

Atelier 11 : initiation à Scratch - Réaliser un jeu de Labyrinthe



Étape 1 – Les prérequis

Pour ceux qui n'auraient pas eu la possibilité de se lancer dans la FOAD.



Pour les débutants sur Scratch, nous vous proposons une petite préparation pour être plus efficace lors du stage.

Étape 1: Regarder la vidéo [Scratch Environnement](#) qui vous présente le contexte du logiciel scratch

Étape 2 : Regarder la vidéo [Le chat dansant](#) qui vous montre le projet à réaliser.

Étape 3: Pour écrire un programme avec scratch, le plus simple est d'utiliser l'éditeur en ligne de Scratch que vous trouverez à cette adresse: <https://scratch.mit.edu/>

Mise en pratique :

Écrire le programme du chat dansant.

(Compétences : Changement de lutin, de costume et de fond . Ajouter du son.)



Si vous avez besoin d'aide, vous trouverez ici [le programme](#) écrit avec Scratch.



Étape 2 – Utiliser le mode crayon

Ces 3 vidéos ont été réalisées par l' APMEP et diffusées sur sa chaine Youtube « Maths en Capsules » .

Étape 1: Regarder la vidéo [Tracer un carré](#)

Étape 2: Regarder la vidéo [Tracer un carré avec la boucle répéter](#)

Étape 3: Regarder la vidéo [Réaliser un fond de labyrinthe](#)



Mise en pratique :

1 - Réaliser les défis proposés dans [cette fiche](#).

2 – Réaliser un fond représentant un labyrinthe.

Étape 3 – Déplacer un lutin avec les flèches du clavier



Regarder la vidéo [Déplacer un lutin avec les flèches du clavier](#)

Mise en pratique :

Réaliser un programme déplaçant votre lutin avec les flèches du clavier sur un fond avec des zones de couleurs.

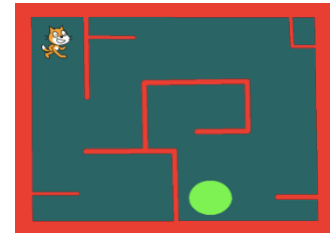


Si vous avez besoin d'aide, vous trouverez ici [un exemple de réalisation](#).

Étape 4 – Réaliser un jeu de labyrinthe

Mise en pratique :

Réaliser un programme déplaçant votre lutin avec les flèches du clavier dans votre labyrinthe.



Si vous avez besoin d'aide, vous trouverez ici [un exemple de réalisation](#).