

Les grands défis

Atelier autonome

Fiches de défis avec codes QR pour réaliser des projets avec l'application ScratchJr.

Niveau : Préscolaire/1er cycle



Consignes :

- Imprimer ce document sur carton, en **RECTO/VERSO sur le bord court!**
- Couper les pages 13 à 32 en deux afin d'avoir le code QR du défi d'un côté et un rappel des étapes de l'autre.
- Assembler le tout avec un anneau.
- Les enfants doivent numériser le code QR qui les mènera à une vidéo leur présentant un défi.
- Ils essaient ensuite de reproduire un projet semblable en créant une scène et en programmant des déplacements.
- S'ils ont du mal à se rappeler la tâche, ils peuvent regarder les étapes illustrées au verso.

Attention!

Le contenu de la phrase de programmation peut varier. Il n'y a pas de réponse unique.

Notes :

- les **consignes écrites** destinées à l'enseignante se trouvent dans les premières pages de ce document. Ne pas les découper.
- Pour de plus amples détails, consulter le site du [RÉCIT à l'éducation préscolaire](http://www.recit-education-prescolaire.fr).



Sauf avis contraire, ce document du RÉCIT Présco est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage des Conditions Initiales à l'Identique 4.0 International.

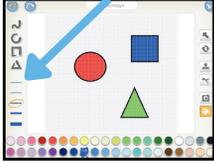
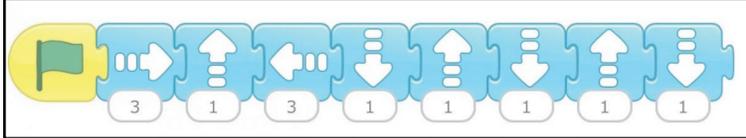
Nous avons essayé d'aborder les thèmes dans l'ordre qu'ils sont souvent suivis en classe.

À chaque défi, nous introduisons des notions nouvelles.

Alors, si vous débutez avec un projet que nous pensions prévu pour la fin de l'année, par exemple, assurez-vous que les enfants ont acquis certaines connaissances de base, comme « Comment créer un nouveau projet » ou « Écrire son prénom » ou « Faire changer de côté, grandir ou rapetisser des personnages ».

La danse des formes

Intention : Créer des formes et les animer pour les faire « danser ».

1. Créer un nouveau projet.	
2. Effacer le chat en appuyant plusieurs secondes dessus.	
3. Appuyer sur le signe + afin d'ajouter un nouveau personnage (à gauche de l'écran).	
4. Cliquer sur le pinceau (en haut, à droite).	
5. Sélectionner des formes à gauche et les remplir de couleur. * Attention! Si vous créez plusieurs formes sur cette page, elles deviendront un seul et même « personnage » et se déplaceront en même temps.	
6. Cliquer sur le crochet en haut à droite pour conserver la création.	
7. Réaliser une animation pour faire danser les formes créées. Exemple :	

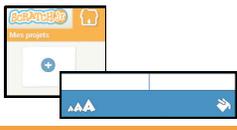
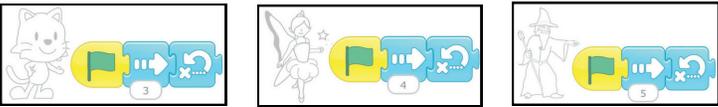
Petit Bleu rencontre Petit Jaune

Intention : Créer des taches de couleur et les animer.

1. Créer un nouveau projet.	
2. Cliquer sur l'onglet des lettres ABC . Écrire son prénom. Puis, cliquer n'importe où dans la grande fenêtre de départ.	
3. Effacer le chat en appuyant quelques secondes dessus.	
4. Appuyer sur le signe + à gauche afin d'ajouter un nouveau personnage (à gauche de l'écran).	
5. Cliquer sur le pinceau (en haut, à droite).	
6. Sélectionner une ligne épaisse, choisir la couleur jaune et colorer un cercle afin de dessiner Petit Jaune. Cliquer sur le crochet lorsqu'on est satisfait de l'image créée. * Attention! Si vous créez plusieurs formes sur cette page, elles deviendront un seul et même « personnage » et se déplaceront en même temps.	 
7. Répéter les étapes 4 à 6 pour créer un nouveau personnage : Petit Bleu.	
8. Réaliser une animation pour faire avancer les personnages, chacun leur tour. Exemple :	

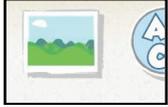
La tournée d'Halloween

Intention : Faire déambuler des personnages sur une rue, le soir de l'Halloween.

1. Créer un nouveau projet et écrire son prénom. * Changer la couleur du texte!	
2. Cliquer sur l'onglet des décors (fonds).	
3. Sélectionner l'image de la ville et appuyer sur le pinceau .	
4. Changer la couleur du ciel pour une nuit noire puis cliquer sur le crochet .	
5. Ajouter deux personnages (déguisés).	
6. Pour aller plus loin... ajouter une chauve-souris et si possible la faire voler!	
7. Programmer chaque personnage pour qu'il avance sur la rue. Exemple :	
*Penser à mettre le pictogramme qui ramène les personnages à leur position de départ.	

Aujourd'hui, je suis...

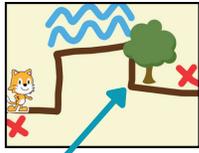
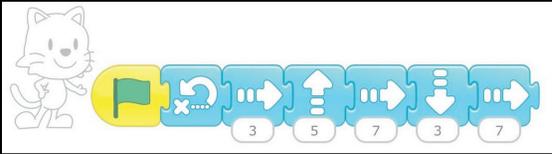
Intention : Associer une couleur à son émotion, l'illustrer et la décrire.

1. Créer un nouveau projet, écrire son prénom et effacer le chat.	
2. Cliquer sur l'onglet des décores (fonds).	
3. Sélectionner un cadre vide et cliquer sur le pinceau .	
4. Étendre la couleur de fond qui représente son humeur puis cliquer sur le crochet .	
5. Aller chercher un personnage dont le visage est vide; l'agrandir et lui dessiner un visage avec l'émotion choisie.	
6. Enregistrer sa voix en disant comment on se sent.	
7. Faire une courte phrase de programmation. Exemple :	

Consignes écrites à l'intention de l'enseignante - Ne pas couper!

