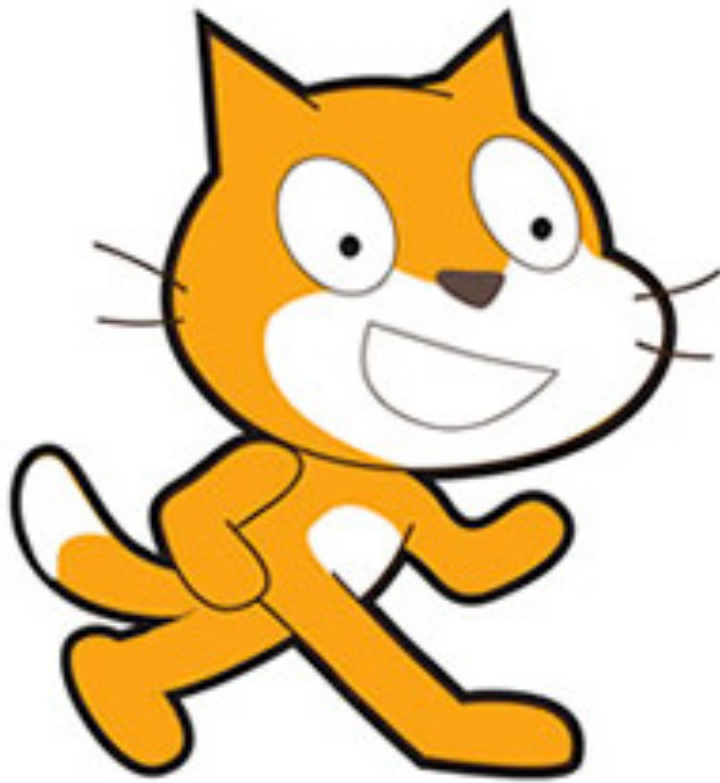




Initiation à SCRATCH

Des missions et des cartes



1	Océan-1	Vert	Le nageur se déplace de gauche à droite et "parle" (bulles). Bruitage. Bulle-Déplacement-Son.	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9687 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/6/8/7/09687.mp4 http://acver.fr/ocean1	
2	Créneaux - 1	Vert	Dessiner une ligne polygonale en forme de créneaux. Déplacement – Boucle – Fonction stylo.	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9689 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/6/8/9/09689.mp4 http://acver.fr/creneaux1	
3	Chat-1	Vert	Le chat se déplace de gauche à droite et miaule. <i>Déplacement – Boucle – Son.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9712 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/1/2/09712.mp4 http://acver.fr/chat-1	
4	Triangle-1	Vert	Tracer un triangle, les côtés de 3 couleurs différentes. <i>Déplacement – Temporisation – Fonctions stylo.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9713 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/1/3/09713.mp4 http://acver.fr/triangle1	
5	Papillon-1	Vert	Le papillon bat des ailes puis s'envole. <i>Déplacement – Boucle – 2 costumes.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9772 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/7/2/09772.mp4 http://acver.fr/papillon-1	
6	Papillon-2	Vert	2 papillons sont sur des fleurs. Le premier bat des ailes puis s'envole. Le 2è attend puis s'envole en sens inverse. <i>Déplacement – Boucle – 2 lutins - 2 costumes.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9773 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/7/3/09773.mp4 http://acver.fr/papillon-2	

7	Danseuse-1	Vert	La danseuse fait des pas chassés. <i>Déplacement – 2 costumes – Boucle - Temporisation</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=10086 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/0/8/6/10086.mp4 http://acver.fr/danseuse1	
8	Break-1	Vert	Le danseur fait plusieurs figures au son de la musique. <i>2 costumes – Boucle – Temporisation - Son</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=10087 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/0/8/7/10087.mp4 http://acver.fr/break1	

