

# Projet Fiches missions ScratchJr version 2023

## Concepteurs :

Samuel Chalifour  
Guillaume Gras  
Hugues Pourageaud

## Graphiste :

Loïc Frelaux

## Adaptation des fiches missions version 1 de :

Hervé Perrot

## Testeurs :

Sophie Thiébaud



Imprimez les pages  
suivantes en recto  
simple puis pliez en  
deux et collez



# Mode de lecture

Recto avec une aide

Niveaux 1/2/3/4 ★

Verso avec une solution

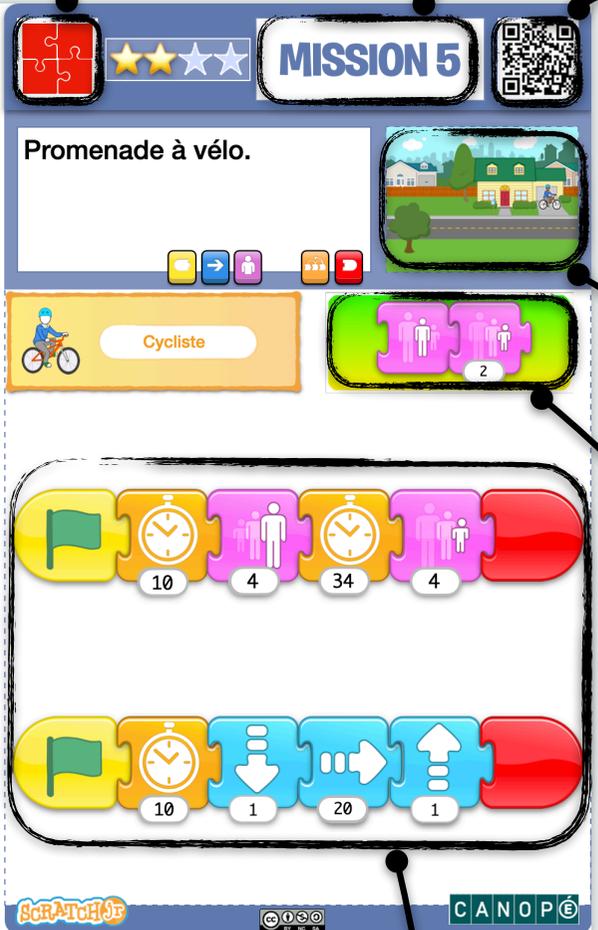
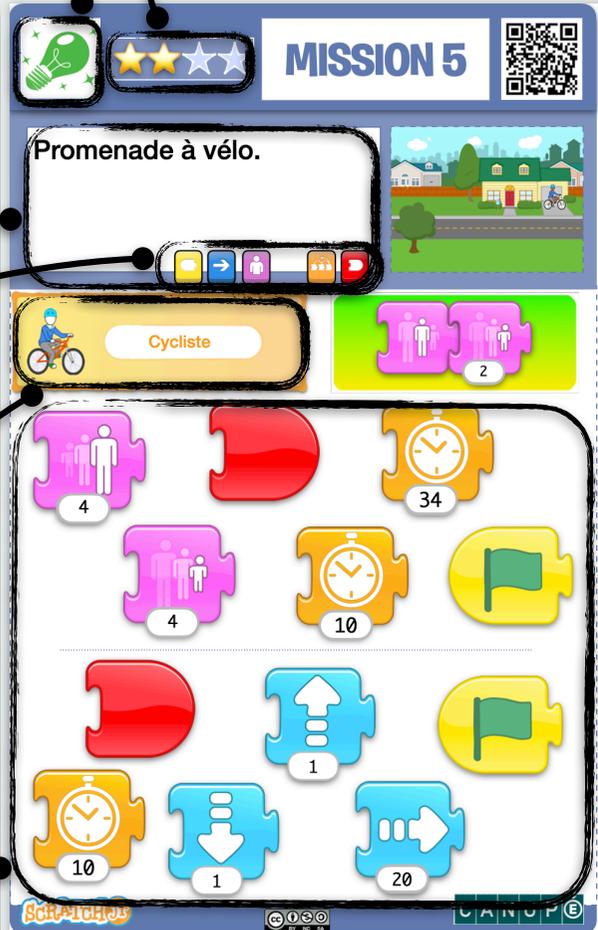
Numéro de mission

Explication textuelle

Catégories de blocs à utiliser

Lutins à utiliser

Bloc à utiliser et remettre dans le bon ordre pour le lutin



QRCode à scanner pour visionner la vidéo à reproduire

Aperçu de la scène de départ

Blocs à utiliser pour régler l'apparence de départ

Une solution possible pour reproduire la vidéo



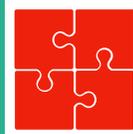
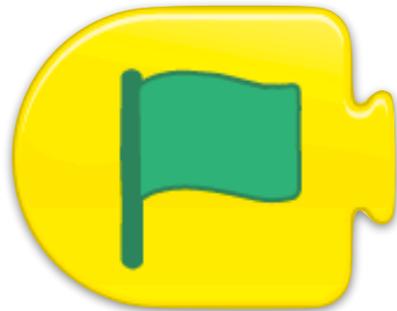
# MISSION 1



Scratchy se déplace de gauche à droite.



Chat



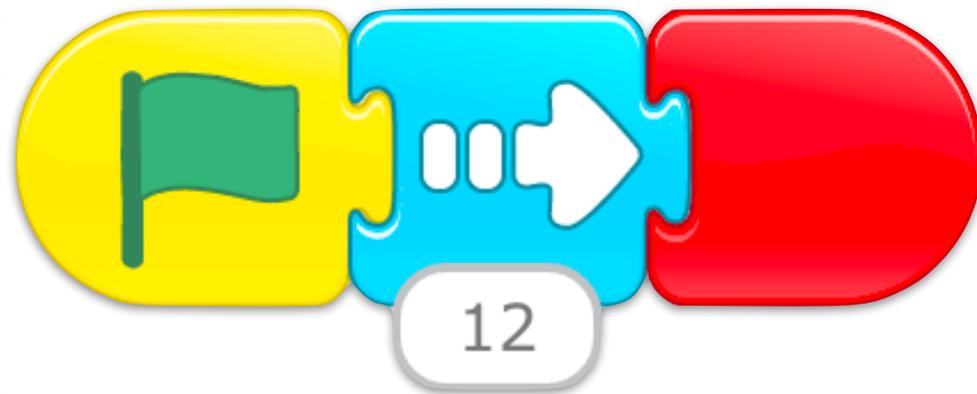
# MISSION 1



Scratchy se déplace de gauche à droite.



