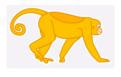
Groupe n°	Prénoms :
Groupe n	F1.61101112

# 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 !

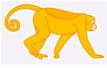
#### <u>Débutant</u>:

- A. 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.
- B. Insérer le lutin Oiseau. Il doit voler dans le ciel sans s'arrêter.

Auto-évaluation projet A		X
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	V	X
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





Pomme

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

#### <u>Intermédiaire</u>:

- A. 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.
- B. 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	X
J'ai réussi à insérer l'arrière-plan « Jungle».	
J'ai réussi à insérer Singe et Pomme.	

Auto-évaluation projet B et C	X
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







ge Pomme

Fieurs

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

#### Avancé:

- A. 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.
- B. 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.
- C. Placer la pomme en haut de la scène à la verticale des fleurs insérées. Elle sera cachée au départ et réapparaitra lorsque les fleurs auront disparu. Le singe s'assoit pour attraper la pomme qui descend.

pour attraper la portinte qui descend.	
Auto-évaluation projet A	×
J'ai réussi à insérer l'arrière-plan « Jungle».	
J'ai réussi à insérer Singe, Fleurs et Pomme.	
Auto-évaluation projet B	X
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	X
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



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

#### **Expert:**

- A. 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.
- B. 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.
- C. 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.
- D. Placer la pomme en haut de la scène à la verticale des fleurs insérées. Elle sera cachée au départ et réapparaitra 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		X
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		X
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		X
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.		