

## MISSION 1 L'océan



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

*Bulle - Son - Déplacement.*

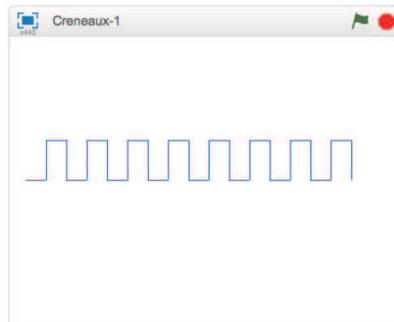
## MISSION 3 Le chat



Le chat se déplace de gauche à droite et miaule.

*Déplacement – Boucle – Son.*

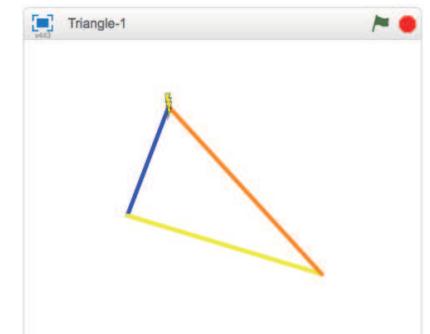
## MISSION 2 Les créneaux



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.*

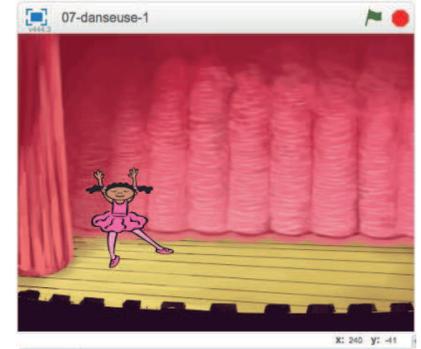
## MISSION 5 Le papillon



Le papillon bat des ailes puis s'envole.

*Déplacement – Boucle – 2 costumes.*

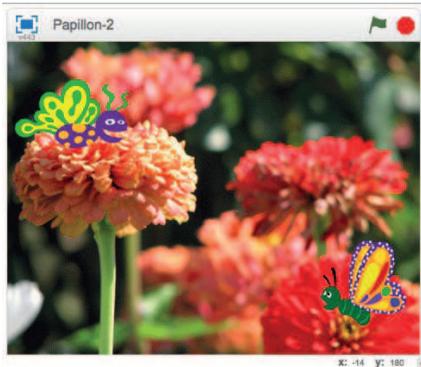
## MISSION 7 La danseuse



La danseuse fait des pas chassés.

*Déplacement – 2 costumes – Boucle – Temporisat*

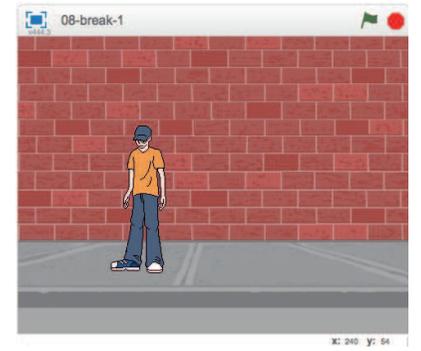
## MISSION 6 Les papillons



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.*

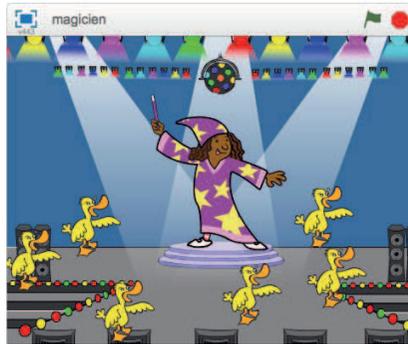
## MISSION 8 Le break



Le danseur fait plusieurs figures au son de la musique.