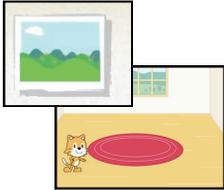
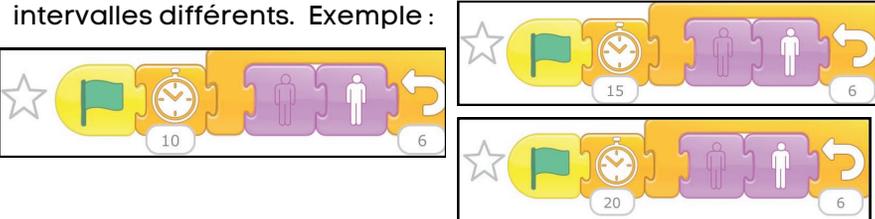
La carte au trésor

Intention : Dessiner une carte et planifier les déplacements de Scratch vers le trésor.

<p>1. Créer un nouveau projet et écrire son prénom.</p>	
<p>2. Sélectionner un fond blanc et cliquer sur le pinceau.</p>	
<p>3. Dessiner une carte au trésor avec un trajet simple.</p>	
<p>4. Ajouter quelques personnages immobiles, comme des arbres.</p>	
<p>5. Programmer les déplacements du chat afin qu'il se rende jusqu'au trésor. Exemple :</p>  <p>*Penser à mettre le pictogramme qui ramène le personnage à sa position de départ.</p>	

Mon beau sapin

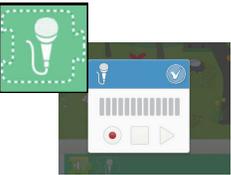
Intention : Faire clignoter des étoiles dans un sapin de Noël.

<p>1. Créer un nouveau projet et écrire son prénom.</p>	
<p>2. Choisir un décor dans les fonds (comme l'intérieur de la maison ou l'hiver).</p>	
<p>3. Aller chercher un sapin dans les personnages.</p>	
<p>4. Aller chercher des étoiles dans les personnages et les mettre de couleurs différentes.</p>	
<p>5. Programmer le chat pour qu'il avance vers le sapin. Exemple :</p> 	
<p>6. Programmer chacune des étoiles pour qu'elles clignotent à intervalles différents. Exemple :</p> 	

Consignes écrites à l'intention de l'enseignante - Ne pas couper!

Qui se cache derrière l'igloo?

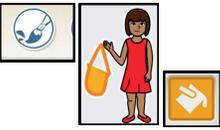
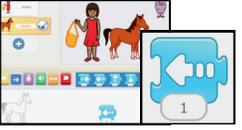
Intention : Créer une scène du Grand Nord.

1. Créer un nouveau projet, écrire son prénom et effacer le chat.	
2. Sélectionner un fond blanc et cliquer sur le pinceau .	
3. Dessiner une ligne d' horizon et peindre le ciel .	
4. Aller chercher les personnages : l' igloo (l'agrandir), l'ours polaire ou le pingouin et l' Inuit .	
5. Mettre un visage à l'Inuit (dessin ou photo).	
6. Enregistrer le message de l'Inuit qui dit : « Qui se cache derrière l'igloo? ».	
7. Programmer les déplacements de l'Inuit (qui saute* et parle) et de l'animal qui sort de sa cachette. Exemple :	

*Utiliser la boucle!

Il était une fois

Intention : Créer une courte saynète en lien avec les contes classiques.

1. Créer un nouveau projet, écrire son prénom, enlever le chat et mettre un décor de forêt (par exemple).	
2. Aller chercher une grand-mère dans les personnages et la rapetisser.	
3. Aller chercher une petite fille et modifier la couleur de ses vêtements pour qu'ils soient rouges . Ajouter un panier si désiré.	
4. Ajouter un troisième personnage et s'assurer qu'il regarde la petite fille.	
5. Faire parler la grand-mère. Exemple :	
6. Mettre un temps d'attente puis faire parler la fillette. Exemple :	
7. Mettre un temps d'attente encore plus long et faire parler le 3e personnage. Exemple :	

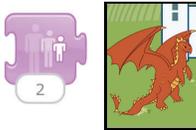
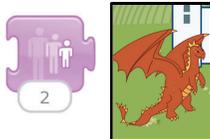
Mon livre

Intention : Créer un livre de quatre pages maximum.

<p>1. <u>Page couverture</u> : Créer nouveau projet, écrire son prénom et un titre.</p>	
<p>2. <u>Scène 1</u> : Choisir une page blanche et cliquer sur le pinceau. Sélectionner la caméra et prendre une photo (décor).</p>	
<p>3. <u>Scène 2</u> : Faire une autre photo de fond, si nécessaire.</p>	
<p>4. <u>Page couverture</u> : Programmer une attente pour passer ensuite à la scène 1. Exemple :</p>	
<p>5. <u>Scène 1</u> : Programmer le chat pour qu'il se promène dans cette nouvelle page. Ajouter un bouton d'attente et faire passer à la page suivante (déjà créée). Exemple :</p>	
<p>6. <u>Scène 2</u> : programmer le chat pour qu'il se déplace dans ce nouveau décor. Exemple :</p>	

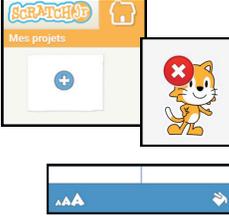
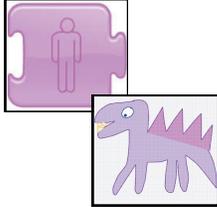
La balade du dragon

Intention : Faire disparaître un dragon d'une scène et le faire apparaître dans l'autre.

