

Accompagnement personnalisé 16 - Découvrir **SCRATCH** - 2

Dans **DEMARRER - PROGRAMME - MATHEMATIQUES**, ouvre **Scratch 2**.

Exercice 1 : Découvrir l'orientation d'un Lutin

Fais Fichier - Ouvrir - devoirs - Gregory MALLET - AP16_Scratch - **Orientation_Ex1.sb2**

L'objectif est de programmer le scarabée (appelé Lutin) pour qu'il se déplace dans les cases en récoltant la pomme rouge.

Nous allons utiliser les instructions suivantes :



Le programme parfait comporte **10** consignes !

Fais valider ton exercice par le professeur.

Exercice 2 :

Fais Fichier - Ouvrir - devoirs - Gregory MALLET - AP16_Scratch - **Orientation_Ex2.sb2**

Cette fois le scarabée doit récolter les 4 pommes dans l'ordre qui le souhaite.

Le programme parfait comporte **14** consignes.

Fais valider ton exercice par le professeur.

Exercice 3 :

Fais Fichier - Ouvrir - devoirs - Gregory MALLET - AP16_Scratch - **Orientation_Ex3.sb2**

Cette fois le scarabée doit récolter les 3 pommes dans l'ordre qui le souhaite.

Le programme parfait comporte **8** consignes.

Fais valider ton exercice par le professeur.

Exercice 4 :

Fais Fichier - Ouvrir - devoirs - Gregory MALLET - AP16_Scratch - **Orientation_Ex4.sb2**

Cette fois le scarabée doit récolter les 4 pommes dans l'ordre qui le souhaite.

Le programme parfait comporte **13** consignes.

Fais valider ton exercice par le professeur.

Exercice 5 :

Fais Fichier - Ouvrir - devoirs - Gregory MALLET - AP16_Scratch - **Orientation_Ex5.sb2**

Cette fois le scarabée doit récolter les **8** pommes dans l'ordre qui le souhaite.

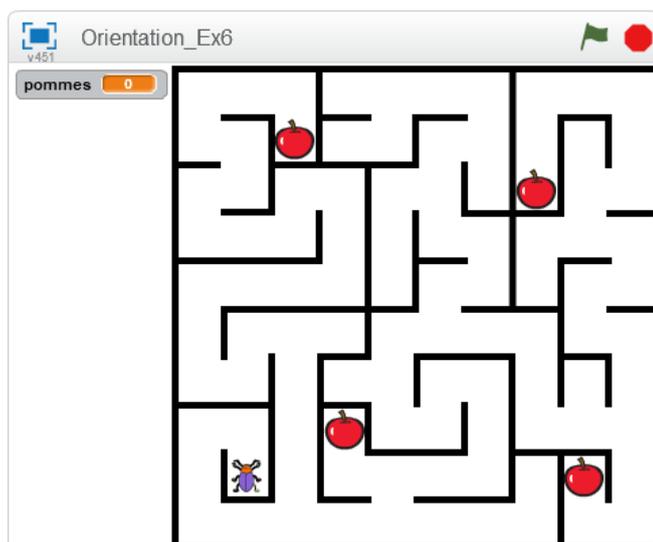
Le programme parfait comporte **13** consignes.

Fais valider ton exercice par le professeur.

Exercice 6 : Déplacements avec les flèches

Fais Fichier - Ouvrir - devoir - Gregory MALLET - AP16_Scratch - **Orientation_Ex6.sb2**

Nous allons programmer les flèches du clavier pour que le scarabée se déplace comme vous le souhaitez.



Tu peux à présent jouer pour attraper les 4 pommes le plus vite possible.

Exercice 7 : Jeux pour les plus rapides

Fais Fichier - Ouvrir - devoir - Gregory MALLET - AP16_Scratch - **Jeu_Pong_Solo.sb2**

Amuse-toi avec le jeu en utilisant les flèches et sur la touche ESPACE pour démarrer la balle.

Si un élève a aussi fini tous les programmes, tu peux jouer en version multijoueur :

Fais Fichier - Ouvrir - devoir - Gregory MALLET - AP16_Scratch - **Jeu_Pong_Multi.sb2**

Le joueur 1 utilise les flèches classiques.

Le joueur 2 utilise la touche **a** pour monter et **q** pour descendre.