

DEFI 5 bleu : Comment ajouter une parole à un déplacement ?

- 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.
- Insérer une bulle pour faire parler un personnage

Bloc à réutiliser :



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 :

Vous allez reprendre le projet dans lequel vous avez fait se déplacer deux lutins et vous allez faire parler un de vos personnages.

Laisser les binômes expérimenter.

Autre possibilité :



Travailler l'oral en utilisant le bloc «micro». Point de vigilance : tester au préalable (surtout sur ordinateur) pour s'assurer que le micro et les hauts-parleurs fonctionnent bien.

Différenciation :

Défi Dribbler

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

Ce que les élèves doivent avoir compris et retenu

- On peut ajouter des paroles lorsque le personnage se déplace.

