

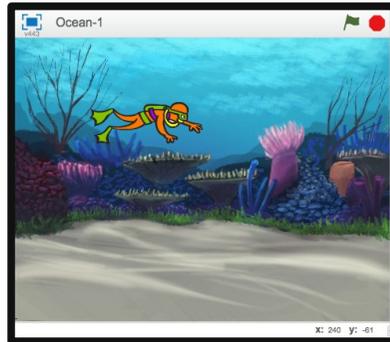
MISSION N°1

UN COUP DE POUCE

OCÉAN - 1

Le nageur se déplace de gauche à droite et "parle" (bulles) ; bruitage.

Bulle - Son - Déplacement.



<http://acver.fr/ocean1>



Début
Déclencher le programme

Evènements

Le plongeur pense « Hum »

Apparence

Il dit « plutôt humide »

Il dit « le temps, par ici »

Il avance
horizontalement
jusqu'au bord droit

Mouvement

Fin

Contrôle

SURATOH



Atelier Canopé 78- Isabelle Perucho - 2016



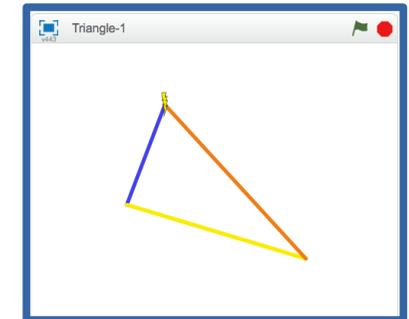
MISSION N°4

UN COUP DE POUCE

TRIANGLE - 1

Tracer un triangle, dont les côtés ont 3 couleurs différentes.

Déplacement – Temporisation – Fonctions stylo.



QUESTIONS

- Afficher le lutin. Comment peut-on changer sa taille ?
- Comment repérer la position des sommets du triangle ?
- Comment peut-on se déplacer d'un sommet à l'autre ?
- Comment peut-on changer la couleur et l'épaisseur des traits ?
- Comment effacer les traits réalisés lors d'un programme précédent ?
- Comment peut-on « ralentir » le déroulement du programme ?



<http://acver.fr/triangle1>

SURATOH



Atelier Canopé 78- Isabelle Perucho - 2016