Chat





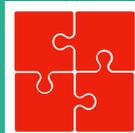
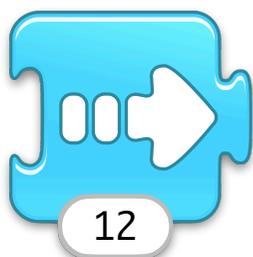
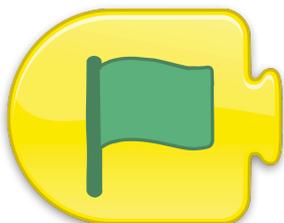
# MISSION 2



Scratchy se déplace de bas en haut puis de gauche à droite.



Chat



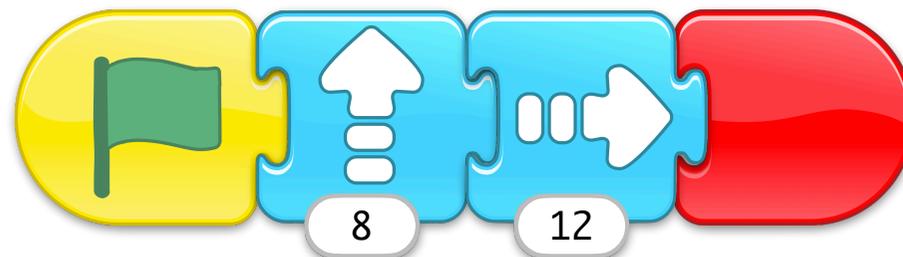
# MISSION 2



Scratchy se déplace de bas en haut puis de gauche à droite.



Chat





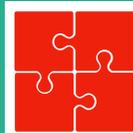
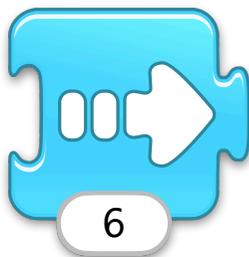
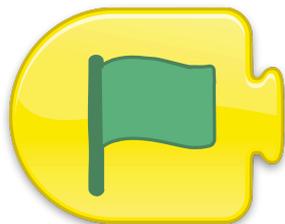
# MISSION 3



Scratchy se déplace de gauche à droite puis de bas en haut et fait un demi-tour sur lui-même.



Chat



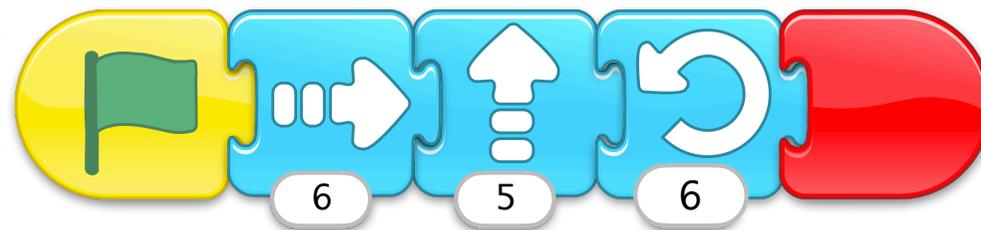
# MISSION 3



Scratchy se déplace de gauche à droite puis de bas en haut et fait un demi-tour sur lui-même.



Chat





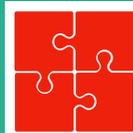
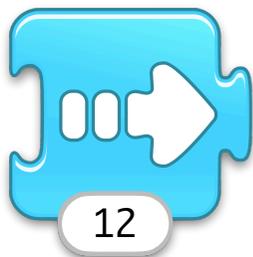
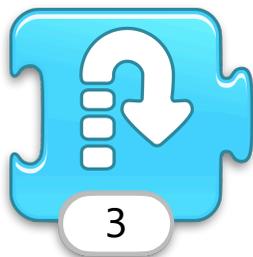
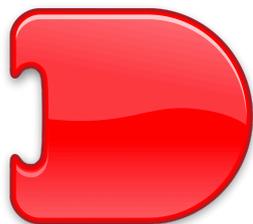
# MISSION 4



Scratchy a perdu le Nord.



Chat



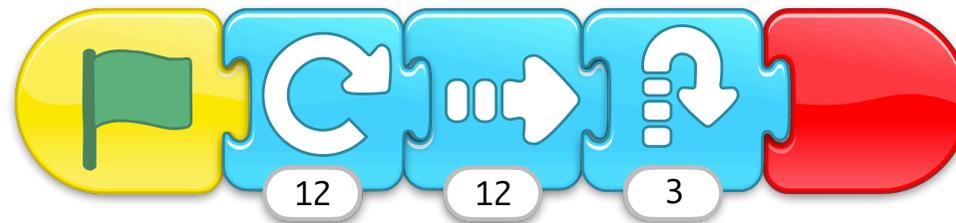
# MISSION 4



Scratchy a perdu le Nord.



Chat





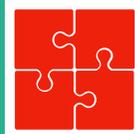
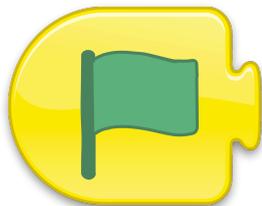
# MISSION 5



Scratchy fait les 100 pas.



Chat



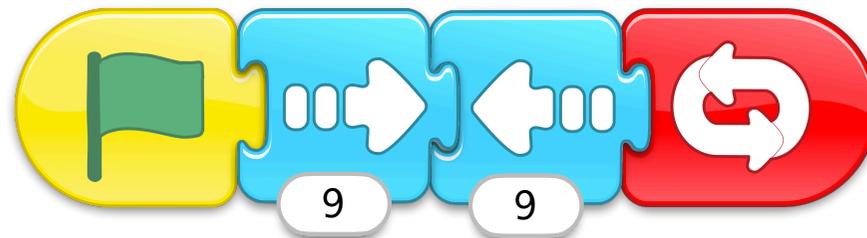
# MISSION 5



Scratchy fait les 100 pas.



