
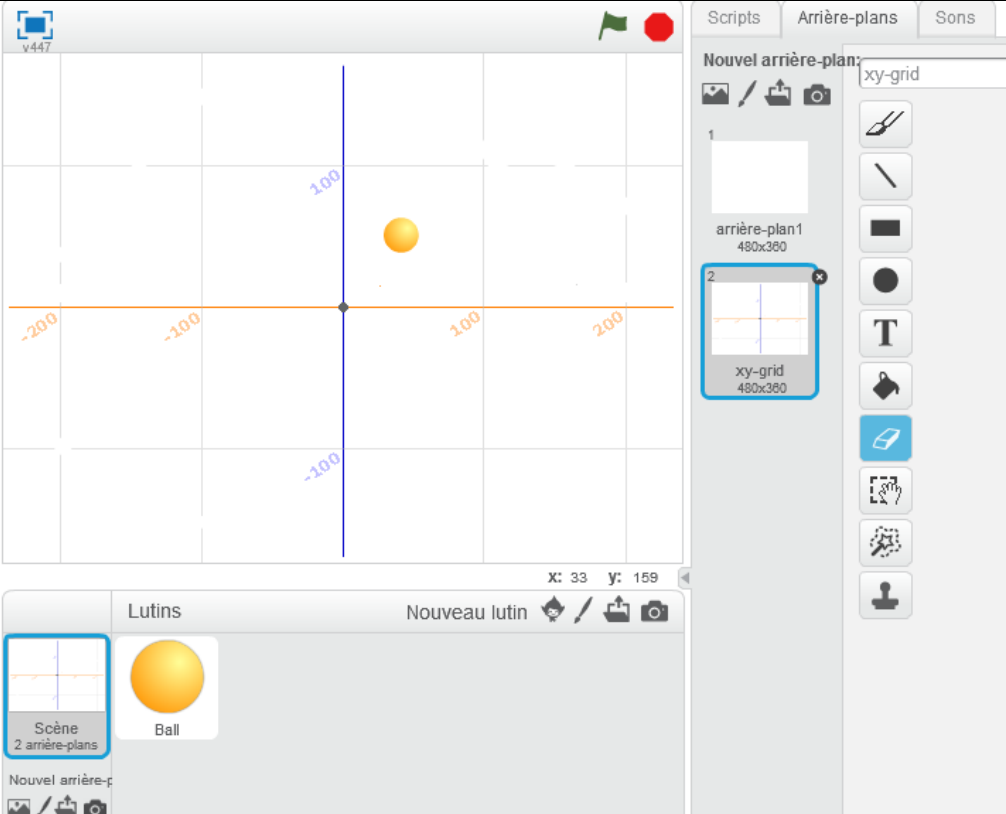

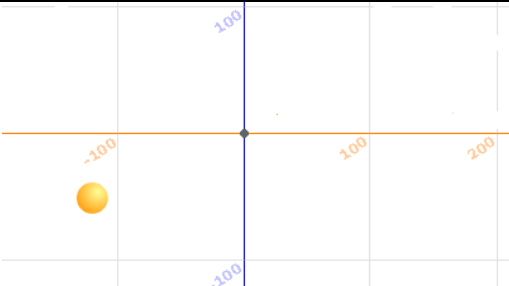
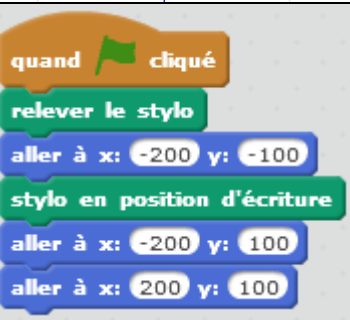


## Fiche Scratch n°1

<p><b>1. Préparation</b></p> <p>Supprime le lutin "chat" ( clic droit )</p> <p>Va chercher le lutin "ball" et réduis sa taille avec le  bouton :</p> <p>Choisis l'arrière plan "xy-grid" et utilise la gomme pour obtenir l'écran ci-contre.</p>	
<p><b>2. Un 1er programme</b></p> <p>Essaie le programme ci-contre pour le lutin "ball"</p>	
<p><b>3. On se repère :</b></p> <p>Modifie le programme pour obtenir à peu près ceci :</p>	
<p><b>4. On dessine</b></p> <p>Essaie et complète le programme ci-contre pour obtenir un rectangle.</p>	
<p><b>5. La cible</b></p> <p>Ecris un programme qui dessine cette cible multicolore</p>	