

Projet Fiches missions ScratchJr version 2026

Concepteurs :

Samuel Chalifour
Guillaume Gras
Hugues Pourageaud

Graphiste :

Loïc Frelaux

Adaptation des fiches missions version 1 de :

Hervé Perrot

Testeurs :

Sophie Thiébaut
Grégory Deshors



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 ★

Explication
textuelle

Catégories
de blocs à
utiliser

Lutins à
utiliser

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



Verso avec
une solution

Numéro de
mission

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



12



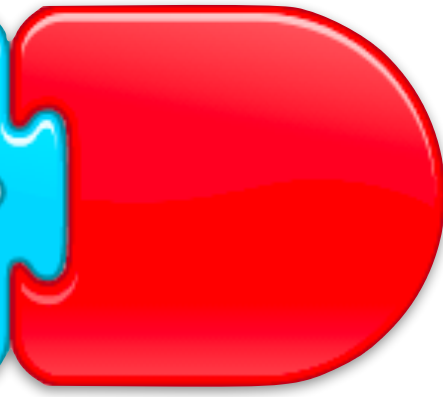
MISSION 1



Scratchy se déplace de gauche à droite.



Chat



12



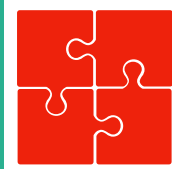
MISSION 2



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



Chat



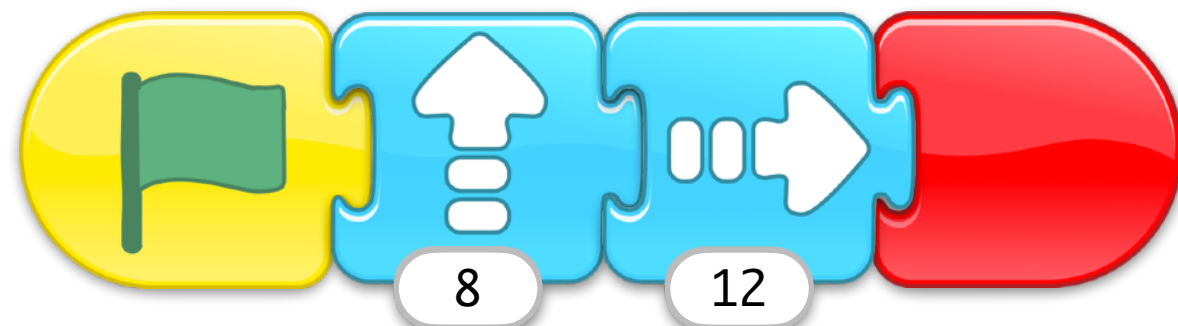
MISSION 2



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.



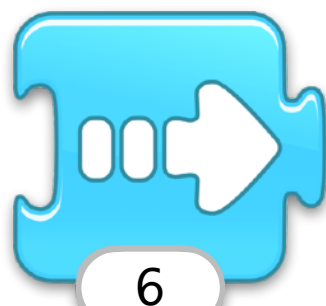
Chat



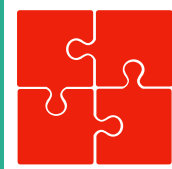
6



5



6



MISSION 3



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



Chat



6

5

6



MISSION 4



Scratchy a perdu le Nord.



Chat



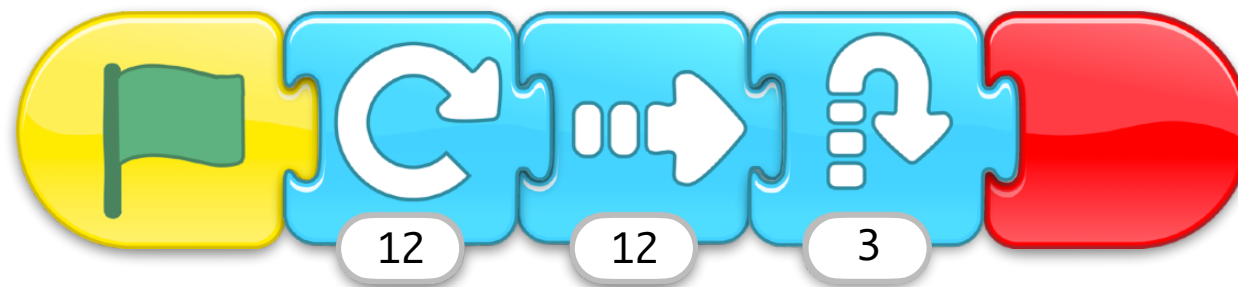
MISSION 4



Scratchy a perdu le Nord.



Chat





MISSION 5



Scratchy fait les 100 pas.



Chat



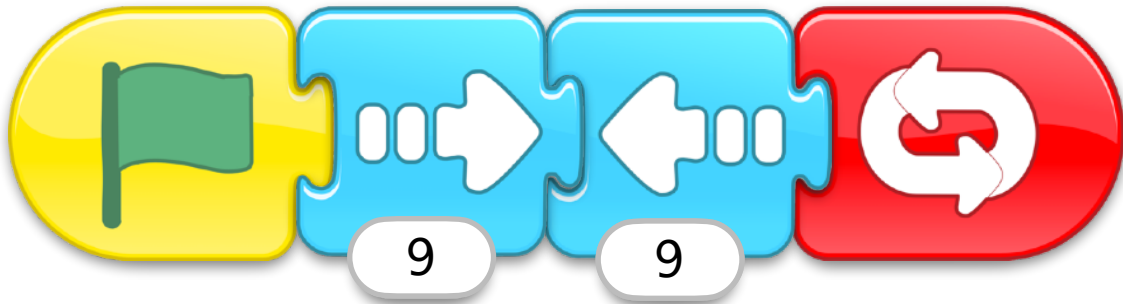
MISSION 5



Scratchy fait les 100 pas.



Chat





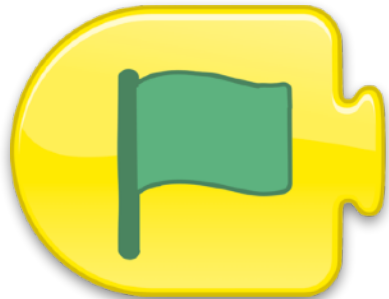
MISSION 6



Scratchy saute indéfiniment sur place avec des pop.



Chat



MISSION 6



Scratchy saute indéfiniment sur place avec des pop.



Chat





MISSION 7

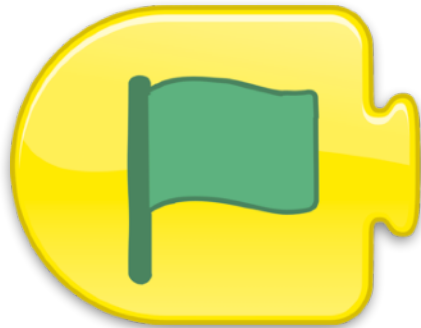


Scratchy se présente.

Bonjour, je
m'appelle Scratchy,
et toi ?



Chat



Bonjou



MISSION 7

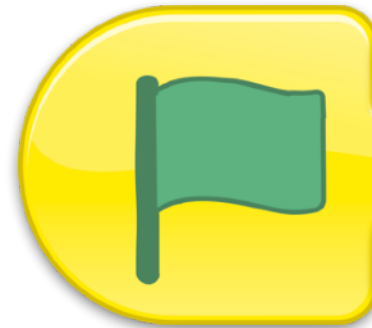


Scratchy se présente.

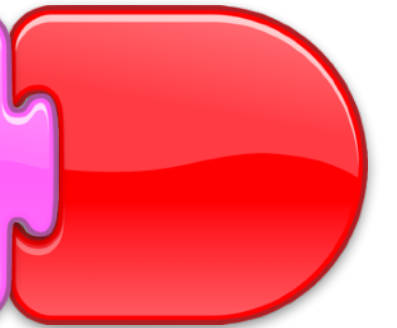
Bonjour, je
m'appelle Scratchy,
et toi ?