Chat

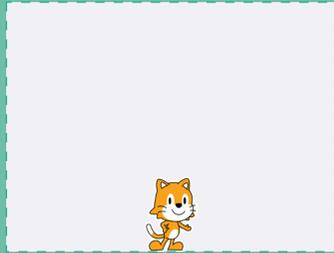




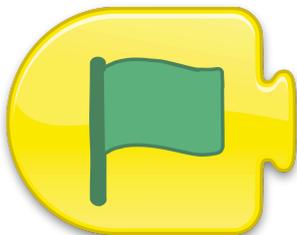
# MISSION 6



Scratchy saute indéfiniment sur place avec des pop.



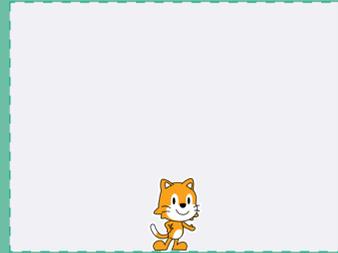
Chat



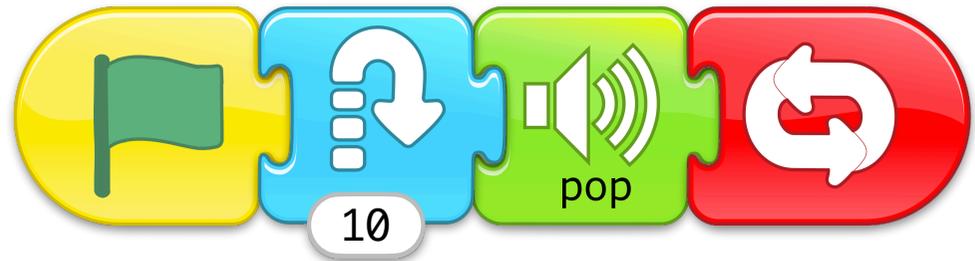
# MISSION 6



Scratchy saute indéfiniment sur place avec des pop.



Chat





# MISSION 7

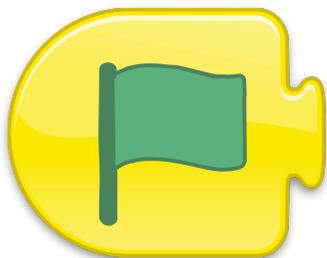


Scratchy se présente.

Bonjour, je m'appelle Scratchy, et toi ?



Chat



# MISSION 7



Scratchy se présente.

Bonjour, je m'appelle Scratchy, et toi ?



Chat





# MISSION 8



Scratchy récite la table multiplication de 2 jusqu'à 4.



Chat



$2 \times 1 = 1$



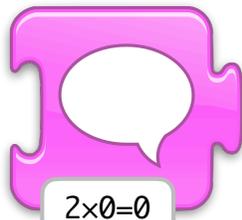
$2 \times 2 = 4$



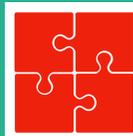
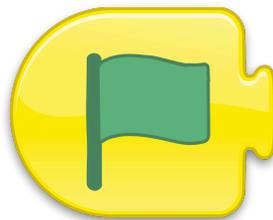
$2 \times 4 = 8$



$2 \times 3 = 6$



$2 \times 0 = 0$



# MISSION 8



Scratchy récite la table multiplication de 2 jusqu'à 4.



Chat



$2 \times 0 = 0$

$2 \times 1 = 1$

$2 \times 2 = 4$

$2 \times 3 = 6$

$2 \times 4 = 8$



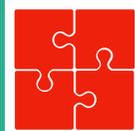
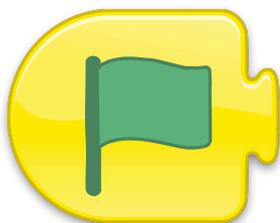
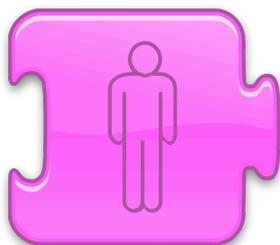
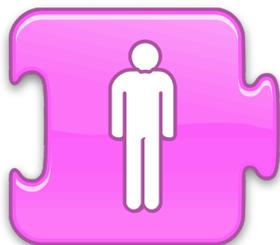
# MISSION 9



Scratchy devient invisible pendant 2 secondes.



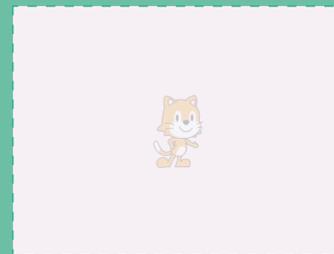
Chat



# MISSION 9



Scratchy devient invisible pendant 2 secondes.



Chat





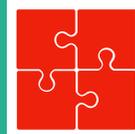
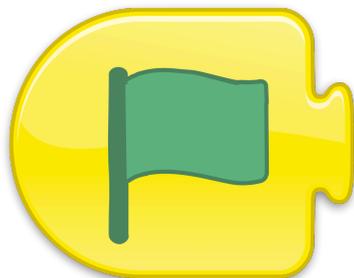
# MISSION 10



Scratchy devient plus petit, puis plus grand, puis reprend sa taille du début. Indéfiniment.



Chat



# MISSION 10



Scratchy devient plus petit, puis plus grand, puis reprend sa taille du début. Indéfiniment.



Chat





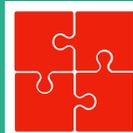
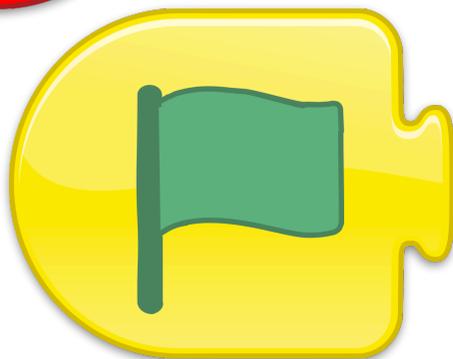
# MISSION 11



Scratchy se présente oralement.



Chat



# MISSION 11



Scratchy se présente oralement.



Chat





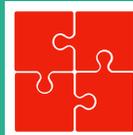
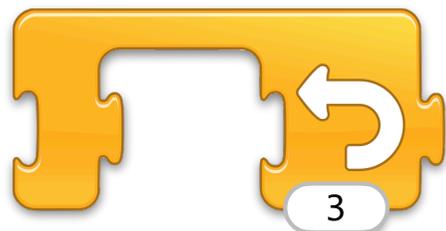
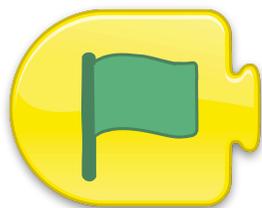
# MISSION 12



Scratchy se déplace en suivant un carré 3 fois.



