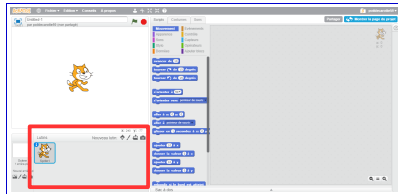


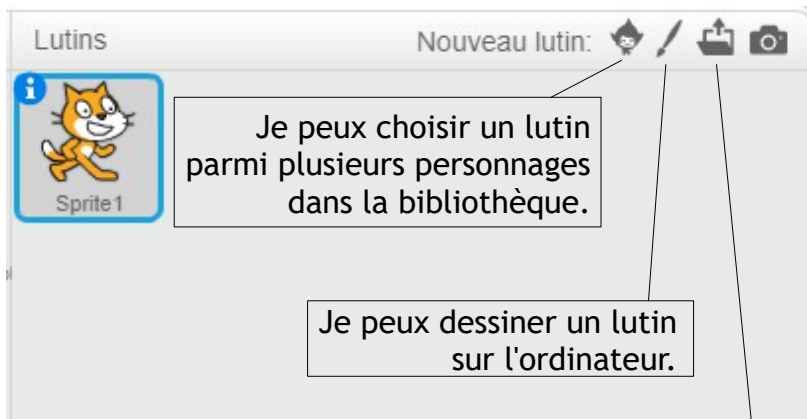
LES LUTINS

Ajout et suppression



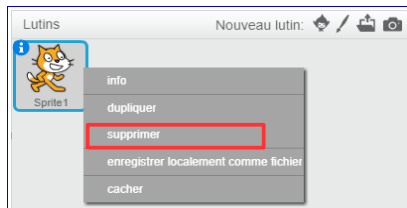
Lorsque j'ouvre un nouveau projet, mon lutin (ou personnage) est le chat Scratch.

Pour choisir un autre lutin,



Je peux choisir une image enregistrée dans mon ordinateur.

Pour supprimer un lutin, j'appuie sur le clic droit de la souris et je choisis « supprimer ».



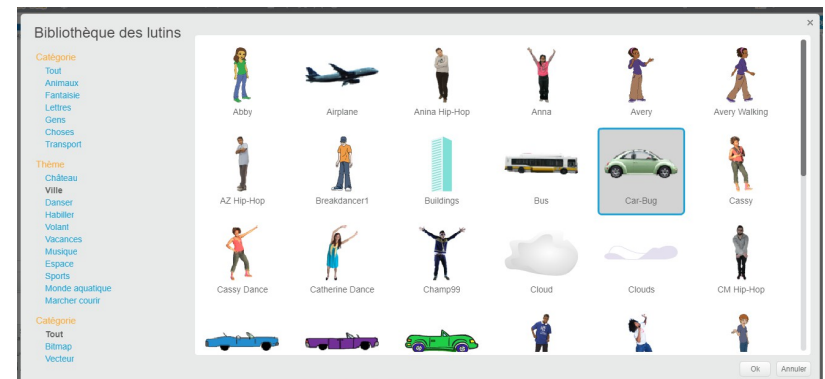
A TOI DE JOUER !

1. La bibliothèque

Ouvre un nouveau projet dans « Scratch ».

- Supprime le lutin « Scratch ».
- Choisis un nouveau lutin dans la bibliothèque.

Dans le thème « ville », sélectionne la voiture verte « car bug ».



2. Le dessin

Sur le même projet, choisis d'ajouter un lutin en le dessinant.

Utilise la souris pour dessiner un lutin (personnage ou objet).

Amuse-toi à utiliser les couleurs.