

**Fes una Targeta**



1. Plega-la per la meitat

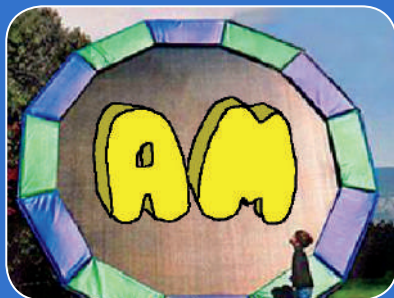


2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Targetes Anima el teu Nom



Anima les lletres del teu nom,  
inicials o paraula preferida.

## Targetes Anima el teu Nom

Prova aquestes targetes en qualsevol ordre:

- Clic de Colors
- Girs
- Fes un So
- Lletra Balladora
- Canvia de Mida
- Prem una Tecla
- Llisca pels Voltants

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)



Paquet de 7 targetes

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)



Paquet de 7 targetes

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Clic de Colors

Fes que una lletra canviï de color quan la cliques.



Anima el teu Nom

1

Scratch

## Clic de Colors

scratch.mit.edu

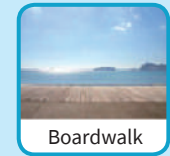
### PREPARA-HO



Tria una lletra de la Biblioteca de Personatges.



Escull un fons.



Menjar

Moda

Lletres

Per a veure només els personatges que són lletres, clica la categoria Lletres de la part superior de la Biblioteca de Personatges.

### AFEGEIX AQUEST CODI

quan es cliqui aquest personatge

augmenta l'efecte color en 25

Prova diferents nombres.

### PROVA-HO

Clica la teva lletra.



# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Girs

Fes que una lletra giri quan la cliques.

B

B

B

B

Anima el teu Nom

2

ScrATCH

## Girs

scratch.mit.edu

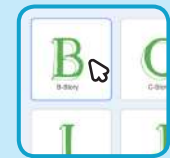
### PREPARA-HO



Vés a la Biblioteca de Personatges.

da Lletres

Clica la categoria Lletres



Tria una lletra.

### AFEGEIX AQUEST CODI



Prova diferents nombres.

### PROVA-HO

Clica la teva lletra.



### CONSELL

Clica aquest bloc per a resetejar la posició del personatge.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



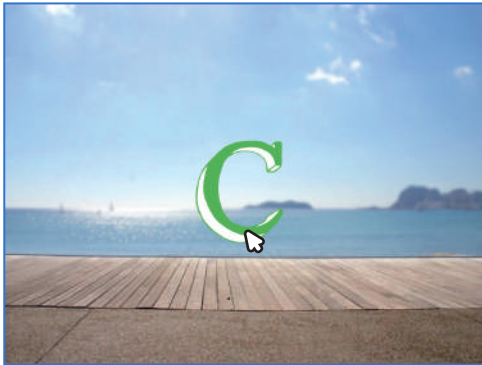
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Toca un So

Clica una lletra per a que soni un so.



Anima el teu Nom

3

Scratch

## Toca un so

scratch.mit.edu

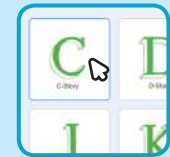
### PREPARA-HO



Vés a la Biblioteca de Personatges.

da Lletres

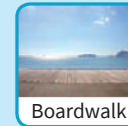
Clica la categoria Lletres.



Tria una lletra.



Escull un fons.



Boardwalk

Sons

Clica la pestanya Sons.



Tria un So.

### AFEGEIX AQUEST CODI

Codi

Clica la pestanya Codi.



Tria un so del menú.

