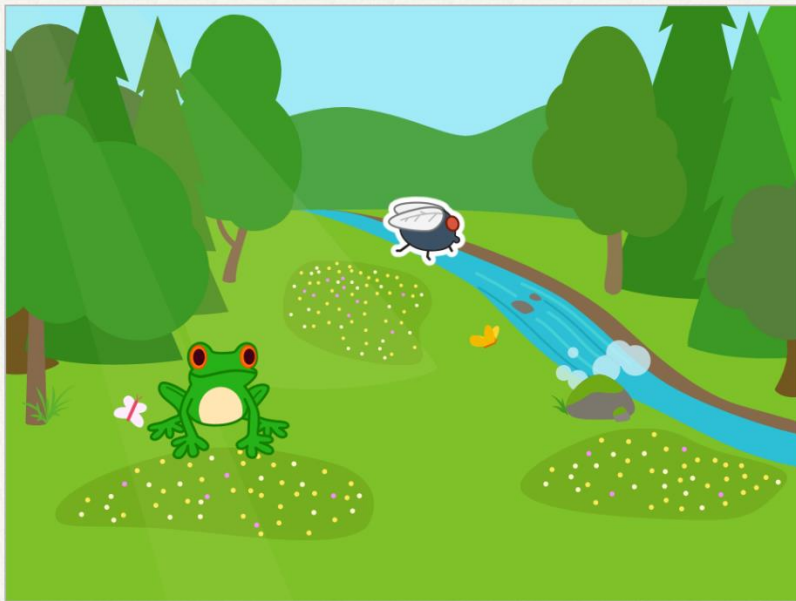


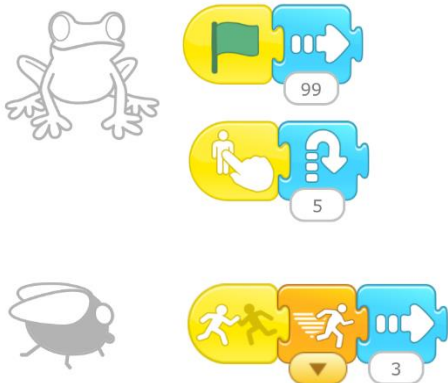
Nom : La grenouille



Concepts abordés : L'évènement, la séquence, la condition.

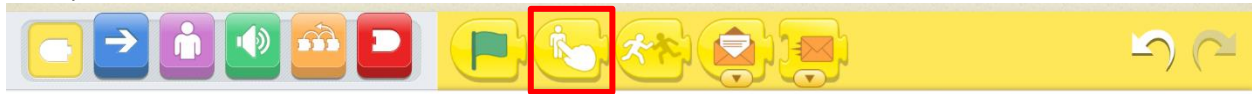
Consigne : La grenouille doit tenter de manger la mouche. Lorsqu'on touche la grenouille, celle-ci doit sauter.

Solution :



Notes :

- 1) Introduisez le décor « Rivière ».
- 2) Introduisez le bloc de condition DEMARRER LORSQU'ON TOUCHE :



- 3) Introduisez le bloc de condition DEMARRER LORSQUE JE SUIS TOUCHE :



- 4) Assurez-vous que la grenouille se déplace soit constamment vers la gauche ou constamment vers la droite.
- 5) Lorsque la grenouille touche la mouche, celle-ci doit se déplacer soit vers la gauche ou vers la droite. Si elle se déplace vers le haut, elle risque d'être hors de portée.

Points à aborder durant le retour :

Faites un récapitulatif sur la condition (ex : DEMARRER LORSQU'ON TOUCHE). Assurez-vous que les élèves aient bien compris ce qu'est une condition (comment l'initier ? Ce qu'elle fait ensuite ? Etc.).