

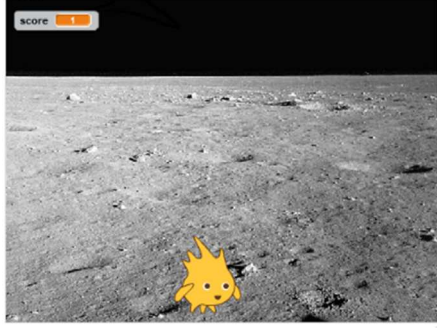
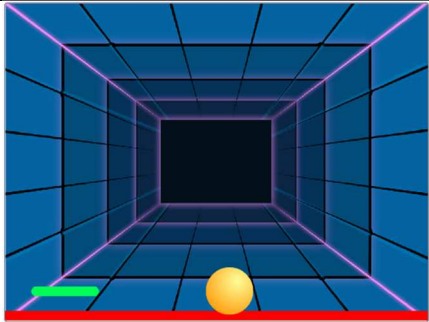


Travail à faire :

- 1) Réaliser un ou plusieurs petits projets parmi ceux proposés ci-dessous.
- 2) Préparer les documents élèves pour présenter les projets aux élèves
- 3) Prévoir des prolongements
- 4) Préparer des séances préliminaires avec des petits exercices en lien avec ce qui est attendu dans les projets

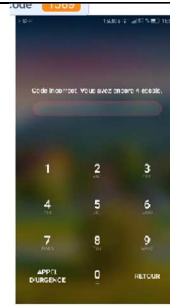
Des exemples de projet à réaliser à 2 ou 3

<p><u>Déplacements et esquive (*)</u> https://scratch.mit.edu/projects/281843713/editor Le plongeur doit se déplacer dans l'eau pour récupérer des clés sans se faire manger par les requins</p>	
<p><u>Déplacements et esquive (*)</u> Eviter l'étoile jaune et prendre les étoiles bleues pour gagner des points https://scratch.mit.edu/projects/281844463/editor</p>	
<p><u>Jeu de rapidité (*)</u> https://scratch.mit.edu/projects/281845831/editor</p>	
<p><u>Jeu de pong (*)</u> https://scratch.mit.edu/projects/281846842/editor/</p>	

Algo du code pin (* **)

<https://scratch.mit.edu/projects/281847713/editor>

<https://scratch.mit.edu/projects/281848005/editor>

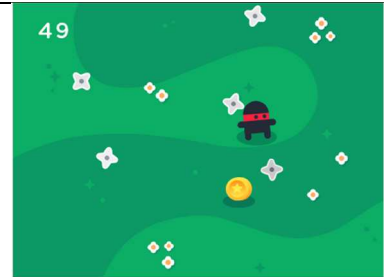


Jeu d'évitement

Éviter les étoiles et ramasser les objets

<https://scratch.mit.edu/projects/194191813/>

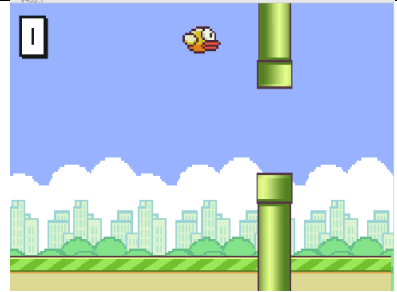
Le ninja se déplace et doit ramasser des pièces en évitant les étoiles qui arrivent à l'écran



Jet pack (* **)

<https://scratch.mit.edu/projects/191874564/>

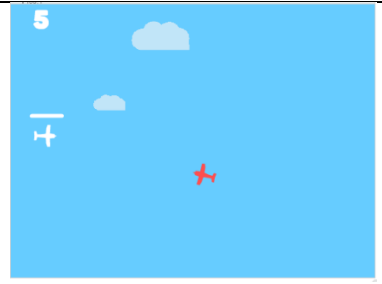
L'oiseau avance et doit voler pour passer entre les obstacles



Combat aérien (** ***)

<https://scratch.mit.edu/projects/281754456/>

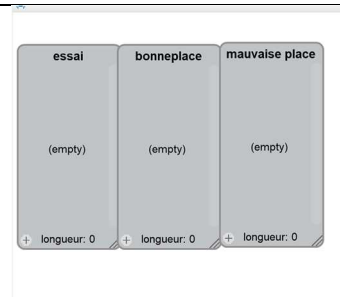
L'avion à gauche est attaqué par des avions qui viennent de la droite de l'écran. Il doit leur tirer dessus s'il veut survivre



Mastermind (***)

<https://scratch.mit.edu/projects/281849343/editor>

Le célèbre jeu



Vera Molnar (**)

A la manière de l'artiste

<https://scratch.mit.edu/projects/281850196/editor>

