Programmer avec Scratch

Se déplacer dans un labyrinthe

**Vidéos à voir**

A1 Présentation du logiciel

A2 Déplacer le lutin

**Objectif de la séance**

Réaliser avec le logiciel Scratch, les défis proposés ci-dessous.

Pour chaque défi :

* Ouvre le fichier donné par ton professeur (**LAB1 ELEVE.sb2** ….)
* Complète le programme proposé.
* **Sauvegarde** ton fichier (**LAB 1 VOTRE\_NOM*.*sb2**).

**Défis :**

Pour chaque défi, le programme est initié. Tu dois compléter le programme en choisissant les bonnes instructions, afin d’atteindre l’objectif fixé.

**Tu essaieras d’utiliser le moins d’instructions possible**

***sans supprimer le bloc « Réinitialiser ».***

|  |  |
| --- | --- |
| **Défi 1 :** Fichier élève : [cliquer ici](https://scratch.mit.edu/projects/97784952/#editor) | **Défi 2 :** Fichier élève : [cliquer ici](https://scratch.mit.edu/projects/99404659/#editor) |
| **Défi 3 :** Fichier élève : [cliquer ici](https://scratch.mit.edu/projects/97784921/#editor) | |