

Date : .....



Binôme : .....

## Défi n°1

Place le chat sur la route avec le fond « Ville ».

Faire lui faire quelques pas vers la droite puis revenir en arrière et faire un saut en l'air.

Nomme ton projet « Défi 1 »

Date : .....



Binôme : .....

## Défi n°2

Fais passer doucement le chat de l'écran de l'été, à l'automne puis à l'hiver. Dans l'écran de l'hiver, fais sauter le chat en l'air pour terminer le programme.

Nomme ton projet « Défi 2 »

Date : .....



Binôme : .....

## Défi n°3

Mettre le chat dans le fond pièce vide.

Fais-lui faire le plus vite possible 3 tours du tapis (en décrivant un rectangle).

Nomme ton projet « Défi 3 »

Date : .....



Binôme : .....

## Défi n°4

Choisir le fond « Théâtre ».

Place le chat sur la scène entre les deux spots de lumière.

Tu dois faire faire à ton personnage les actions suivantes :

- Dire : Bonjour à tous
- Dire : Je peux grandir
- Faire grandir le chat
- Dire : Je peux rapetisser
- Faire rapetisser
- Dire : Je peux revenir à ma taille normale
- Faire revenir à la taille normale
- Dire : Je peux aussi parler
- Faire parler le chat en enregistrant votre voix : Bonjour à tous

Nomme ton projet « Défi 4 »

Date : .....



Binôme : .....

## Défi n°5

Choisir le fond Jungle.

Tu dois faire se déplacer le chat jusqu'à la droite de l'écran puis revenir en arrière. Juste avant les champignons, il doit sauter en l'air puis disparaître pendant 1 seconde et réapparaître après les champignons.

Nomme ton projet « Défi 5 »

Date : .....

Binôme : .....



### Défi n°6

Choisir le fond « Chambre à coucher ».

Place le chat sur le lit.

Crée un programme qui fait sauter indéfiniment le chat sur son lit. A chaque fois qu'il retombe sur le lit, on doit entendre le « Pop »

Nomme ton projet « Défi 6 »

Date : .....

Binôme : .....



### Défi n°7

Choisir le fond « Chambre à coucher ».

Place le chat en bas à gauche de l'écran, sur le sol.

Fais un programme qui faire faire les cent pas au chat. On doit entendre le son « Pop » quand le chat arrive au bord de l'écran.

Nomme ton projet « Défi 7 »

Date : .....

Binôme : .....



### Défi n°8

Choisir le fond Espace.

Retire le chat et choisit la Terre.

Crée un programme qui fait tourner la Terre sur elle-même indéfiniment et à vitesse lente.

Nomme ton projet « Défi 8 »

Date : .....

Binôme : .....



### Défi n°9

La course des animaux.

Choisir le fond « Ferme »

Retire le chat et choisit la grenouille. Ajoute aussi un ver de terre et un papillon.

Les animaux doivent avancer de la façon suivante :

- la grenouille avance d'un pas puis saute
- le ver de terre avance d'un pas puis fait une pause d'une seconde.
- le papillon vole dans tous les sens : il avance d'un pas, monte d'un pas, avance d'un pas, descend d'un pas.

Quel animal a gagné la course ? .....

Nomme ton projet « Défi 9 »

Date : .....



Binôme : .....

### Défi n°10

Joue au basket.

Utilise le fond « Gymnase ».

Quand le personnage touche le ballon, le ballon doit être projeté vers le panier de basket.

Nomme ton projet « Défi 10 »

Date : .....



Binôme : .....

### Défi n°11

La chasse aux poissons.

Utilise le fond rivière.

Fais descendre la rivière à un poisson.

Fais s'approcher un ours qui va intercepter le poisson et le faire disparaître.

Quand l'ours aura mangé le poisson, il devra dire « Miam miam ».

Nomme ton projet « Défi 11 »

Date : .....



Binôme : .....

### Défi n°12

Réalise un clip de musique avec au moins 3 personnages qui dansent sur une musique de ton choix.

Nomme ton projet « Défi 12 »

Date : .....



Binôme : .....

### Défi n°13

Invente une histoire avec Scratch junior. Ton histoire devra tout d'abord être écrite sur papier : que vont dire les personnages ? que vont-ils faire ?

Nomme ton projet « Défi 13 »