<p>1. Créer un nouveau projet, écrire son prénom, enlever le chat et choisir un fond.</p>	
<p>2. <u>Scène 1</u> : Choisir un château et un dragon.</p>	
<p>3. Réduire le dragon.</p>	
<p>4. <u>Scène 2</u> : Choisir un autre fond, un autre château et le même dragon.</p>	
<p>5. Réduire le dragon (même grosseur qu'à la scène 1).</p>	
<p>6. <u>Scène 1</u> : Programmer le dragon pour qu'il se déplace et qu'il passe à la prochaine scène. Exemple :</p>	
<p>7. <u>Scène 2</u> : Programmer le dragon pour qu'il se promène dans la scène 2. Exemple :</p>	

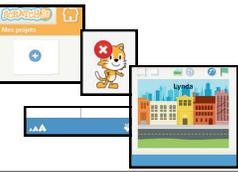
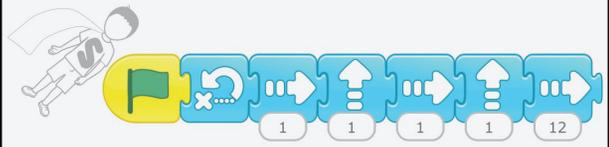
Où es-tu dino?

Intention : Dessiner un dinosaure et le faire apparaître dans une grotte.

<p>1. Créer un nouveau projet, écrire son prénom et effacer le chat.</p>	
<p>2. Dessiner un dinosaure.</p>	
<p>3. Dessiner des montagnes et une grotte sur un fond blanc.</p>	
<p>4. Faire disparaître le dinosaure.</p>	
<p>5. Programmer le dinosaure afin qu'il apparaisse devant la porte de la grotte puis se déplace. Exemple :</p>	

Je suis un super-héros

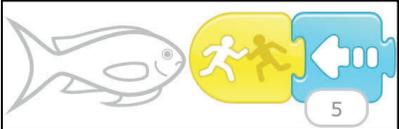
Intention : Se transformer en super-héros.

<p>1. Créer un nouveau projet, écrire son prénom, effacer le chat et mettre un fond de ville.</p>	
<p>2. Choisir un personnage au visage blanc et sélectionner le pinceau.</p>	
<p>3. Sélectionner la caméra puis cliquer sur le visage pour l'ouvrir. Prendre en photo votre visage.</p>	
<p>4. Faire basculer le personnage sur le côté, comme s'il volait.</p>	
<p>5. Dessiner une cape et un logo de super-héros.</p>	
<p>6. Réaliser une animation pour faire voler le super-héros. Exemple :</p>	

Consignes écrites à l'intention de l'enseignante - Ne pas couper!

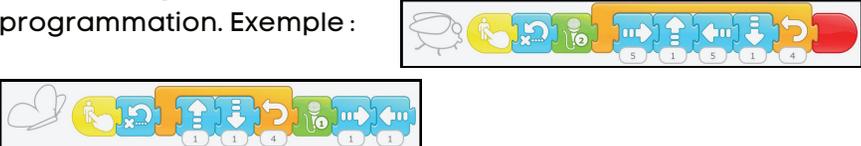
Sous l'océan

Intention : Créer une scène sous-marine avec un homme-grenouille et un poisson.

<p>1. Créer un nouveau projet, écrire son prénom et effacer le chat.</p>	
<p>2. Choisir un fond d'océan.</p>	
<p>3. Choisir un homme-grenouille et lui intégrer une photo de votre visage.</p>	
<p>4. Choisir un poisson et le faire tourner pour qu'il soit face au plongeur.</p>	
<p>5. Programmer les deux personnages afin que le poisson s'enfuit lorsque le plongeur approche. Exemple :</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div data-bbox="75 1369 516 1498">  </div> <div data-bbox="552 1369 951 1498">  </div> </div>	

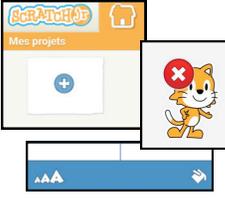
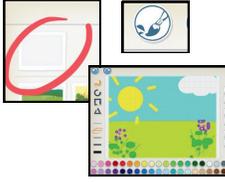
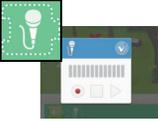
Les points perdus

Intention : Créer une histoire à deux personnages animés.

<p>1. Créer un nouveau projet, écrire son prénom et effacer le chat.</p>	
<p>2. Sélectionner un décor de printemps.</p>	
<p>3. Ajouter des fleurs et des petits points.</p>	
<p>4. Choisir 2 insectes ou bestioles.</p>	
<p>5. Enregistrer un dialogue.</p>	
<p>6. Faire bouger et parler les insectes dans une phrase de programmation. Exemple :</p> 	

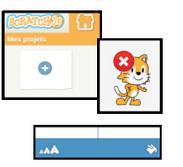
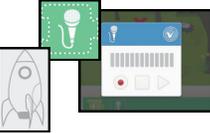
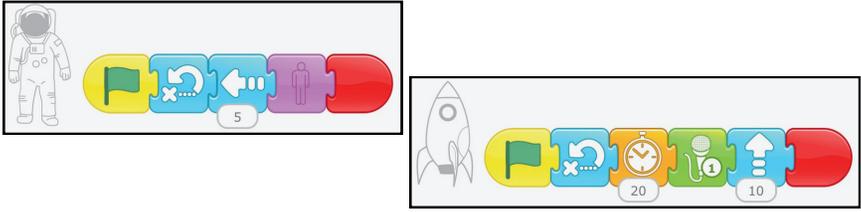
Joyeuses Pâques!

Intention : Créer une carte de souhaits animée pour la fête de Pâques.

