

## DEFI 4 bleu : Comment faire se déplacer deux personnages ?

- Les élèves commencent à maîtriser l'outil
- Les élèves sont par deux.

### Objectifs des élèves :

- Mettre en œuvre 2 programmations qui vont se dérouler simultanément.

### Descriptif :

Rappel de début de séance sur les différents points abordés lors des fiches précédentes (changer de lutin, d'arrière-plan, nécessité d'écrire le programme le plus court possible...).

### Consigne :

Faire apparaître deux lutins différents sur la scène, les faire se déplacer puis sortir ou disparaître

### Remarque :

Pour afficher l'espace de programmation d'un personnage, il suffit de cliquer sur l'image du lutin.

- Laisser les binômes tâtonner.
- Points de vigilance : les 2 lutins doivent être différents et l'arrière-plan en lien avec les lutins choisis.

### Mise en commun :

En vidéo-projection, quelques binômes viennent exposer leur projet (mode plein écran de Scratch), les autres élèves devront deviner quels blocs ont été utilisés. La validation se fera en exposant la programmation (sortir du mode plein écran de Scratch).

### Différenciation :

Défi « Drôle de forêt »

Fiche vierge et fiche correction à retrouver en annexe dans l'article.

La fiche correction pourra être proposée en demandant aux élèves d'imaginer ce que va faire chaque personnage avant de le faire réaliser dans le programme.

## Ce que les élèves doivent avoir compris et retenu

- Dans Scratch Jr, il est possible d'animer plusieurs lutins.
- Chaque lutin suivra son propre programme.

