

Groupe n°

Prénoms :

Défi programmation des cycles 2/3 de la Somme avec Scratch junior



Singe



Arbre



Oiseau

Boubou, le singe est gourmand et adore manger des pommes. Aide-le à attraper des pommes !

Débutant :

- Insérer l'arrière-plan Savane et les deux lutins : Singe et Arbre. Placer l'arbre dans la savane. Le singe se déplace jusqu'à l'arbre. Quand le singe touche l'arbre, celui-ci s'agrandit.
- Insérer le lutin Oiseau. Il doit voler dans le ciel sans s'arrêter.

Auto-évaluation projet A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai réussi à insérer l'arrière-plan « Savane ».		
J'ai réussi à insérer Singe et Arbre.		
J'ai réussi à programmer le déplacement automatique de Singe jusqu'à l'arbre.		
J'ai réussi à programmer l'agrandissement de l'arbre quand le singe le touche.		
Auto-évaluation projet B et C	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai réussi à insérer Oiseau.		
J'ai réussi à programmer le déplacement de l'oiseau indéfiniment.		

Groupe n°

Prénoms :

Défi programmation des cycles 2/3 de la Somme avec Scratch junior



Singe



Pomme

Boubou, le singe est gourmand et adore manger des pommes. Aide-le à attraper des pommes !

Intermédiaire :

- Insérer l'arrière-plan Jungle et les deux lutins : Singe, Pomme. Placer le singe sur la liane en bas à gauche et la pomme à côté du petit champignon à droite de l'écran.
- Le singe se déplace en suivant les lianes en évitant les champignons et doit arriver sur la pomme. Quand il touche la pomme, celle-ci disparaît.

Auto-évaluation projet A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai réussi à insérer l'arrière-plan « Jungle ».		
J'ai réussi à insérer Singe et Pomme.		
Auto-évaluation projet B et C	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai réussi à programmer le déplacement automatique du singe jusqu'à la pomme, sur les lianes, sans toucher les champignons.		
J'ai réussi à programmer la disparition de la pomme quand le singe la touche.		

Défi programmation des cycles 2/3 de la Somme avec Scratch junior



Singe



Pomme



Fleurs

Boubou, le singe est gourmand et adore manger des pommes. Aide-le à attraper des pommes !

Avancé :

- Insérer l'arrière-plan Jungle et les trois lutins: Singe, Fleurs, Pomme. Placer le singe sur la liane en bas à gauche et Fleurs à côté du petit champignon à droite de l'écran.
- Le singe se déplace en suivant les lianes en évitant les champignons et doit arriver sur les fleurs insérées. Quand il touche ces fleurs, celles-ci disparaissent.
- Placer la pomme en haut de la scène à la verticale des fleurs insérées. Elle sera cachée au départ et réapparaîtra lorsque les fleurs auront disparu. Le singe s'assoit pour attraper la pomme qui descend.

Auto-évaluation projet A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai réussi à insérer l'arrière-plan « Jungle ».		
J'ai réussi à insérer Singe, Fleurs et Pomme.		
Auto-évaluation projet B	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai réussi à programmer le déplacement automatique du singe jusqu'à la pomme, sur les lianes, sans toucher les champignons.		
J'ai réussi à programmer la disparition des fleurs quand le singe les touche.		
Auto-évaluation projet C	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai réussi à placer la pomme en haut de la scène au-dessus Fleurs.		
J'ai réussi à cacher Pomme.		
J'ai réussi à faire réapparaître Pomme quand Fleurs apparaît.		
J'ai réussi à programmer la descente de Pomme jusqu'au singe assis.		

Défi programmation des cycles 2/3 de la Somme avec Scratch junior



Singe



Pomme



Fleurs



Arbre



Oiseau

Boubou, le singe est gourmand et adore manger des pommes. Aide-le à attraper des pommes !

Expert :

- Insérer l'arrière-plan Savane et les deux lutins: Singe et Arbre. Placer l'arbre dans la savane. Le singe se déplace jusqu'à l'arbre. Quand le singe touche l'arbre, celui-ci s'agrandit. Insérer le lutin Oiseau. Il doit voler dans le ciel sans s'arrêter.
- Insérer l'arrière-plan Jungle et les trois lutins: Singe, Fleurs, Pomme. Placer le singe sur la liane en bas à gauche et Fleurs à côté du petit champignon à droite de l'écran.
- Le singe se déplace en suivant les lianes en évitant les champignons et doit arriver sur les fleurs insérées. Quand il touche ces fleurs, celles-ci disparaissent.
- Placer la pomme en haut de la scène à la verticale des fleurs insérées. Elle sera cachée au départ et réapparaîtra lorsque les fleurs auront disparu. Le singe s'assoit pour attraper la pomme qui descend.

Auto-évaluation projet A	✓	✗
J'ai réussi à insérer l'arrière-plan « Savane ».		
J'ai réussi à insérer Singe et Arbre.		
J'ai réussi à programmer le déplacement automatique de Singe jusqu'à l'arbre.		
J'ai réussi à programmer l'agrandissement de l'arbre quand le singe le touche.		
J'ai réussi à insérer Oiseau.		
J'ai réussi à programmer le déplacement de l'oiseau indéfiniment.		
Auto-évaluation projet B	✓	✗
J'ai réussi à ajouter un décor et à insérer l'arrière-plan « Jungle ».		
J'ai réussi à insérer Singe, Fleurs et Pomme.		
Auto-évaluation projet C	✓	✗
J'ai réussi à programmer le déplacement automatique du singe jusqu'à la pomme, sur les lianes, sans toucher les champignons.		
J'ai réussi à programmer la disparition des fleurs quand le singe les touche.		
Auto-évaluation projet D	✓	✗
J'ai réussi à placer la pomme en haut de la scène au-dessus Fleurs.		
J'ai réussi à cacher Pomme.		
J'ai réussi à faire réapparaître Pomme quand Fleurs apparaît.		
J'ai réussi à programmer la descente de Pomme jusqu'au singe assis.		