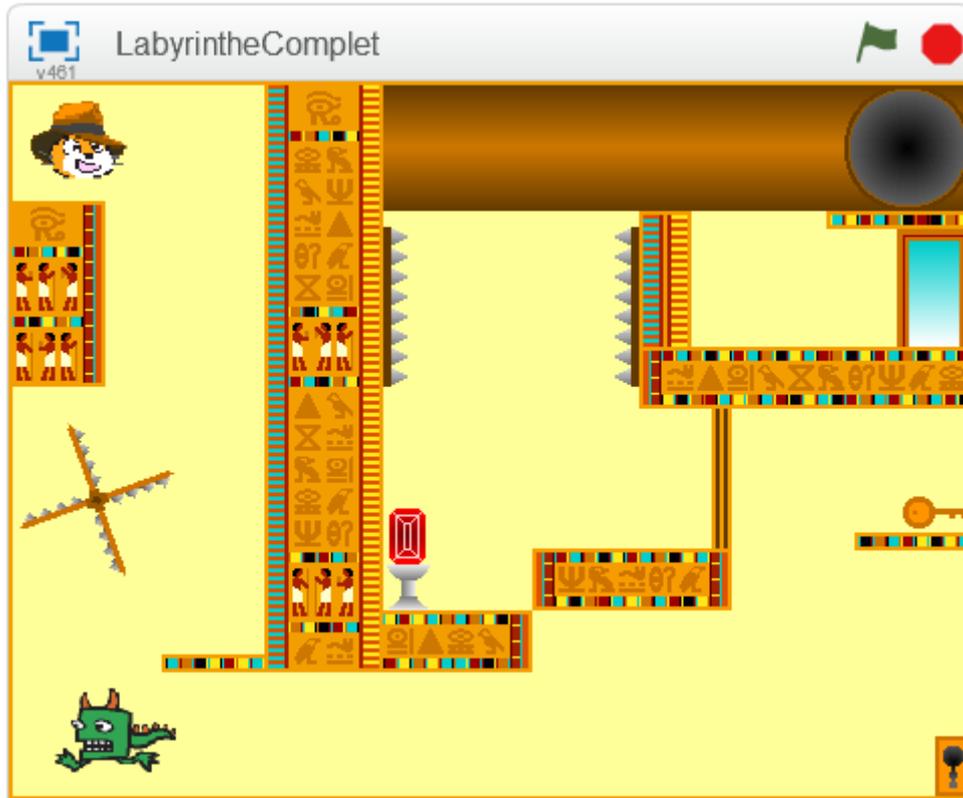


Le labyrinthe de la pyramide de Kéops



- J'ai envoyé un fichier zip contenant les ressources du jeu : images des arrière-plans, et les lutins avec juste leurs costumes. Ces ressources proviennent du livre : Super Scratch programming adventure ! paru avec la première version 1.4 de Scratch.



- Indy-cat cherche son chemin dans la pyramide. Il est à la recherche de la magnifique pierre précieuse enfermée dans la salle du trésor. Pour atteindre cette salle, il doit aller chercher la clé, puis mettre cette clé dans la serrure. Il ne doit ni toucher les parois de la pyramide, ni les obstacles : tourniquet, petit monstre, pierre, murs coulissants. La sortie de la pyramide est la porte bleue en haut à droite de la scène. Lorsque la clé est dans la serrure le mur qui ferme la salle coulisse vers le haut. Lorsque Indy-cat prend la pierre précieuse le mur droit se met à se déplacer à l'horizontal et la pierre à rouler. L'aventurier se déplace avec les 4 flèches.
- A partir de ce scénario, les enfants (CE1-CM1) se sont débrouillés tout seuls.
- A noter : j'ai préféré qu'ils testent l'appuie sur les touches les unes après les autres dans la boucle de jeu, afin qu'un « stop tout » arrête vraiment le jeu. Cela n'est pas le cas lorsqu'on utilise les évènements : .
- Ma contribution au programme : Faire scintiller la pierre précieuse.