

Nom du groupe :

NIVEAU N°1

Mission
n°1-1

Scratch se déplace de gauche à droite

Déplacement

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réussi	Réussi	Non
	avec	réussi
	aide	

Mission
n°1-5

Scratch se présente.

Bulle

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réussi	Réussi	Non
	avec	réussi
	aide	

Mission
n°1-2

Scratch se déplace de gauche à droite puis de bas en haut.

Déplacement

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réussi	Réussi	Non
	avec	réussi
	aide	

Mission
n°1-6

Scratch rapetisse et grandit.

Agrandir

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réussi	Réussi	Non
	avec	réussi
	aide	

Mission
n°1-3

Scratch se déplace de gauche à droite puis de bas en haut et fait un tour sur lui-même.

Déplacement

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réussi	Réussi	Non
	avec	réussi
	aide	

Mission
n°1-7

Scratch se déplace en suivant un carré 3 fois.

Boucle

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réussi	Réussi	Non
	avec	réussi
	aide	

Mission
n°1-4

Scratch fait les 100 pas.

Déplacement

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réussi	Réussi	Non
	avec	réussi
	aide	

NIVEAU N°2

Mission
n°2-1

Scratch saute infiniment sur place. Choisis le décor pour réaliser cette action.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réussi	Réussi	Non
	avec	réussi
	aide	

Mission
n°2-2

Scratch est dans le parc. Il aperçoit la ville au loin, il décide de s'y rendre. Amène-le jusqu'en ville en suivant le bon chemin.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réussi	Réussi	Non
	avec	réussi
	aide	

Mission
n°2-3

Scratch devient invisible 2 secondes. Choisis le décor pour réaliser cette action.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réussi	Réussi	Non
	avec	réussi
	aide	

Mission
n°2-4

À la plage, Scratch rejoint son surf posé sur le sable en sautant. Aide-le à récupérer son surf.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réussi	Réussi	Non
	avec	réussi
	aide	

Mission
n°2-5

Dans l'espace, le spationaute a un problème : il n'arrête pas de « tourbillonner » (se déplace de gauche à droite de l'écran en faisant des cercles).

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réussi	Réussi	Non
	avec	réussi
	aide	

Mission
n°2-6

Dans un champ, un ver de terre, un papillon et une grenouille font la course. Le papillon arrive le premier.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réussi	Réussi	Non
	avec	réussi
	aide	

Mission
n°2-7

Pour un spectacle, deux jeunes garçons réalisent simultanément une danse de 5 mouvements chacun. Ces mouvements peuvent être différents. Aide-les à réaliser un spectacle de danse !

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réussi	Réussi	Non
	avec	réussi
	aide	

**Mission
n°2-8**

Dans un aquarium, deux poissons nagent de deux façons différentes :

- Le poisson vert va de gauche à droite en faisant du surplace ;
- Le poisson jaune se déplace de haut en bas.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réussi	Réussi avec aide	Non réussi

**Mission
n°2-9**

Sur la banquise, l'ours polaire chasse le pingouin dès qu'il le touche. Aide l'ours polaire à chasser le pingouin.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réussi	Réussi avec aide	Non réussi

**Mission
n°2-10**

En ville, un enfant se promène à vélo sur la route. Il se déplace de gauche à droite.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réussi	Réussi avec aide	Non réussi