Chat



Bonjou





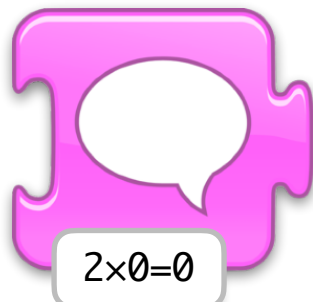
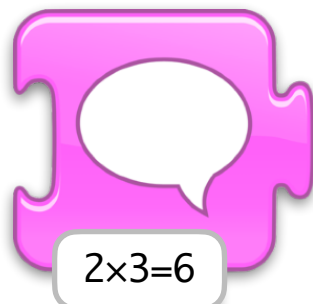
MISSION 8



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



Chat



MISSION 8



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



Chat

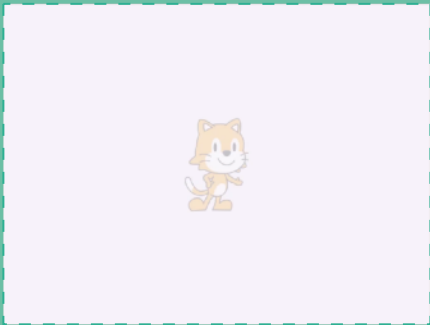




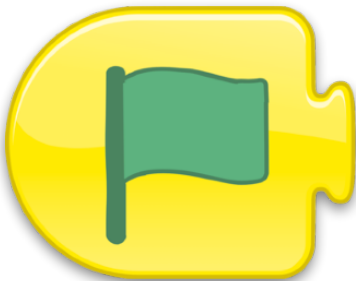
MISSION 9



Scratchy devient invisible pendant 2 secondes.



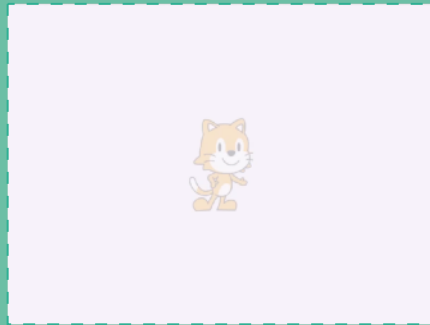
Chat



MISSION 9



Scratchy devient invisible pendant 2 secondes.



Chat





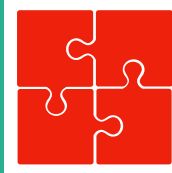
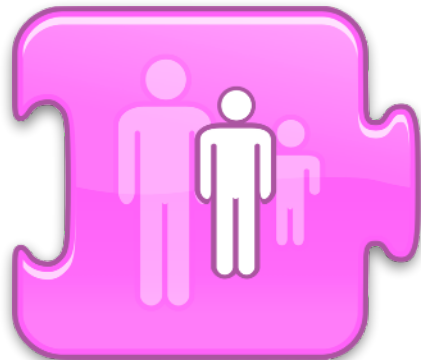
MISSION 10



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



Chat



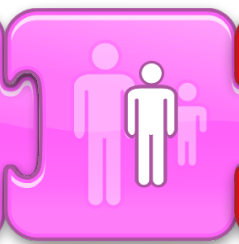
MISSION 10



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



Chat





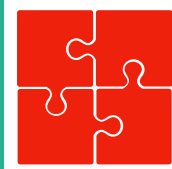
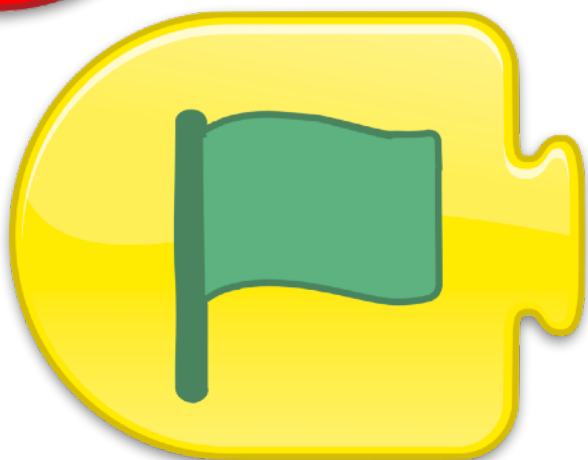
MISSION 11



Scratchy se présente
oralement.



Chat



MISSION 11



Scratchy se présente
oralement.



Chat





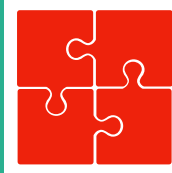
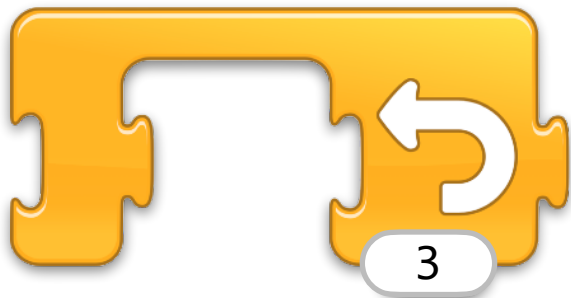
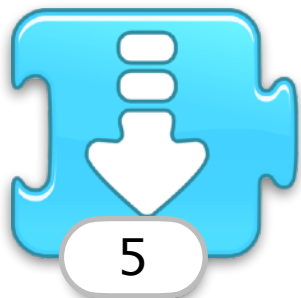
MISSION 12



Scratchy se déplace en suivant un carré 3 fois.



Chat



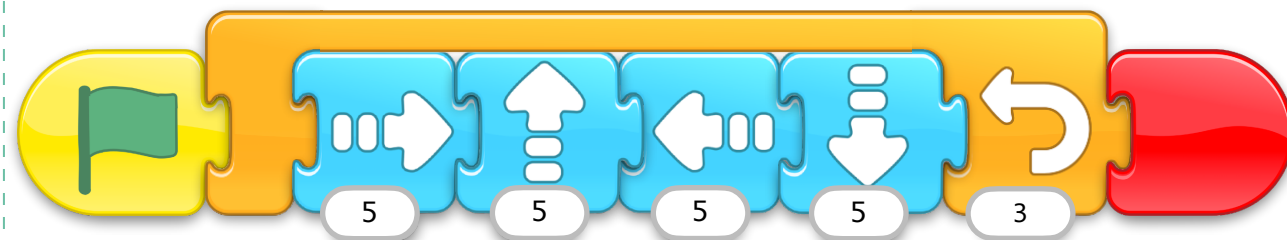
MISSION 12



Scratchy se déplace en suivant un carré 3 fois.



Chat





MISSION 13



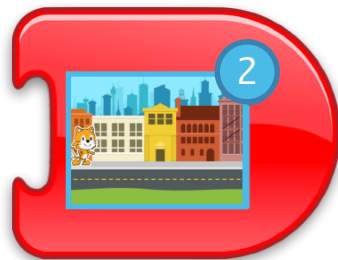
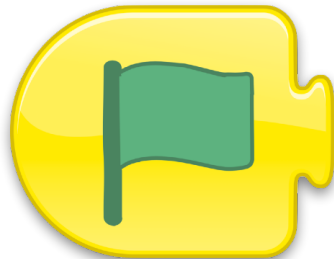
Scratchy traverse le parc et arrive en ville.



