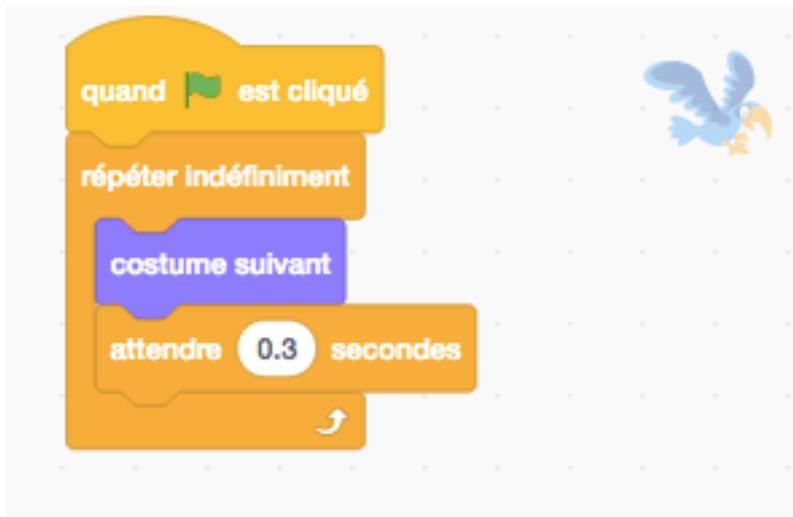
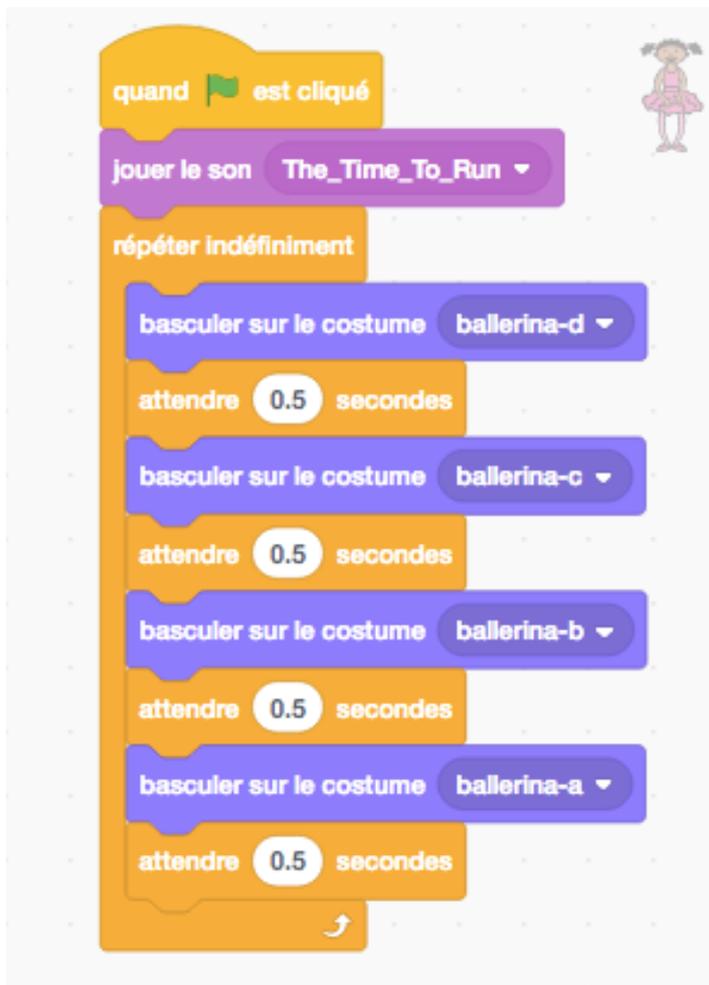


Les solutions

1 Les oiseaux : faire voler



2 Les ballerines



3 La voiture



4 Devinette

La femme :

