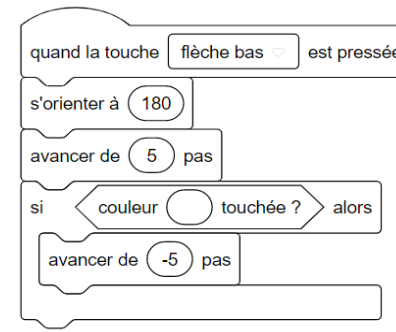
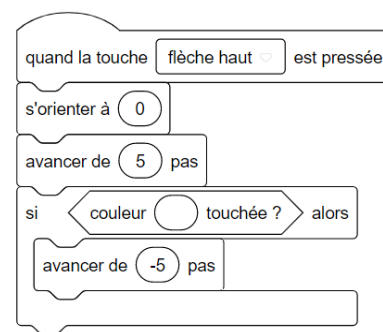
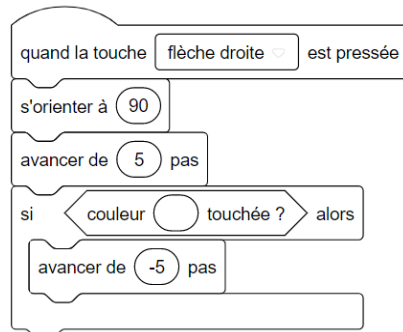
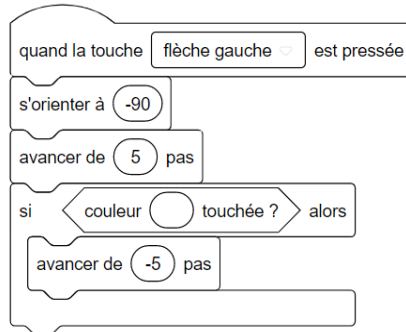
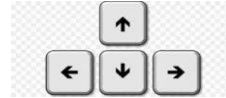


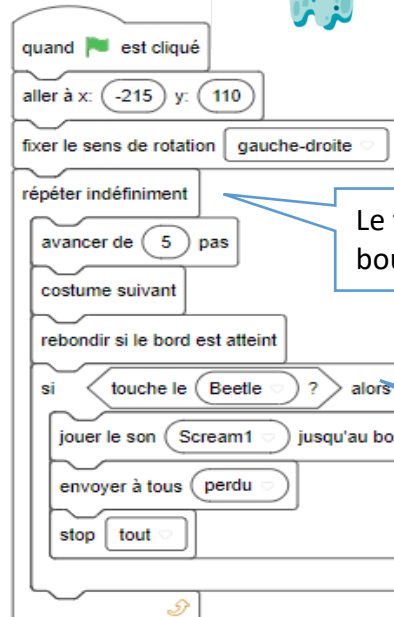


Pour utiliser scratch en ligne accéder à <https://scratch.mit.edu/>

Déplacements dans le labyrinthe : L'insecte



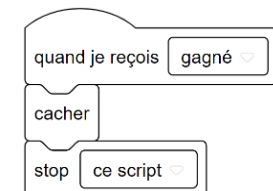
Le fantôme – Le dragon :



Le fantôme reste en mouvement et ne s'arrête jamais, donc on peut utiliser la boucle « **répéter indéfiniment** » qui se trouve dans la rubrique « **contrôle** »

Si l'insecte est touché alors :

- Arrêter le jeu.

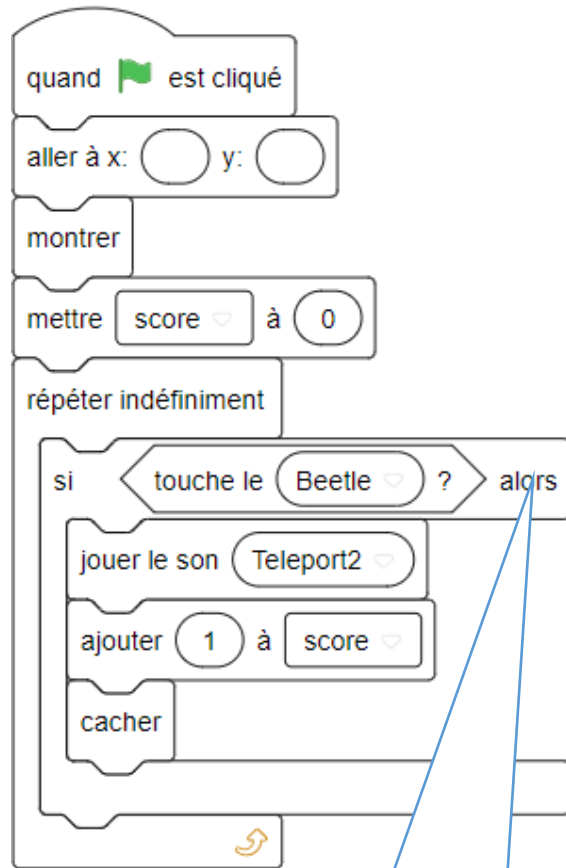


Quand le fantôme reçoit le message Gagné :

- Cacher le fantôme.
- Arrêter le jeu.



Les cœurs à récupérer

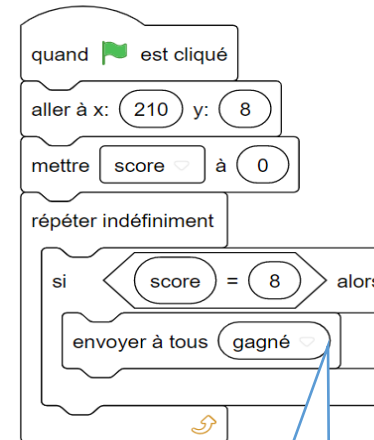


Si l'insecte est touché alors :

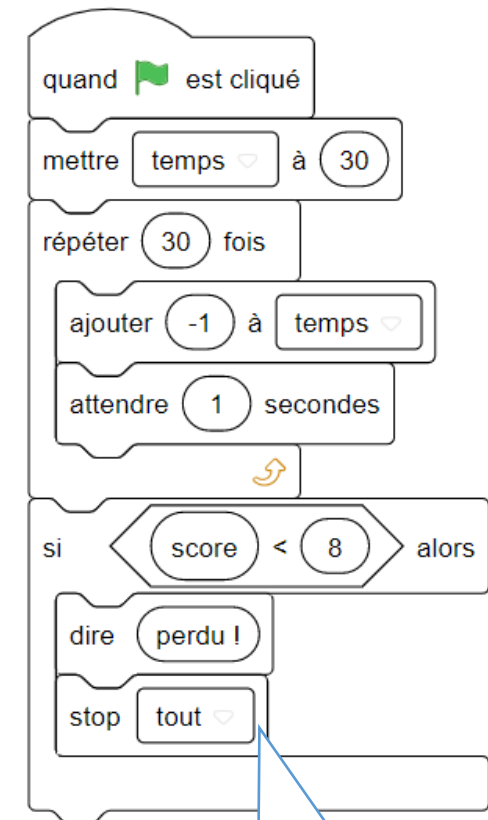


Insecte : Le Score

Le temps



La commande « **envoyer à tous** » permet d'envoyer un message à tous les lutins



Le joueur perd la partie après 30 sec

♣ Pour utiliser scratch en ligne accéder à <https://scratch.mit.edu/>