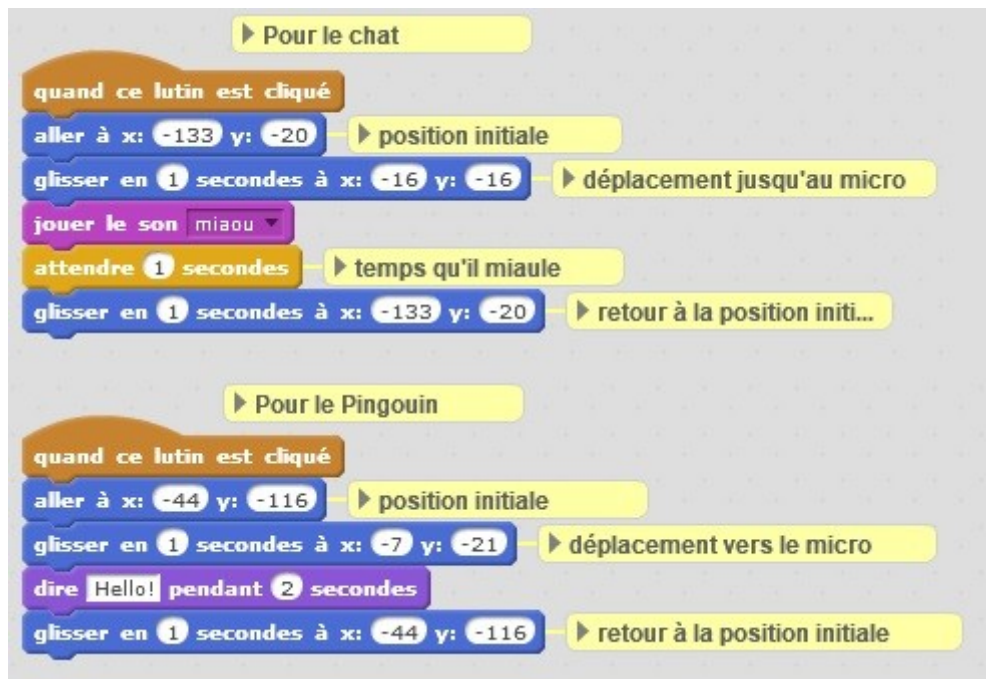
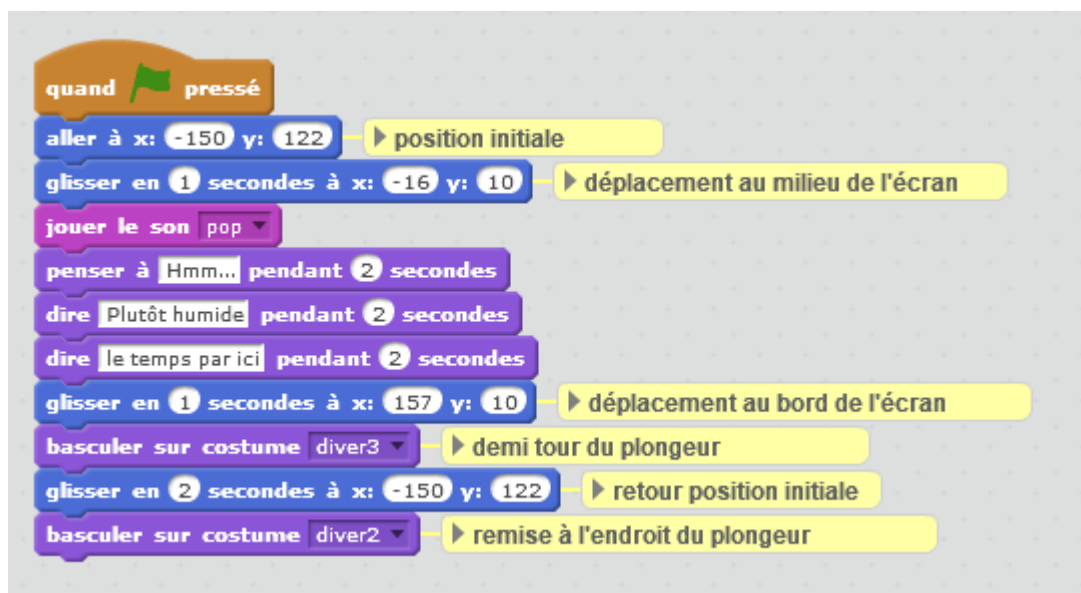


Act 1 et 2 :