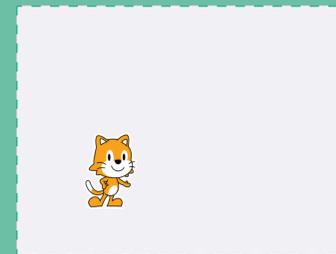
Chat



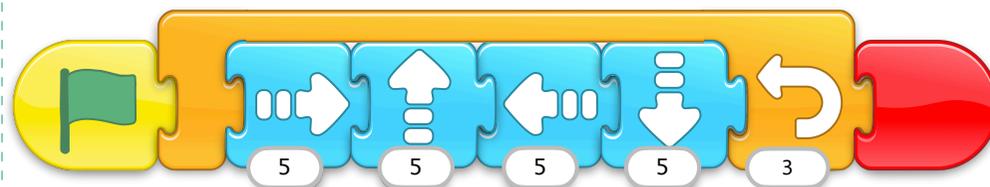
# MISSION 12



Scratchy se déplace en suivant un carré 3 fois.



Chat





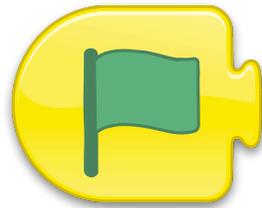
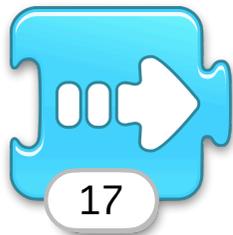
# MISSION 13



Scratchy traverse le parc et arrive en ville.



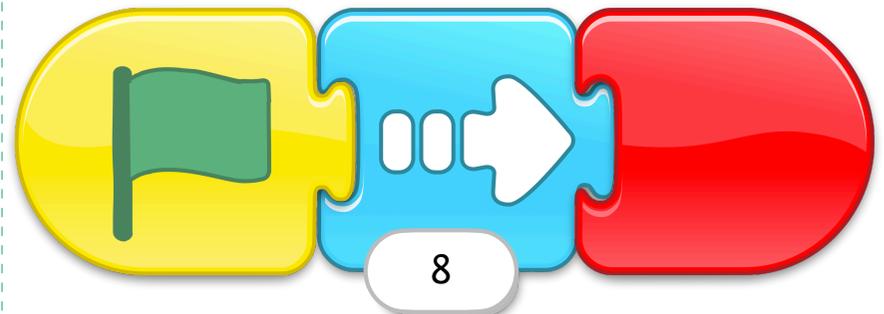
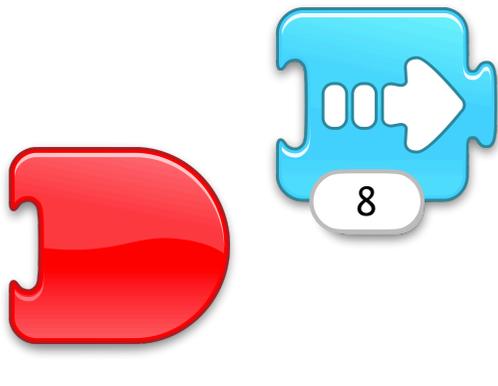
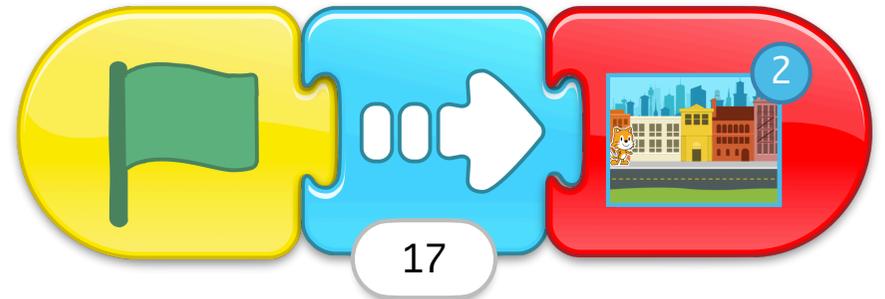
Chat



Scratchy traverse le parc et arrive en ville.



Chat





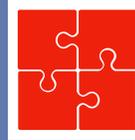
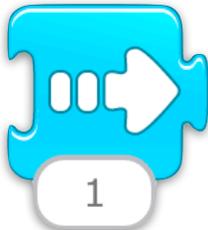
# MISSION 1



Scratch marche jusqu'à sa planche de surf en sautillant.



Chat



# MISSION 1



Scratch marche jusqu'à sa planche de surf en sautillant.



Chat

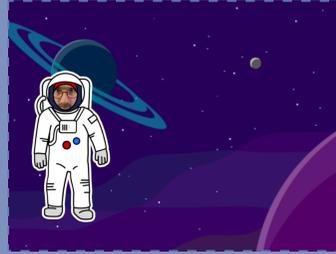




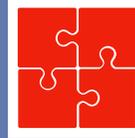
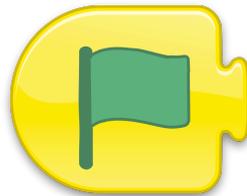
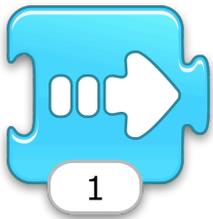
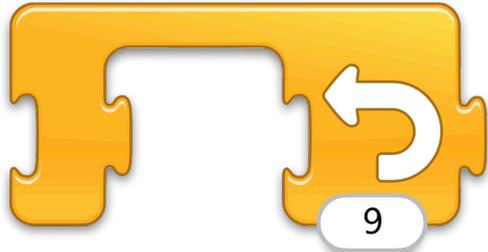
# MISSION 2



Un spationaute a un problème et il appelle à l'aide.