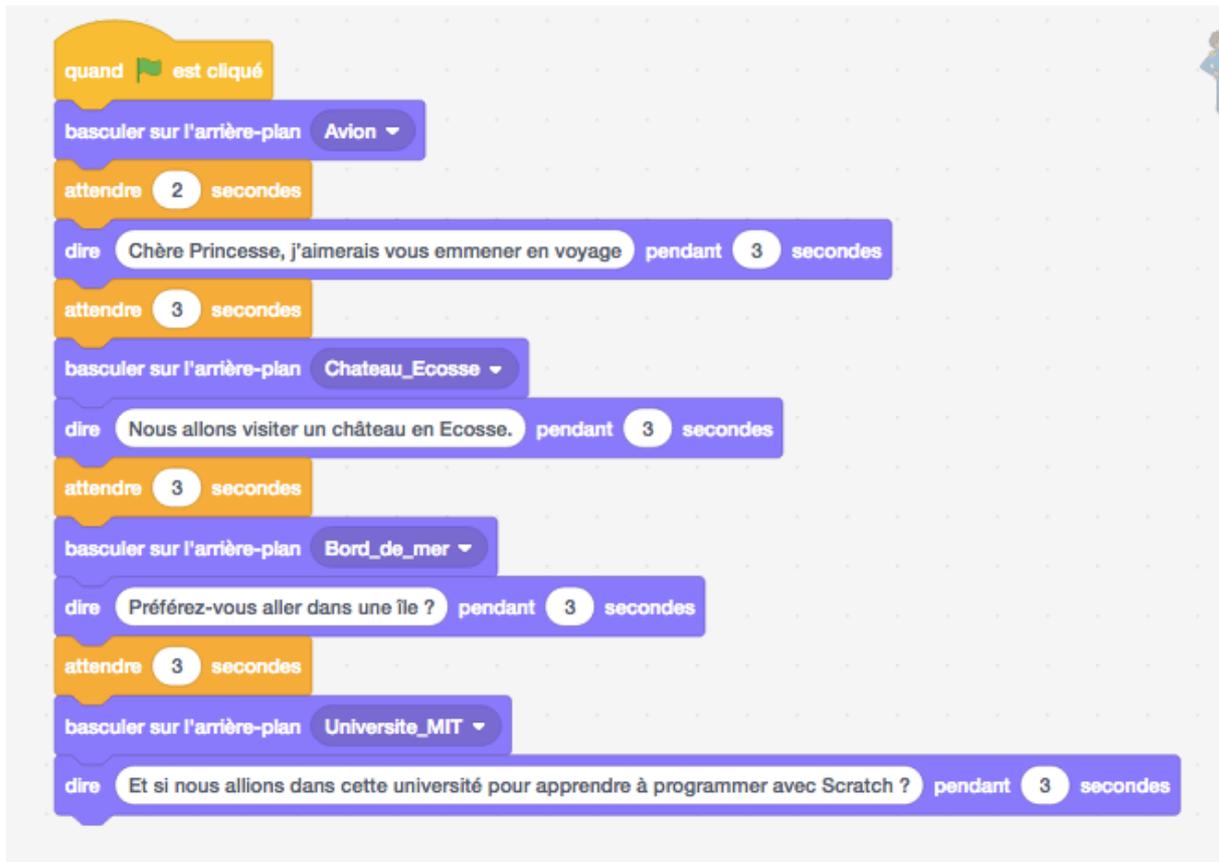


Le bouton vert :



5 Histoire

Prince :



```
quand [drapeau] est cliqué
  basculer sur l'arrière-plan Avion
  attendre 2 secondes
  dire [Chère Princesse, j'aimerais vous emmener en voyage] pendant 3 secondes
  attendre 3 secondes
  basculer sur l'arrière-plan Chateau_Ecosse
  dire [Nous allons visiter un château en Ecosse.] pendant 3 secondes
  attendre 3 secondes
  basculer sur l'arrière-plan Bord_de_mer
  dire [Préférez-vous aller dans une île ?] pendant 3 secondes
  attendre 3 secondes
  basculer sur l'arrière-plan Universite_MIT
  dire [Et si nous allions dans cette université pour apprendre à programmer avec Scratch ?] pendant 3 secondes
```

The script for the Prince character starts with a 'when green flag clicked' event. It then performs a sequence of actions: switching the background to 'Avion', waiting 2 seconds, saying 'Chère Princesse, j'aimerais vous emmener en voyage' for 3 seconds, waiting 3 seconds, switching to 'Chateau_Ecosse', saying 'Nous allons visiter un château en Ecosse.' for 3 seconds, waiting 3 seconds, switching to 'Bord_de_mer', saying 'Préférez-vous aller dans une île ?' for 3 seconds, waiting 3 seconds, switching to 'Universite_MIT', and finally saying 'Et si nous allions dans cette université pour apprendre à programmer avec Scratch ?' for 3 seconds.

