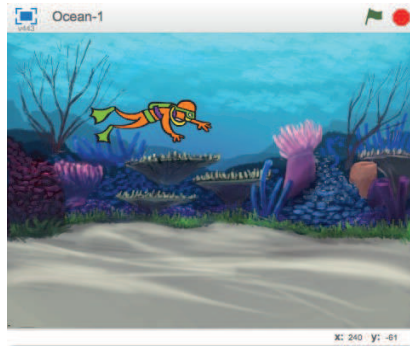


MISSION 1 L'océan



Le nageur se déplace de gauche à droite et "parle" (bulles) ; bruitage.

Bulle - Son - Déplacement.

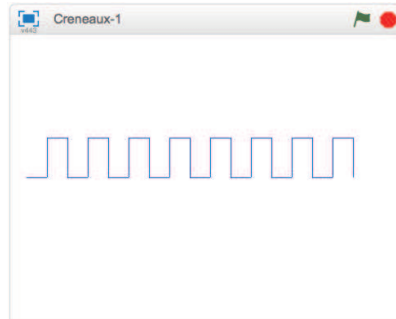
MISSION 3 Le chat



Le chat se déplace de gauche à droite et miaule.

Déplacement - Boucle - Son.

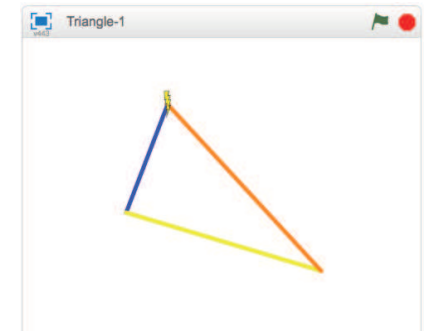
MISSION 2 Les créneaux



Dessiner une ligne polygonale en forme de créneaux.

Déplacement - Boucle - Fonction stylo.

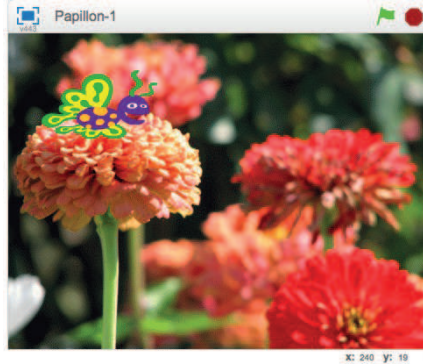
MISSION 4 Le triangle



Tracer un triangle, dont les côtés ont 3 couleurs différentes.

Déplacement - Temporisation - Fonctions stylo.

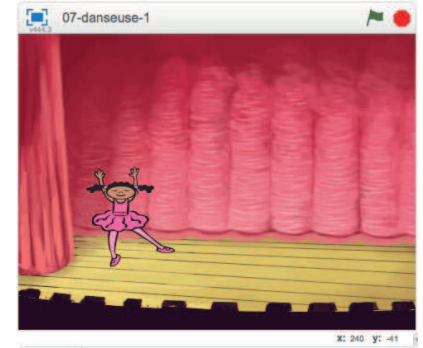
MISSION 5 Le papillon



Le papillon bat des ailes puis s'envole.

Déplacement – Boucle – 2 costumes.

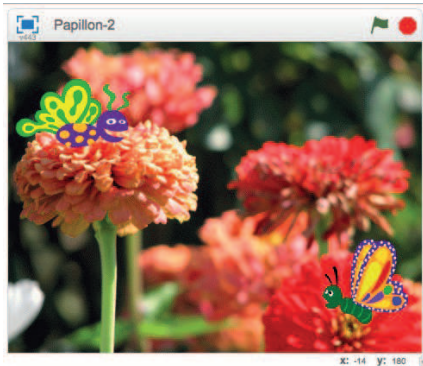
MISSION 7 La danseuse



La danseuse fait des pas chassés.

