

Scratch Jr, exercices

Activités à réaliser :

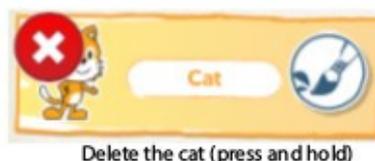
- Un ours polaire poursuit un manchot sur la banquise. Le manchot saute dans l'eau et disparaît.
- Un garçon ou une fille avance puis dribble avec un ballon de football dans un parc.
- Une voiture et un bus sont sur une route (ou dans une rue). La voiture va plus vite que le bus et le dépasse.
- Une fusée décolle dans la nuit ou dans l'espace. Elle diminue de taille au fur et à mesure qu'elle s'éloigne. Elle finit par disparaître.

Aide et procédure :

- Choisir le fond (ou le décor). Si des éléments gênent, il faut les enlever (les couper) en éditant le décor avant de le mettre en place.



- Choisir les personnages ou les objets à animer. Enlever les objets qui ne servent pas (le chat le plus souvent).



- Diminuer la taille des objets trop gros (commande violette, avant de mettre en place la ligne de commande).



- Placer les objets au bon endroit avant de leur attribuer les commandes.

Toutes les commandes pour amener les objets commencent avec le drapeau vert et se terminent avec la commande rouge.