### PROVA-HO

Clica la teva lletra.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



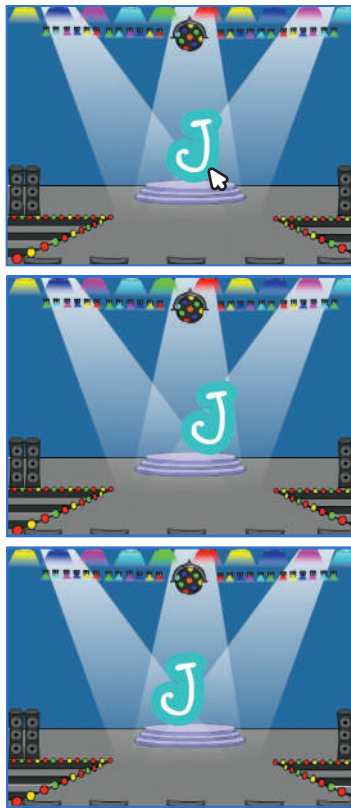
3. Retalla per la línia

# Lletra Balladora

## Lletra Balladora

scratch.mit.edu

Fes que una lletra segueixi el ritme.



Anima el teu Nom

4

Scratch

### PREPARA-HO



Escull un fons.



Stage



Tria una lletra de la Biblioteca de Personatges.



Clica el botó Extensions  
(al marge inferior esquerre).



Aleshores clica Música  
per a afegir els blocs de música.

### AFEGEIX AQUEST CODI

Escriu un signe  
"menys" per a  
moure't enrere.



Escull un tambor  
diferent del menú.

### PROVA-HO

Clica la teva lletra.



## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Canvia de Mida

Fes que una lletra augmenti de mida  
i després s'encongeixi.

E

E

E

E

Anima el teu Nom

5

Scratch

# Canvia de Mida

scratch.mit.edu

## PREPARA-HO



Vés a la Biblioteca de  
Personatges.

da Lletres

Clica la categoria Lletres



Tria una lletra.

## AFEGEIX AQUEST CODI



Escriu un signe "menys"  
per a fer-lo més petit.

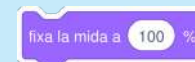
## PROVA-HO

Clica la teva lletra.



## CONSELL

Clica aquest bloc per a restablir-ne la mida.



# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Prem una Tecla

Prem una tecla per a fer canviar la teva lletra.



Anima el teu Nom

6

Scratch

## Prem una Tecla

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Escull un Fons.



Tria una lletra de la Biblioteca de Personatges.



### AFEGEIX AQUEST CODI



Prova diferents nombres.

### PROVA-HO



Prem la tecla espai.

### CONSELL



Pots escollir una tecla diferent del menú. Després, prem aquella tecla!



## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Llisca pels Voltants

Fes que una lletra llisqui  
suaument d'un lloc a un altre.



Anima el teu Nom

7

Scratch

# Llisca pels Voltants

scratch.mit.edu

## PREPARA-HO



Escull un fons.



Jurassic



Tria una lletra de la  
Biblioteca de Personatges.



## AFEGEIX AQUEST CODI

quan es cliqui aquest personatge

llisca en 1 segons fins a x: 10 y: 100  
llisca en 1 segons fins a x: 40 y: -130  
llisca en 1 segons fins a x: 10 y: 100

Prova diferents nombres.

## PROVA-HO

Clica la teva lletra per a començar.



## CONSELL



Quan mous un personatge, la seva posició **x** i **y** canvien.

**x** és la posició d'esquerra a dreta.

**y** és la posició de dalt a baix.





## Targetes Anima un Personatge



Dona vida a personatges  
amb animacions.

## Targetes Anima un Personatge

Prova aquestes targetes en qualsevol ordre:

- Mou-te amb les Fletxes
- Fes Saltar un Personatge
- Tecles d'Acció
- Llisca de Punt a Punt
- Animació que Camina
- Vola pel Voltant
- Animació que Parla
- Dibuixa una Animació

## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Mou-te amb les Fletxes

Utilitza les tecles de fletxes per a moure el teu personatge pels voltants.