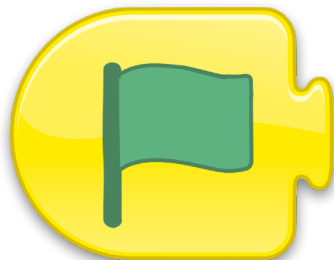
Chat



17



8



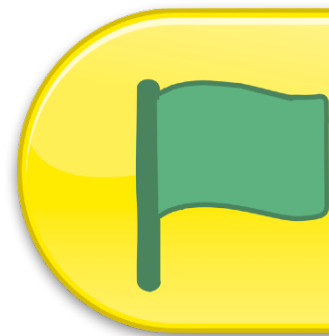
MISSION 13



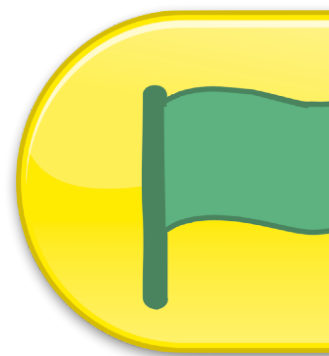
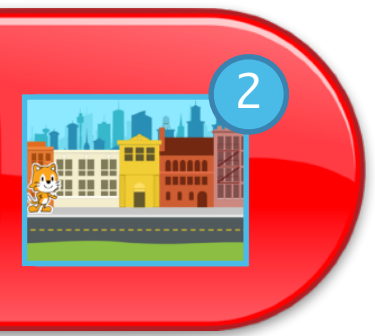
Scratchy traverse le parc et arrive en ville.



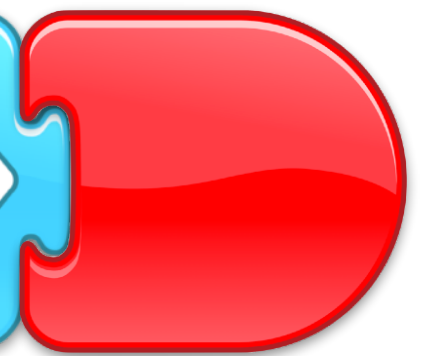
Chat



17



8






MISSION 1

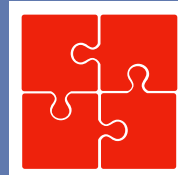


Scratch marche jusqu'à sa planche de surf en sautillant.





Chat




MISSION 1



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





Chat

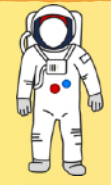
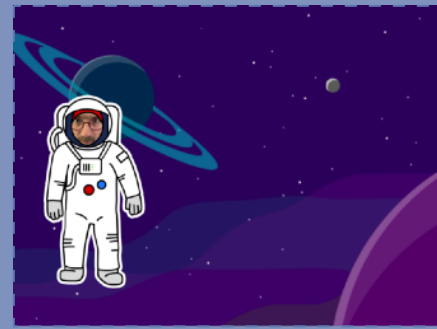




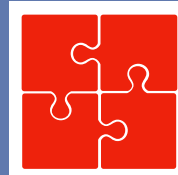
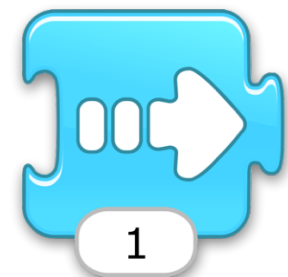
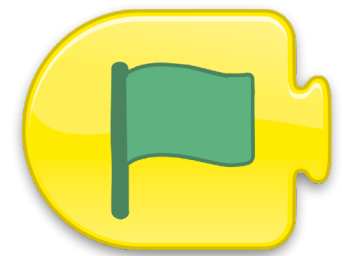
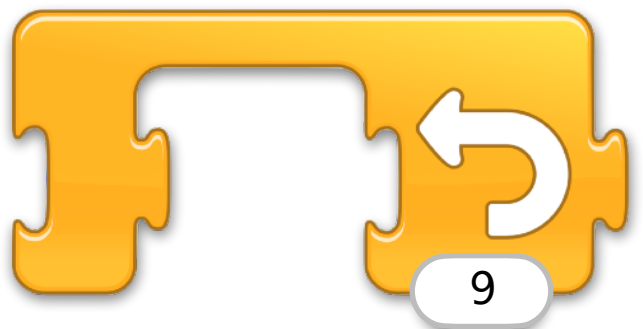
MISSION 2



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



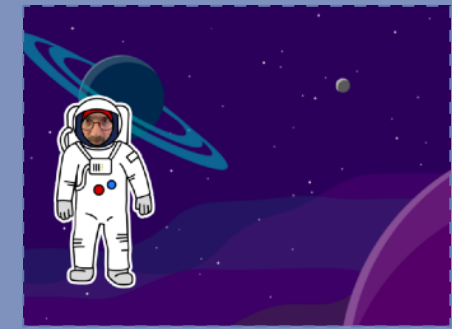
Spationaute



MISSION 2



Un spationaute a un problème.



Spationaute

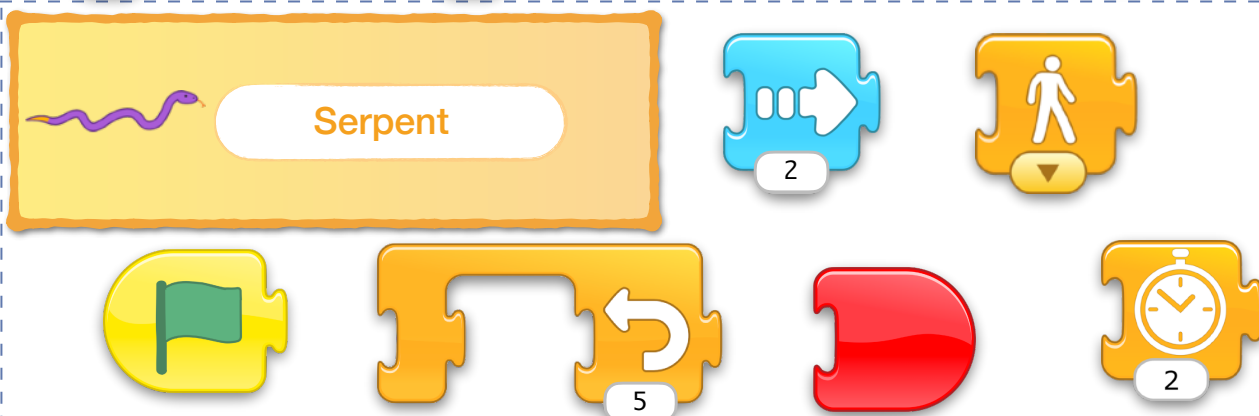
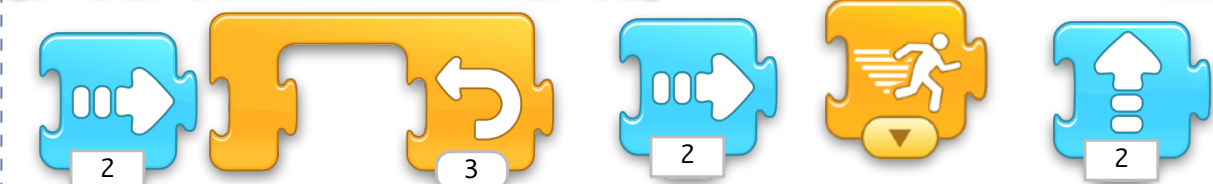
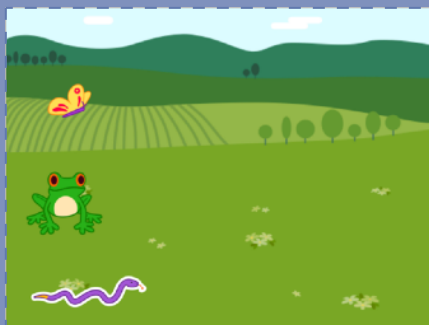




