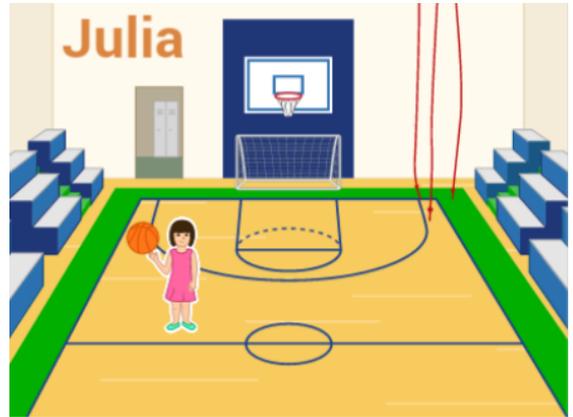




Activité 1: Modifier l'arrière plan et insérer des personnages.

Dans cette première activité, tu vas découvrir l'environnement de l'application Scratch Junior.

N'aie pas peur de te tromper, tu peux revenir en arrière en appuyant sur



A partir de la scène avec le chat sur un fond blanc, tu vas devoir sélectionner le fond de ton choix, puis un ou plusieurs personnage(s). Enfin, tu pourras écrire ton prénom en haut de ta scène.



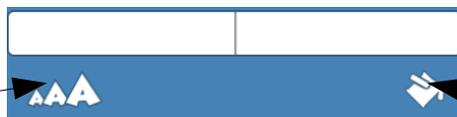
Astuces, boutons et briques dont tu auras besoin



Si tu restes appuyé sur un personnage ou un fond, tu pourras le supprimer.



Permet de modifier la taille du texte



Permet de modifier la couleur du texte



Pour redimensionner les personnages (plus grand/plus petit), avant d'appuyer dessus, pense à glisser cette brique en bas, dans l'espace de programmation. Tu pourras ensuite la re glisser d'où elle vient si tu ne veux pas la laisser dans ta zone de programmation.

Pour aller + loin...

Tu peux passer maintenant à un premier programme, en cliquant sur



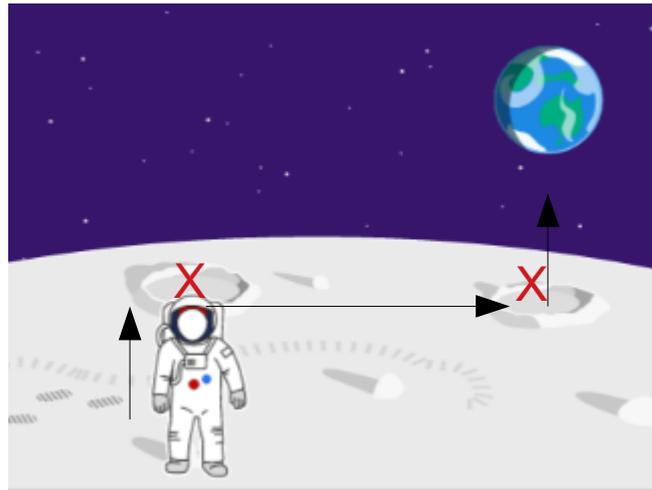
Tu arrives alors dans ta bibliothèque de projets où tu pourras les retrouver et les modifier, mais aussi en créer de nouveaux.





Activité 2: Déplacer un personnage.

Dans cette activité, tu vas coder le déplacement d'un personnage. Pour cela, tu vas devoir sélectionner et glisser des instructions en bas de projet, dans la zone de programmation.



Sélectionne le fond **lune**, puis le personnage **spationaute**.
Crée le **code** qui va permettre au spationaute de passer par les deux cratères puis de sauter 5 fois en l'air lorsque tu appuie sur le **drapeau vert**.



Astuces et briques dont tu auras besoin



N'hésite pas à appuyer sur les briques avant de les glisser dans la zone de programmation, pour savoir à quoi elles servent. Pour les tester réellement, tu devras d'abord les glisser dans la zone de programmation, puis appuyer dessus.

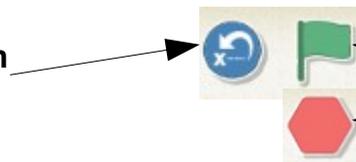
Les briques doivent être encastrées pour fonctionner.