Anima un Personatge

1

Scratch

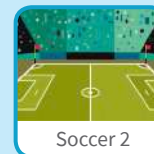
# Mou-te amb les Fletxes

scratch.mit.edu

## PREPARA-HO



Escull un fons.



Soccer 2



Tria un personatge.

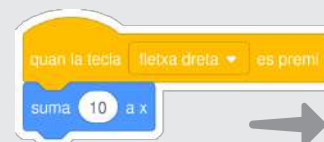


Pico Walking

## AFEGEIX AQUEST CODI

### Canvia la x

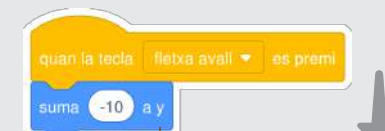
Mou el teu personatge d'un costat a l'altre.



Escriu un signe "menys" per a moure't a l'esquerra.

### Canvia la y

Mou el teu personatge amunt i avall.



Escriu un signe "menys" per a moure't cap avall.

## PROVA-HO



Prem les tecles de fletxes del teu teclat per a moure el teu personatge per tot arreu.

## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Fes Saltar un Personatge

Prem una tecla per saltar amunt i avall.



Anima un Personatge

2

Scratch

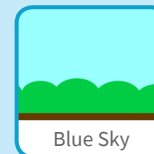
# Fes Saltar un Personatge

scratch.mit.edu

## PREPARA-HO



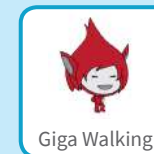
Escull un fons



Blue Sky

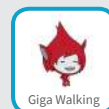


Tria un personatge



Giga Walking

## AFEGEIX AQUEST CODI



Giga Walking



Escriu quina alçada vols saltar.

Escriu un signe "menys" per a tornar avall.

## PROVA-HO



Prem la tecla espai del teu teclat.

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Tecla d'Acció

Anima un personatge quan es premi una tecla.



Anima un personatge

3

Scratch

## Tecla d'Acció

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Tria un personatge amb diversos vestits, com en Max.



Vestits

Clica la pestanya Vestits per a veure els altres vestits del teu personatge.

(Alguns personatges només tenen un vestit.)

### AFEGEIX AQUEST CODI

Codi

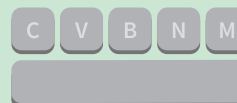
Clica la pestanya Codi.



— Tria un vestit.

— Escull un vestit diferent.

### PROVA-HO



Prem la tecla espai del teu teclat.

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Lliscador de Punt a Punt

Fes que un personatge  
llisqui d'un punt a un altre.



Anima un personatge

4

Scratch

# Lliscador de Punt a Punt

scratch.mit.edu

## PREPARA-HO



Escull un fons.



Nebula



Tria un personatge.



Rocketship

## AFEGEIX AQUEST CODI



Rocketship



Estableix el punt d'inici.

Marca un altre punt on  
lliscar.

Assenyalat el punt final.

## PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



## CONSELL



Quan mou un personatge, les  
seves posicions x i y s'actualitzaran  
a la paleta de blocs.



# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Animació que Camina

Anima un personatge fent-lo córrer o caminar.



Anima un personatge

5

Scratch

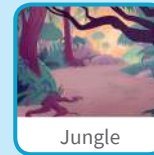
## Animació que Camina

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Escull un fons.



Jungle



Tria un personatge que camini o corri.



Unicorn Running

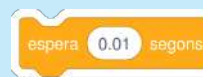
### AFEGEIX AQUEST CODI



Unicorn Running



### CONSELL



Si vols alentir l'animació, prova d'afegir un bloc d'espera dins del bloc repeteix.

### PROVA-HO



Clica la bandera verda per a començar.

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Vola pel Voltant

Fes que un personatge bati les seves ales mentre creua l'escenari.



Anima un Personatge

6

SCRATCH

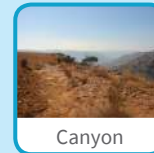
## Vola pel Voltant

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Escull un fons.