MISSION 3



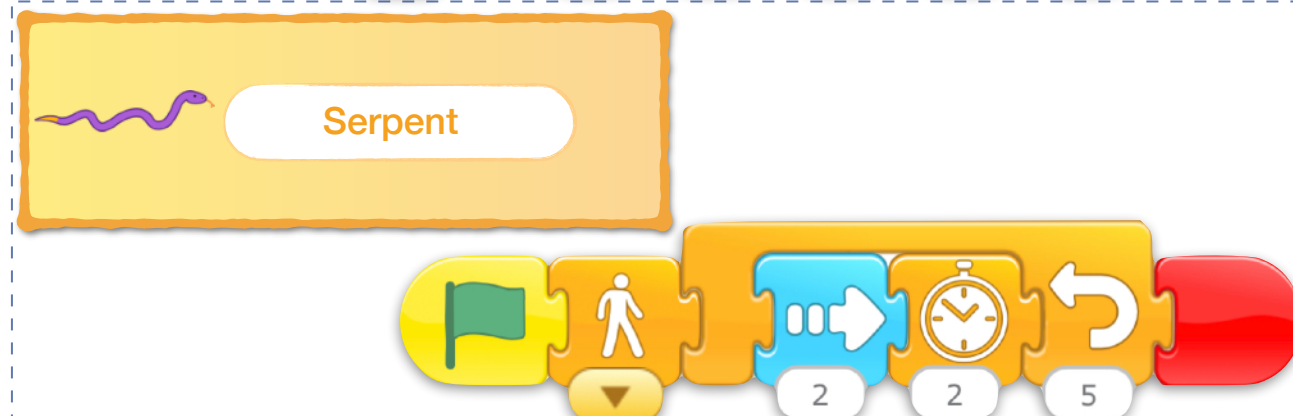
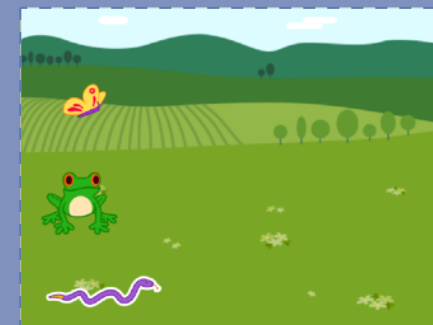
Chaque animal se déplace d'une façon différente.



MISSION 3



Chaque animal se déplace d'une façon différente.

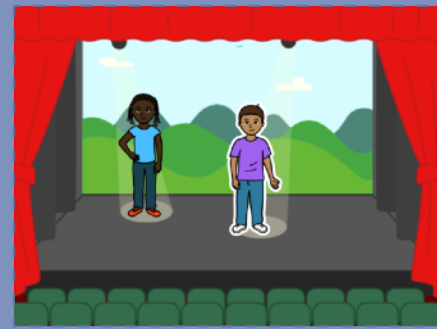





MISSION 4




Le spectacle avec 2 danseurs.





Enfant





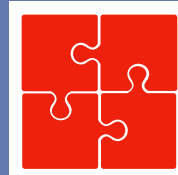




Enfant



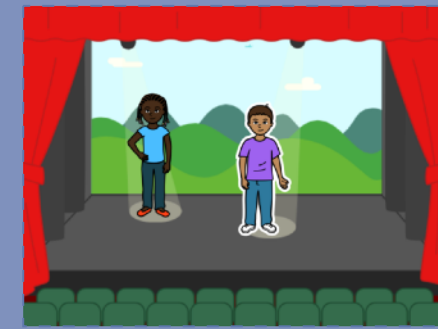





MISSION 4



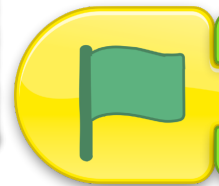






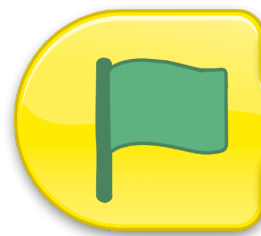
Le spectacle avec 2 danseurs.













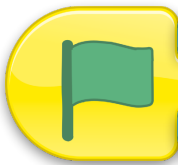
Enfant







Enfant






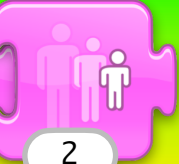
MISSION 5



Promenade à vélo.



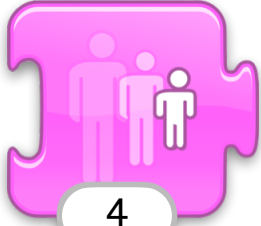
 Cycliste

  2

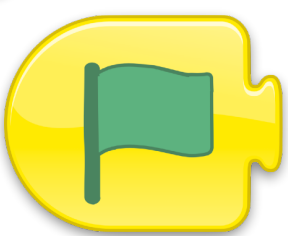
 4



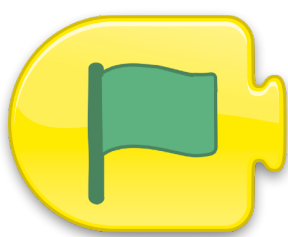
 34

 4

 10



 1



 10

 1

 20





MISSION 5

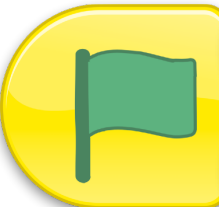













Promenade à vélo.



 Cycliste

  2

  10  4  34  4 

  10  1  20  1 





MISSION 6




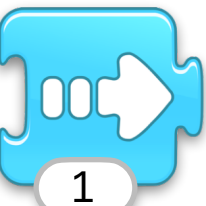
Déplacements de 2 poissons dans l'aquarium.

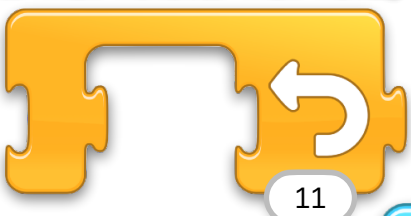


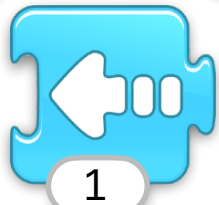
 Poisson


 1

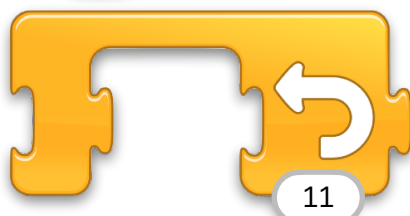



 1

 11

 1

 1

 11



 Poisson

 8

 10

 10











MISSION 6





Déplacements de 2 poissons dans l'aquarium.





 Poisson





 1


 1


 2

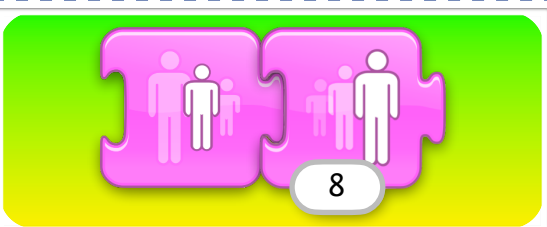
 1


 1


 2



 Poisson


 8





 10

 10

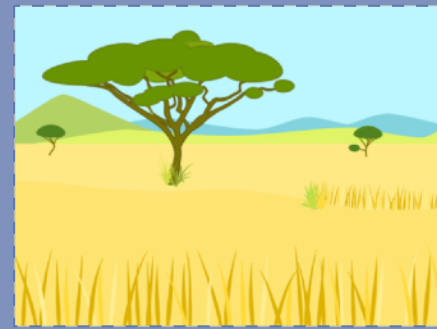




MISSION 7





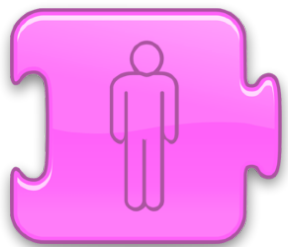


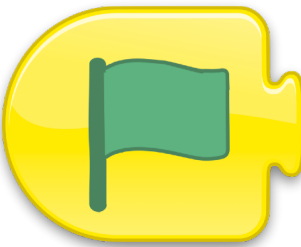

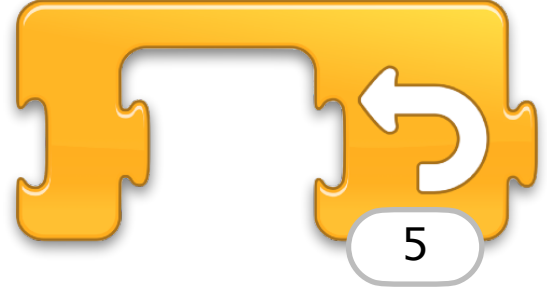
Le soleil se couche.

