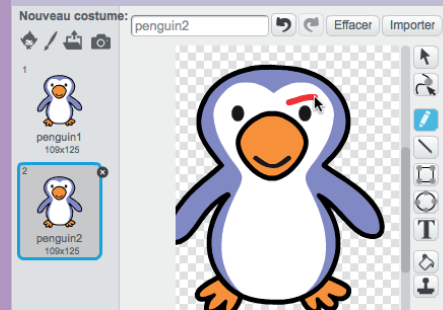


**TU ES PRÊT(E)**

Clique pour dupliquer le costume



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



**ESSAIE CE SCRIPT**

```
quand [drapeau vert] pressé
répéter indéfiniment
  basculer sur costume penguin1
  attendre 0.5 secondes
  basculer sur costume penguin2
  attendre 0.5 secondes
```

**FAIS LE!**

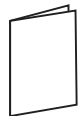


Clique le drapeau vert pour commencer



Fais une carte

<http://scratchfr.free.fr>



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

# Deplacer et animer

Un personnage s'anime en se déplaçant



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

# Deplacer et animer



TU ES PRÊT(E)

Nouveau lutin



Clique pour ouvrir la bibliothèque des lutins.



Choisis un lutin qui a 2 ou plusieurs costumes.

ESSAIE CE SCRIPT

```

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

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

ASTUCES



Ne pivote pas

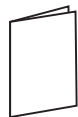
Clique sur le i

Rotation à 360°

Position à gauche ou à droite



Fais une carte



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés

# Un Bouton Surprise

Fait ton propre bouton



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

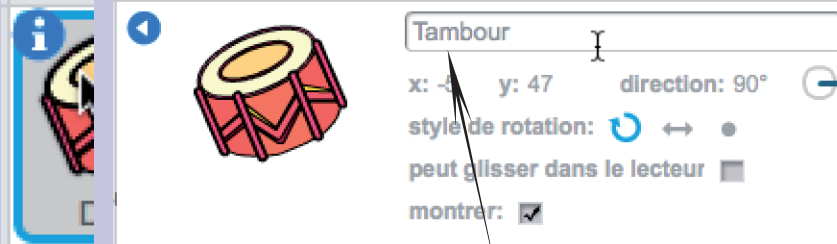
# Un Bouton Surprise



Nouveau lutin

TU ES PRÊT(E)

Choisis un tambour dans la catégorie des objets



Clique sur le

Tu peux changer le nom de ton lutin

ESSAIE CE SCRIPT

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

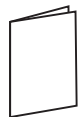
Insère le bloc nombre aléatoire

FAIS LE!

Clique pour voir et écouter le résultat



Fais une carte



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos

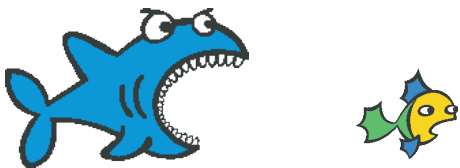


3. Découpe suivant les pointillés

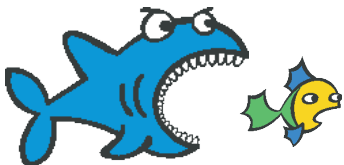
# Compte les points

Ajoute un compteur de score à ton jeu

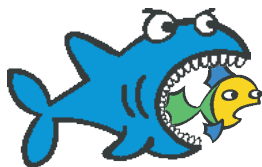
score 0



score 0



score 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

# Compte les points

score 1



Scripts Costumes Sons

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

Créer une variable

Nouvelle variable

Nom de la variable:

Pour tous les lutins  Pour ce lutin uniquement

## TU ES PRÊT(E)

Dans la catégorie des blocs choisis Données

Clique **Créer une variable**

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

## ESSAIE CE SCRIPT

```

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

```

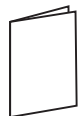
Utilise le menu déroulant pour choisir le lutin que tu poursuis

Augmente le score de 1

## FAIS LE !



Clique sur le drapeau vert pour commencer



1. Plie la carte en deux



2. Mets de la colle au dos



3. Découpe suivant les pointillés