Canyon



Tria un Parrot, o un altre personatge volador.



Parrot

### AFEGEIX AQUEST CODI

#### Llisca a través de la pantalla



#### Bat les ales



### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.





# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Animació que Parla

Fes que un personatge parli.



Anima un Personatge

7

SCRATCH

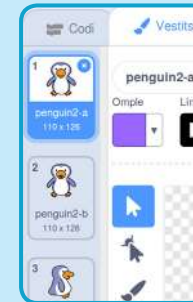
## Animació que Parla

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Tria Penguin 2



Clica la pestanya Vestits per a veure els altres vestits del teu personatge.

(Alguns personatges només tenen un vestit.)

### AFEGEIX AQUEST CODI



Clica la pestanya Codi.



Escriu què vols que digui el teu personatge.



Tria un vestit.

Escull-ne un altre.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



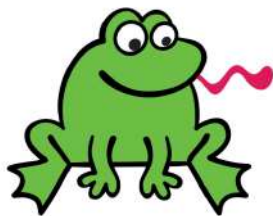
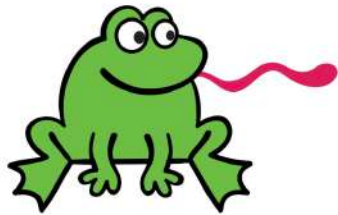
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Dibuixa una Animació

Edita els vestits d'un personatge per a crear la teva pròpia animació.



Anima un personatge

8

Scratch

# Dibuixa una Animació

scratch.mit.edu

## PREPARA-HO



Tria un personatge.



Frog

### Vestits

Vés a la pestanya Vestits.



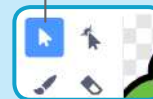
Fes clic al botó dret per a duplicar-ho.  
(En un Mac control + clic)

Ara hauries de tenir dos vestits idèntics.

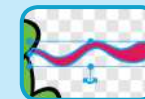


Clica un vestit per a seleccionar-lo i edita'l.

Clica l'eina Selecciona.



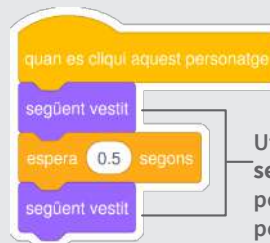
Selecciona una part del vestit per a encongir-lo o allargar-lo.



Mou l'àncora per a rotar un objecte que hagis seleccionat.



## AFEGEIX AQUEST CODI



Utilitza el bloc següent vestit per animar el teu personatge.

## PROVA-HO



Clica la bandera verda per a començar.

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Dibuixa una Animació

scratch.mit.edu

## Dibuixa una Animació

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Tria un personatge.



Frog

#### Vestits

Vés a la pestanya Vestits.



Fes clic al botó dret per a duplicar-ho.  
(En un Mac control + clic)

Ara hauries de tenir dos vestits idèntics.



Clica un vestit per a seleccionar-lo i edita'l.



Tria un personatge.



Frog

#### Vestits

Vés a la pestanya Vestits.



Fes clic al botó dret per a duplicar-ho.  
(En un Mac control + clic)

Ara hauries de tenir dos vestits idèntics.



Clica un vestit per a seleccionar-lo i edita'l.

Clica l'eina Selecciona.



Selecciona una part del vestit per a encongir-lo o allargar-lo.



Mou l'àncora per a rotar un objecte que hagis seleccionat.



Clica l'eina Selecciona.



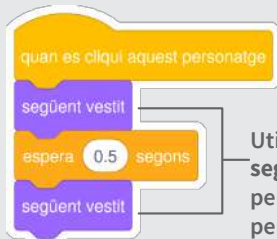
Selecciona una part del vestit per a encongir-lo o allargar-lo.



Mou l'àncora per a rotar un objecte que hagis seleccionat.