*2 costumes – Boucle – Temporisat*

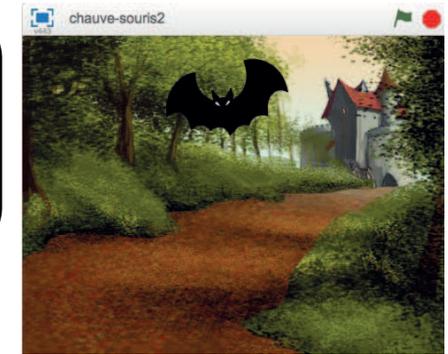
## MISSION 9 Le magicien



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.*

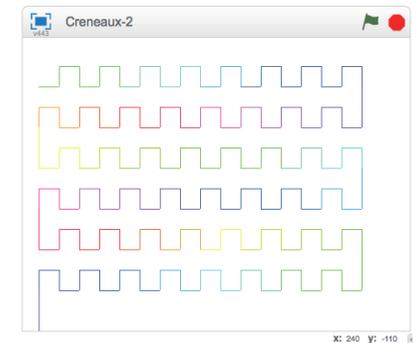
## MISSION 10 La chauve-souris



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

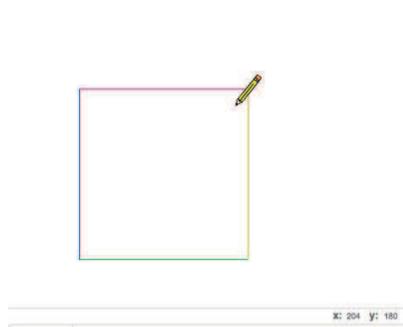


Tracer 6 lignes de créneaux multicolores.

*Déplacement - Boucles imbriquées - Temporisation - Fonctions stylo.*

## MISSION 13

### Le carré

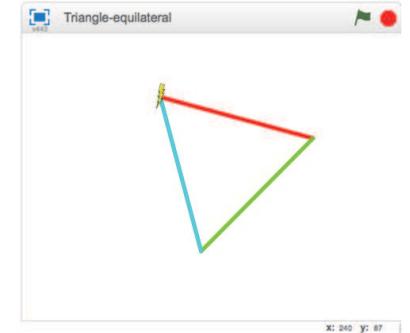


Tracer un carré, dont les côtés sont de couleurs différentes.

*Déplacement – Boucle - Fonctions stylo - Temporisation.*

## MISSION 15

### Triangle équilatéral

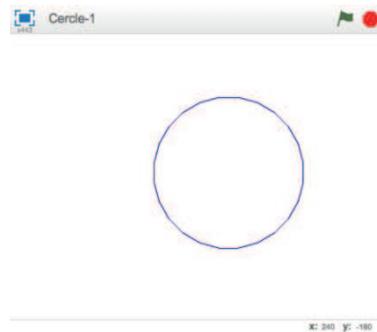


Tracer un triangle équilatéral, dont les côtés sont de couleurs différentes.

*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

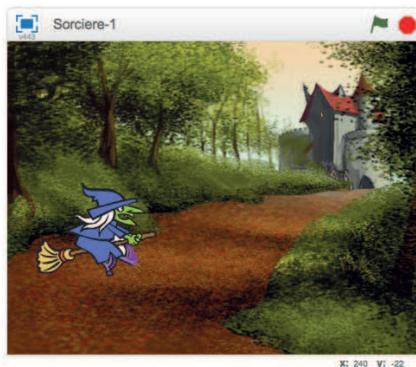


Duplication du dinosaure en plusieurs couleurs.

*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

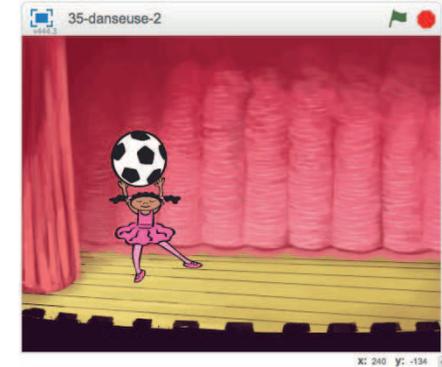


Le chien se déplace et aboie.  
Un compteur affiche le nombre  
d'aboiements.

*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

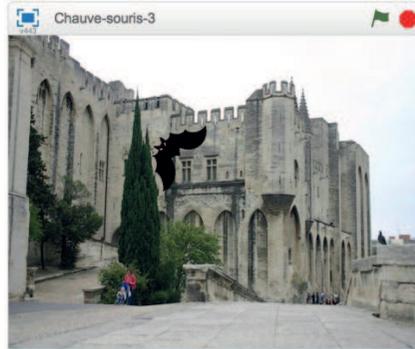


Le danseur enchaîne les figures  
avec la musique.