Princesse :



```
quand [drapeau] est cliqué
  attendre 5 secondes
  dire [Quelle bonne idée, où allons-nous ?] pendant 3 secondes
  attendre 3 secondes
  dire [Je trouve qu'il fait froid en Ecosse.] pendant 3 secondes
  attendre 3 secondes
  dire [Non, il fera trop chaud.] pendant 3 secondes
  attendre 3 secondes
  dire [Quelle bonne idée, j'aime tellement Scratch !] pendant 3 secondes
```

The script for the Princess character starts with a 'when green flag clicked' event. It then performs a sequence of actions: waiting 5 seconds, saying 'Quelle bonne idée, où allons-nous ?' for 3 seconds, waiting 3 seconds, saying 'Je trouve qu'il fait froid en Ecosse.' for 3 seconds, waiting 3 seconds, saying 'Non, il fera trop chaud.' for 3 seconds, waiting 3 seconds, and finally saying 'Quelle bonne idée, j'aime tellement Scratch !' for 3 seconds.

6 Arc en ciel

Nuage :



Soleil :



Arc en ciel :



6 Sortir du château

Visage :



Chauve souris :



7 Armoire

Chaussures grises :



Chaussures rouges :



Echarpe violette :



Chapeau vert :



Haut rouge et blanc :



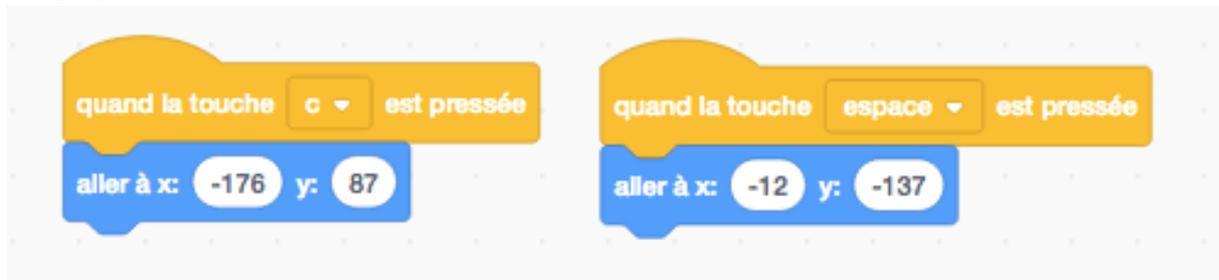
Echarpe rouge :



Chemise bleue :



Lunettes:



Jeans :



Chapeau rose :



Chemise rose :

Gilet gris :

