



## Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative avec Scratch

Défi Histoire à Coder Etape 5 - Utiliser le bloc "quand je suis touché" pour démarrer un programme..

### Objectif(s) :

Utiliser le bloc "quand je suis touché" pour démarrer un programme..

### Principe

- Quand Scratch touche la souris, la course poursuite commence.
- Quand la chauve-souris touche les personnages, ils sont séparés



### Vidéo du résultat attendu pour les étapes 4 et 5

Défis 4 et 5 : la course-poursuite avec changement de décor, l'instruction conditionnelle et les blocs capteurs

### J'écris/Je dicte le code avec des mots/des phrases :

**Je dessine/Je code/J'écris le programme en  
Scratch :**