21	Magicien	Bleu	Le magicien fait apparaître un canard et ses clones, puis disparaît. <i>Déplacement – Glisser – Clone – 2 lutins – Taille – Message.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9691 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/6/9/1/09691.mp4 http://acver.fr/magicien1	
22	Chauve-souris 1	Bleu	La chauve-souris vole, venant de l'arrière-plan vers le 1'avant. Elle grandit, bat des ailes, change de couleur et d'orientation. <i>Déplacement - Taille - 2 costumes - Boucles - Son - Procédure.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9714 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/1/4/09714.mp4 http://acver.fr/chauve1	
23	Chauve-souris 2	Bleu	La chauve souris vole en suivant le pointeur de la souris. <i>Boucle illimitée - Déplacement - Rebondir sur le bord - S'orienter vers.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9716 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/1/6/09716.mp4 http://acver.fr/chauve2	
24	Creneaux-2	Bleu	Tracer 6 lignes de créneaux multicolores. <i>Déplacement - Boucles imbriquées - Temporisations - Fonctions stylo.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9717 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/1/7/09717.mp4 http://acver.fr/creneaux2	
25	CARRE-1	Bleu	Tracer un carré, dont les côtés sont de couleurs différentes. <i>Déplacement – Boucle – Fonctions stylo – Temporisations.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9743 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/4/3/09743.mp4 http://acver.fr/carre1	
26	CERCLE-1	Bleu	Tracer un cercle (ou un polygone qui ressemble à un cercle). <i>Déplacement – Boucle – Fonctions stylo.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9744 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/4/4/09744.mp4 http://acver.fr/cercle1	

27	TRIANGLE-EQUILATERAL	Bleu	Tracer un triangle équilatéral, dont les côtés sont de couleurs différentes. <i>Déplacement – Boucle – Fonctions stylo – Temporisation.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9745 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/4/5/09745.mp4 http://acver.fr/trianglequi	
28	OCEAN-2	Bleu	Un plongeur et 2 poissons nagent, déplacements en sens contraires. <i>3 lutins - Boucle - Temporisation Déplacement - Son - Costume.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9746 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/4/6/09746.mp4 http://acver.fr/ocean2	
29	CHAT-2	Bleu	Le chat se déplace de gauche à droite, grandit, soupire. <i>Déplacement – Boucle – 2 costumes - Bulles.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9747 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/4/7/09747.mp4 http://acver.fr/chat-2	
30	SORCIERE-1	Bleu	La sorcière vole sur son balai. <i>Déplacement - Cacher - Montrer - Boucle - Son.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9748 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/4/8/09748.mp4 http://acver.fr/sorciere1	
31	DINOSAURE-1	Bleu	Duplication du dinosaure en plusieurs couleurs. <i>Déplacement - Effets de couleur - Clone.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9749 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/4/9/09749.mp4 http://acver.fr/dino1	
32	DINOSAURE-2	Bleu	Le dinosaure vient de l'arrière-plan, grandit vers le premier plan, se duplique et se déplace. <i>Déplacement - Boucle - Effets de couleur - Clone.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9750 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/5/0/09750.mp4 http://acver.fr/dino2	


33	CHIEN-1	Bleu	<p>Le chien se déplace et aboie. Un compteur affiche le nombre d'aboiements.</p> <p><i>Déplacement - Boucle conditionnelle - Variable – Son.</i></p>	<p>http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9762</p> <p>http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/6/2/09762.mp4</p> <p>http://acver.fr/chien-1</p>	
34	CHIENS-2	Bleu	<p>Deux chiens font la course. Deux compteurs affichent le nombre de pas de chacun.</p> <p><i>Déplacement - Boucle conditionnelle - Variables - Duplication de lutins.</i></p>	<p>http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9752</p> <p>http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/5/2/09752.mp4</p> <p>http://acver.fr/chiens-2</p>	
35	Danseuse-2	Bleu	<p>La danseuse fait des pas chassés en lançant son ballon.</p> <p><i>Déplacement – Temporisation – 2 lutins - Boucle</i></p>	<p>http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=10088</p> <p>http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/0/8/8/10088.mp4</p> <p>http://acver.fr/danseuse2</p>	
36	Break-2	Bleu	<p>Le danseur enchaîne les figures avec la musique.</p> <p><i>Déplacement – Temporisation – Costumes – Boucle – Son – Double boucle</i></p>	<p>http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=10089</p> <p>http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/0/8/9/10089.mp4</p> <p>http://acver.fr/break2</p>	