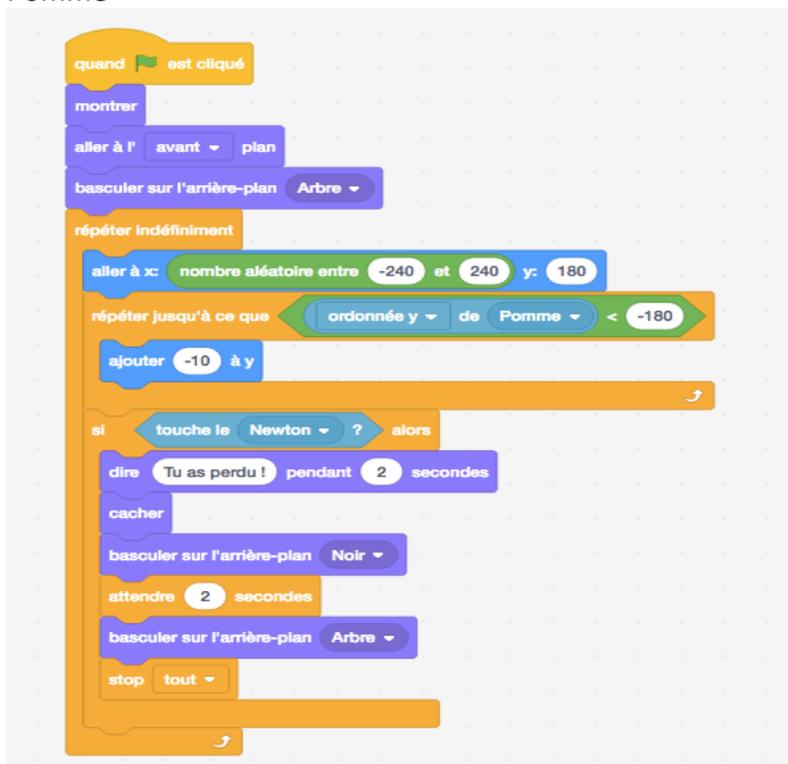


8 Pomme

Newton



Pomme

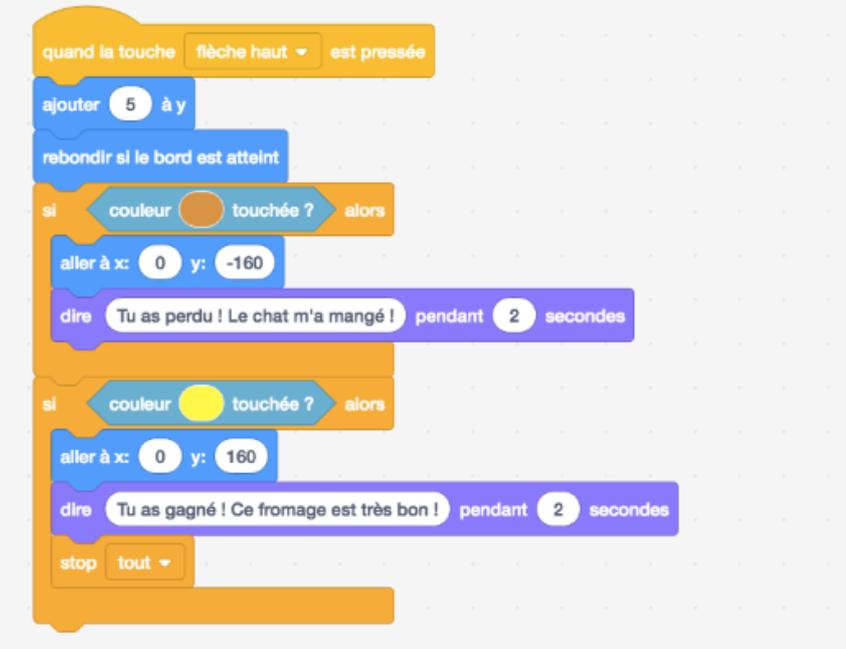


9 Chat et souris

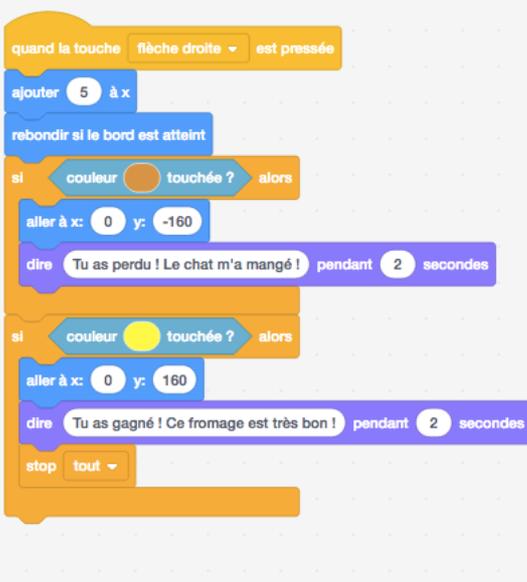
Souris



```
quand le drapeau est cliqué
  aller à x: 0 y: -140
  dire Aide-moi à manger le fromage sans me faire attraper par le chat ! pendant 4 secondes
  s'orienter à 0
```



```
quand la touche flèche haut est pressée
  ajouter 5 à y
  rebondir si le bord est atteint
  si couleur orange touchée ? alors
    aller à x: 0 y: -160
    dire Tu as perdu ! Le chat m'a mangé ! pendant 2 secondes
  si couleur jaune touchée ? alors
    aller à x: 0 y: 160
    dire Tu as gagné ! Ce fromage est très bon ! pendant 2 secondes
  stop tout
```



```
quand la touche flèche droite est pressée
  ajouter 5 à x
  rebondir si le bord est atteint
  si couleur orange touchée ? alors
    aller à x: 0 y: -160
    dire Tu as perdu ! Le chat m'a mangé ! pendant 2 secondes
  si couleur jaune touchée ? alors
    aller à x: 0 y: 160
    dire Tu as gagné ! Ce fromage est très bon ! pendant 2 secondes
  stop tout
```

```

quand la touche flèche gauche est pressée
ajouter -5 à x
rebondir si le bord est atteint
si couleur orange touchée ? alors
aller à x: 0 y: -160
dire Tu as perdu ! Le chat m'a mangé ! pendant 2 secondes
si couleur jaune touchée ? alors
aller à x: 0 y: 160
dire Tu as gagné ! Ce fromage est très bon ! pendant 2 secondes
stop tout