Déplacement – 2 costumes – Boucle – Temporisat

MISSION 6 Les papillons



2 papillons sont sur des fleurs. Le premier bat des ailes puis s'envole. Le 2ème attend puis s'envole en sens inverse.

Déplacement – Boucle – 2 lutins - 2 costumes.

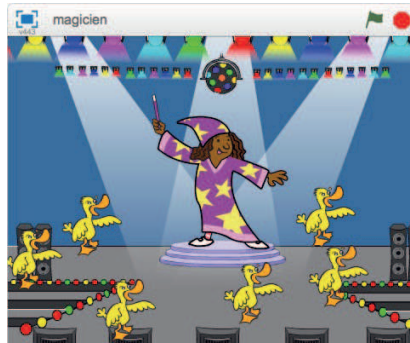
MISSION 8 Le break



Le danseur fait plusieurs figures au son de la musique.

2 costumes – Boucle – Temporisat

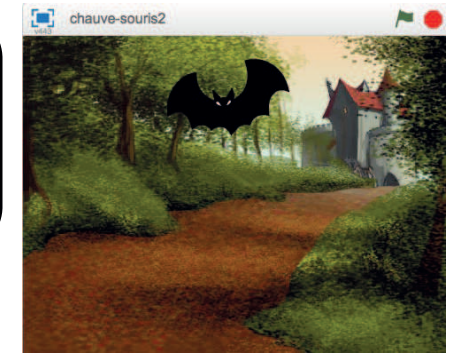
MISSION 9 Le magicien



Le magicien fait apparaître un canard et ses clones, puis disparaît.

Déplacement – Glisser – Clone – 2 lutins – Taille – Message.

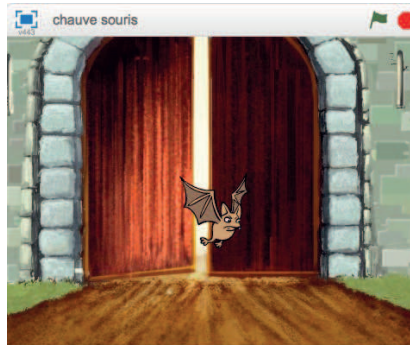
MISSION 11 La chauve-souris



La chauve souris vole en suivant le pointeur de la souris.

Boucle illimitée - Déplacement - Rebondir - S'orienter vers.

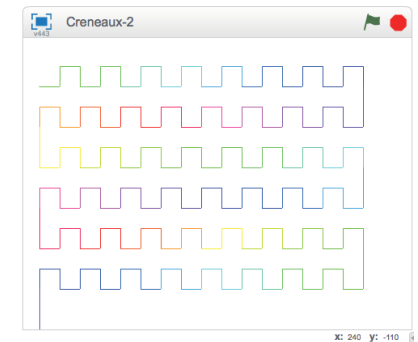
MISSION 10 La chauve-souris



La chauve-souris vole, venant de l'arrière-plan vers l'avant. Elle grandit, bat des ailes, change de couleur et d'orientation.

Déplacement - Taille - 2 costumes - Boucles - Son - Procédure.

MISSION 12 Les créneaux

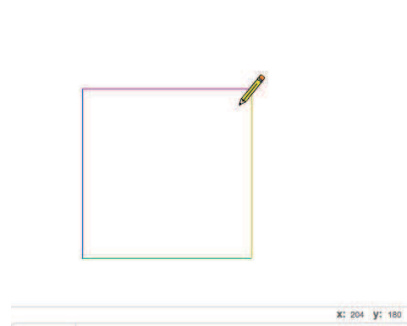


Tracer 6 lignes de créneaux multicolores.

Déplacement - Boucles imbriquées - Temporisation - Fonctions stylo.

MISSION 13

Le carré

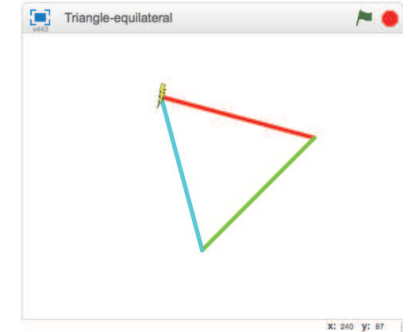


Tracer un carré, dont les côtés sont de couleurs différentes.