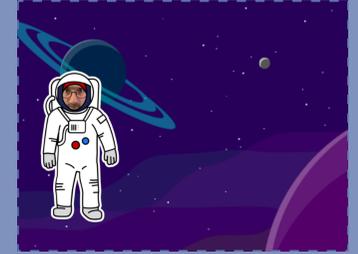
Spationaute



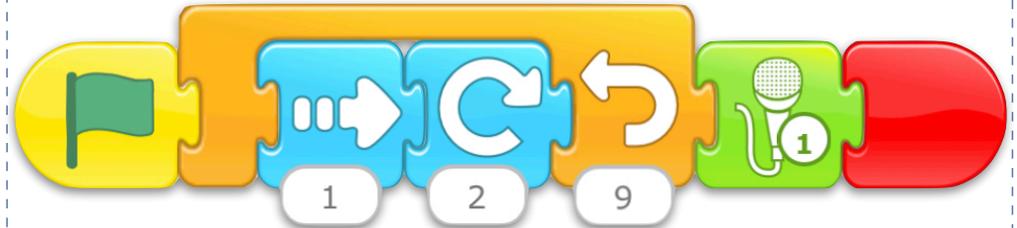
# MISSION 2



Un spationaute a un problème.



Spationaute

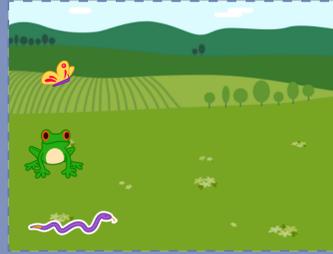




# MISSION 3



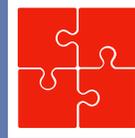
Chaque animal se déplace d'une façon différente.



**Papillon**

**Serpent**

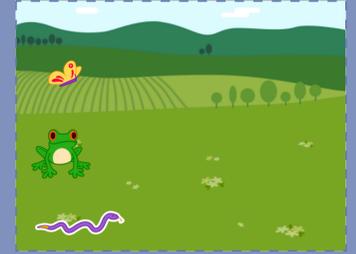
**Grenouille**



# MISSION 3



Chaque animal se déplace d'une façon différente.



**Papillon**

**Serpent**

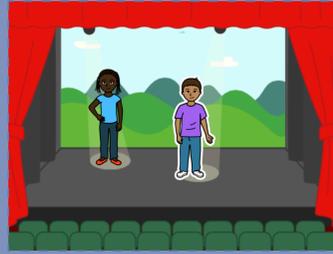
**Grenouille**



# MISSION 4



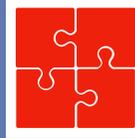
Le spectacle avec 2 danseurs.



Enfant



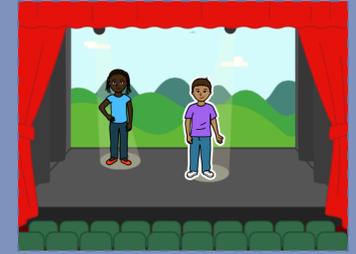
Enfant



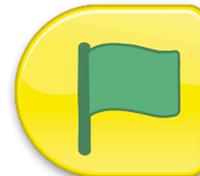
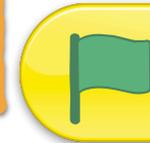
# MISSION 4



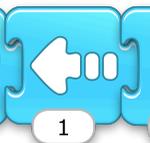
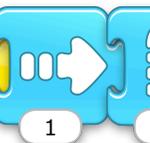
Le spectacle avec 2 danseurs.



Enfant



Enfant





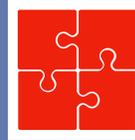
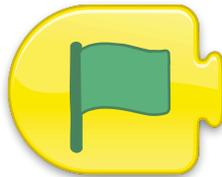
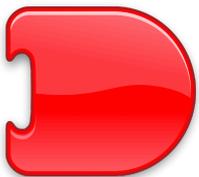
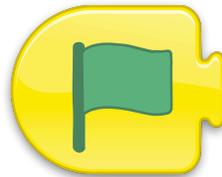
# MISSION 5



Promenade à vélo.



Cycliste



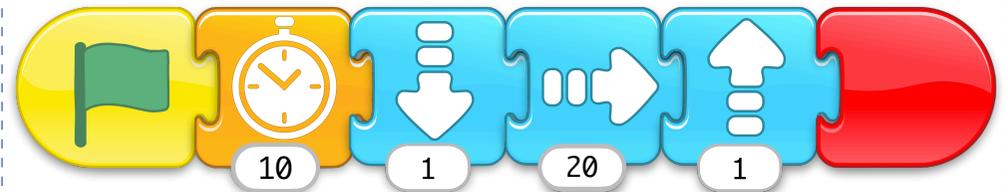
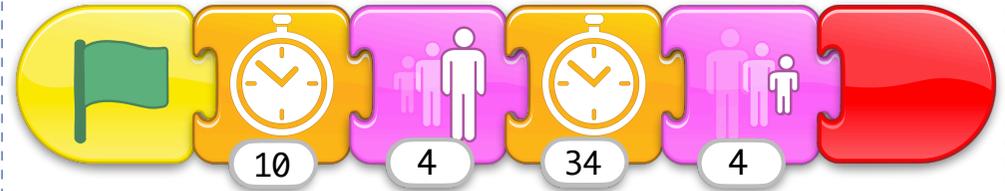
# MISSION 5



Promenade à vélo.



Cycliste





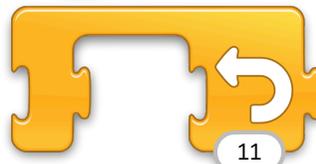
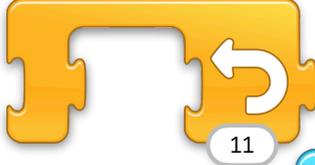
# MISSION 6



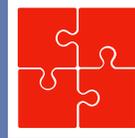
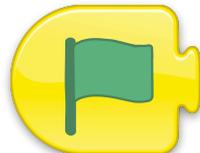
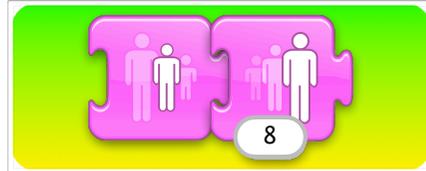
Déplacements de 2 poissons dans l'aquarium.



