

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.