<p>1. Créer un nouveau projet, écrire son prénom et effacer le chat.</p>	
<p>2. Choisir un fond blanc, cliquer sur le pinceau et dessiner un décor de printemps.</p>	
<p>3. Dessiner l'oeuf.</p>	
<p>4. Dessiner le lapin.</p>	
<p>5. Placer le lapin derrière l'oeuf et le faire disparaître.</p>	
<p>6. Enregistrer un message.</p>	
<p>7. Réaliser une animation pour faire apparaître l'animal dans l'oeuf et entendre l'enregistrement. Exemple :</p> 	

Perdu dans l'espace

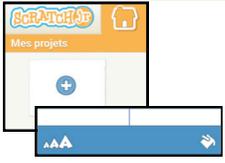
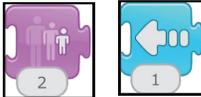
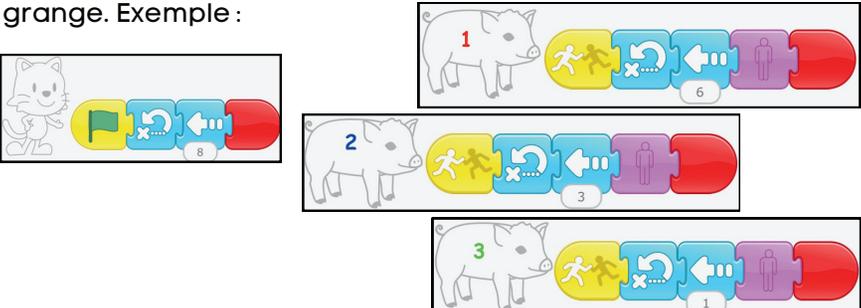
Intention : Créer une saynète avec un astronaute et sa fusée.

<p>1. Créer un nouveau projet, écrire son prénom et effacer le chat.</p>	
<p>2. Choisir un fond sur le thème de l'espace.</p>	
<p>3. Sélectionner l'astronaute et mettre sa photo à la place du visage.</p>	
<p>4. Ajouter des extra-terrestres et une fusée.</p>	
<p>5. Enregistrer un décompte pour la fusée.</p>	
<p>6. Inventer des phrases de programmation pour faire avancer l'astronaute, le faire disparaître dans la fusée puis procéder au décollage. Exemple :</p> 	

Consignes écrites à l'intention de l'enseignante - Ne pas couper!

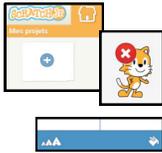
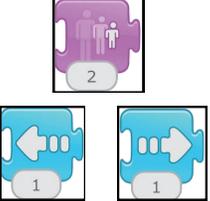
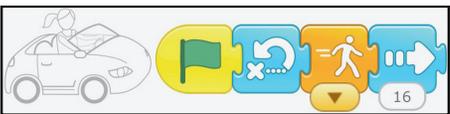
C'est l'heure de rentrer

Intention : Créer une saynète où Scratch fait entrer des animaux dans la grange.

1. Créer un nouveau projet et écrire son prénom.	
2. Sélectionner le fond de la ferme .	
3. Aller chercher la grange .	
4. Aller chercher 3 animaux (cochons).	
5. Réduire les cochons en trois tailles différentes et les positionner du bon côté.	
6. Programmer le chat pour qu'il touche un cochon qui en touche un autre, puis un autre et qu'ils disparaissent dans la grange. Exemple :	

Circulez!

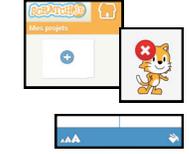
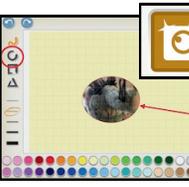
Intention : Créer une saynète où des autos et des vélos se promènent.

1. Créer un nouveau projet, écrire son prénom et effacer le chat.	
2. Dans les décors, sélectionner l'image de banlieue . * Enlever l'arbre avec les ciseaux.	
3. Ajouter des moyens de transport .	
4. Ajouter des visages aux personnages (photos).	
5. Rapetisser et positionner les éléments.	
6. Créer une programmation pour faire avancer les éléments plus ou moins vite. Exemple :	 

Consignes écrites à l'intention de l'enseignante - Ne pas couper!

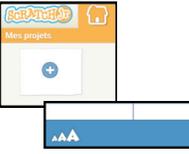
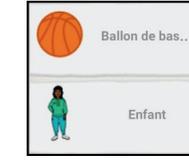
Mon coeur bat pour toi

Intention : Créer une carte de souhaits animée pour déclarer son amour.

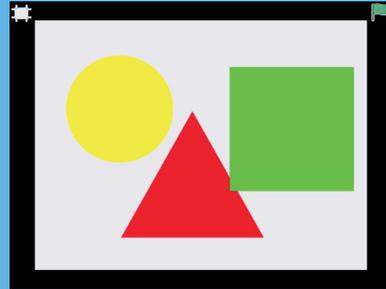
<p>1. Créer un nouveau projet, écrire son prénom et effacer le chat.</p>	
<p>2. Apposer une couleur au fond et créer une forme ronde.</p>	
<p>3. Sélectionner la caméra, appuyer dans le centre du cercle et prendre une photo.</p>	
<p>4. Créer un « personnage » coeur.</p>	
<p>5. Enregistrer un message ou une courte chanson.</p>	
<p>6. Créer un programme pour faire battre le coeur puis apparaître la photo. Exemple :</p>	

Scratch joue au ballon-panier

Intention : Créer une scène de jeu de ballon au gymnase.

<p>1. Créer un nouveau projet et écrire son prénom.</p>	
<p>2. Choisir le terrain de ballon-panier dans les fonds.</p>	
<p>3. Aller chercher un ballon et un entraîneur dans les personnages.</p>	
<p>4. Programmer les déplacements du chat. Exemple :</p>	
<p>5. Programmer le message de l'entraîneur. Exemple :</p>	
<p>6. Programmer le ballon pour qu'il avance ET rebondisse. Exemple :</p>	

La danse des formes

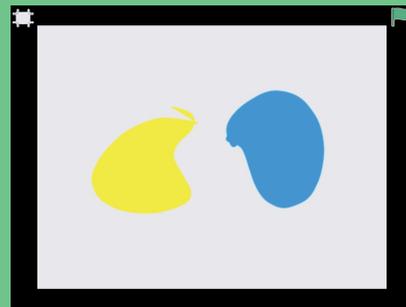


Intention : Créer des formes et les animer pour les faire « danser ».



Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

Petit Bleu rencontre Petit Jaune

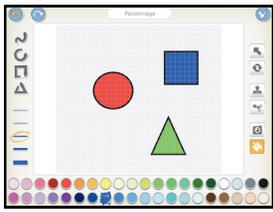
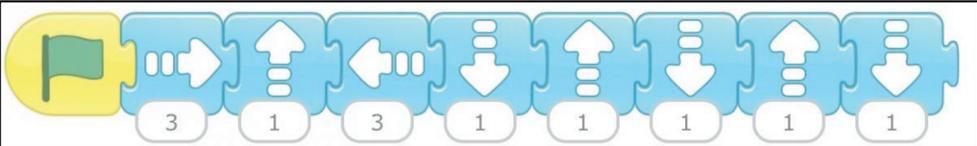


Intention : Créer des taches de couleur et les animer.

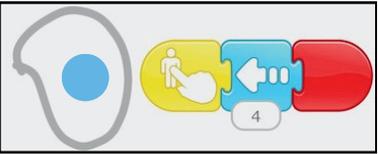
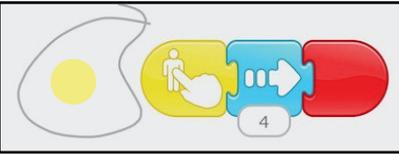


Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

La danse des formes

1	2	3	4	5	6
					
<p>7</p> 					

Petit Bleu rencontre Petit Jaune

1	2	3	4	5	6	7
						
<p>8</p> 						

La tournée d'Halloween



Intention : Faire déambuler des personnages sur la rue, le soir de l'Halloween.



Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

Aujourd'hui, je suis...

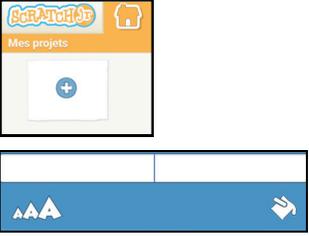
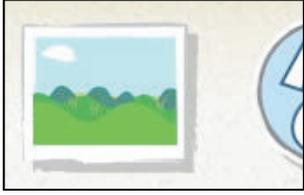
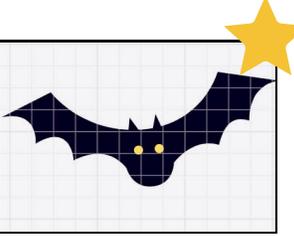
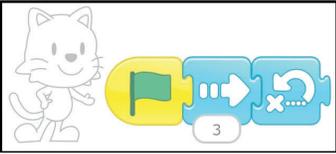
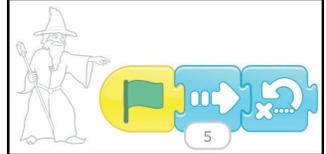


Intention : Associer une couleur à son émotion, l'illustrer et la décrire.



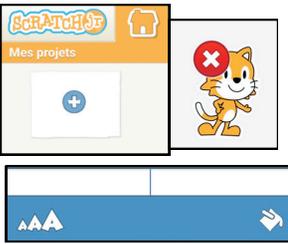
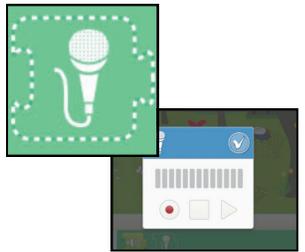
Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

La tournée d'Halloween

1	2	3	4	5	6
					
<p>7</p> 					



Aujourd'hui, je suis...

1	2	3	4	5	6
					
<p>7</p> 					



La carte au trésor



Intention : Dessiner une carte et planifier les déplacements de Scratch vers le trésor.



Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

Mon beau sapin

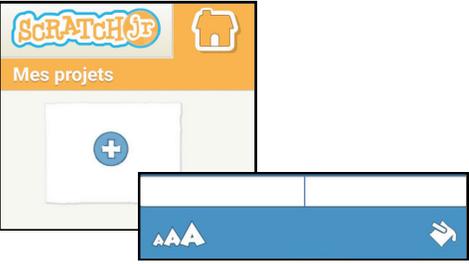
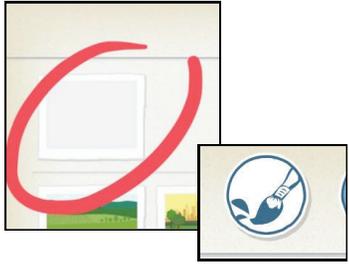
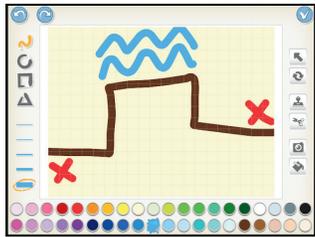
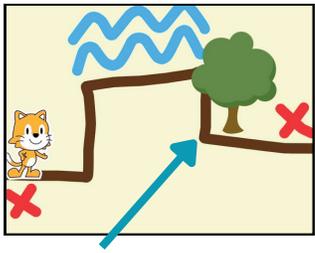
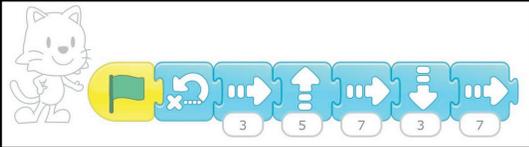


Intention : Faire clignoter des étoiles dans un sapin de Noël.