Poisson



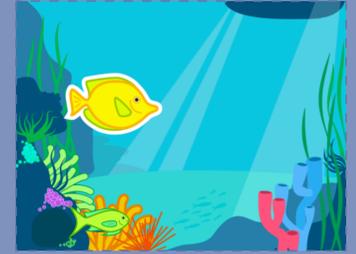
Poisson



# MISSION 6



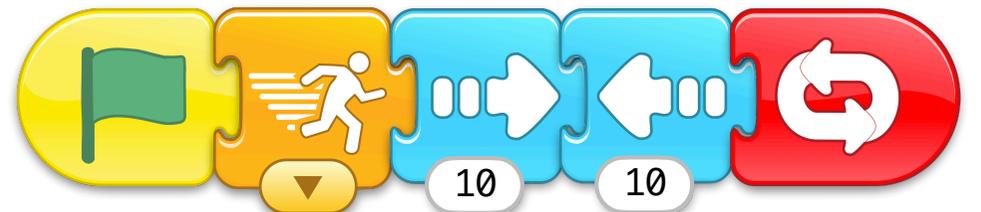
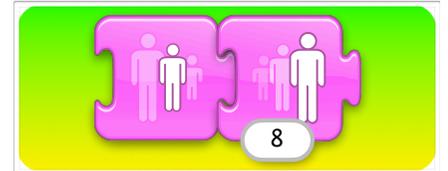
Déplacements de 2 poissons dans l'aquarium.



Poisson



Poisson

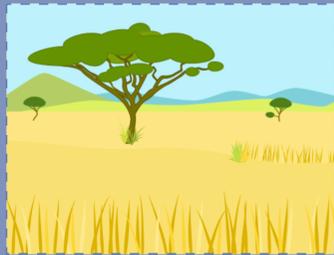




# MISSION 7



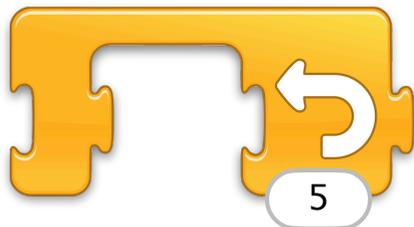
Le soleil se couche.



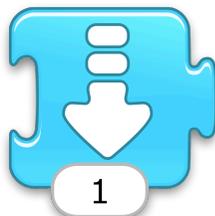
Soleil



2



5



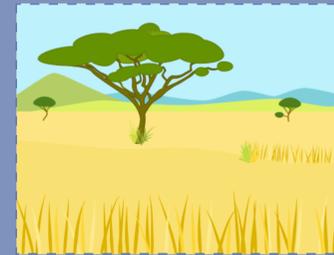
1



# MISSION 7



Le soleil se couche.



Soleil



2



1

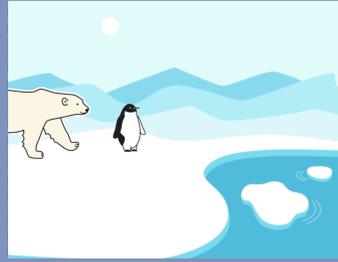
5



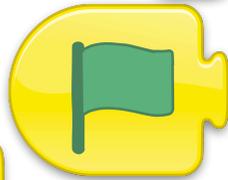
# MISSION 8



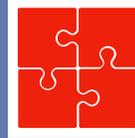
Le pingouin s'enfuit dès que l'ours le touche.



Ours



Pingouin



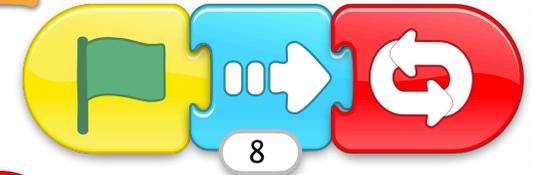
# MISSION 8



Le pingouin s'enfuit dès que l'ours le touche.



Ours



Pingouin





# MISSION 09



Le cycliste touche le piéton et s'arrête. Le piéton se réfugie sur le trottoir.




Cycliste



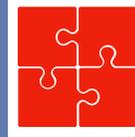
6




Personne



6



# MISSION 09



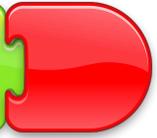
Le cycliste touche le piéton et s'arrête. Le piéton se réfugie sur le trottoir.




Cycliste



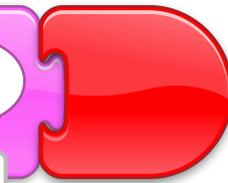
6




Personne



6





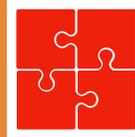
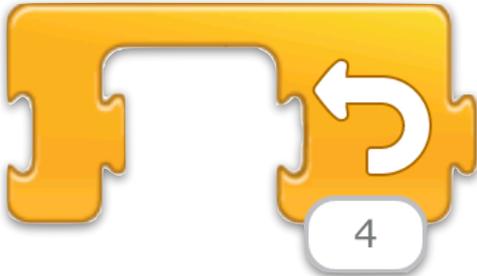
# MISSION 1



Scratch apparaît,  
s'approche et nous salue.



Chat



# MISSION 1



Scratch apparaît,  
s'approche et nous salue.



Chat

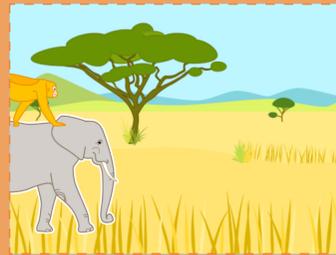




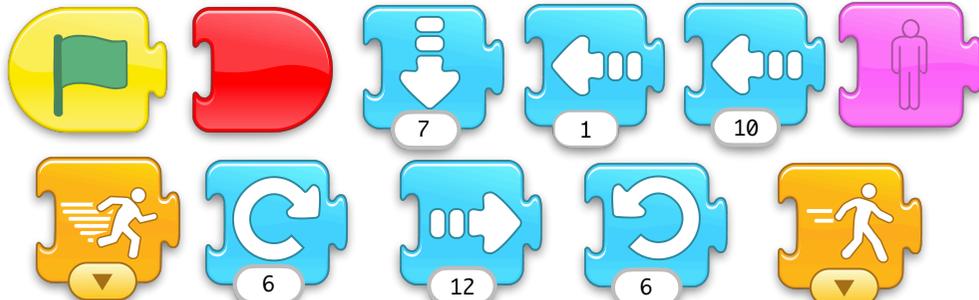
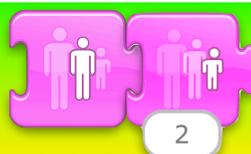
# MISSION 2