41	Chauve-souris-3	Rouge	La chauve-souris vole de façon aléatoire, jusqu'à ce qu'on appuie sur la touche espace. Elle rebondit sur les bords. <i>2 costumes – Taille - Nombre aléatoire – Boucle infinie – Test conditionnel touche pressée – Rebondir.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9692 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/6/9/2/09692.mp4 http://acver.fr/chauve3	
42	Océan-3	Rouge	Un plongeur et 2 poissons nagent, déplacements en sens contraires, changement de décor. <i>Déplacement - Son - 2 arrière-plans - 3 lutins - Procédure - Boucle conditionnelle.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9718 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/1/8/09718.mp4 http://acver.fr/ocean3	
43	Chat-insecte	Rouge	Le chat se déplace aléatoirement, et miaule chaque fois qu'il touche l'insecte. Un compteur s'incrémente à chaque contact. <i>Déplacement - Son - Nombre aléatoire – Test conditionnel - Variable.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9719 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/1/9/09719.mp4 http://acver.fr/insecte	
44	Ghost	Rouge	Un fantôme effraie un autre fantôme. <i>Déplacement - 2 lutins - Costumes – Messages - Boucle -</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9720 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/2/0/09720.mp4	
45	TABLES MULTIPLICATION 1	Rouge	Le grand pingouin interroge le petit sur les tables de multiplication. Le petit répond (juste). <i>Nombres aléatoires – Variables – Message -</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9753 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/5/3/09753.mp4 http://acver.fr/tables1	
46	CARRE-2	Rouge	Construction d'une combinaison de plusieurs carrés. Déplacement – boucles – Procédures – Fonctions Stylo.	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9754 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/5/4/09754.mp4 http://acver.fr/carre2	

47	CARRE-3	Rouge	Tracer un carré dont la longueur du côté est paramétrable. <i>Procédure - Variable - Saisie de données - Déplacement - Fonctions stylo.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9755 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/5/5/09755.mp4 http://acver.fr/carre-3	
48	CERCLE-2	Rouge	Entourer la maison de bonbons par un cercle multicolore. <i>Déplacement – Repérage - Boucle - Effets de couleurs - Fonctions stylo.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9757 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/5/7/09757.mp4 http://acver.fr/cercle2	
49	CERCLES-3	Rouge	Construire une figure composée de 2 demi-cercles et de leurs 2 diamètres. <i>Déplacement - Boucles - Repérage.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9758 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/5/8/09758.mp4 http://acver.fr/cercles3	
50	CHAT-3	Rouge	Le chat court vers un ballon, et souffle. Quand il touche le ballon, celui-ci s'envole. Applaudissements. <i>Déplacement - Son - 2 lutins - 2 costumes - Taille - Procédure - test conditionnel.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9759 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/5/9/09759.mp4 http://acver.fr/chat-3	
51	LABYRINTHE	Rouge	La souris doit atteindre un but dans le labyrinthe, on la déplace avec les flèches du clavier. Si elle touche les bord, c'est perdu. Un compteur affiche le nombre d'erreurs. <i>Déplacement - Variables - Procédures - Actions clavier.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9760 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/6/0/09760.mp4 http://acver.fr/laby	
52	SORCIERE-2	Rouge	La sorcière vole sur son balai. Changement de décor, dans le château elle monte l'escalier. Le sorcier arrive de l'arrière-plan, grandit, lui jette un sort avec sa baguette magique. Elle crie et disparaît. <i>2 lutins - 2 arrière-plans - Son - Déplacement - Taille - Messages - Effets graphiques - Temporisation.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9761 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/6/1/09761.mp4 http://acver.fr/sorciere2	

