



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



Défi

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.

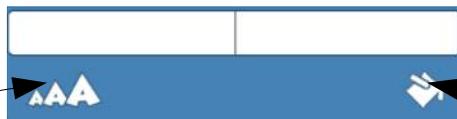
Astuces, boutons et briques dont tu auras besoin



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



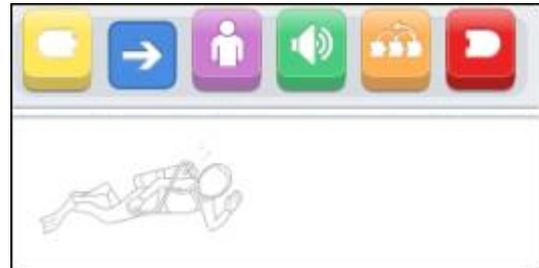
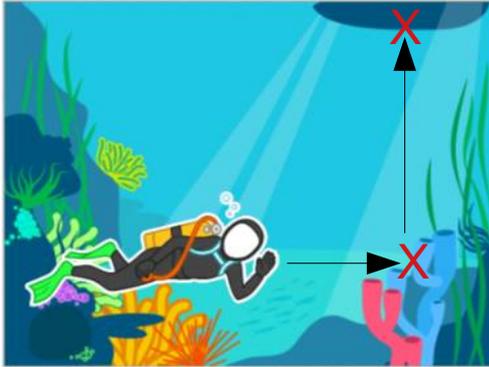
Tu arrives alors dans ta bibliothèque de projets où tu pourras les retrouver et les modifier, mais aussi en créer de nouveaux.





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.



Défi

Sélectionne le fond **marin**, puis le personnage **plongeur**.
Crée le **code** qui va permettre au plongeur de se déplacer vers la droite de l'écran pour ensuite remonter vers la coque du bateau lorsque tu appuies 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.

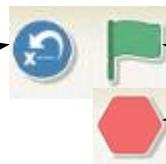
Les briques doivent être encastrées pour fonctionner.



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 plongeur, 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 cheval en ours polaire.



Défi

Sélectionne le fond **Automne**, puis les personnages **fée**, **étoile** et **cheval**.
Crée les **codes** qui vont permettre à l'étoile d'aller jusqu'au cheval pour le faire disparaître en faisant le son **pop**. La fée doit dire "Abracadabra"



Astuces et briques dont tu auras besoin

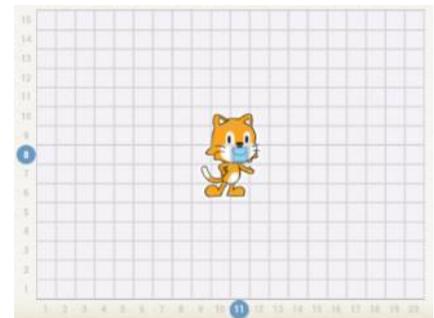


Tu peux écrire le texte de ton choix sous certaines briques.



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 ours polaire à la place du cheval, crée une deuxième page (à droite) sur laquelle tu mettras la fée et un ours polaire.



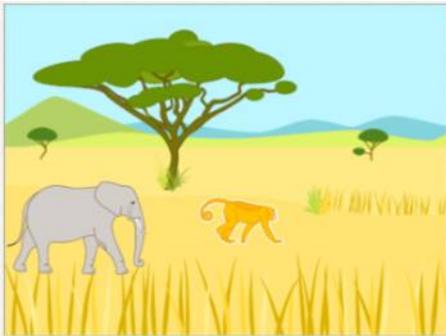
Ensuite, ajoute au bout du programme du cheval, la brique





Activité 4: Enchaîner des actions

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

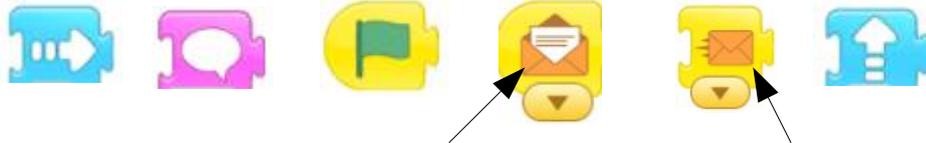


Défi

Sélectionne le fond **savane**, puis les personnages **éléphant** et **singe**.
Crée les **codes** qui vont permettre à l'éléphant de s'approcher du singe. Lorsque le singe est touché, il monte alors à l'arbre pour s'échapper et dit "Tu peux pas m'attraper!"



Astuces et briques dont tu auras besoin



Dans ce cas, le message doit être envoyé par l'éléphant et reçu par le singe.

Attention : l'éléphant et le singe font la même taille au début.

Tu peux écrire le nombre de ton choix sous les briques d'agrandissement et de réduction.



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 ensuite, pourquoi pas, envoyer un message rouge du singe à l'éléphant afin qu'il essaye de sauter 3 fois.



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 **théâtre**, puis des personnages **enfants**.
Crée les **codes** qui vont permettre aux enfants d'attendre 5 secondes avant de danser à différentes vitesses. Ensuite, lorsqu'on clique sur un des personnages, il crie "YOUPI!"

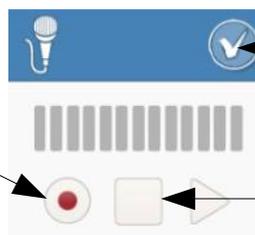
Astuces et briques dont tu auras besoin



Pour enregistrer ta voix ou un bruit



Tu peux jouer sur 3 vitesses différentes



Pour valider

Pour arrêter l'enregistrement

Dernière chose :



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 Jr 2019**. 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 2019 SCRATCH JR

AIDE LE PINGOUIN A RETROUVER SA BANQUISE !

1. Créez un projet.
2. Supprimez le chat.
3. Ajoutez l'arrière plan plage en journée.
4. Ajoutez la grenouille, le crabe, l'avion, le bateau dans la scène. Vous pouvez les modifier si vous le souhaitez (couleurs, photo...) Pensez à adapter leur taille.
5. Créez des programmes de déplacement pour ces différents animaux et objets. Ils peuvent faire des allers-retours, des sauts, traverser l'écran. (pensez à répéter ces programmes indéfiniment).
6. Ajoutez le personnage pingouin.
7. Créez un programme pour le pingouin afin qu'il tourne sur lui-même puis dise "Il fait chaud ici!". Ajoutez au programme une pause de 3 secondes, puis enregistrez-vous pour lui faire dire "Je serais mieux sur ma banquise"
8. Ajoutez le personnage magicien et l'objet étoile. Placez le magicien hors cadre à gauche (pour le cacher au début) et l'étoile entre le pingouin et le magicien.
9. Créez un programme pour la magicien afin que lorsqu'on appuie dessus il entre dans la scène, il dise "Abracadabra" et que l'étoile aille toucher le pingouin. (utilisez la commande Message)
10. Créez un programme pour l'étoile afin que lorsque l'on touche le magicien, elle aille jusqu'au pingouin.
11. Ajoutez une deuxième scène fond Arctique, supprimez le chat et ajoutez le pingouin sans son code de la première scène.
12. Ajoutez le texte "Merci magicien!" dans la deuxième scène.
13. 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 pingouin pourrait ensuite rencontrer l'ours polaire, par exemple...