```

Chat :

```

quand est cliqué
répéter indéfiniment
avancer de 10 pas
rebondir si le bord est atteint

```

10 Tracer un carré

Crayon

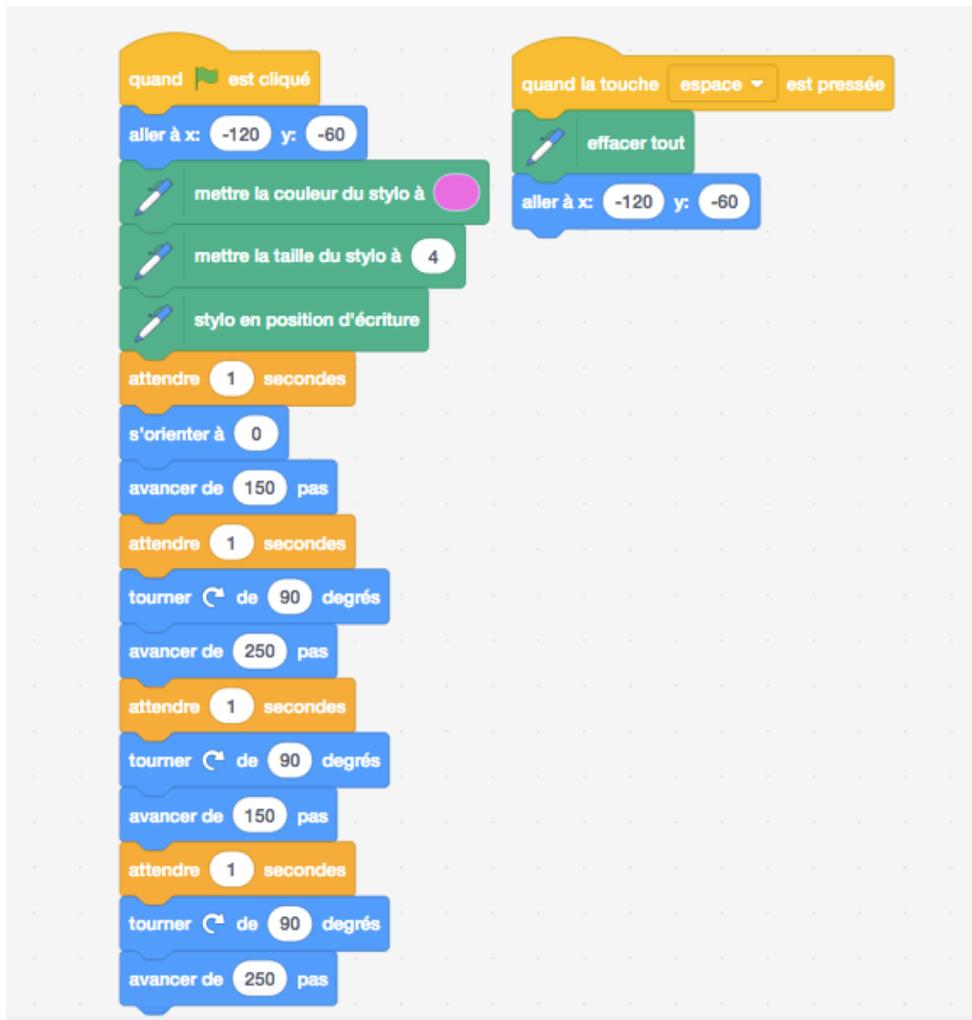
```

quand est cliqué
aller à x: -120 y: -60

quand la touche espace est pressée
effacer tout
aller à x: -120 y: -60