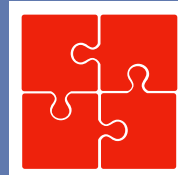




Soleil



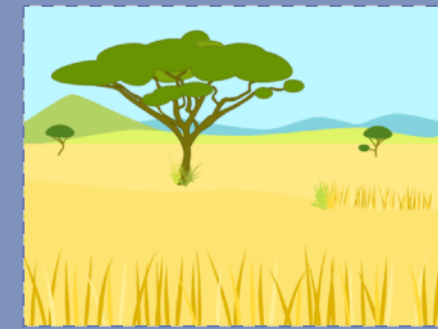




MISSION 7





Le soleil se couche.





Soleil







MISSION 8





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






Ours















Pingouin





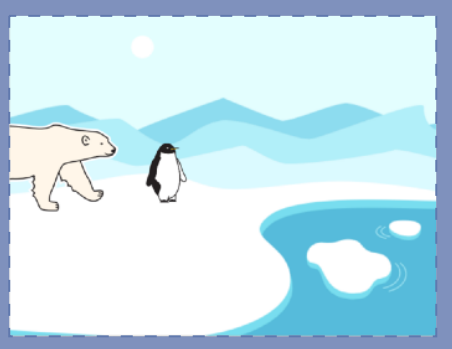





MISSION 8








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





Ours







Pingouin







MISSION 09

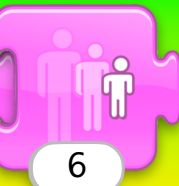



Le cycliste touche le piéton et s'arrête. Le piéton se réfugie sur le trottoir.









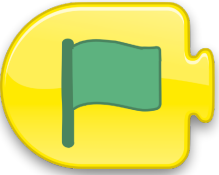


Cycliste



6





1









Personne



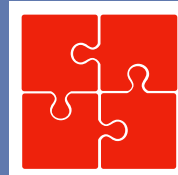
6



Hé !



2



MISSION 09





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





Cycliste



6





1








Personne




6



2



Hé !





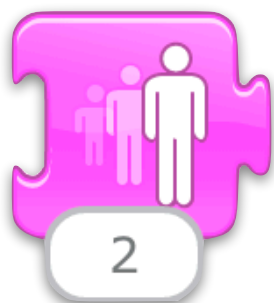
MISSION 1



Scratch apparaît,
s'approche et nous salue.



Chat



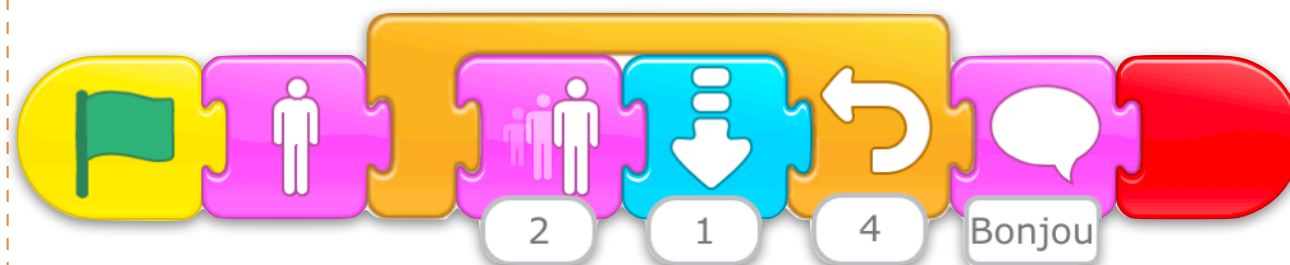
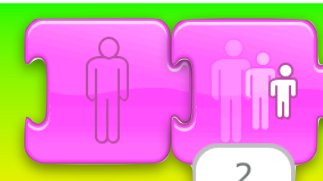
MISSION 1



Scratch apparaît,
s'approche et nous salue.



Chat

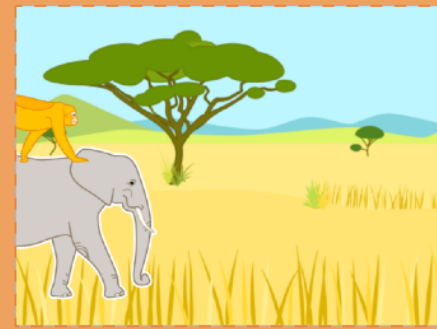




MISSION 2



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



Singe

2

Scratch movement and control blocks for the monkey: flag, red stop, down arrow (7), left arrow (1), left arrow (10), right arrow (12), 6 seconds delay, right arrow (12), 6 seconds delay, and a walk action.

Éléphant

2

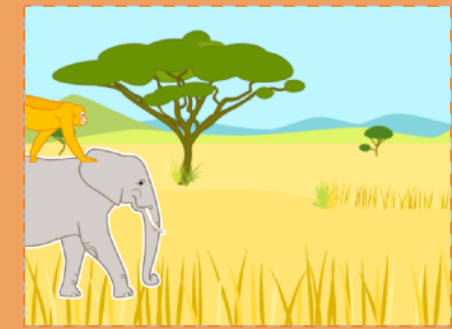
Scratch movement and control blocks for the elephant: flag, red stop, 2 seconds delay, right arrow (12), and a 2 seconds delay.



MISSION 2



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



Singe

2

Scratch movement and control blocks for the monkey: flag, walk action, right arrow (12), run action, 6 seconds delay, left arrow (1), 6 seconds delay, down arrow (7), left arrow (10), and a red stop block.

Éléphant

2

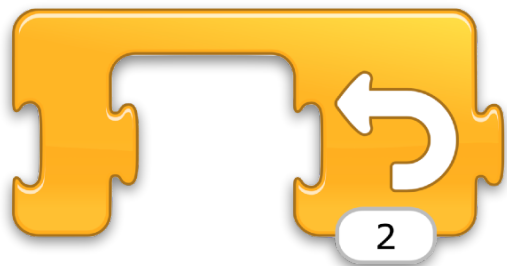
Scratch movement and control blocks for the elephant: flag, right arrow (12), 2 seconds delay, and a 2 seconds delay.



MISSION 3



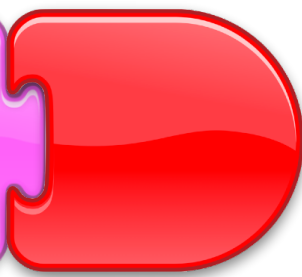
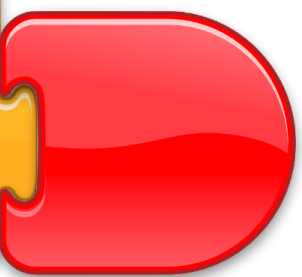
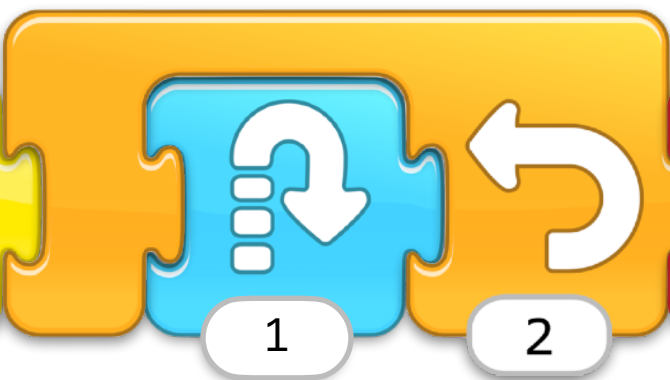
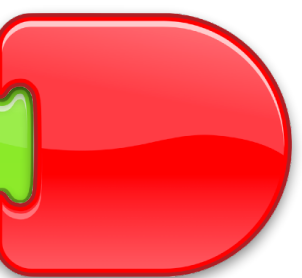
Quand on touche un rond, il saute 2 fois pendant que sa couleur est écrite et annoncée en anglais.



