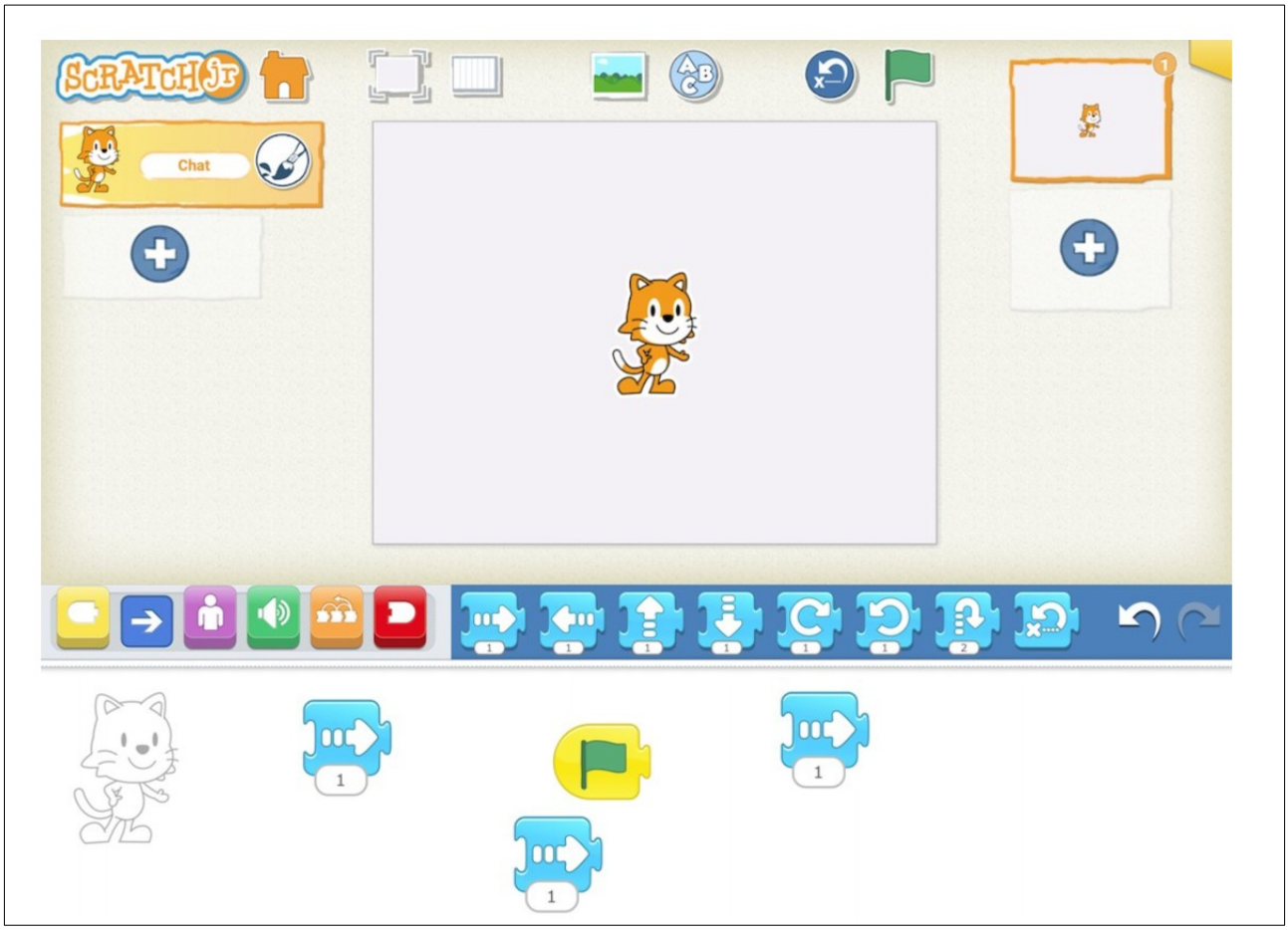
Scratch Jr: fichier élève



Cette œuvre est mise à disposition par le DIP de Genève selon les termes de la Licence Creative Commons: attribution - pas d'utilisation commerciale - partage dans les mêmes conditions. 3.0 Suisse
Auteur : Lionel Fontana
Images : https://www.scratchjr.org

version: juin 2025

Activité n°1 : Découverte de Scratch Jr



Voici **1 bloc jaune et 3 blocs bleus** qui ont été préparés sur ta tablette.