Déplacement – Boucle - Fonctions stylo - Temporisation.

MISSION 15

Triangle équilatéral

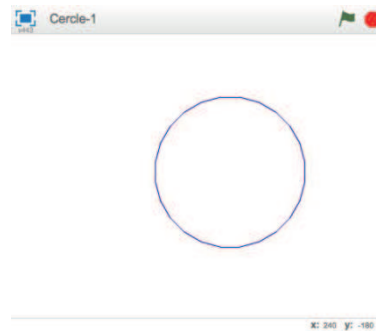


Tracer un triangle équilatéral, dont les côtés sont de couleurs différentes.

Déplacement – Boucle – Fonctions stylo - Temporisation.

MISSION 14

Le cercle

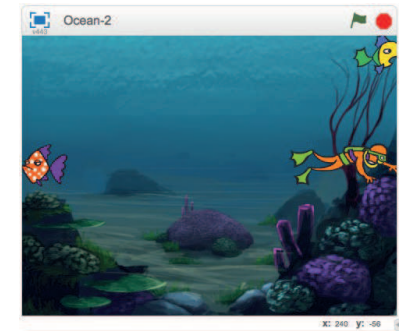


Tracer un cercle (ou un polygone qui ressemble à un cercle).

Déplacement – Boucle - Fonctions stylo.

MISSION 16

Océan

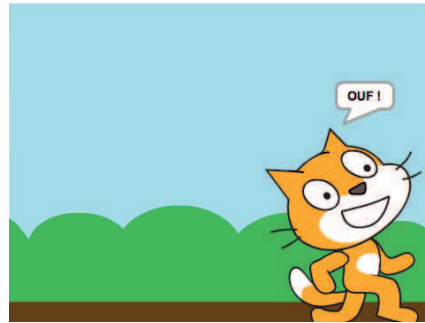


Un plongeur et 2 poissons nagent, déplacements en sens contraires.

3 lutins – Boucle – Temporisation - Déplacement - Son – Costume.

MISSION 17

Le chat

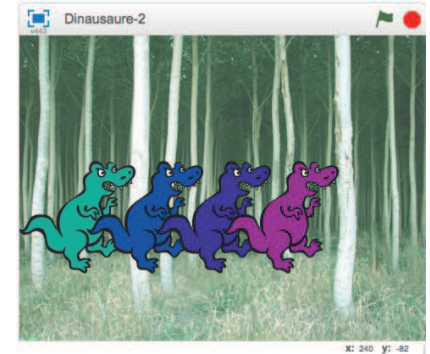


Le chat se déplace de gauche à droite, grandit, soupire.

Déplacement – Boucle - 2 costumes - Bulles.

MISSION 19

Les dinosaures

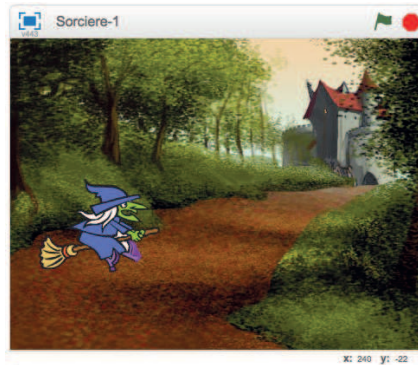


Duplication du dinosaure en plusieurs couleurs.

Déplacement - Effets de couleur - Clone.

MISSION 18

La sorcière

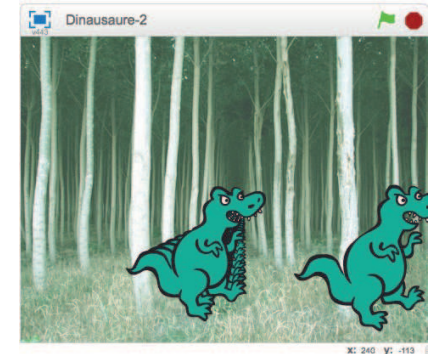


La sorcière vole sur son balai.