MISSION 3



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

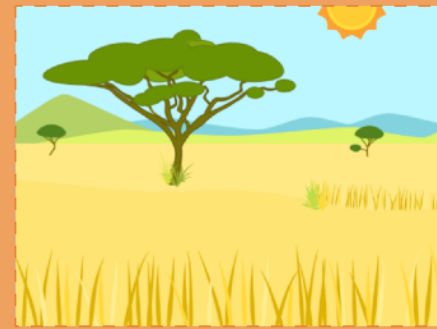




MISSION 4



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






Soleil




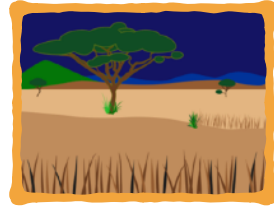










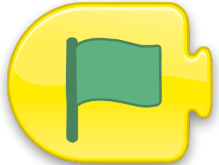


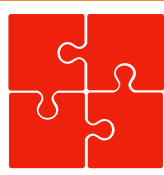
Pleine Lune







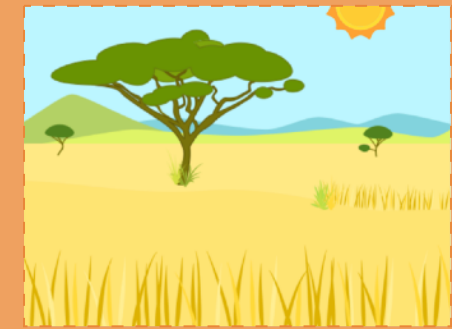




MISSION 4



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






Soleil









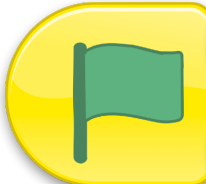


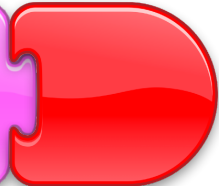


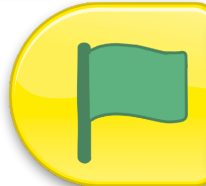


Pleine Lune











MISSION 5



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



Dragon

7

8 Greuh 8

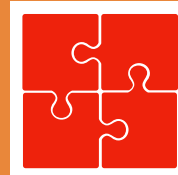
Tornade

2 10 2

Château

1 1

CANOPÉ



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

CANOPÉ



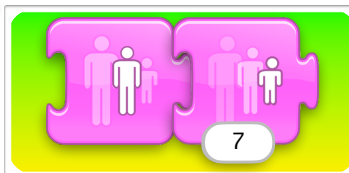
MISSION 6



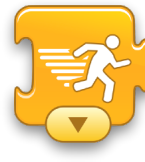
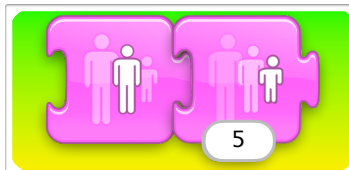
La jeune fille traverse la ville et arrive dans le parc. Elle s'exclame, tire et marque le but.



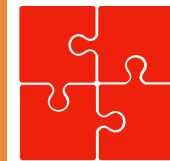
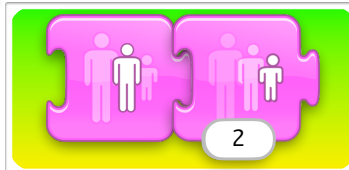
Personne



Personne



Ballon de football



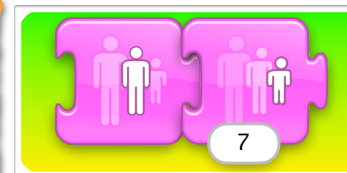
MISSION 6



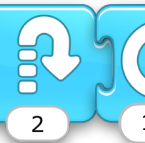
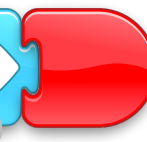
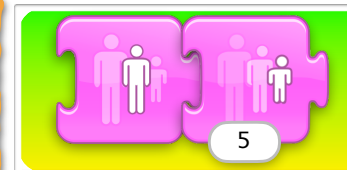
La jeune fille traverse la ville et arrive dans le parc. Elle s'exclame, tire et marque le but.



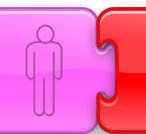
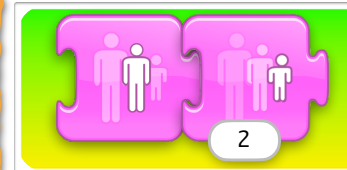
Personne



Personne



Ballon de football





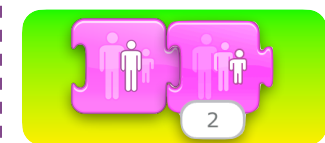
MISSION 1



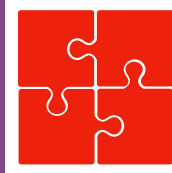
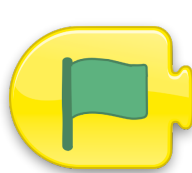
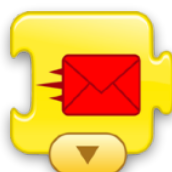
Le joueur dribble, s'arrête, tire, et marque le panier. Le ballon rebondit deux fois.



Personne



Ballon de ba...



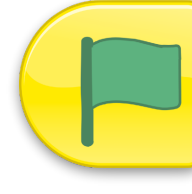
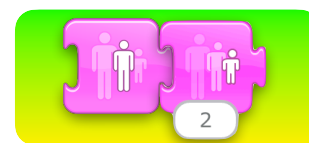
MISSION 1



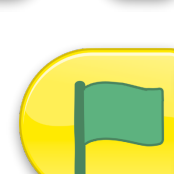
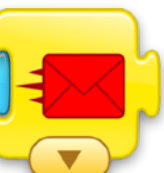
Le joueur dribble, s'arrête, tire, et marque le panier. Le ballon rebondit deux fois.



Personne



Ballon de ba...

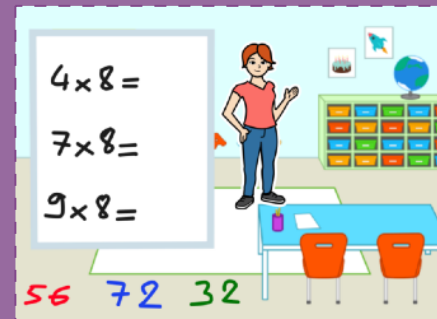




MISSION 2



La prof explique l'exercice. Quand on clique sur une opération elle se prononce et saute un certain nombre de fois. Quand on clique sur une solution, elle va se placer au bon endroit.





Personne





$4 \times 8 =$

Opérations





72

Résultats



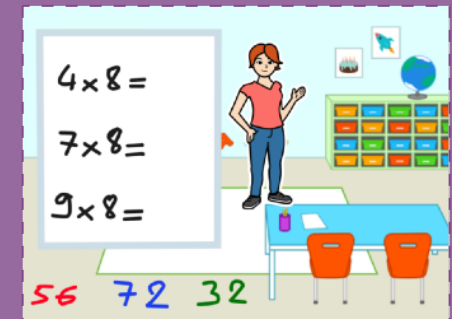





MISSION 2





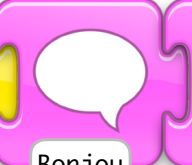



La prof explique l'exercice. Quand on clique sur une opération elle se prononce et saute un certain nombre de fois. Quand on clique sur une solution, elle va se placer au bon endroit.



