1. Comment dois-tu coller les blocs ensemble pour faire avancer le chat?

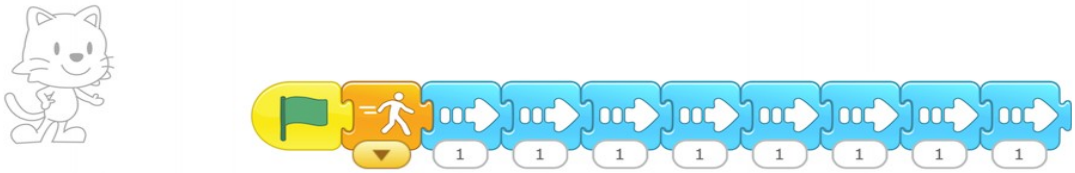
Cette œuvre est mise à disposition par le DIP de Genève selon les termes de la Licence Creative Commons: attribution - pas d'utilisation commerciale - partage dans les mêmes conditions. 3.0 Suisse
Auteur : Lionel Fontana
Images : https://www.scratchjr.org

Activité n°2 : La course aux animaux



1. Observe les programmes des animaux. Entoure celui qui va gagner la course.

Le chat:



Le lapin:

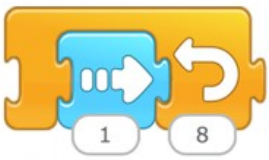


Le chien:



Cette œuvre est mise à disposition par le DIP de Genève selon les termes de la Licence Creative Commons: attribution - pas d'utilisation commerciale - partage dans les mêmes conditions. 3.0 Suisse
Auteur : Lionel Fontana
Images : https://www.scratchjr.org

2. Comment fonctionne ce bloc :



_____

_____

_____

3. Prends ta tablette. Reproduis les programmes du chat, du lapin et du chien.

4. As-tu changé d'avis pour la question 2? Si oui, écris ta nouvelle réponse:

_____

_____

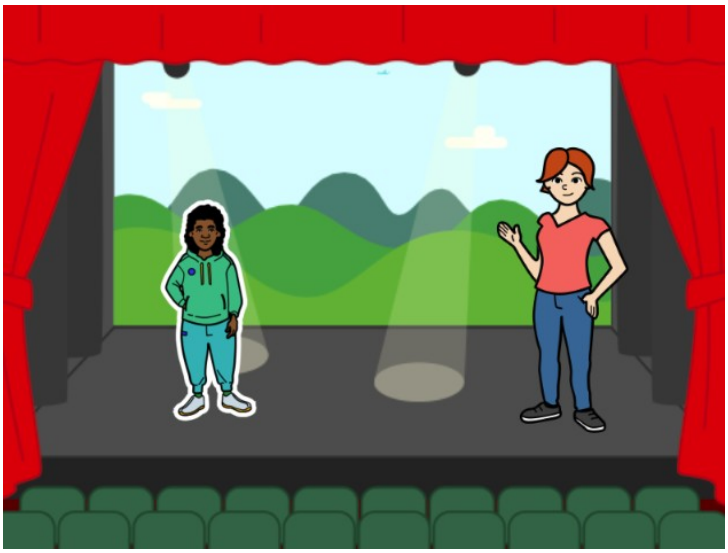
_____

5. Sur ta tablette, modifie les programmes pour changer le gagnant de la course.

6. Sur ta tablette, crée une nouvelle course et demande à tes camarades de deviner le vainqueur.

Cette œuvre est mise à disposition par le DIP de Genève selon les termes de la Licence Creative Commons: attribution - pas d'utilisation commerciale - partage dans les mêmes conditions. 3.0 Suisse
Auteur : Lionel Fontana
Images : https://www.scratchjr.org

Activité n°3 : La danse



1. Choisis deux personnages et un décor comme ci-dessus.

2. Avec ce code, que va-t-il se passer si l'on clique sur le drapeau vert ?



_____

_____

_____

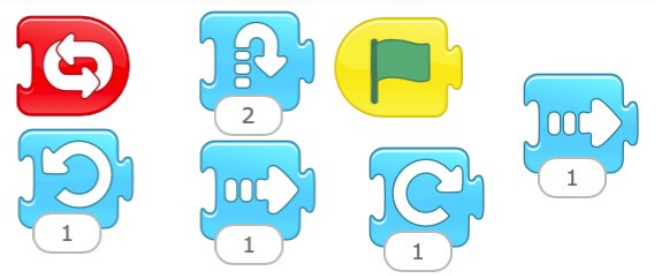
Cette œuvre est mise à disposition par le DIP de Genève selon les termes de la Licence Creative Commons: attribution - pas d'utilisation commerciale - partage dans les mêmes conditions. 3.0 Suisse
Auteur : Lionel Fontana
Images : https://www.scratchjr.org