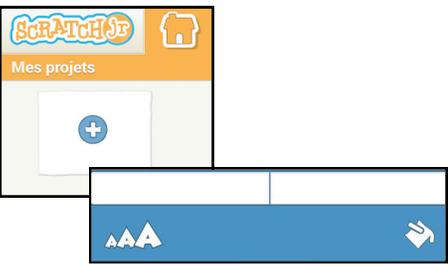
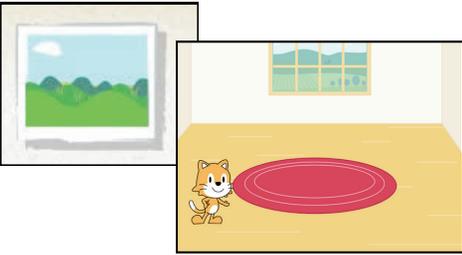
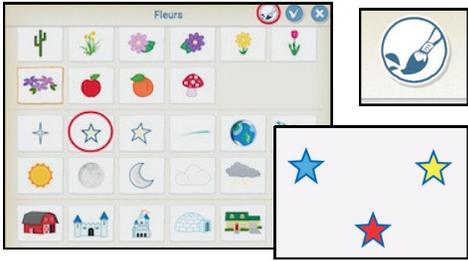
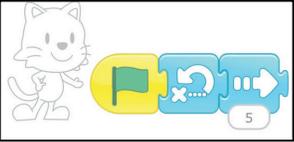


Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

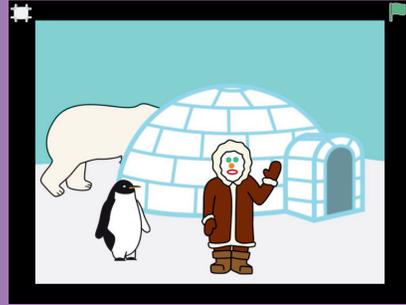
La carte au trésor

<p style="text-align: center;">1</p>	<p style="text-align: center;">2</p>	<p style="text-align: center;">3</p>	<p style="text-align: center;">4</p>
			
<p>5</p> 			

Mon bau sapin

<p style="text-align: center;">1</p>	<p style="text-align: center;">2</p>	<p style="text-align: center;">3</p>	<p style="text-align: center;">4</p>
			
<p>5</p> 	<p>6</p> 		

Qui se cache derrière l'igloo?



Intention : Créer une scène du Grand Nord.



SCRATCH JR

Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

Il était une fois



Intention : Créer une courte saynète en lien avec les contes classiques.



SCRATCH JR

Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

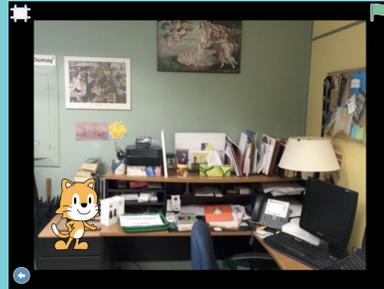
Qui se cache derrière l'igloo?

1	2	3	4	5	6
7					

Il était une fois

1	2	3	4
5	6	7	

Mon livre



Intention : Créer un livre de quatre pages maximum.



SCRATCH JR

Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

La balade du dragon



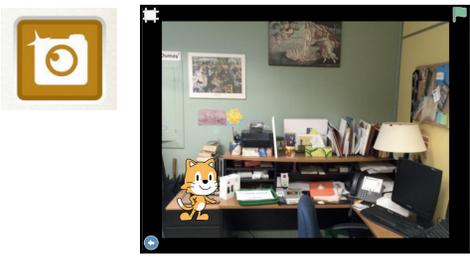
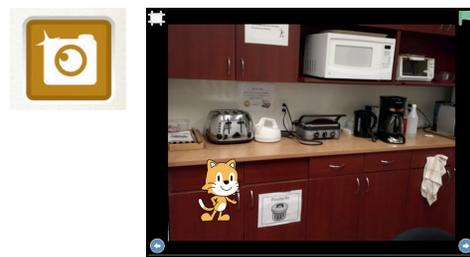
Intention : Faire disparaître un dragon d'une scène et le faire apparaître dans l'autre.



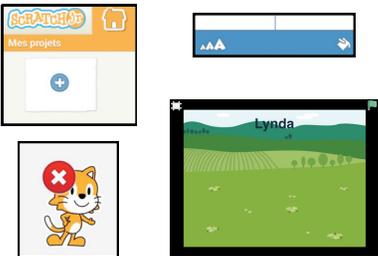
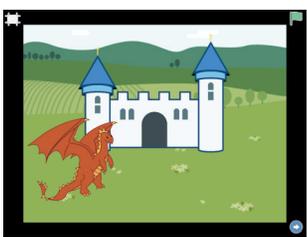
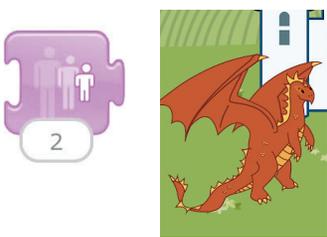
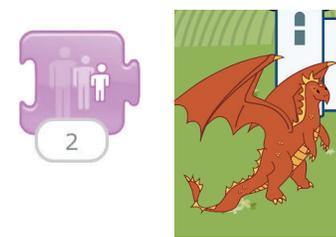
SCRATCH JR

Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

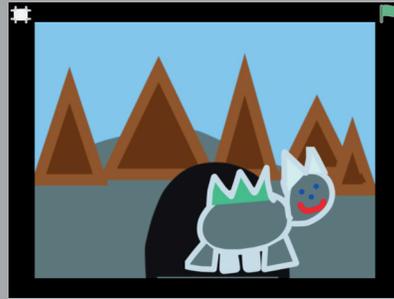
Mon livre

1	2	3
		
<p>4</p> 	<p>5</p> 	<p>6</p> 

La balade du dragon

1	2	3	4	5
				
<p>6</p> 	<p>7</p> 			

Où es-tu Dino?



Intention : Dessiner un dinosaure et le faire apparaître dans une grotte.



Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

Je suis un super-héros



Intention : Se transformer en super-héros.



Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

Où es-tu Dino?