Personne



$4 \times 8 =$






Opérations





72

Résultats





MISSION 3



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

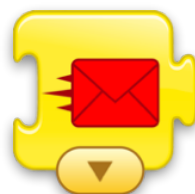


Clique sur une étoile et place-la dans sa case.

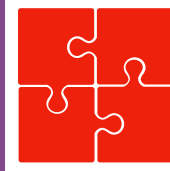
| | A | B | C | D |
|-----|---|---|---|---|
| ★ 1 | | | | |
| ★ 2 | | | | |
| ★ 3 | | | | |
| ★ 4 | | | | |



Étoiles de mer



Cibles



MISSION 3



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

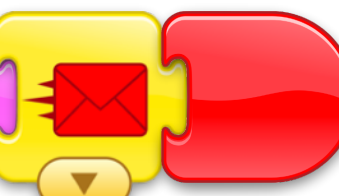


Clique sur une étoile et place-la dans sa case.

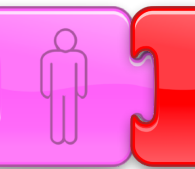
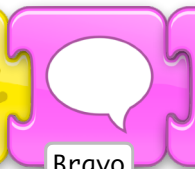
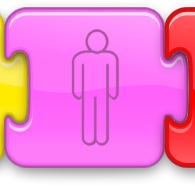
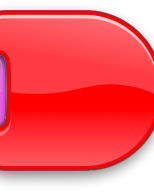
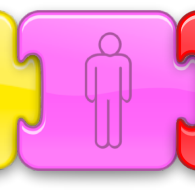
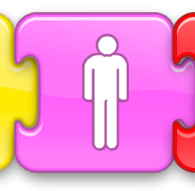
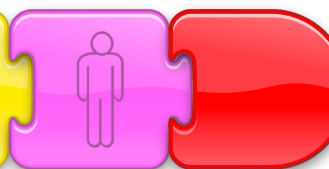
| | A | B | C | D |
|-----|---|---|---|---|
| ★ 1 | | | | |
| ★ 2 | | | | |
| ★ 3 | | | | |
| ★ 4 | | | | |



Étoiles de mer



Cibles

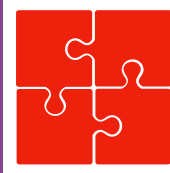
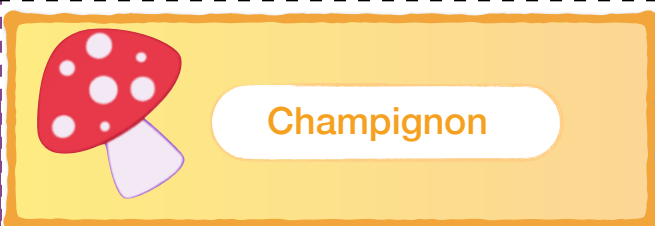
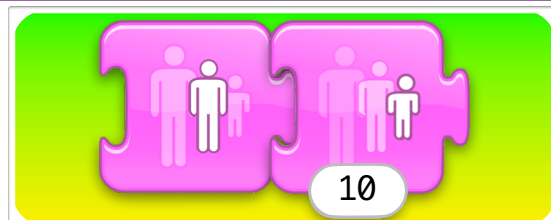
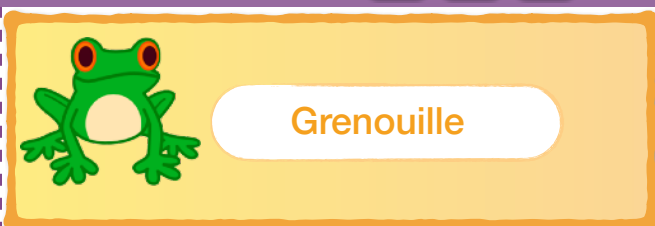
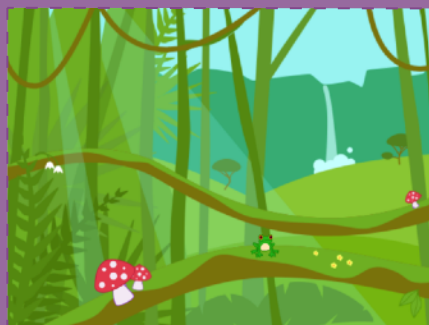




MISSION 4



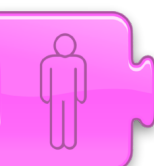
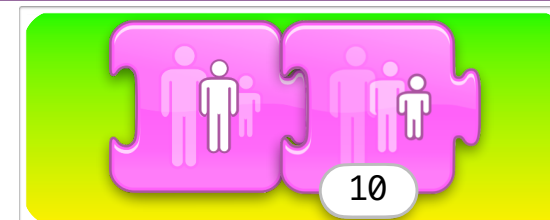
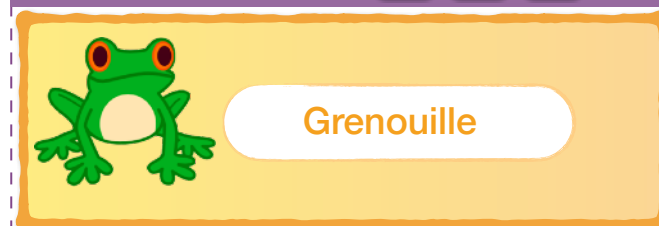
La grenouille grossit sans s'arrêter.
Si on la touche, elle redevient toute
petite. Si elle touche le
champignon, elle explose.



MISSION 4



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





MISSION 5



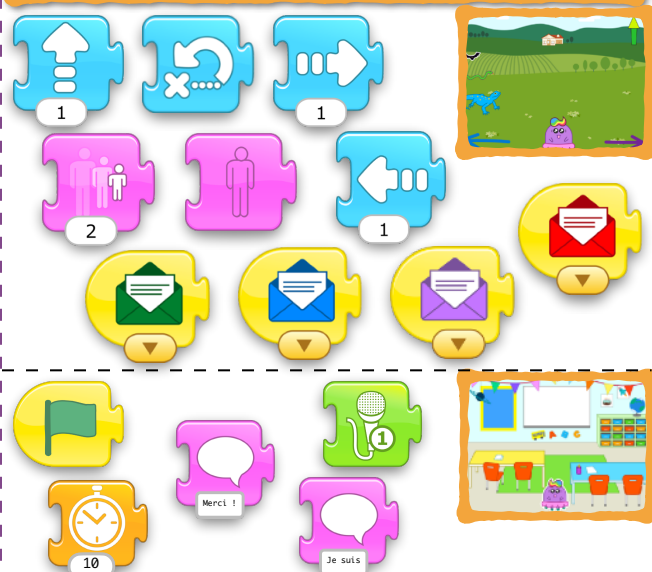
Tac obéit aux ordres des flèches colorées (messages bleu, violet, vert) quand on les touche. Il doit aller à l'école sans se faire toucher par les bestioles qui se promènent à différentes vitesses. Sinon (message rouge) il recommence au départ.