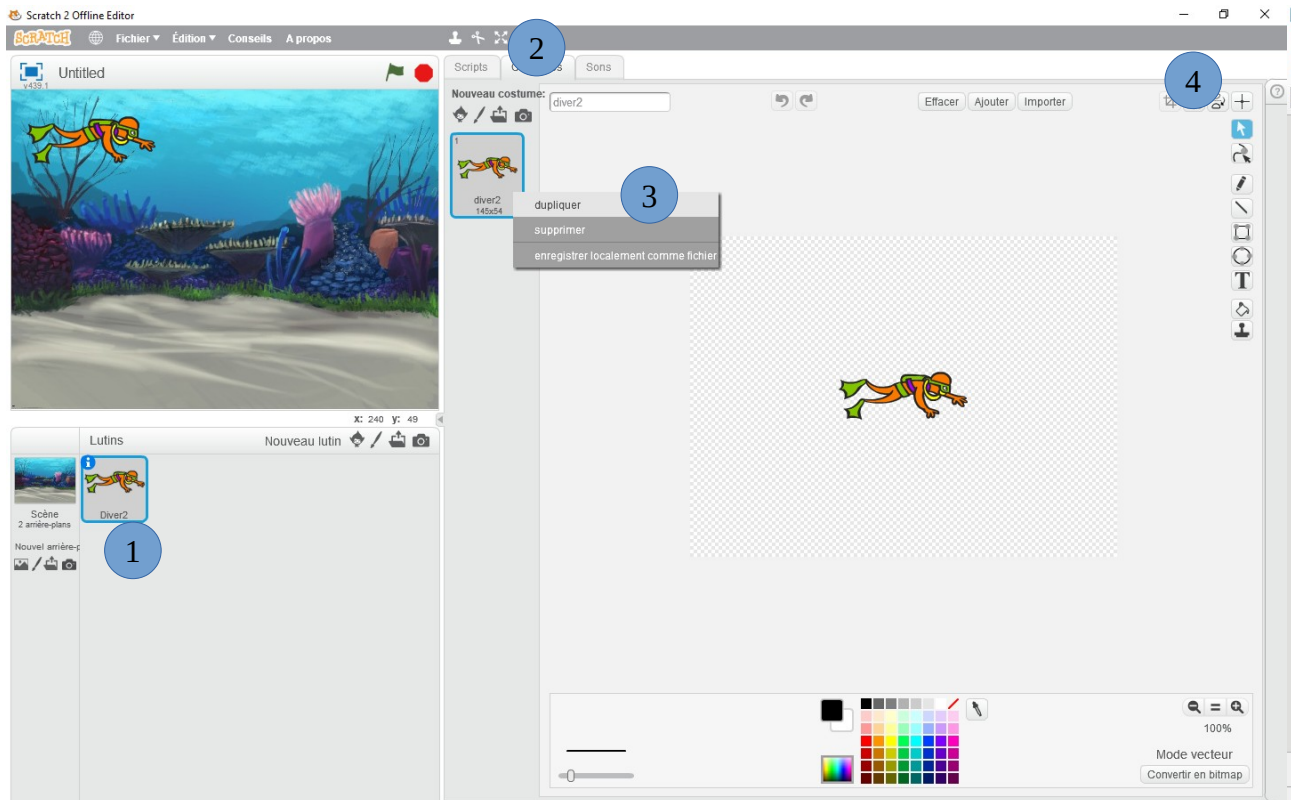
The image shows two Scratch scripts. The first script, titled 'Pour le chat', starts with 'quand ce lutin est cliqué', followed by 'aller à x: -133 y: -20' (labeled 'position initiale'), 'glisser en 1 secondes à x: -16 y: -16' (labeled 'déplacement jusqu'au micro'), 'jouer le son miaou', 'attendre 1 secondes' (labeled 'temps qu'il miaule'), and 'glisser en 1 secondes à x: -133 y: -20' (labeled 'retour à la position initi...'). The second script, titled 'Pour le Pingouin', starts with 'quand ce lutin est cliqué', followed by 'aller à x: -44 y: -116' (labeled 'position initiale'), 'glisser en 1 secondes à x: -7 y: -21' (labeled 'déplacement vers le micro'), 'dire Hello! pendant 2 secondes', and 'glisser en 1 secondes à x: -44 y: -116' (labeled 'retour à la position initiale').