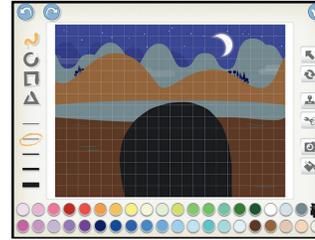
1



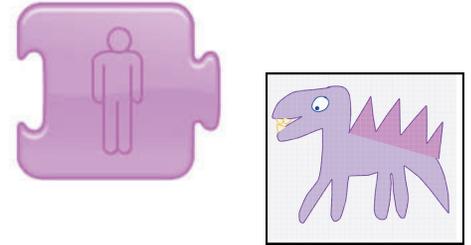
2



3



4



5



Je suis un super-héros

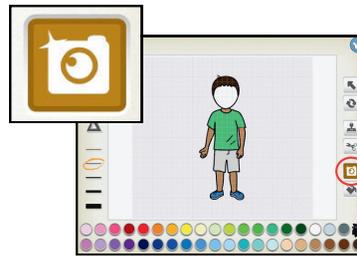
1



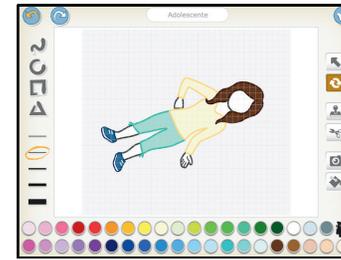
2



3



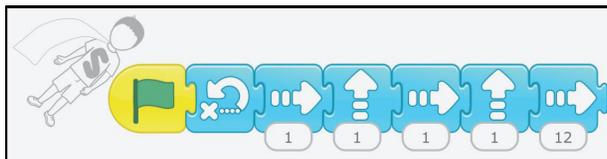
4



5



6



Sous l'océan

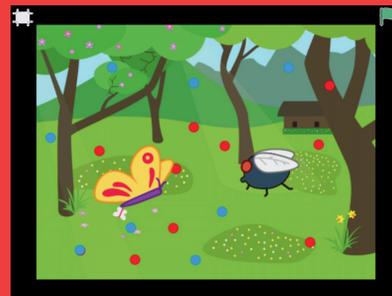


Intention : Créer une scène sous-marine avec un homme-grenouille et un poisson.



Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

Les points perdus

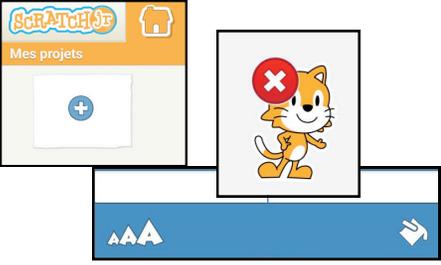
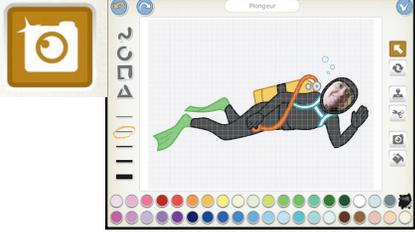
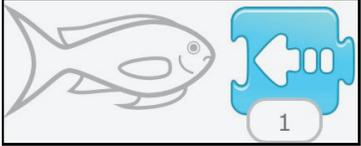
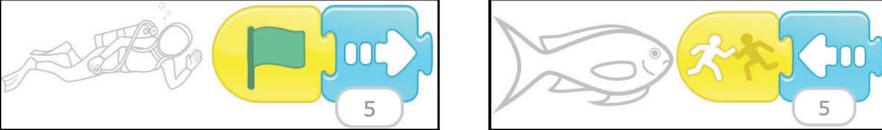


Intention : Créer une histoire à deux personnages animés.

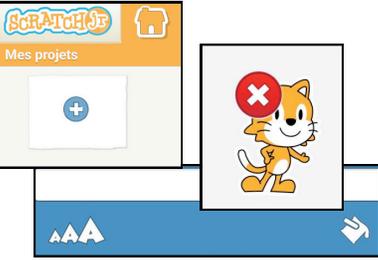
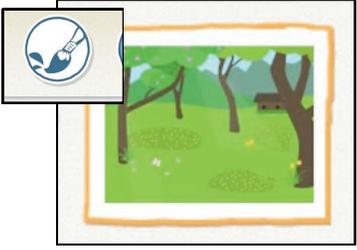
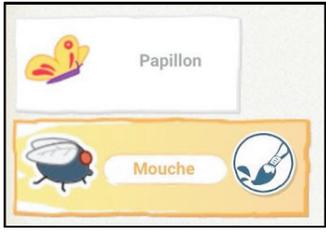
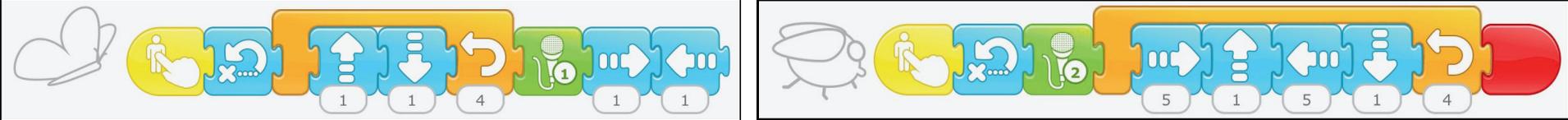


Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

Sous l'océan

1	2	3	4
			
5			

Les points perdus

1	2	3	4	5
				
6				

Joyeuses Pâques!



Intention : Créer une carte de souhaits animée pour la fête de Pâques.



Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

Perdu dans l'espace

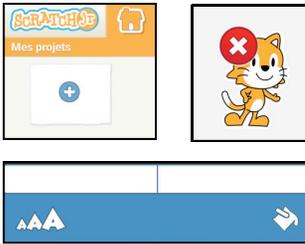
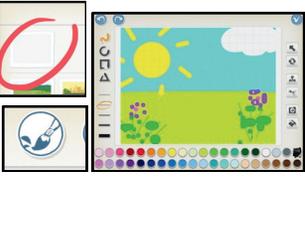
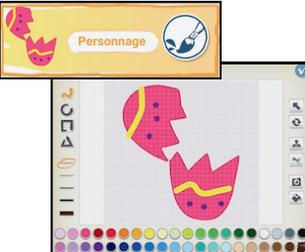
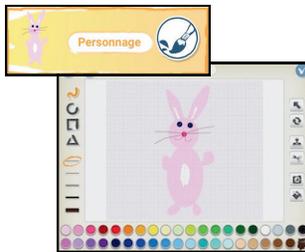
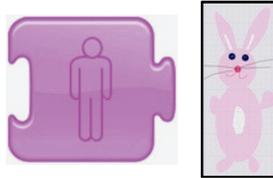


Intention : Créer une saynète avec un astronaute et sa fusée.

