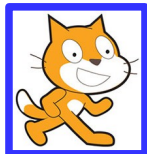
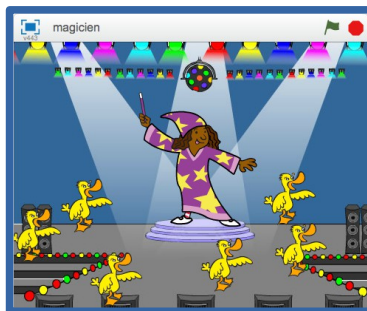


MISSION N°21

LE MAGICIEN



SCRATCH



<http://acver.fr/magicien1>

Le magicien fait apparaître un canard et ses clones, puis disparaît.

Déplacement – Glisser – Clone – 2 lutins – Taille – Message.

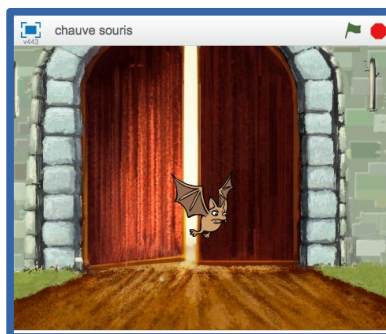


MISSION N°22

CHAUVE-SOURIS - 1



SCRATCH



<http://acver.fr/chauve1>



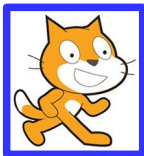
La chauve-souris vole, venant de l'arrière-plan vers l'avant. Elle grandit, bat des ailes, change de couleur et d'orientation.

Déplacement - Taille - 2 costumes - Boucles - Son - Procédure.

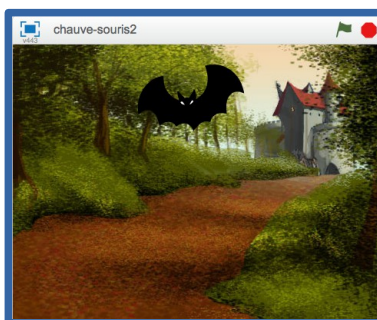


MISSION N°23

CHAUVE-SOURIS - 2



SCRATCH



<http://acver.fr/chauve2>



La chauve souris vole en suivant le pointeur de la souris.

Boucle illimitée - Déplacement - Rebondir - S'orienter vers.

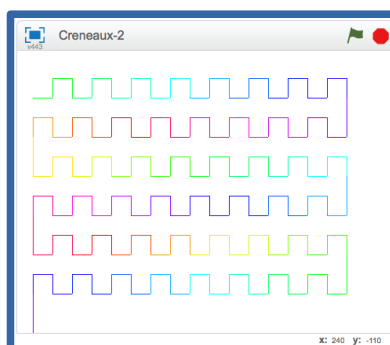


MISSION N°24

CRÉNEAUX - 2



SCRATCH



<http://acver.fr/creneaux2>



Tracer 6 lignes de créneaux multicolores.

Déplacement - Boucles imbriquées - Temporisation - Fonctions stylo.

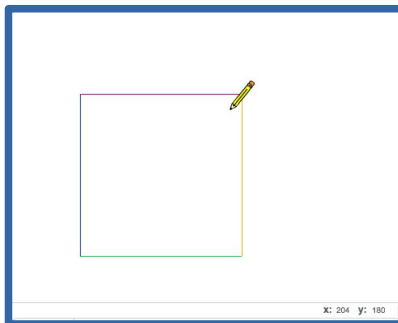


MISSION N°25

CARRE-1



SCRATCH



<http://acver.fr/carre1>

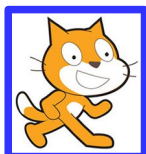
Tracer un carré, dont les côtés sont de couleurs différentes.

*Déplacement – Boucle
Fonctions stylo - Temporisation.*

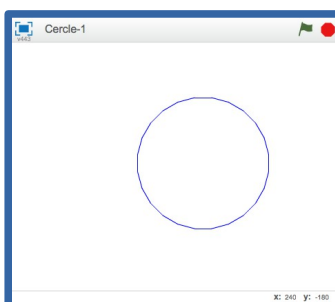


MISSION N°26

CERCLE-1



SCRATCH



<http://acver.fr/cercle1>

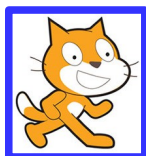
Tracer un cercle (ou un polygone qui ressemble à un cercle).

*Déplacement – Boucle
Fonctions stylo.*

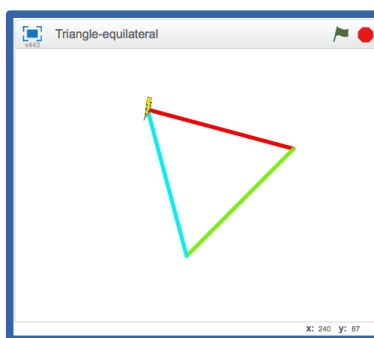


MISSION N°27

TRIANGLE ÉQUILATERAL



SCRATCH



<http://acver.fr/trianglequi>

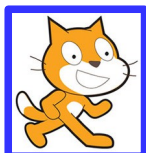
Tracer un triangle équilatéral, dont les côtés sont de couleurs différentes.

*Déplacement – Boucle – Fonctions stylo
Temporisation.*

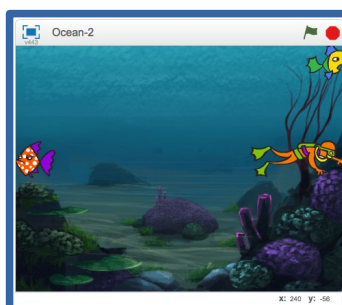


MISSION N°28

OCÉAN-2



SCRATCH



<http://acver.fr/ocean2>

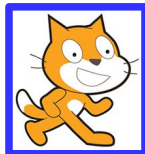
Un plongeur et 2 poissons nagent, déplacements en sens contraires.