53	FONCTION AFFINE-1	Rouge	Le singe donne les images des nombres saisis au clavier par la fonction $f(x)=2x+3$. <i>Variables - Saisie de données - Opérateurs.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9765 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/6/5/09765.mp4 http://acver.fr/affine1	
54	FONCTION AFFINE-2	Rouge	Le singe donne les images des nombres saisis au clavier, par la fonction affine f, dont on peut paramétrer a et b. <i>Variables - Saisie de données - Opérateurs.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9763 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/6/3/09763.mp4 http://acver.fr/affine2	
55	GRAPHIQUE FONCTION AFFINE 1	Rouge	Tracer le graphique de la fonction $f(x)=2x+3$. Afficher les coordonnées des points au cours du tracé. <i>Variables - Boucle - Temporisation - Fonctions stylo.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9764 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/6/4/09764.mp4 http://acver.fr/graphique1	
56	BATTERIE	Rouge	4 tambours jouent des sons différents, commandés à la souris. Chacun s'arrête lorsqu'un autre est sollicité. <i>Boucle - Test conditionnel - Effet couleur - Son - Duplication de lutin.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9766 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/6/6/09766.mp4 http://acver.fr/batterie	

61	Océan-4	Noir	Le poisson nage en zig-zag, jusqu'à ce qu'il rencontre la pieuvre après un changement de décor. <i>2 lutins – 2 arrière-plans – Son – Bulles - Message – Test conditionnel – Procédure – Nombre aléatoire – Variables -</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9693 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/6/9/3/09693.mp4 http://acver.fr/ocean-4	
62	Carre-4	Noir	Tracer une figure qui enchaîne plusieurs carrés emboîtés, avec paramétrage du côté. <i>Variable - Saisie de données - Boucles imbriquées. Fonctions stylo.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9721 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/2/1/09721.mp4 http://acver.fr/carre4	
63	63-Fonction-affine-3	Noir	Le singe propose de t'interroger sur les valeurs que prend une fonction affine. Paramétrage de a et b. Comptage des points de bonnes réponses. Arrêt après 4 bonnes réponses. <i>Variables - Saisie de données - Tests conditionnels - Messages - Opérateurs.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9722 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/2/2/09722.mp4 http://acver.fr/affine3	
64	64-Graphique fonction affine 2	Noir	Tracer la courbe représentative d'une fonction affine. Paramétrage de a et b. <i>Variables - Saisie de données - Procédures - Fonctions stylo - Opérateurs - Temporisation.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9723 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/2/3/09723.mp4 http://acver.fr/graphique2	
65	GRAPHIQUE FONCTION TRIGO	Noir	Tracer la courbe représentative de la fonction f définie par $f(x)=100\cos(x)$. Afficher les coordonnées des points au cours du tracé. <i>Variables - Saisie de données - Procédures - Fonctions stylo - Opérateurs - Temporisation.</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9767 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/6/7/09767.mp4 http://acver.fr/trigo	
66	TABLES MULTIPLICATION 2	Noir	Le grand pingouin interroge le petit sur les tables de multiplication. Le petit répond (juste). Au bout de 4 réponses, l'interrogation s'arrête. <i>Nombres aléatoires – Variables – Message -</i>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9769 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/6/9/09769.mp4 http://acver.fr/tables2	

67	TABLES MULTIPLICATION 3	Noir	<p>Le grand dinosaure interroge le petit sur les tables de multiplication. Le petit répond . Analyse de la réponse, juste ou fausse. Au bout de 4 réponses justes, l'interrogation s'arrête.</p> <p>Nombres aléatoires – Variables – Test conditionnel – Sons - Message.</p>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=9768 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/7/6/8/09768.mp4 http://acver.fr/tables-3	
68	Danseuses - 3	Noir	<p>Les 3 danseuses ne sont pas ensemble sur la musique. A la fin de la musique, stroboscope et applaudissements.</p> <p><i>Déplacement – Nombres aléatoires – Variable – Son – Duplication de lutins - Chronomètre</i></p>	http://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=10090 http://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/0/9/0/10090.mp4 http://acver.fr/danseuses3	