

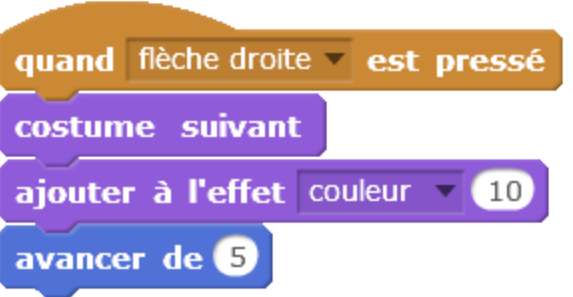


Consulter le document « Fenêtre de Scratch » pour vous familiariser avec le vocabulaire utilisé et les principales fonctionnalités disponibles... <http://www.skell.fr/optioninfo/ecranscratchlegende2.jpg>
 Ce premier exercice a pour but de vous aider à prendre en main l'environnement Scratch.

N°	Consignes	Ressources	Élève	Prof
1	Choisir un décor	Scène/arrière-plans		
2	Conserver le lutin Chat et lui faire dire un texte de présentation			
3	Utiliser les 4 touches flèches pour les déplacements du lutin Chat	Les déplacements (Skell) <i>recopier tous les scripts figurant sur ce document</i>		
4	Faire marcher le chat par un changement de costume du lutin <i>bibliothèque Apparence</i> (appliquer cette consigne aux quatre directions)			
5	La chat change de couleur quand il marche <i>bibliothèque Apparence</i> (appliquer cette consigne aux quatre directions)			
6	Compléter votre création avec un deuxième lutin (de votre choix) que vous déplacerez avec les touches T (vers le haut), B (vers le bas), F (vers la gauche) et H (vers la droite), à chaque déplacement ce lutin change aussi de couleur	Attention ! Sélectionner le deuxième lutin avant de saisir les scripts ...		
7	Appliquer ce script au lutin Chat... Il s'agit d'attendre un événement , le lutin Chat qui touche (ou est touché par...) l'autre lutin, à ce moment là, le lutin Chat miaule !!!	