



## Exemple de correction pour l'enseignant (cycle 3)

### 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 »), possibilité de faire un message vocal
  - envoie d'un message pour le personnage lent



- Personnage lent :
  - réception du message du personnage rapide
  - dialogue de réponse au défi (ex : « Rien ne sert de courir, il faut partir à point ! »), possibilité de faire un message vocal
  - envoie d'un message pour le troisième personnage



- Troisième personnage:
  - réception du message du personnage lent
  - dialogue pour lancer la course (exemple : « A vos marques, prêts, partez ! »), possibilité de faire un message vocal
  - envoie un message au 2 personnages



- Personnage rapide
  - réception du message du 3e personnage
  - déplacement rapide jusqu'au bord du tableau
  - disparition lorsque le personnage arrive au bord du tableau



- Personnage lent
  - réception du message du 3e personnage
  - 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 rapidement jusqu'au milieu et fait une pause
  - Dialogue (exemple : "Je suis en avance et je vais me reposer")
  - envoie un message au personnage lent



- Personnage lent
  - doit être masqué lorsque le tableau s'ouvre
  - Réception du message
  - Apparition du personnage
  - déplacement lent, avec pause (travailler sur les boucles)
  - Lorsqu'il arrive sur le bord du tableau, il disparaît et envoie un message au personnage rapide



- Personnage rapide
  - Réception du message du personnage lent
  - Dialogue (exemple : "Mince j'ai attendu trop longtemps")
  - déplacement rapide jusqu'au bord du tableau
  - quand il arrive au bord du tableau : insérer la brique pour passer au tableau suivant (attention : il est nécessaire d'avoir déjà créé le 3e tableau avec uniquement le fond pour avoir accès à la brique de changement de tableau)

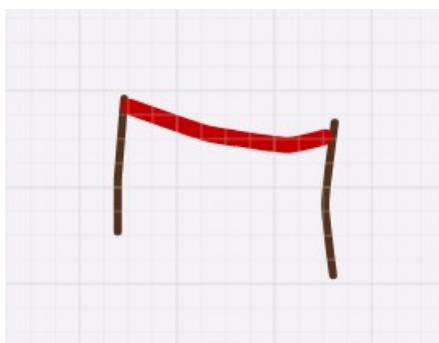


### **SCÈNE 3**

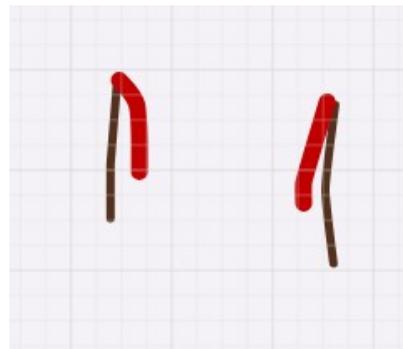
Fond : rivière

Actions et dialogues des personnages

- Créer 2 nouveaux "personnages" dans l'éditeur : la ligne d'arrivée



Ligne d'arrivée 1



Ligne d'arrivée 2

- Personnage lent
  - présent sur le tableau dès son ouverture
  - avance lentement jusqu'à la ligne d'arrivée 1
  - Quand il arrive au niveau de la ligne d'arrivée 1, envoie un message (orange)
  - dialogue : "J'ai gagné !"
  - envoie un message (blanc)



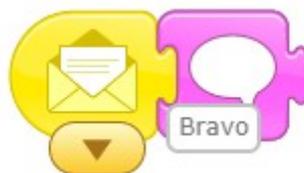
- Personnage rapide
  - doit être masqué lorsque le tableau s'ouvre



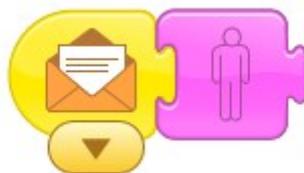
- réception du message orange pour apparaître et avancer rapidement vers la ligne d'arrivée



- réception du message blanc
- Dialogue : "Bravo"



- Ligne d'arrivée 1
  - présente lors de l'ouverture du tableau
  - à la réception du message orange, la ligne d'arrivée 1 disparaît



- Ligne d'arrivée 2
  - doit être masqué lorsque le tableau s'ouvre
  - à la réception du message orange, la ligne d'arrivée 2 apparaît