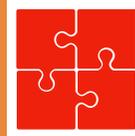
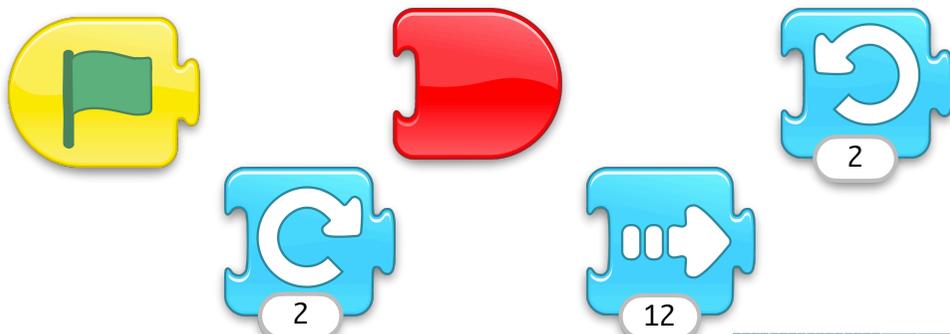
Le singe se promène sur l'éléphant qui se cabre. Le singe chute et s'en va.



Singe



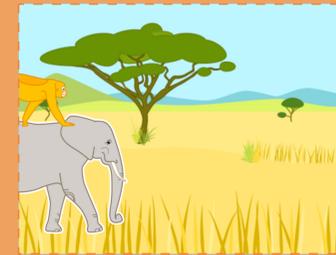
Éléphant



# MISSION 2



Le singe se promène sur l'éléphant qui se cabre. Le singe chute et s'en va.



Singe



Éléphant





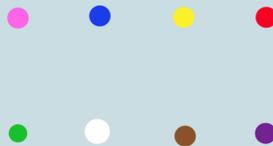
# MISSION 3



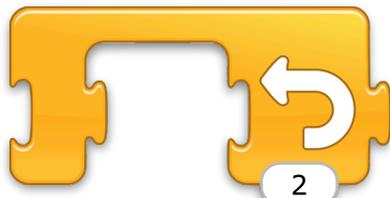
Quand on touche un rond, il saute 2 fois pendant que sa couleur est écrite et annoncée en anglais.



9 colors •



Ronds



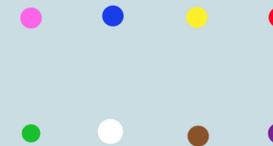
# MISSION 3



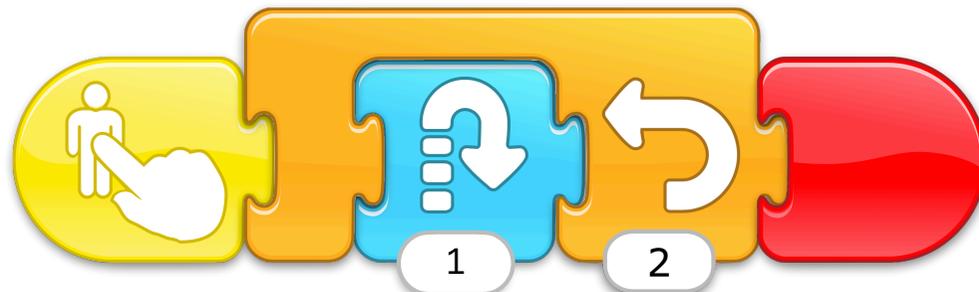
Quand on touche un rond, il saute 2 fois pendant que sa couleur est écrite et annoncée en anglais.



9 colors •



Ronds

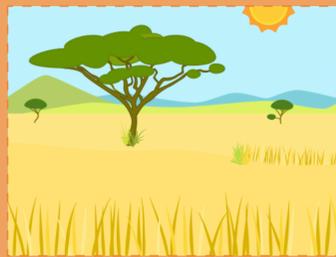




# MISSION 4



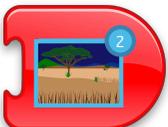
Le soleil se couche et disparaît progressivement.  
La lune apparaît et se lève.



 Soleil





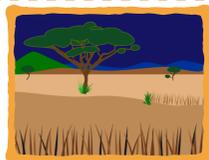






 Pleine Lune







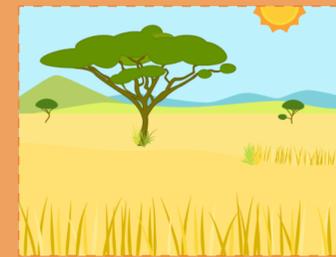




# MISSION 4



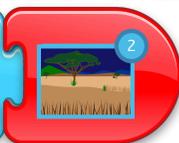
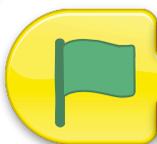
Le soleil se couche et disparaît progressivement.  
La lune apparaît et se lève.



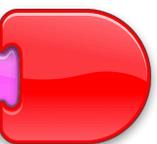
 Soleil









 Pleine Lune











# MISSION 5



Le dragon vole en diagonale et souffle le château qui disparaît dans un tourbillon.



 Dragon

 7

   6  8  Greuh  8

 Tornade

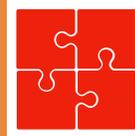
  3

 2    10  2

 Château

 16

 1   1 



# MISSION 5



Le dragon vole en diagonale et souffle le château qui disparaît dans un tourbillon.



 Dragon

 7

 8   8  Greuh  6

 Tornade

 10   2  2  3 

 Château

  1  1  16 



# MISSION 6



La jeune fille traverse la ville et arrive dans le parc. Elle s'exclame, tire et marque le but.



Personne

7



Personne

5



Ballon de football

2



# MISSION 6



La jeune fille traverse la ville et arrive dans le parc. Elle s'exclame, tire et marque le but.



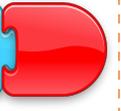
Personne

7



Personne

5



Ballon de football

2





# MISSION 1



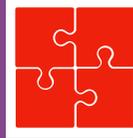
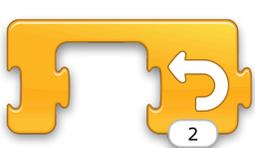
Le joueur dribble, s'arrête, tire, et marque le panier. Le ballon rebondit deux fois.



 **Personne**



 **Ballon de ba...**



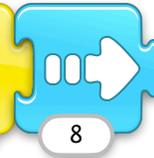
# MISSION 1



Le joueur dribble, s'arrête, tire, et marque le panier. Le ballon rebondit deux fois.