Act 3 :



The image shows a Scratch script titled 'Act 3'. It starts with 'quand flag pressé', followed by 'aller à x: -150 y: 122' (labeled 'position initiale'), 'glisser en 1 secondes à x: -16 y: 10' (labeled 'déplacement au milieu de l'écran'), 'jouer le son pop', 'penser à Hmm... pendant 2 secondes', 'dire Plutôt humide pendant 2 secondes', 'dire le temps par ici pendant 2 secondes', 'glisser en 1 secondes à x: 157 y: 10' (labeled 'déplacement au bord de l'écran'), 'basculer sur costume diver3' (labeled 'demi tour du plongeur'), 'glisser en 2 secondes à x: -150 y: 122' (labeled 'retour position initiale'), and 'basculer sur costume diver2' (labeled 'remise à l'endroit du plongeur').

Symétrie du plongeur



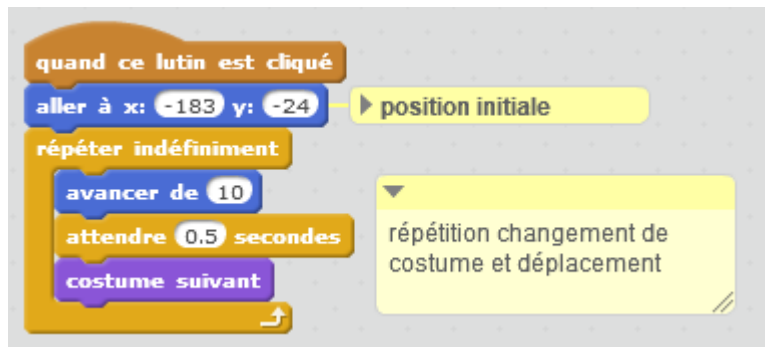
Act 4 et 5 :



Act 6 :



Act 7

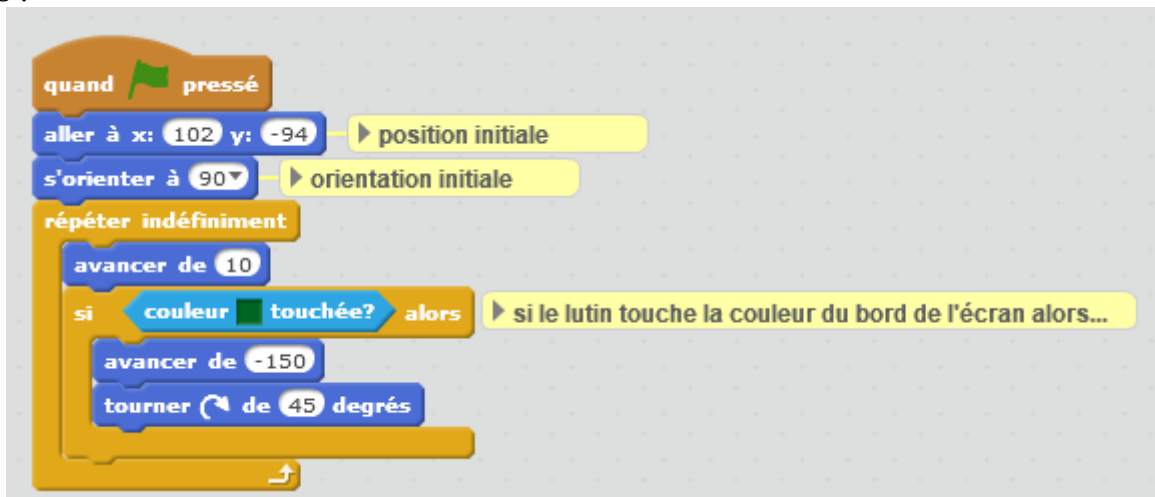


```
quand ce lutin est cliqué
  aller à x: -183 y: -24
  répéter indéfiniment
    avancer de 10
    attendre 0,5 secondes
    costume suivant
```

position initiale

répétition changement de costume et déplacement

Act 8 :



```
quand flag verte pressée
  aller à x: 102 y: -94
  s'orienter à 90
  répéter indéfiniment
    avancer de 10
    si couleur verte touchée? alors
      avancer de -150
      tourner de 45 degrés
```

position initiale

orientation initiale

si le lutin touche la couleur du bord de l'écran alors...

Act 9 :



```
quand flag verte pressée
  demander Voulez-vous jouer avec moi ? et attendre
  si réponse = oui alors
    dire Le jeu va commencer pendant 2 secondes
  sinon
    dire Au revoir pendant 2 secondes
```