

Jaime l'aventurier doit retrouver la princesse. Pour cela, il va rencontrer un personnage et répondre à sa question.

Niveau 1 :

A) Insérer l'arrière-plan Castle3 et les 3 lutins : Jaime Walking, Princess, Wizard2 (magicien).

B) Cacher Princess. 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).

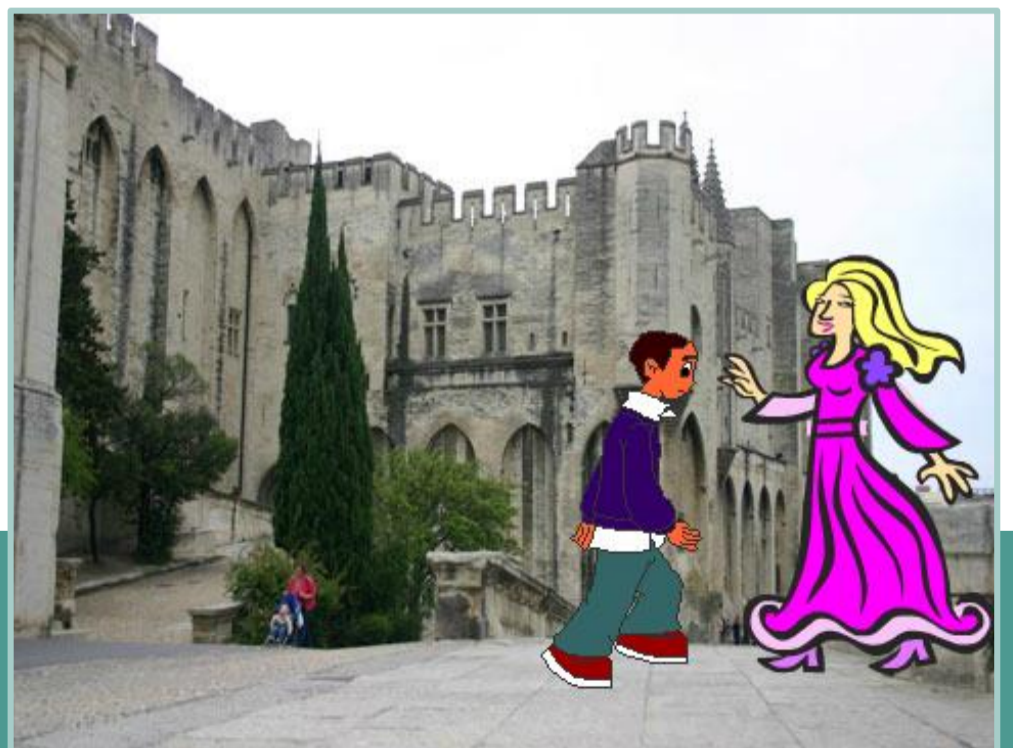
C) Jaime répond à la question. Si la réponse est correcte alors Princess apparaît et le magicien disparaît. Si la réponse est incorrecte, c'est Jaime qui disparaît.



Jaime l'aventurier doit retrouver la princesse. Pour cela, il va rencontrer plusieurs personnages et répondre à leurs questions.

Niveau 2 :

- A) Insérer les arrière-plans Castle3 et **Castle5**, ainsi que les 3 lutins : Jaime Walking, Princess, Wizard2 (magicien).
- B) Sur Castle3, cacher Princess. **Jaime doit marcher jusqu'au magicien. Le mouvement des pieds de Jaime doit être visible.**
- C) Lorsque Jaime s'arrête devant lui, le magicien lui pose une question. Vous êtes libres du choix des questions ou énigmes. La réponse doit être courte (ex : 1 mot ou 1 nombre). Jaime répond à la question.
- D) Si la réponse est correcte alors le magicien disparaît. **Jaime disparaît à droite du décor Castle3 puis réapparaît à gauche de la scène sur le nouveau décor Castle5. Princess l'attend à droite de la scène. Si la réponse est incorrecte, le magicien repose la question jusqu'à ce que la réponse soit juste.**



Jaime l'aventurier doit retrouver la princesse. Pour cela, il va rencontrer plusieurs personnages et répondre à leurs questions.