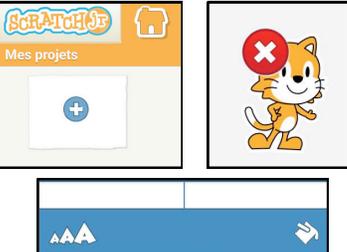
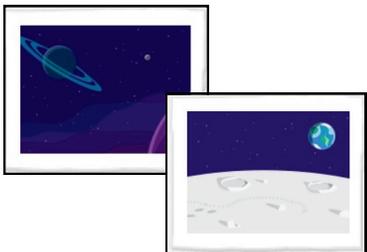
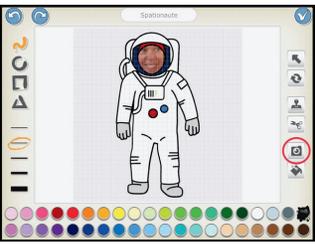
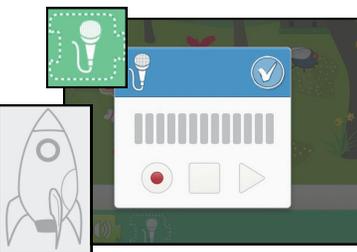


Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

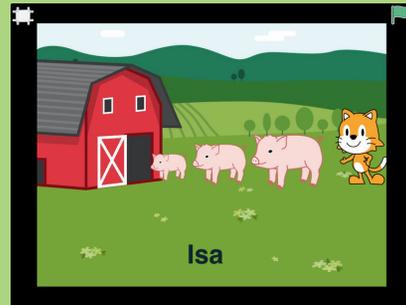
Joyeuses Pâques!

1	2	3	4	5	6
					
<p>7</p> 					

Perdu dans l'espace

1	2	3	4	5
				
<p>6</p>  				

C'est l'heure de rentrer!



Intention : Créer une saynète où Scratch fait entrer une famille d'animaux dans la ferme.



Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

Circulez!

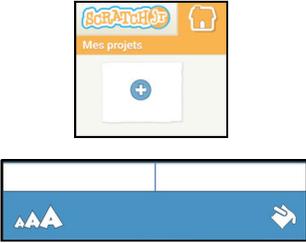
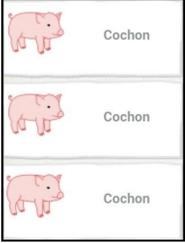
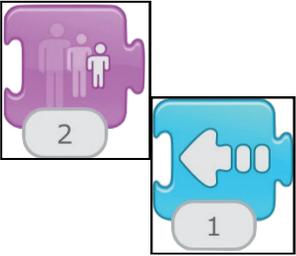


Intention : Créer une saynète où des autos et des vélos se promènent.

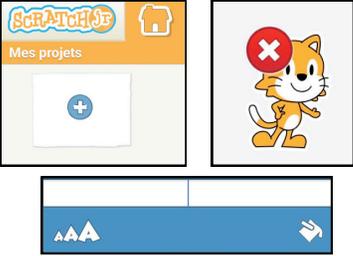
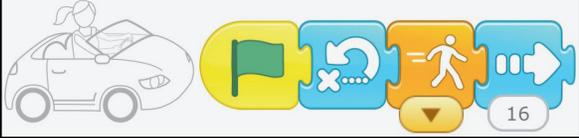
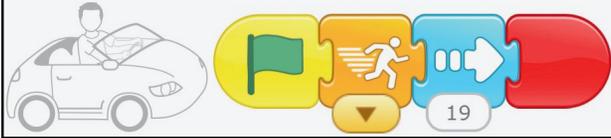
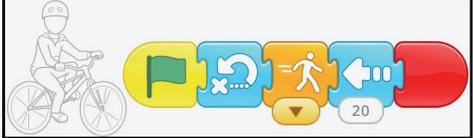


Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

C'est l'heure de rentrer!

1	2	3	4	5
				
				

Circulez!

1	2	3	4	5
				
				

Mon coeur bat pour toi



Intention : Créer une carte interactive pour déclarer son amour à papa et maman.



SCRATCH JR

Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

Scratch joue au ballon-panier



Intention : Créer une scène de jeu de ballon au gymnase.

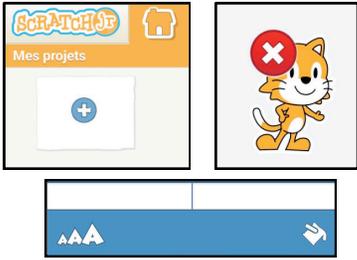


SCRATCH JR

Si le code QR ne fonctionne pas, rafraîchissez votre page ou recommencez!

Mon coeur bat pour toi

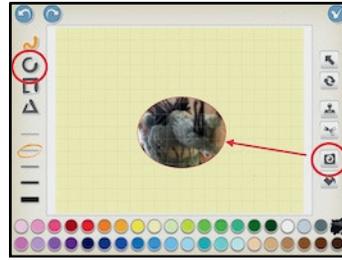
1



2



3



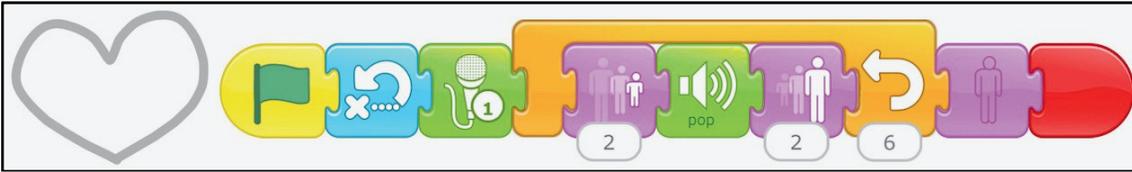
4



5

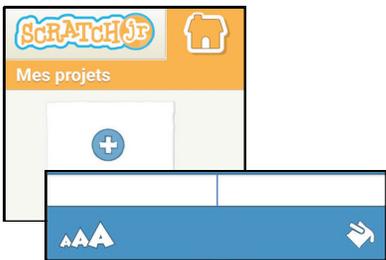


6



Panier!

1



2



3



4



5



6