Tu peux entrer des nombres dans les espaces sous les déplacements.



Remettre à la position de départ



Démarrer le programme sur le drapeau vert ou l'arrêter sur l'hexagone rouge.

Pour aller + loin...



Tu peux modifier ton personnage (en changeant la couleur de ses vêtements, par exemple) en appuyant ici.



Tu peux même devenir Spationaute, en te prenant en photo dans le costume!

Appuie sur



puis sur



et enfin, sur



pour prendre la photo.



Activité 3: Ajouter du son et du texte

Dans cette activité, tu vas ajouter du son et du texte à 2 personnages différents, puis réaliser un petit tour de magie pour transformer le chat en dragon.



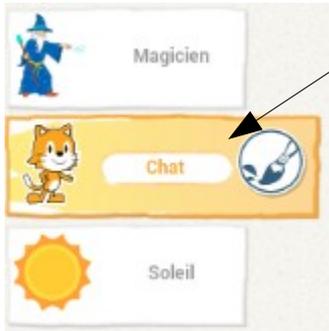
Sélectionne le fond **bois**, puis les personnages **magicien**, **chat** et **soleil**.
Crée les codes qui vont permettre au soleil d'aller jusqu'au chat pour le faire disparaître en faisant le son **pop**. Le magicien doit dire "Abracadabra"



Astuces et briques dont tu auras besoin



Tu peux écrire le texte de ton choix sous certaines briques.



Pense bien à sélectionner en haut à gauche le personnage auquel tu veux ajouter ou modifier un programme.

Pour t'aider à positionner les personnages ou à déterminer les déplacements, tu peux afficher/cacher la grille suivante.



Pour aller + loin...



Si tu souhaites faire apparaître un dragon à la place de ton chat, crée une deuxième page sur laquelle tu mettras le magicien et un dragon dont tu auras modifié la couleur.



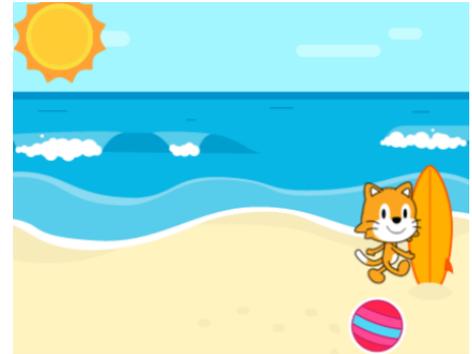
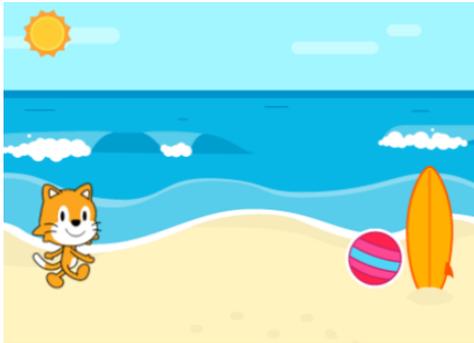
Ensuite, ajoute au bout du programme du chat, la brique





Activité 4: Enchaîner des actions

Dans cette activité, l'action d'un personnage va entraîner l'action d'un autre.



Sélectionne le fond **plage**, puis les personnages **chat** et **soleil**.
Crée les codes qui vont permettre au soleil de grossir, puis d'envoyer un message au chat afin qu'il dise "Le soleil sort, allons surfer!" et qu'il se déplace jusqu'au surf.



Astuces et briques dont tu auras besoin



Dans ce cas, le message doit être envoyé par le soleil et reçu par le chat.

Tu peux écrire le nombre de ton choix sous la brique d'agrandissement.

Pour aller + loin...



Il est possible, dans le même programme, d'envoyer différents messages d'un personnage à un autre.

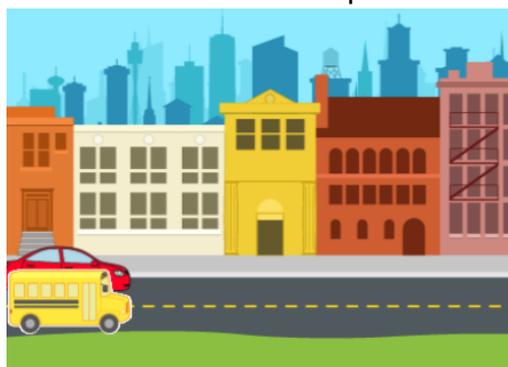
Il faut, dans ce cas, faire attention à la couleur du message envoyé et du message reçu.