### AFEGEIX AQUEST CODI



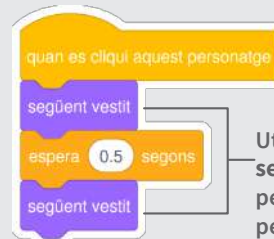
Utilitza el bloc següent vestit per animar el teu personatge.

### PROVA-HO



Clica la bandera verda per a començar.

### AFEGEIX AQUEST CODI



Utilitza el bloc següent vestit per animar el teu personatge.

### PROVA-HO



Clica la bandera verda per a començar.

## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat

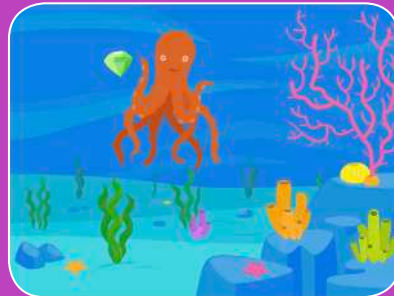
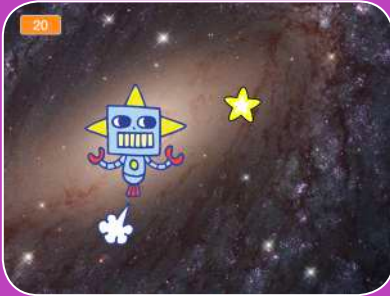


2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

### Targetes Joc d'Atrapar



Crea un joc en què persegueixis un personatge per a obtenir punts.

### Targetes Joc d'Atrapar

Utilitza aquestes targetes en aquest ordre:

1. Mou-te a esquerra i dreta
2. Mou-te amunt i avall
3. Atrapa una Estrella
4. Toca un So
5. Afegeix Puntuació
6. Apuja el Nivell!
7. Missatge de Victòria

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)



Paquet de 7 targetes

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)



Paquet de 7 targetes

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



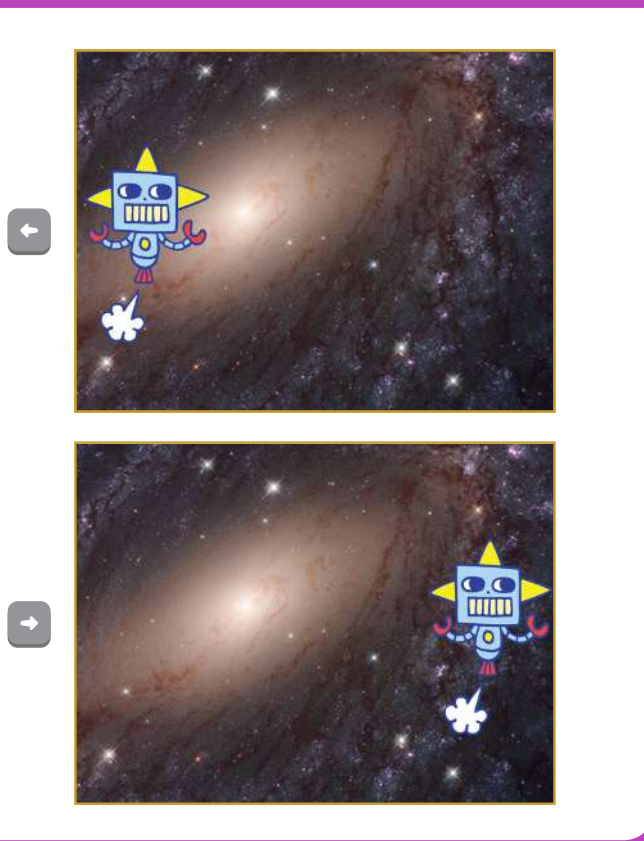
3. Retalla per la línia

## Mou-te a Esquerra i Dreta

## Mou-te a Esquerra i Dreta

scratch.mit.edu

Prem les tecles de les fletxes per a moure't a dreta i esquerra.