```

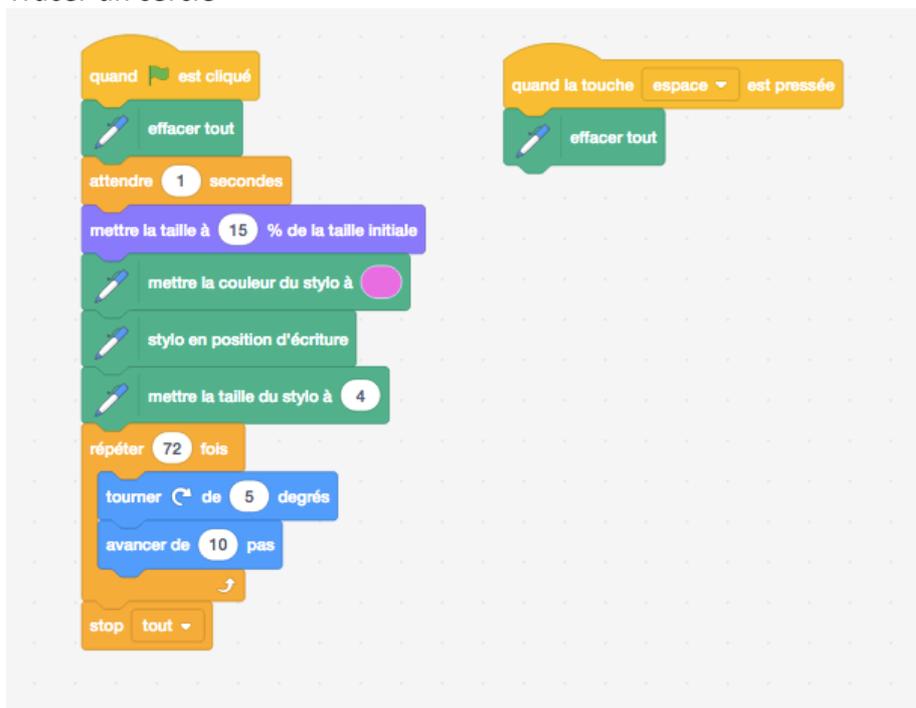
Tracer un rectangle



The image shows a Scratch script for drawing a rectangle. It consists of two event triggers and a sequence of drawing commands.

- Event 1:** "quand le drapeau est cliqué" (when green flag clicked).
 - aller à x: -120 y: -60
 - mettre la couleur du stylo à (pink)
 - mettre la taille du stylo à 4
 - stylo en position d'écriture
 - attendre 1 secondes
 - s'orienter à 0
 - avancer de 150 pas
 - attendre 1 secondes
 - tourner de 90 degrés
 - avancer de 250 pas
 - attendre 1 secondes
 - tourner de 90 degrés
 - avancer de 150 pas
 - attendre 1 secondes
 - tourner de 90 degrés
 - avancer de 250 pas
- Event 2:** "quand la touche espace est pressée".
 - effacer tout
 - aller à x: -120 y: -60

