

# Découverte de Scratch

**Objectif :**  
Découvrir l'interface du logiciel Scratch

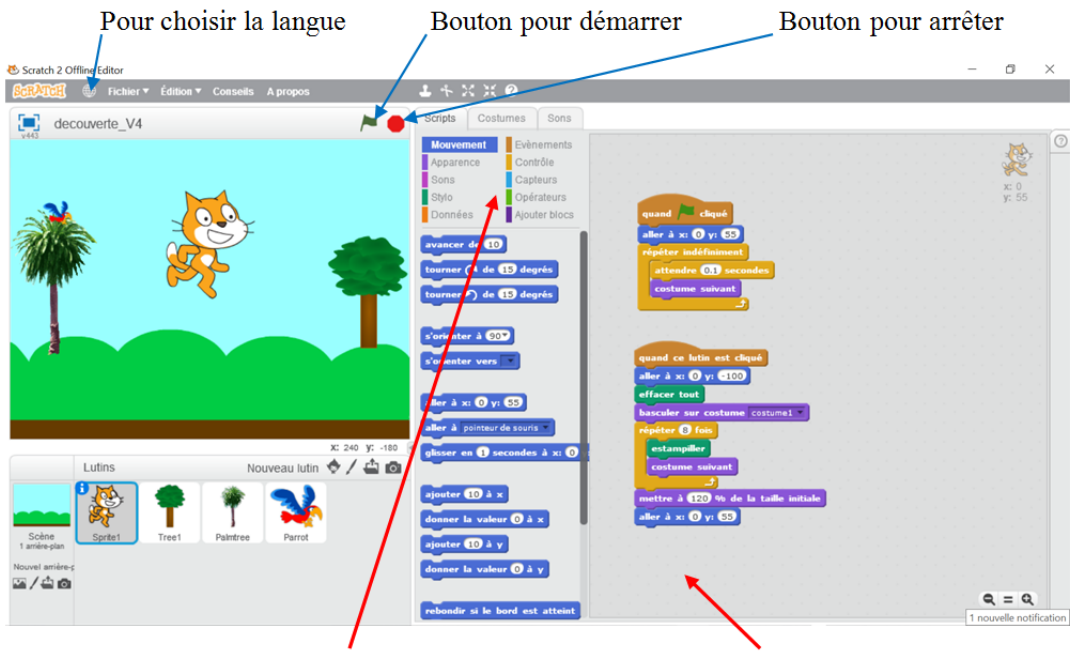
**Consigne :**

Nom : .....

Prénom : .....

Classe : .....

Sur le bureau, dossier logiciels/scratch 2 essaye de faire faire quelque chose de surprenant au chat de scratch.  
Coche les cases quand tu as réussi ces différentes actions, note les autres choses que tu as découvertes.



**J'arrive à :** Les blocs que tu peux utiliser Pour écrire le programme

- ☐ changer l'arrière-plan
- ☐ ajouter un personnage ou un objet (appelés lutins)
- ☐ obtenir de l'aide à propos des blocs
- ☐ faire orienter le chat
- ☐ faire avancer le chat
- ☐ faire tourner le chat
- ☐ faire dire quelque chose au chat (dans une petite bulle)
- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....

Faire un bilan, et réexpliquer le concept des blocs instructions.

.....

.....

.....

.....