

Fiche d'activité

Scratch Jr



Durée de l'activité : 30 **minutes**

Années scolaires visés : 1e et 2e

But de l'activité : On veut avoir deux magicien qui vont faire grandir et réduire notre chat.

Au centre nous allons avoir notre chat puis un magicien de chaque côté (personnages), quand nous allons appuyer sur le magicien il va envoyer un message et le chat va recevoir le message et grandir ou rapetisser.

Matériel nécessaire

- Une tablette ou un Chromebook par élève

Étapes de l'activité

1. Commençons par ajouter deux magicien à dans l'écran.
2. Placer les de chaque côté du chat
3. Appuyer sur celui de gauche
4. Faites en sorte que quand on appuie dessus (bloc jaune avec la main), il dit GRAND et envoie le message orange (blocs jaunes)
5. Appuyer sur celui de droite
6. Faites en sorte que quand on appuie dessus (bloc jaune avec la main), il dit PETIT et il envoie le message bleu (blocs jaunes)
7. Appuyer sur le chat
8. Ajouter deux blocs de réceptions de messages et ajuster les couleurs pour orange et bleu
9. Pour le message orange, le chat doit devenir plus petit et pour le bleu plus grand.

BONUS: Ajouter un sorcier que remet le chat à sa taille de base

Astuces

Bien expliquer la notion de message ici est important, faire des exemples avec les élèves directement, exemple je te donne un carton vert tu dis MERCI, si on carton orange tu dis De rien.