Joc d'atrapar

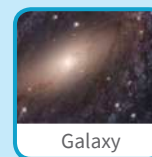
1

Scratch

### PREPARA-HO



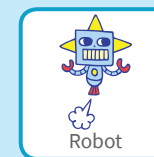
Escull un fons.



Galaxy

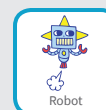


Tria un personatge.



Robot

### AFEGEIX AQUEST CODI



Escull fletxa dreta.



Escull fletxa esquerra.

Escriu un signe "menys" per a moure't cap a l'esquerra.

### PROVA-HO

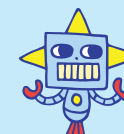
Prem les tecles de fletxes.



### CONSELL

x és la posició a l'Escenari d'esquerra a dreta.

Escriu un nombre negatiu per a moure't a l'esquerra.



Escriu un nombre positiu per a moure't a la dreta.





Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Mou-te Amunt i Avall

## Mou-te Amunt i Avall

scratch.mit.edu

Prem les tecles de fletxes per a moure't amunt i avall.

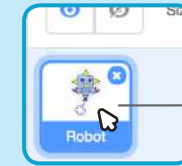


Joc d'atrapar

2

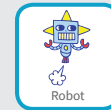
Scratch

### PREPARA-HO



Clica el teu personatge per a escollir-lo.

### AFEGEIX AQUEST CODI



Escull **fletxa amunt**.

Usa **suma a y** per moure't cap amunt.



Escull **fletxa avall**.

Escriu un signe "menys" per moure't cap avall.

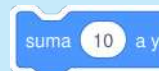
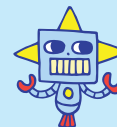
### PROVA-HO

Prem les tecles de fletxes.

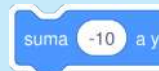


### CONSELL

y és la posició a l'Escenari de dalt a baix.



Escriu un nombre positiu per a moure't cap amunt.



Escriu un nombre negatiu per a moure't cap avall.

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



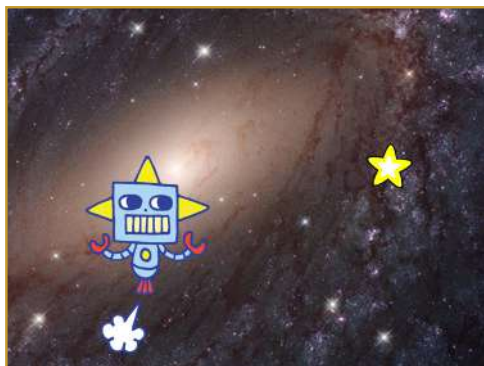
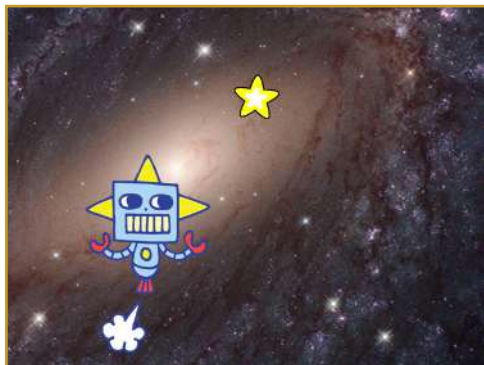
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Atrapa una Estrella

Afegeix un personatge a atrapar.



Joc d'atrapar

3

ScrATCH

## Atrapa una Estrella

scratch.mit.edu

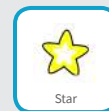
### PREPARA-HO



Tria un personatge a perseguir, com l'estrella.



### AFEGEIX AQUEST CODI



quan la  es cliqui

per sempre

llisca en  segons fins a

Escriu un nombre petit (com 0.5) per a fer-lo lliscar més ràpidament.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Clica la senyal de Stop per a parar.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Toca un So

Fes sonar un so quan el teu personatge toqui l'estrella.



Joc d'atrapar

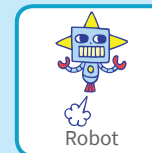
4

Scratch

## Toca un So

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Clica per a escollir el Robot.