*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



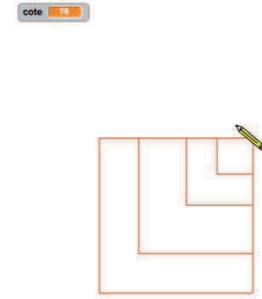
Le grand pingouin interroge le petit sur les tables de multiplication.

Le petit répond (juste).

*Nombres aléatoires – Variables – Message .*

## MISSION 31

### Les carrés

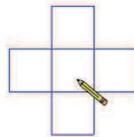


Tracer un carré dont la longueur du côté est paramétrable.

*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

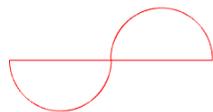


Entourer la maison de bonbons par un cercle (ou un polygone qui ressemble à un cercle) multicolore.

*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

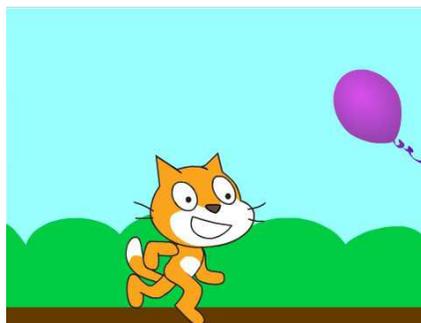


La souris doit atteindre son but, on la déplace avec les flèches du clavier. Si elle touche les bords, c'est perdu. Un compteur affiche le nombre d'erreurs.

*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

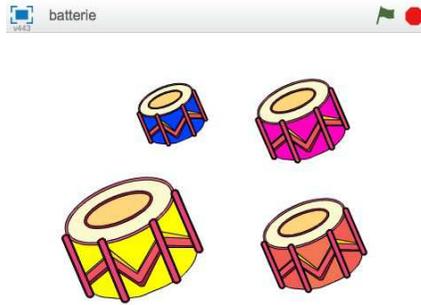


La sorcière vole sur son balai, elle monte l'escalier.

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.*

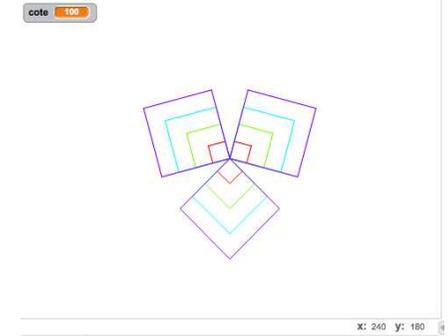
## MISSION 37 Les batteries



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

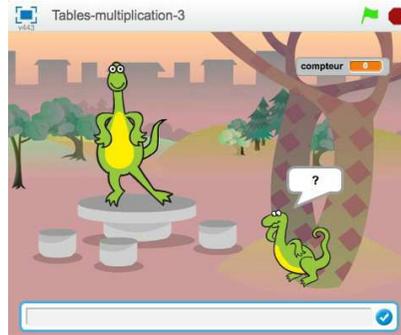


Le grand pingouin interroge le petit sur les tables de multiplication. Le petit répond (juste). Au bout de 4 réponses, l'interrogation s'arrête.

*Nombres aléatoires - Variables Message.*

## MISSION 41

### Les multiplications

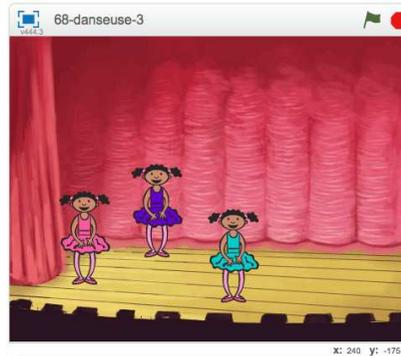


Le grand dinosaure interroge le petit sur les tables de multiplication. Le petit répond. Analyse de la réponse, juste ou fausse. Au bout de 4 réponses justes, l'interrogation s'arrête.

*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.*