

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 <b>décor</b>	Scène/arrière-plans		
2	Conserver le lutin Chat et lui faire <b>dire un texte</b> de présentation			
3	Utiliser les <b>4 touches flèches</b> pour les <b>déplacements</b> du lutin Chat	<a href="#">Les déplacements (Skell)</a> recopier tous les scripts figurant sur ce document		
4	Faire marcher le chat par un <b>changement de costume</b> du lutin  <i>bibliothèque Apparence</i>  (appliquer cette consigne aux <b>quatre directions</b> )			
5	La chat <b>change de couleur</b> quand il marche  <i>bibliothèque Apparence</i>  (appliquer cette consigne aux quatre directions)			
6	Compléter votre création avec un <b>deuxième lutin</b> (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	<b>Attention ! Sélectionner le deuxième lutin avant de saisir les scripts ...</b>		
7	Appliquer ce script au lutin Chat...  Il s'agit d'attendre un <b>événement</b> , le lutin Chat qui touche ( ou est touché par...) l'autre lutin, à ce moment là, le lutin Chat miaule !!!			