*3 lutins – Boucle – Temporisation
Déplacement - Son – Costume.*



MISSION N°29

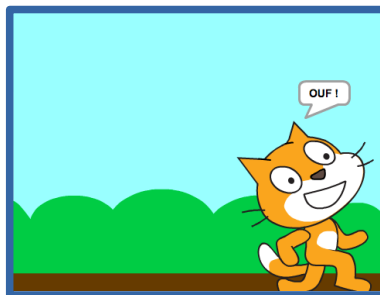
CHAT-2



Le chat se déplace de gauche à droite, grandit, soupire.

*Déplacement – Boucle – 2 costumes
Bulles.*

SCRATCH



<http://acver.fr/chat-2>



MISSION N°30

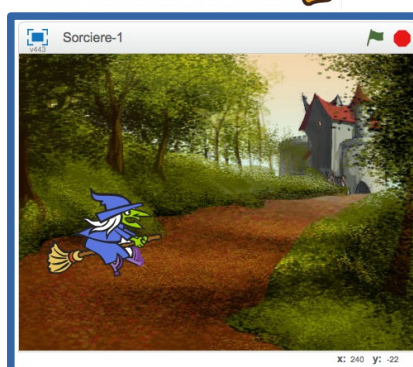
SORCIÈRE-1



La sorcière vole sur son balai.

*Déplacement - Cacher - Montrer
Boucle - Son.*

SCRATCH



<http://acver.fr/sorciere1>



MISSION N°31

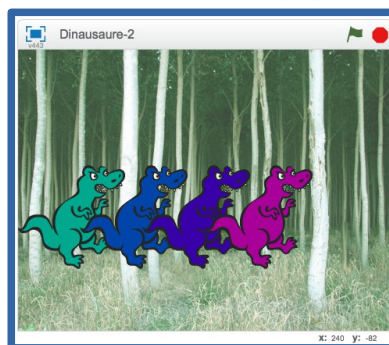
DINOSAURE-1



Duplication du dinosaure en plusieurs couleurs.

*Déplacement - Effets de couleur -
Clone.*

SCRATCH

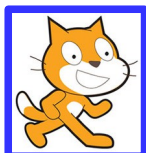


<http://acver.fr/dino1>



MISSION N°32

DINOSAURE-2



Le dinosaure vient de l'arrière-plan, grandit vers le premier plan, se duplique et se déplace.

*Déplacement - Boucle - Effets de
couleur - Clone.*

SCRATCH

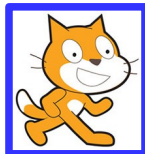


<http://acver.fr/dino2>



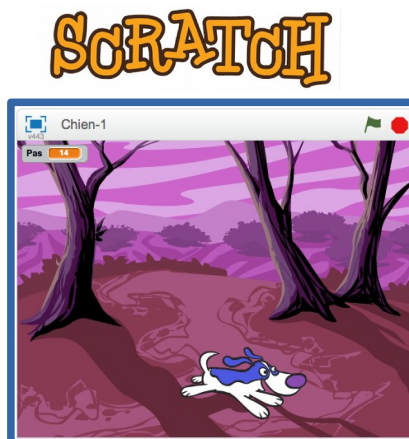
MISSION N°33

CHIEN-1



Le chien se déplace et aboie.
Un compteur affiche le nombre d'aboiements.

*Déplacement - Boucle conditionnelle
Variable – Son.*



<http://acver.fr/chien-1>



MISSION N°34

CHIENS-2



Deux chiens font la course.
Deux compteurs affichent le nombre de pas de chacun.

*Déplacement - Boucle conditionnelle
Variables - Duplication de lutins.*



<http://acver.fr/chiens-2>



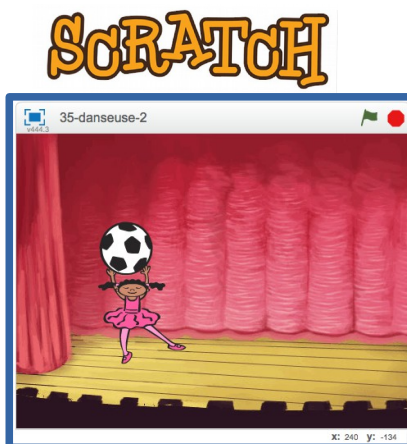
MISSION N°35

DANSEUSE-2



La danseuse fait des pas chassés en lançant son ballon.

*Déplacement – Temporisation – 2
lutins - Boucle*



<http://acver.fr/danseuse2>



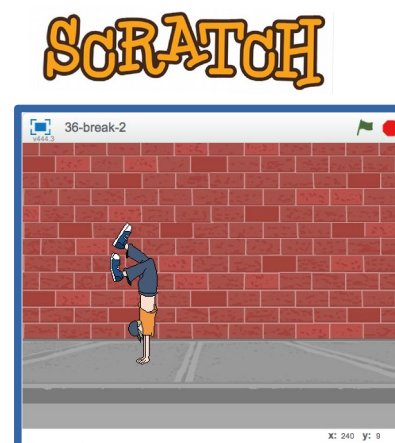
MISSION N°36

BREAK-2



Le danseur enchaîne les figures avec la musique.

*Déplacement – Temporisation
Costumes – Boucle – Son
Double boucle*



<http://acver.fr/break2>



MISSION N°



SCRATCH



MISSION N°



SCRATCH



MISSION N°



SCRATCH



MISSION N°



SCRATCH