Déplacement - Cacher – Montrer - Boucle - Son.

MISSION 20

Les dinosaures

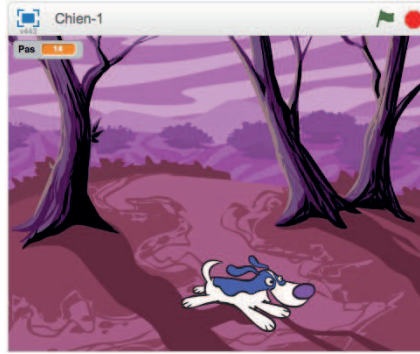


Le dinosaure vient de l'arrière plan, grandit vers le premier plan, se duplique et se déplace.

Déplacement - Boucle - Effets de couleur - Clone.

MISSION 21

Le chien

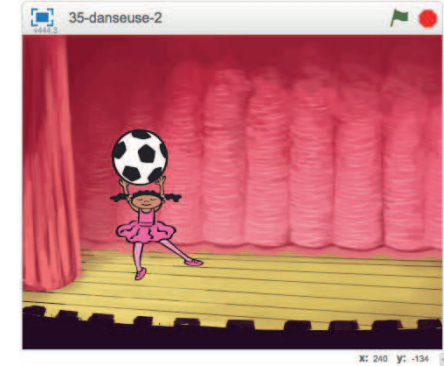


Le chien se déplace et aboie.
Un compteur affiche le nombre
d'aboiements.

Déplacement - Variable - Son - Boucle conditionnelle.

MISSION 23

La danseuse



La danseuse fait des pas chassés en
lançant son ballon.

Déplacement - Temporisation - 2 lutins - Boucle.

MISSION 22

Les chiens



Deux chiens font la course.
Deux compteurs affichent le nombre de
pas de chacun.

*Déplacement - Variables - Boucle conditionnelle -
Duplication de lutins.*

MISSION 24

Le break

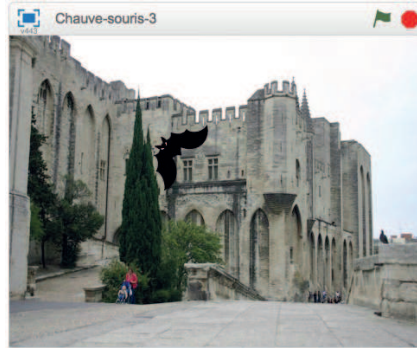


Le danseur enchaîne les figures
avec la musique.

*Déplacement - Temporisation - Costumes - Boucle - Son
Double boucle.*

MISSION 25

La chauve-souris

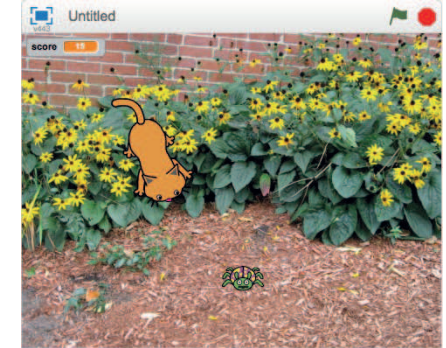


La chauve-souris vole de façon aléatoire, jusqu'à ce qu'on appuie sur la touche espace. Elle rebondit sur les bords de l'écran.

2 costumes – Taille - Nombre aléatoire - Boucle infinie – Rebondir - Test conditionnel.

MISSION 27

Le chat et l'insecte



Le chat se déplace aléatoirement dans le jardin, et miaule chaque fois qu'il touche l'insecte. Un compteur est incrémenté à chaque contact.

Déplacement - Son - Nombre aléatoire - Test conditionnel - Variable.

MISSION 26

Océan



Un plongeur et 2 poissons nagent, déplacements en sens contraires, changement de décor.