Tracer un cercle

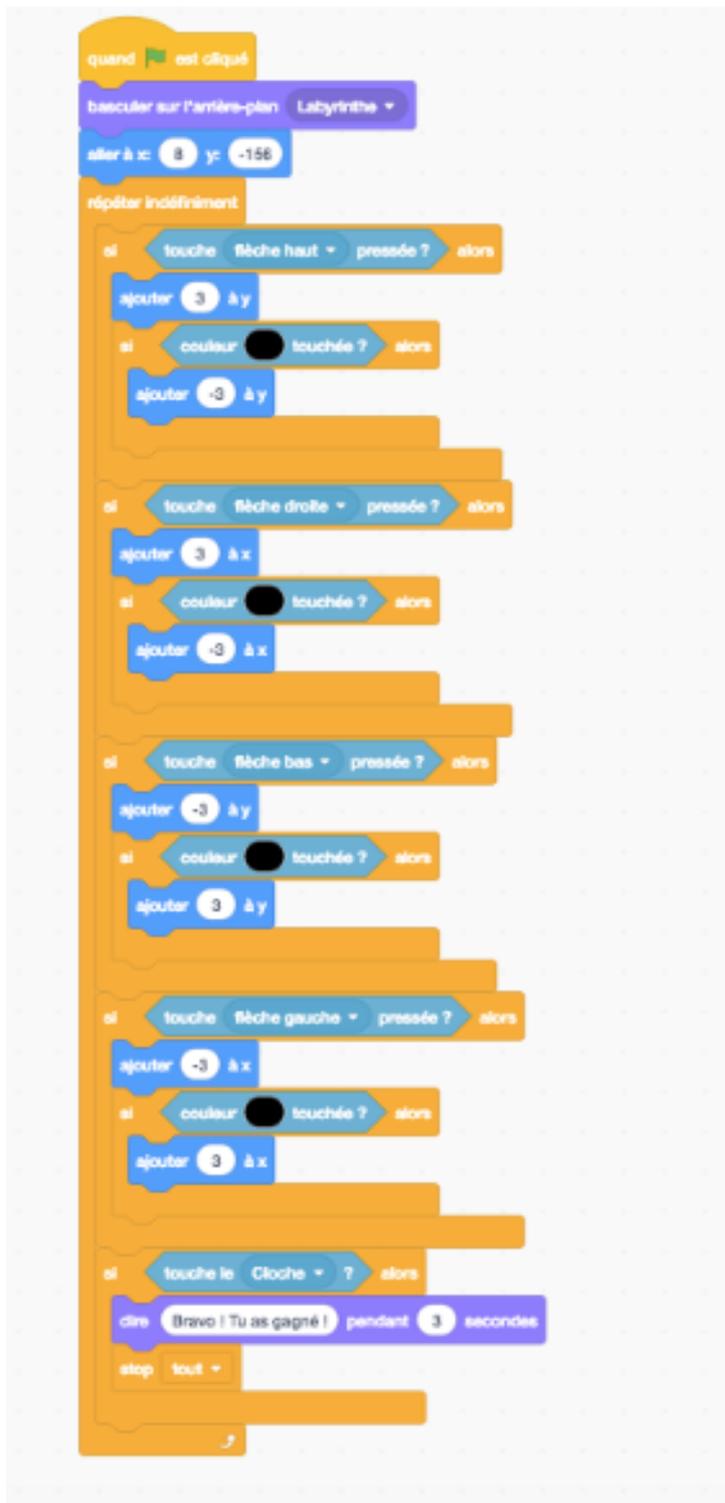


The image shows a Scratch script for drawing a circle. It consists of two event triggers and a sequence of drawing commands.

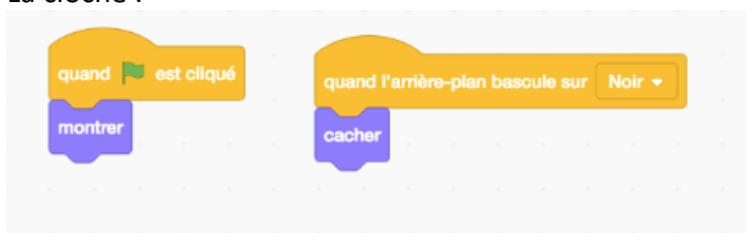
- Event 1:** "quand le drapeau est cliqué".
 - effacer tout
 - attendre 1 secondes
 - mettre la taille à 15 % de la taille initiale
 - mettre la couleur du stylo à (pink)
 - stylo en position d'écriture
 - mettre la taille du stylo à 4
 - répéter 72 fois:
 - tourner de 5 degrés
 - avancer de 10 pas
 - stop tout
- Event 2:** "quand la touche espace est pressée".
 - effacer tout