Niveau 3 :

A) Insérer les arrière-plans Castle3, Castle5, **Castle1** et **Castle4** ainsi que les **6 lutins** : Jaime Walking, Princess, Wizard2 (magicien), **Dragon**, **Knight (chevalier)** et **Frog (grenouille)**

Cacher Princess, Dragon, Knight et Frog.

B) Sur Castle3, Jaime doit marcher jusqu'au magicien. Le mouvement des pieds de Jaime doit être visible.

C) Lorsque Jaime s'arrête devant lui, le magicien lui pose une question : Vous êtes libres du choix des questions ou énigmes. La réponse doit être courte (ex : 1 mot ou 1 nombre).

Jaime répond à la question.

D) Si la réponse est correcte alors le magicien disparaît, **Jaime disparaît à droite du décor Castle3 puis réapparaît à gauche de la scène sur le nouveau décor Castle5. Dragon l'attend à droite de la scène.**

Si la réponse est incorrecte, le magicien repose la question jusqu'à ce que la réponse soit juste.

E) **Sur l'arrière-plan Castle 5, Jaime doit marcher jusqu'au Dragon.** Le mouvement des pieds de Jaime doit être visible.

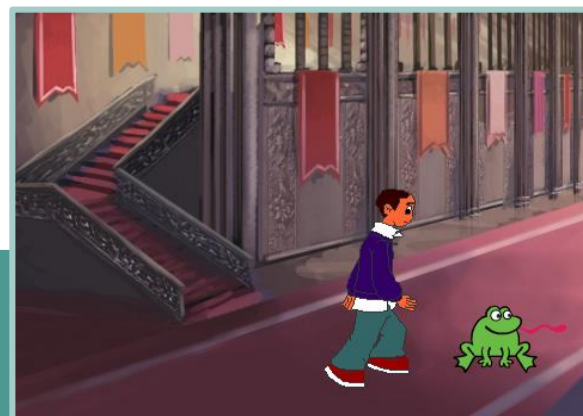
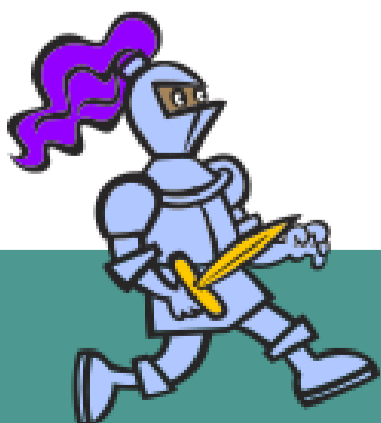
F) **Lorsque Jaime s'arrête devant lui, le dragon lui pose une question.** Vous êtes libres du choix des questions ou énigmes. La réponse doit être courte (ex : 1 mot ou 1 nombre).

Jaime lui répond. Si la réponse est juste, **Dragon disparaît** et Jaime continue son chemin.

Jaime disparaît à droite de la scène du décor Castle5 **puis réapparaît à gauche de la scène sur le nouveau décor Castle1. Knight le chevalier l'attend à droite de la scène.**

G) **Jaime marche vers Knight.** Lorsque Jaime s'arrête devant le chevalier, Knight lui pose une question. Jaime lui répond. Si la réponse est juste, **Knight disparaît** et Jaime continue son chemin. **Jaime disparaît à droite de la scène du décor Castle1 puis réapparaît à gauche de la scène sur le nouveau décor Castle4. Frog (La grenouille) l'attend à droite du décor.**

H) Jaime marche jusqu'à Frog. Lorsque Jaime s'arrête devant « Frog », celle-ci se transforme en « Princess ».



Défi Programmation Scratch jr 2018-2019

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 : père (Jaime), 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.

Niveau 2 :

- A) Insérer l'arrière-plan Ville et les 3 lutins : père (Jaime), 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.

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.

