

## Projet 1

### 1<sup>er</sup> plan :

1<sup>er</sup> personnage : Il fait les 100 pas sans traverser le plan.

2<sup>ème</sup> personnage : Il part de la colonne 3 et fait un saut tous les 5 pas à 4 reprises.

3<sup>ème</sup> personnage : Il se présente lorsqu'on le touche du doigt, puis il devient invisible pendant cinq secondes et réapparaît en continu.

4<sup>ème</sup> personnage : Au moment où ce personnage en croise un autre, le décor se transforme en savane.

### 2<sup>ème</sup> plan : Lorsque le soleil se couche dans la savane, la nuit apparaît.

Soleil : se couche puis disparaît, le ciel devient bleu nuit.

Lune : juste après elle se lève et apparaît.

3<sup>ème</sup> plan : Entrainement de basket, le personnage tire et marque.

Personnage : Le personnage avance de cinq pas avec le ballon entre les mains et dribble en faisant rebondir la balle deux fois pour tirer.

Ballon de basket : la balle est lancée et **au même moment** qu'elle monte, elle se dirige vers le panier (droite).

Indices – 1<sup>er</sup> plan : bloc orange *boucle* + bloc rouge *plan et boucle*, 2<sup>ème</sup> plan : invisibilité + bloc rouge *plan*, 3<sup>ème</sup> plan : bloc jaune *message*

## Projet 2

4<sup>ème</sup> plan : Spectacle de danse, les danseurs s'arrêtent lorsque la musique est terminée

1. **Créer deux personnages** dans un décor de scène de théâtre (enlever Scratch)
2. **Un des deux personnages** s'adresse au public en prononçant quelques mots
3. **Les deux personnages se mettent à danser en même temps au moment où démarre la musique** : en utilisant le drapeau vert, du son, des déplacements, des boucles infinies ou prédéfinies pour chaque personnage
4. **Musique en arrière-plan en continu** (enregistrer une musique jouée sur une autre tablette ou ordi) (nécessité d'avoir la musique dans un script différent du reste)
5. Quand la **musique s'arrête**, les personnages s'arrêtent aussi de danser.

Projet 1 - 1 <sup>er</sup> plan	Objectifs	Oui V	Non X
1 <sup>er</sup> personnage	Notre personnage ne traverse pas le plan.		
	Il fait plusieurs allers-retours.		
	Nous avons réussi à simplifier notre programme par rapport au nombre de flèches.		
2 <sup>ème</sup> personnage	Notre personnage part bien de la colonne 3.		
	Il fait un saut tous les 5 pas.		
	Il le fait à 4 reprises.		
	Nous avons réussi à simplifier notre programme par rapport au nombre de flèches.		
3 <sup>ème</sup> personnage	Notre personnage se présente.		
	Il exécute l'action seulement lorsqu'on le touche du doigt.		
	Il devient ensuite invisible pendant 5 secondes et réapparaît ensuite.		
	Il fait ça indéfiniment.		

4 <sup>ème</sup> personnage	Notre personnage en croise un autre.		
	À ce moment-là, le décor se transforme en savane.		

2 <sup>ème</sup> plan	Objectifs	Oui V	Non X
Le soleil	Le soleil se couche et disparaît ensuite dans la savane.		
	Le décor change ; le ciel devient bleu nuit.		
4 <sup>ème</sup> plan : Lune	À ce moment, la nuit qui était invisible, apparaît et monte.		

3 <sup>er</sup> plan	Objectifs	Oui V	Non X
	Scène : basket  Le personnage a la balle entre les mains et avance de cinq pas.		
	Le ballon avance avec le personnage .		
	Il tombe et rebondit trois fois avant d'être tiré.		
	La balle lancée monte <b>au même moment et en même temps</b> qu'elle se dirige vers le panier (droite).		

	Notre production est simplifiée par le nombre de flèches et le ballon arrive bien au panier.		
--	--	--	--

Projet 2 – 4 <sup>ème</sup> plan	Objectifs	Oui V	Non X
Deux personnages	L'un de nos personnages s'adresse au public en prononçant quelques mots.		
	Ils se mettent à danser avec une chorégraphie imaginée.		
	La musique commence en même temps que les danseurs. ----- Puis s'arrête au même moment que les danseurs s'arrêtent de bouger.		