Déplacement - Son - 2 arrière-plans - 3 lutins - Procédure - Boucle conditionnelle.

MISSION 28

Les fantômes



Un fantôme effraie un autre fantôme.

Déplacement - 2 lutins - Costumes – Messages – Boucle.

MISSION 29

Les multiplications



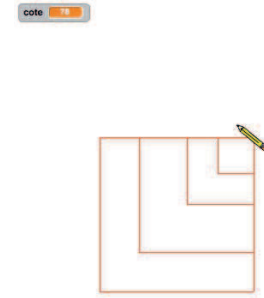
Le grand pingouin interroge le petit sur les tables de multiplication.

Le petit répond (juste).

Nombres aléatoires – Variables – Message .

MISSION 31

Les carrés

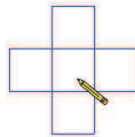


Tracer un carré dont la longueur du côté est paramétrable.

Procédure – Variable - Saisie de données – Déplacement - Fonctions stylo.

MISSION 30

Les carrés

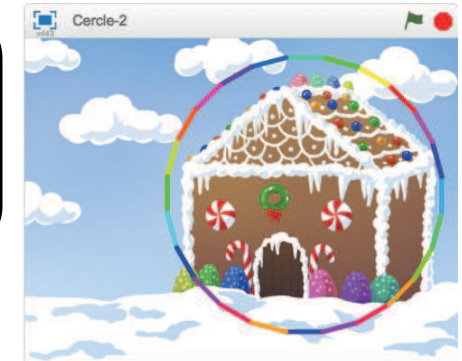


Construction d'une combinaison de plusieurs carrés.

Déplacement – Boucles – Procédures - Fonctions Stylo.

MISSION 32

Le cercle

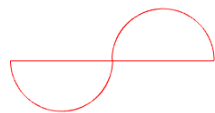


Entourer la maison de bonbons par un cercle (ou un polygone qui ressemble à un cercle) multicolore.

Déplacement – Repérage - Boucle - Effets de couleurs - Fonctions stylo.

MISSION 33

Les cercles

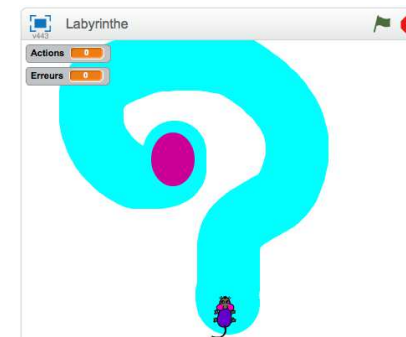


Construire une figure composée de 2 demi-cercles et de leurs 2 diamètres.

Déplacement - Boucles - Repérage - Fonctions stylo.

MISSION 35

Le labyrinthe

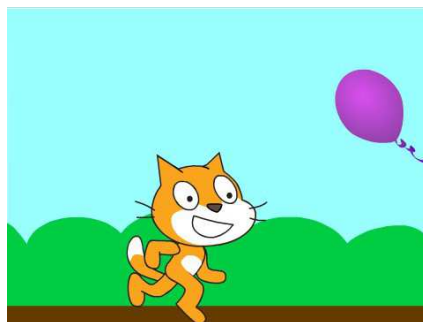


La souris doit atteindre son but, on la déplace avec les flèches du clavier. Si elle touche les bords, c'est perdu. Un compteur affiche le nombre d'erreurs.

Déplacement - Variables - Procédures - Actions clavier.

MISSION 34

Le chat

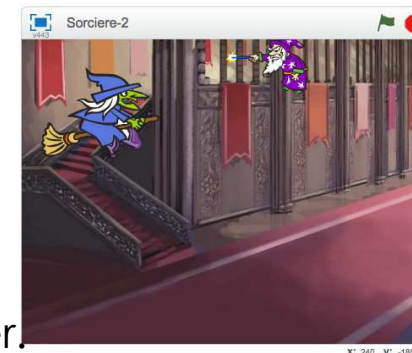


Le chat court vers un ballon, et souffle.
Quand il touche le ballon, celui-ci s'envole.
Applaudissements.