 **Personne**



 **Ballon de ba...**







# MISSION 3



On clique sur une étoile pour qu'elle dise sa case.  
On doit l'emmener dans la bonne case. La cible confirme.



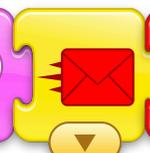
Clique sur une étoile et place-la dans sa case.

	A	B	C	D
★ 1				
★ 2				
★ 3				
★ 4				

Étoiles de mer



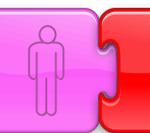
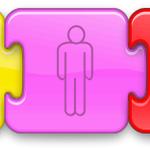
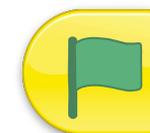
Étoiles de mer



Cibles



Cibles





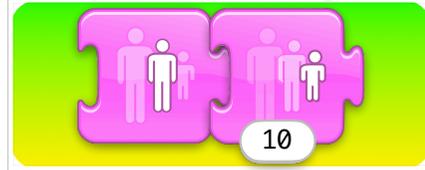
# MISSION 4



La grenouille grossit sans s'arrêter.  
Si on la touche, elle redevient toute  
petite. Si elle touche le  
champignon, elle explose.



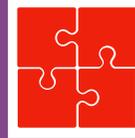
Grenouille



Explosion



Champignon



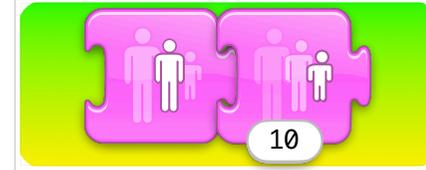
# MISSION 4



La grenouille grossit sans s'arrêter.  
Si on la touche, elle redevient toute  
petite. Si elle touche le  
champignon, elle explose.



Grenouille



Explosion



Champignon

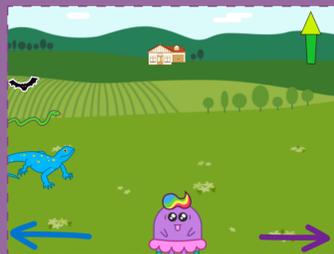




# MISSION 5



Tac obéit aux ordres des flèches colorées (messages bleu, violet, vert) quand on les touche. Il doit aller à l'école sans se faire toucher par les bestioles qui se promènent à différentes vitesses. Sinon (message rouge) il recommence au départ.

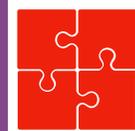


**Tac**

**Bestioles**

**Flèches**

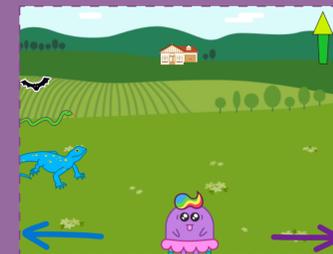
**Maison**



# MISSION 5



Tac obéit aux ordres des flèches colorées (messages bleu, violet, vert) quand on les touche. Il doit aller à l'école sans se faire toucher par les bestioles qui se promènent à différentes vitesses. Sinon (message rouge) il recommence au départ.



**Tac**

**Bestioles**

**Flèches**

**Maison**



# MISSION 6



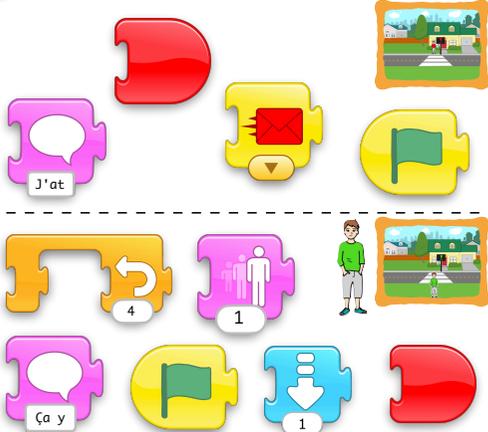
Le garçon explique, une voiture passe. Le feu passe au vert puis le garçon traverse la route.



Personnage



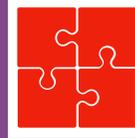
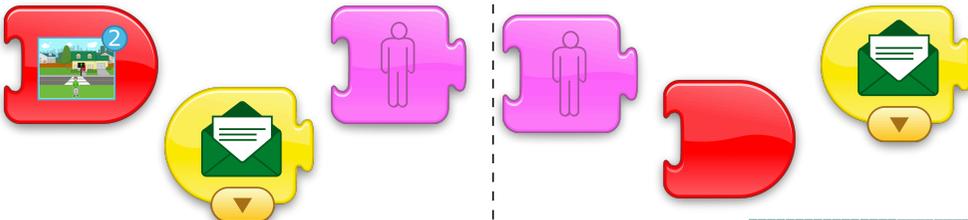
Voiture



Bonhomme vert



Bonhomme rouge



# MISSION 6



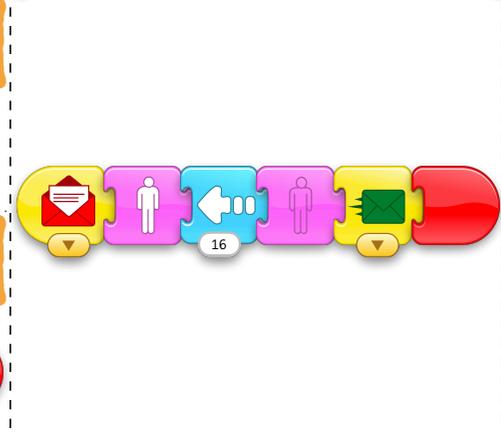
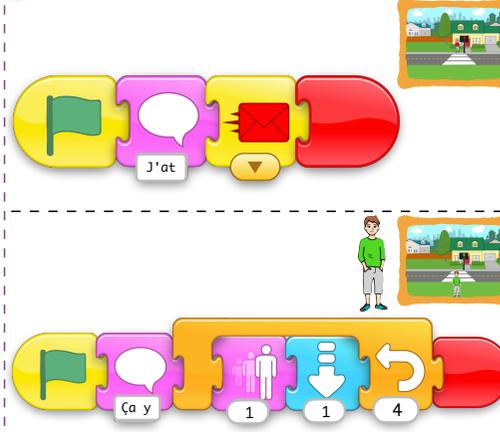
Le garçon explique, une voiture passe. Le feu passe au vert puis le garçon traverse la route.



Personnage



Voiture



Bonhomme vert



Bonhomme rouge