3. Sur ta tablette, reproduis le code ci-dessus. À quoi sert le bloc rouge ?

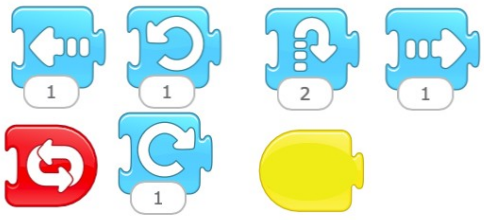
_____

_____

4. Sur ta tablette, utilise ces blocs pour faire bouger/danser le premier personnage. **Il doit se rapprocher du deuxième et le toucher.**



5. L'intérieur de ce bloc jaune a été effacé :

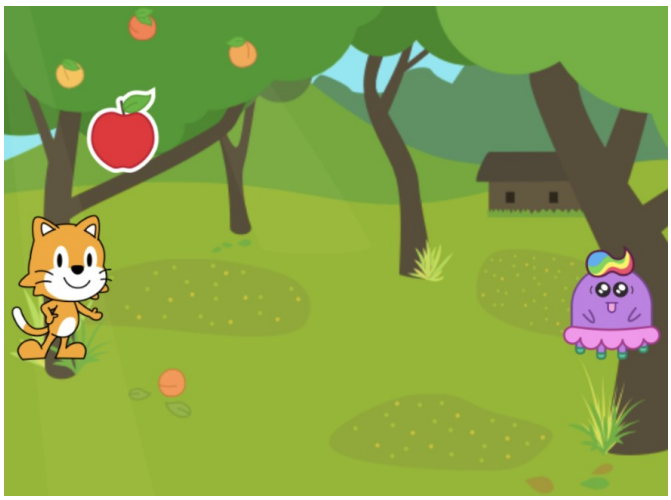


Retrouve sur ta tabette le bloc jaune qui permet de faire danser ton personnage lorsqu'il est touché par un autre.

6. Utilise les blocs ci-dessus pour faire danser le deuxième personnage.

Cette œuvre est mise à disposition par le DIP de Genève selon les termes de la Licence Creative Commons: attribution - pas d'utilisation commerciale - partage dans les mêmes conditions. 3.0 Suisse
Auteur : Lionel Fontana
Images : https://www.scratchjr.org

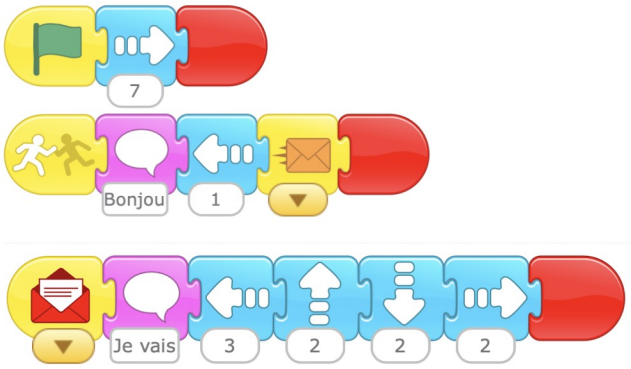
Activité n°4 : Raconte une histoire



Voici le code des personnages :

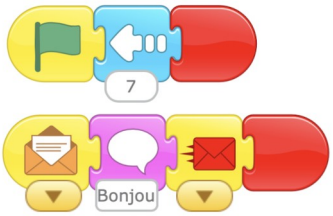
Le chat:





Tac:





La pomme:





Cette œuvre est mise à disposition par le DIP de Genève selon les termes de la Licence Creative Commons: attribution -pas d'utilisation commerciale - partage dans les mêmes conditions. 3.0 Suisse
Auteur : Lionel Fontana
Images : https://www.scratchjr.org

1. À ton avis, que va-t-il se passer avec la pomme ?

_____

_____

2. À quoi servent les enveloppes orange et rouge ?

_____

_____

3. Sur ta tablette, programme l'animation proposée.

4. As-tu changé d'avis pour les questions 1 et 2 ? Note tes nouvelles réponses ici :

Que fait la pomme ?

_____

_____

À quoi servent les enveloppes ?

_____

_____

Cette œuvre est mise à disposition par le DIP de Genève selon les termes de la Licence Creative Commons: attribution - pas d'utilisation commerciale - partage dans les mêmes conditions. 3.0 Suisse
Auteur : Lionel Fontana
Images : https://www.scratchjr.org

4. Sur la tablette, complète la phrase du chat lorsqu'il dit «Je vais...».

5. Modifie le programme pour que le personnage qui s'appelle TAC récupère la pomme.

6. Crée une nouvelle histoire en utilisant les blocs «enveloppe».

Cette œuvre est mise à disposition par le DIP de Genève selon les termes de la Licence Creative Commons: attribution - pas d'utilisation commerciale - partage dans les mêmes conditions. 3.0 Suisse
Auteur : Lionel Fontana
Images : https://www.scratchjr.org