11 labyrinthe

scratch le chat

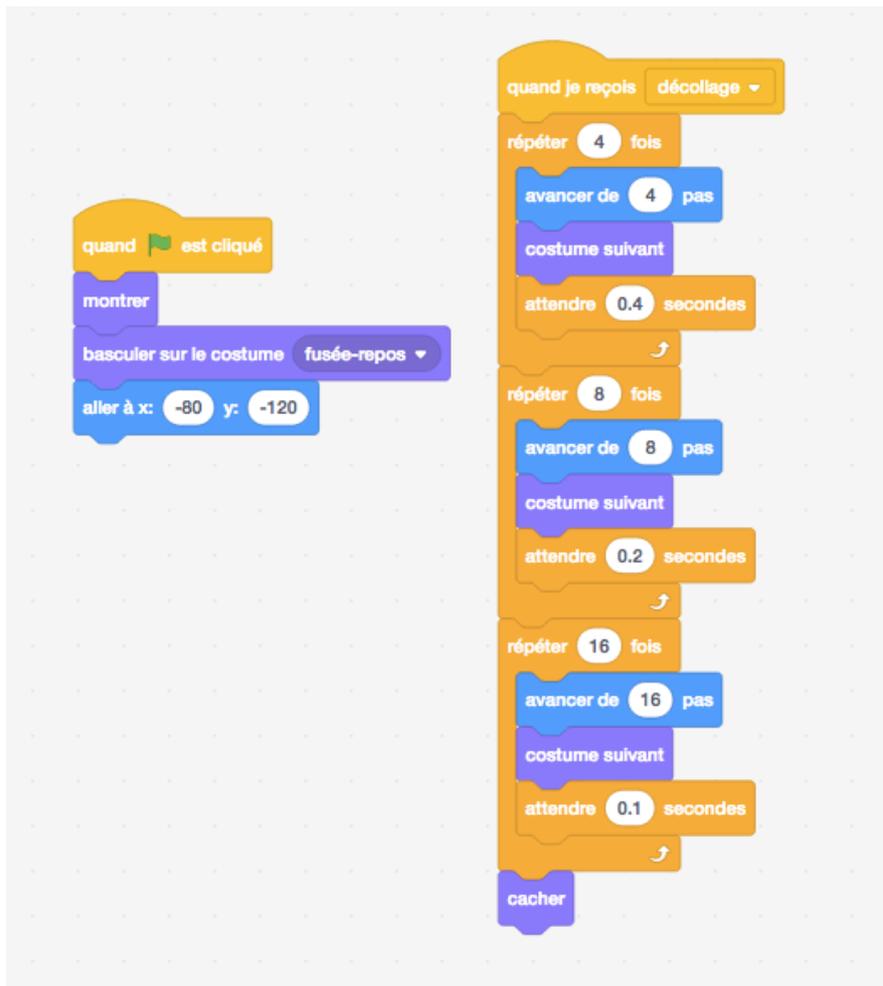


La cloche :

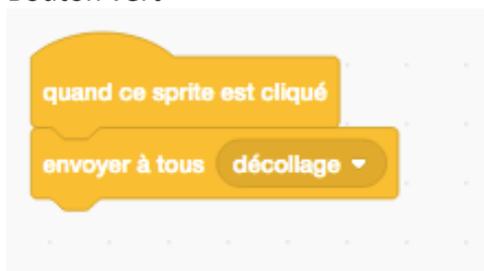


12 Fusée

Fusée



Bouton vert



13 Aquarium

Poisson jaune :

The image shows a Scratch script for a yellow fish in an aquarium. The script is organized into several event-driven blocks:

- When clicked:** Switches to the 'fond_marin' background, moves to x: -192, y: 80, says 'Bonjour ! Veux-tu jouer avec moi ?' for 3 seconds, and says 'Appuie sur la barre d'espace pour commencer.' for 2 seconds.
- When space key is pressed:** Moves to x: -196, y: 80 and says 'Attention à la méduse!' for 2 seconds.
- When down arrow is pressed:** Decreases y by 10 and bounces off the bottom.
- When right arrow is pressed:** Increases x by 10 and bounces off the right side.
- When left arrow is pressed:** Decreases x by 10 and bounces off the left side.