

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

Magicien



Jaime (Père)

Jaime l'aventurier doit retrouver sa copine. Pour cela, il va rencontrer plusieurs personnages.

Niveau 1 :

A) Insérer l'arrière-plan Parc et les 2 lutins : Jaime (père), magicien. Jaime doit marcher jusqu'au magicien.

B) Le personnage du magicien doit poser une question à Jaime. Vous êtes libres du choix des questions ou énigmes. La réponse doit être courte (ex : 1 mot ou 1 nombre).

C) Jaime répond à la question.

Auto-évaluation projet A		
J'ai réussi à insérer l'arrière-plan « Parc ».		
J'ai réussi à insérer Jaime (père) et Magicien.		
J'ai réussi à programmer le déplacement automatique de Jaime vers le magicien.		
Auto-évaluation projet B et C		
J'ai réussi à programmer que le magicien pose une question à Jaime et que Jaime réponde à celle-ci.		

Il faut garder ce que tu as créé au niveau 1.**Niveau 2 :**

A) Insérer l'arrière-plan Ville et les 3 lutins : Jaime (père), magicien, fée. Fée arrive de la droite de la scène et se pose sur la route. Jaime et magicien apparaissent par la gauche de la scène.

B) Le personnage du magicien doit poser une question à Fée. Vous êtes libres du choix des questions ou énigmes. La réponse doit être courte (ex : 1 mot ou 1 nombre).

C) Fée répond et sort à droite de la scène. Jaime avance vers Fée.

Auto-évaluation projet enchaînement de pages		
J'ai réussi à ajouter une nouvelle page.		
J'ai réussi à programmer le passage de la page 1 à la page 2.		
Auto-évaluation projet A		
J'ai réussi à insérer l'arrière-plan « Ville » et les lutins Jaime (père), Magicien et Fée.		
J'ai réussi à programmer l'arrivée de Fée à droite de la scène puis qu'elle se pose sur la route.		
J'ai réussi à programmer l'apparition de Jaime et Magicien par la gauche de la scène.		
Auto-évaluation projet B		
J'ai réussi à programmer que le magicien pose une question à Fée.		
Auto-évaluation projet C		
J'ai réussi à programmer la réponse de Fée à Magicien.		
J'ai réussi à programmer la sortie de Fée à droite de la scène.		
J'ai réussi à programmer le déplacement de Jaime vers Fée.		

Groupe n°

Prénoms :

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



père (Jaime)



Fée



Adolescente



Grenouille

Jaime l'aventurier doit retrouver sa copine. Pour cela, il va rencontrer plusieurs personnages.

Il faut garder ce que tu as créé aux niveaux 1 et 2.

Niveau 3 :

A) Insérer l'arrière-plan Banlieue et les 4 lutins: père (Jaime), fée, adolescente, grenouille.

B) Cacher adolescente. Grenouille est devant la porte de garage. Jaime marche sur la route en venant de la gauche de la scène. Fée apparaît en haut à gauche de la scène et se dirige vers la grenouille.

C) La grenouille se transforme en une adolescente.

Auto-évaluation projet enchaînement de pages	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
J'ai réussi à ajouter une nouvelle page.		
J'ai réussi à programmer le passage de la page 2 à la page 3.		
Auto-évaluation projet A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
J'ai réussi à insérer l'arrière-plan « Banlieue » et les lutins Jaime (père), Fée, Adolescente et Grenouille.		
Auto-évaluation projet B	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
J'ai réussi à cacher Adolescente.		
J'ai réussi à placer Grenouille devant la porte de garage.		
J'ai réussi à programmer l'entrée de Jaime venant de la gauche de la scène (en passant sur la route).		
J'ai réussi à programmer l'apparition de Fée en haut à gauche de la scène.		
J'ai réussi à programmer le déplacement de Fée vers Grenouille.		
Auto-évaluation projet C	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
J'ai réussi à placer Adolescente devant la porte de garage.		
J'ai réussi à programmer la disparition de Grenouille.		
J'ai réussi à programmer l'apparition d'Adolescente.		
J'ai réussi à programmer l'apparition d'Adolescente juste après la disparition de Grenouille.		