



Fiche journée 2

ScratchJr - Annexe 6



Exemple de correction pour l'enseignant (cycle 2)

SCÈNE 1

Fond : forêt printemps

Actions et dialogues des personnages

- Personnage rapide :
 - démarrage : brique de démarrage "drapeau vert"
 - dialogues : pour lancer le défi (ex : « je parie que je suis plus rapide que toi »)
 - déplacement jusqu'au bord du tableau
 - disparition lorsque le personnage arrive au bord du tableau



- Personnage lent :
 - dialogue de réponse au défi (ex : « Rien ne sert de courir, il faut partir à point ! »)
 - déplacement lent, avec pause (travailler sur les boucles)
 - quand il arrive au bord du tableau : insérer la brique pour passer au tableau suivant (attention : il est nécessaire d'avoir déjà créé le 2e tableau avec uniquement le fond pour avoir accès à la brique de changement de tableau)



SCÈNE 2

Fond : ferme

Actions et dialogues des personnages

- Personnage rapide
 - Arrive en premier sur le tableau
 - Avance jusqu'au milieu et fait une pause
 - Dialogue lors de la pause (ex : "Je suis en avance et je vais me reposer")
 - Il repart lorsque l'autre personnage est passé

- quand il arrive au bord du tableau : insérer la brique pour passer au tableau suivant (attention : il est nécessaire d'avoir déjà créé le 2e tableau avec uniquement le fond pour avoir accès à la brique de changement de tableau)
- optionnel : dialogue avant de repartir "Je suis en retard !"



- Personnage lent
 - Apparaît lorsque l'autre personnage s'arrête
 - Avance jusqu'au bord du tableau et disparaît



SCÈNE 3

Fond : rivière

Actions et dialogues des personnages

- Personnage lent
 - présent sur le tableau dès son ouverture
 - avance lentement jusqu'à la rivière
 - dialogue : "J'ai gagné !"



- Personnage rapide
 - apparaît lorsque le personnage lent est arrivé à la rivière
 - avance jusqu'à la rivière
 - dialogue : "Bravo"