Tac



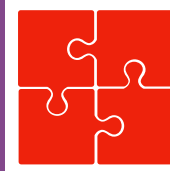
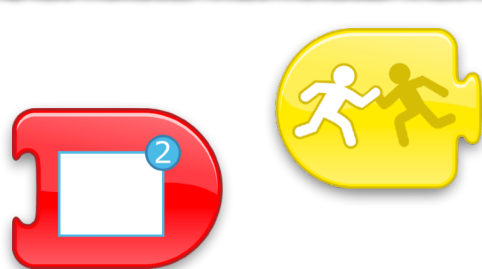
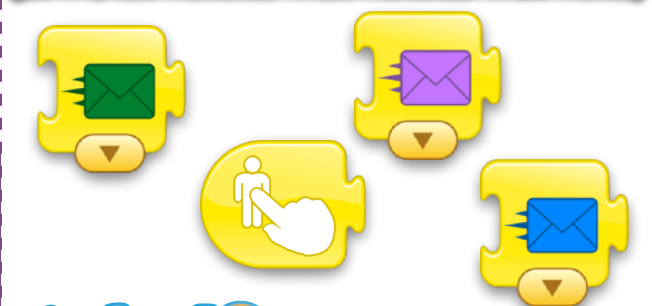
Bestioles



Flèches



Maison



MISSION 5



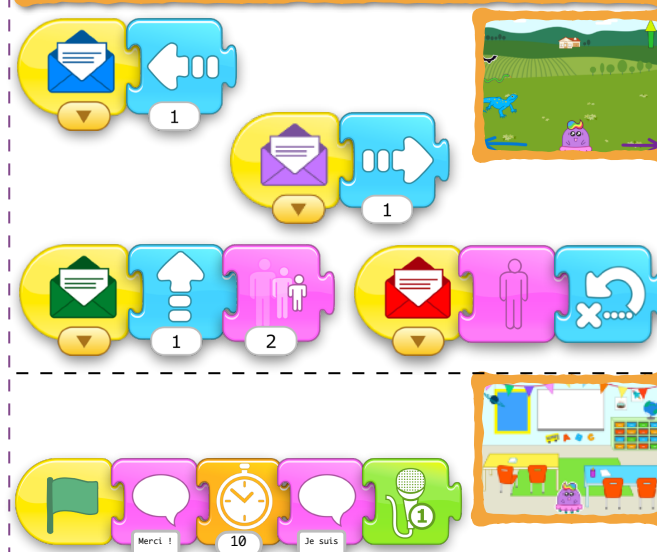
Tac obéit aux ordres des flèches colorées (messages bleu, violet, vert) quand on les touche. Il doit aller à l'école sans se faire toucher par les bestioles qui se promènent à différentes vitesses. Sinon (message rouge) il recommence au départ.



Tac



Bestioles



Flèches



Maison

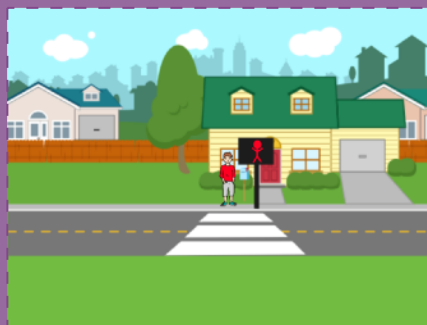
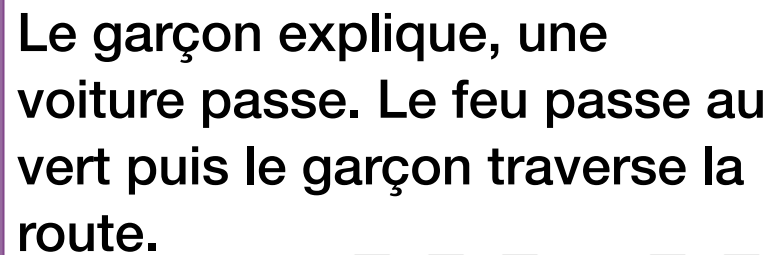




MISSION 6



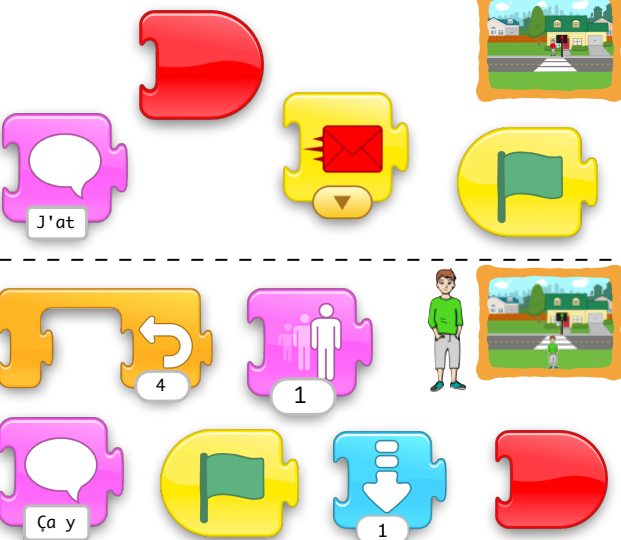
MISSION 6



Personnage



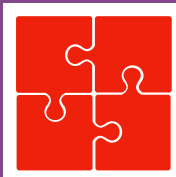
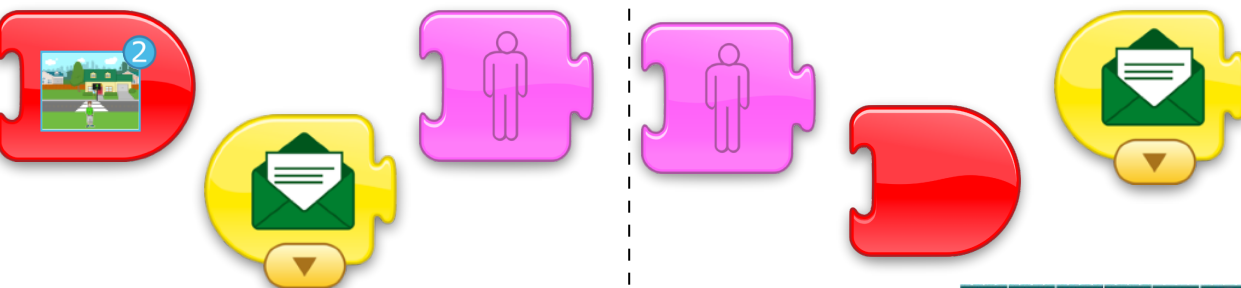
Voiture



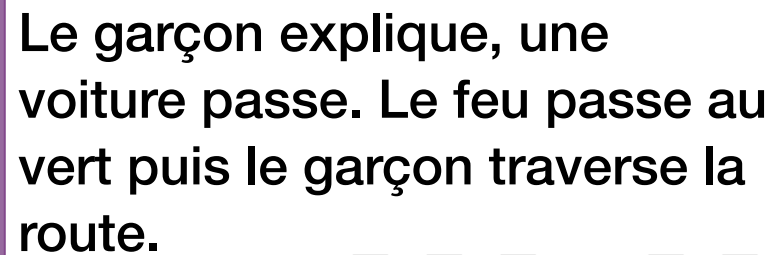
Bonhomme vert



Bonhomme rouge



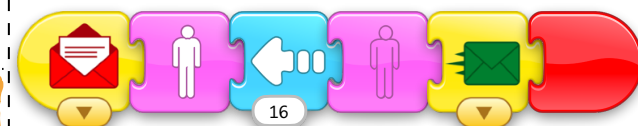
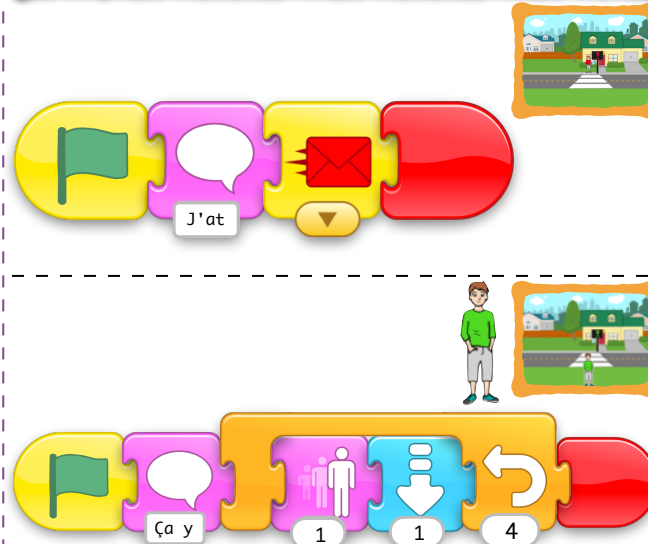
MISSION 6



Personnage



Voiture



Bonhomme vert



Bonhomme rouge

