

FICHE 2

Exercices d'initiation à Scratch



Exploration libre

Sans chercher à modifier la scène ou le lutin, manipuler les instructions simples et les agencer pour observer ce qui se passe. Explorer les différentes catégories d'instructions, comme :

- la catégorie « mouvement »;
- la catégorie « apparence »;
- la catégorie « évènement »;
- la catégorie « contrôle ».



Exercice 1 : Faire avancer le chat de 20 pas. Plusieurs solutions sont possibles.



Exercice 2 : Remettre le chat au centre de la scène.



Exercice 3 : Répéter 3 fois : faire avancer le chat de 20 pas et lui faire dire « bonjour ».



Exercice 4 : Répéter indéfiniment : « faire avancer le chat en le faisant changer de costume ».



Exercice 5 : Même chose quand on clique sur le drapeau vert. Quel est le rôle du bouton rouge, situé juste à côté du drapeau vert ?