



Programmer avec Scratch2

Au collège nous utilisons un logiciel de programmation Scratch2, vous pouvez le télécharger gratuitement à partir du lien suivant : <https://scratch.mit.edu/scratch2download/>

Pour jouer ou améliorer les jeux suivants il faut cliquer sur le lien puis cliquer sur **Voir à l'intérieur**, puis cliquer sur **Fichier**, puis cliquer sur **Télécharger dans votre ordinateur** (sinon tout est au ralenti)

Voici quelques jeux dont un a été créé par une élève de 6e (Leyla)

- **Foot à 2**
 - <https://scratch.mit.edu/projects/167533509/>
- **Rover sur Mars**
 - <https://scratch.mit.edu/projects/167534772/>
- **Fusée**
 - <https://scratch.mit.edu/projects/167533728/>
- **Ping-pong**
 - <https://scratch.mit.edu/projects/167534452/>
- **Le crabe**
 - <https://scratch.mit.edu/projects/167534021/>
- **Labyrinthe**
 - <https://scratch.mit.edu/projects/167534233/>

Vous trouverez d'autres idées sur le site de la main à la pâte : <http://www.fondation-lamap.org/fr/page/34537/1-2-3-codez-espace-eleves>

Document joint

 TUTORIEL Scratch2 (PDF de 97.4 ko)



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.