Tu peux envoyer un message rouge du soleil au ballon afin qu'il descende vers le bas de la scène, comme si le chat tapait dedans.



Activité 5: Enregistrer un son et ajouter des délais.

Dans cette activité, tu vas enregistrer ta voix et jouer sur la vitesse et le temps avec de nouvelles briques.



Sélectionne le fond **ville**, puis les personnages **voiture** et **bus**.
Crée les codes qui vont permettre à la voiture de dépasser le bus.
Le bus attendra alors **2 secondes**, puis klaxonnera.



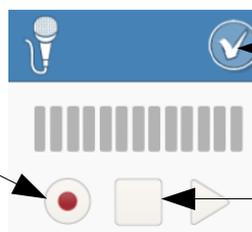
Astuces et briques dont tu auras besoin



Pour enregistrer ta voix ou un bruit



Tu peux jouer sur 3 vitesses différentes



Pour valider

Pour arrêter l'enregistrement

Dernières choses :



Ces deux briques servent à finir ou répéter indéfiniment (en permanence) un programme

Prêts pour le Rallye?

Tu peux, à présent, réaliser le Rallye32 Scratch Junior. Toutes les étapes sont décrites sur la page suivante. Tu pourras t'aider des activités et astuces précédentes.

Lorsque vous aurez terminé ce Rallye, pensez à nous l'envoyer à une des adresses suivantes: gilles.verardo@ac-toulouse.fr ou laurent.grazide@ac-toulouse.fr en cliquant sur



puis



**Nous partagerons toutes ces productions avec les autres classes participantes, cela peut être l'occasion d'être imaginatifs si vous le souhaitez !
A VOUS DE JOUER !**



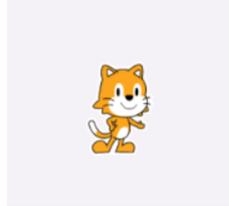
RALLYE 32

SCRATCH JR

1. Créez un projet.

2. Supprimez le chat.

3. Ajoutez l'arrière plan fond marin.



4. Ajoutez des animaux de la mer dans cette scène. Vous pouvez les modifier si vous le souhaitez (couleurs...) Pensez à adapter leur taille.



5. Créez des programmes de déplacement pour ces différents animaux. Certains peuvent aller plus vite que d'autres, certains peuvent faire des allers-retours, certains peuvent changer de sens s'ils sont touchés (pensez à répéter ces programmes indéfiniment).

6. Ajoutez le personnage baleine



7. Créez un programme pour la baleine afin qu'elle traverse la scène puis disparaisse.

8. Ajoutez le personnage plongeur. Photographiez-vous en plongeur.

9. Placez le plongeur en haut de la scène.



10. Créez un programme afin que le plongeur attende quelques secondes, puis descende au milieu de la scène.

11. Créez ensuite un autre programme pour le plongeur, afin de nous donner l'impression qu'il prend une photo (son à enregistrer) lorsqu'on appuie ou clique dessus, puis qu'il envoie un message à tous les animaux leur demandant de ne plus bouger.



12. Ajoutez une deuxième scène fond marin et copier les animaux de la mer de la première scène. (Vous pouvez les glisser/déposer dans la nouvelle scène depuis la zone de choix des personnages.)

13. Supprimez les programmes de ces animaux afin qu'ils soient fixes.

14. Complétez le programme du plongeur de la première scène, afin qu'il dise "MAGNIFIQUE!" plusieurs fois et que la deuxième scène apparaisse avec les animaux figés (effet photo). Le plongeur et la baleine ne doivent pas être sur la "photo" sur laquelle vous pouvez inscrire un titre.



15. Envoyez votre projet après l'avoir renommé.

Ces étapes sont à suivre pour réaliser le Rallye 32, mais n'hésitez pas à être imaginatifs ! Vous avez jusqu'à 4 scènes disponibles dans un projet, le plongeur pourrait venir de la plage par exemple, où il aurait échangé avec un autre personnage ou y retourner après sa plongée, par exemple...