Déplacement - Son - 2 lutins - 2 costumes - Taille - Procédure - Test conditionnel.

MISSION 36

La sorcière

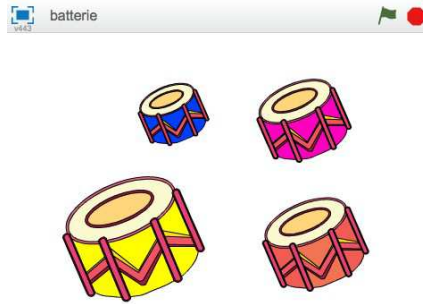


La sorcière vole sur son balai, elle monte l'escalier.

Le sorcier arrive de l'arrière-plan, lui jette un sort avec sa baguette magique. Elle crie et disparaît.

2 lutins - 2 arrière-plans - Son - Déplacement - Taille - Messages - Effets graphiques - Temporisation.

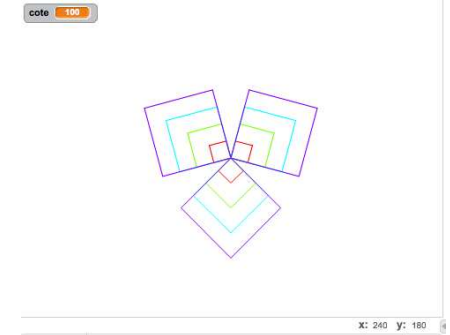
MISSION 37 Les batteries



4 tambours jouent des sons différents, commandés à la souris. Chacun s'arrête lorsqu'un autre est sollicité.

Boucle - Test conditionnel - Effets couleurs Son - Duplication de lutin.

MISSION 39 Les carrés



Tracer une figure qui enchaîne plusieurs carrés emboîtés, avec paramétrage du côté.

Variable - Saisie de données - Boucles imbriquées - Fonctions stylo.

MISSION 38 Océan



Le poisson nage en zig-zag, jusqu'à ce qu'il rencontre la pieuvre après un changement de décor.

2 lutins - 2 arrière-plans - Son - Bulles - Message - Test conditionnel - Procédure - Nombre aléatoire - Variables.

MISSION 40 Les multiplications

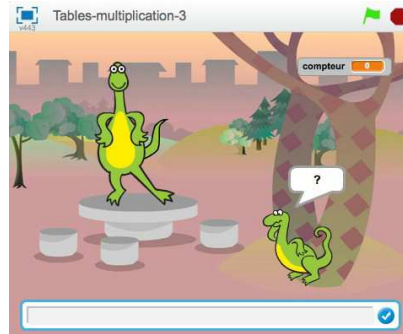


Le grand pingouin interroge le petit sur les tables de multiplication. Le petit répond (juste). Au bout de 4 réponses, l'interrogation s'arrête.

Nombres aléatoires - Variables Message.

MISSION 41

Les multiplications

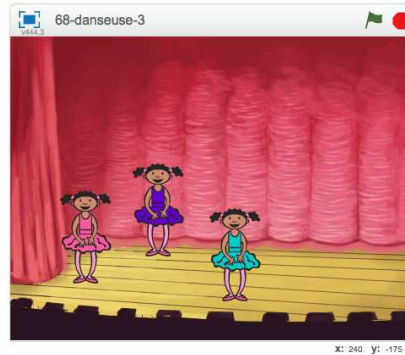


Le grand dinosaure interroge le petit sur les tables de multiplication. Le petit répond. Analyse de la réponse, juste ou fausse. Au bout de 4 réponses justes, l'interrogation s'arrête.

Nombres aléatoires – Variables - Test conditionnel – Sons - Message.

MISSION 42

Les danseuses



Les 3 danseuses ne sont pas ensemble sur la musique. À la fin de la musique, stroboscope et applaudissements.

Déplacement – Nombres aléatoires – Variable - Son – Duplication de lutins – Chronomètre.