Sons

Clica la pestanya de Sons.

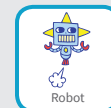


Escull un so de la Biblioteca de Sons, com Collect.

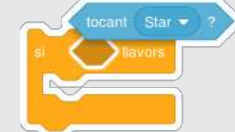
### AFEGEIX AQUEST CODI

Codi

Clica la pestanya Codi.



Insereix el bloc **tocant** en el bloc **si / llavors**.



### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Afegeix Puntuació

Aconsegueix punts quan toquis  
l'estrella.



Joc d'atrapar

5

Scratch

## Afegeix puntuació

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO

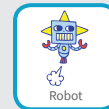
Tria **Variables**

Clica el botó  
**Crea una Variable.**



Anomena aquesta variable  
**Puntuació** i aleshores clica  
**D'acord.**

### AFEGEIX AQUEST BLOC



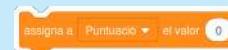
Seleccionat **Puntuació**  
del menú.



Afegeix aquest bloc per a  
reiniciar la puntuació.

Afegeix aquest bloc per a  
augmentar la puntuació.

### CONSELL



Usa el bloc **assigna a la meva variable** per a reiniciar la  
puntuació a zero.



Usa el bloc **augmenta la meva variable** per a augmentar  
la puntuació.

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



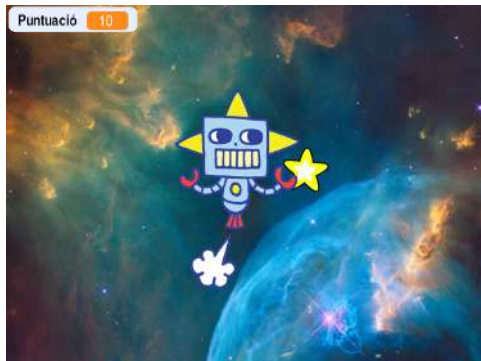
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Apuja el Nivell!

Vés al següent nivell.



Joc d'atrapar

6

Scratch

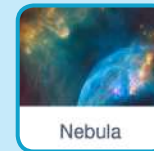
## Apuja el Nivell!

scratch.mit.edu

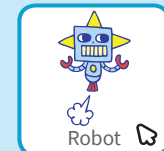
### PREPARA-HO



Escull un segon fons,  
com Nebula.



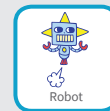
Nebula



Robot

Selecciona el personatge Robot.

### AFEGEIX AQUEST CODI



Insereix el bloc  
**Puntuació**  
al bloc **iguals**  
de la categoria  
Operadors.



Escull el teu primer fons.

Escull el fons al qual  
canviar.



Tria un so.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a iniciar el joc!



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Missatge de Victòria

Mostra un missatge quan vagis al següent nivell.



Joc d'atrapar

7

Scratch

# Missatge de Victòria

scratch.mit.edu

## PREPARA-HO



Clica el pinzell per a dibuixar un nou personatge.

Usa l'eina **Text** per a escriure un missatge, com ara "Nivell Superior!"



Pots canviar el color de la font, la mida i l'estil.

## AFEGEIX AQUEST CODI

NIVELL SUPERIOR  
Nivell Superior!



Amaga el missatge al començament.



Tria el fons pel següent nivell.

Mostra el missatge.

## PROVA-HO

Clica la bandera verda per a jugar el teu joc.



**Fes una Targeta**



1. Plega-la per la meitat

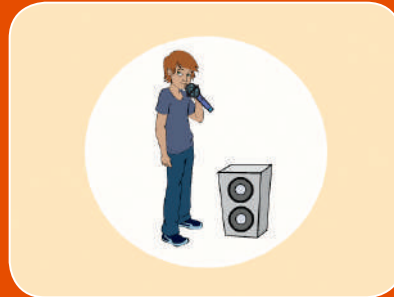
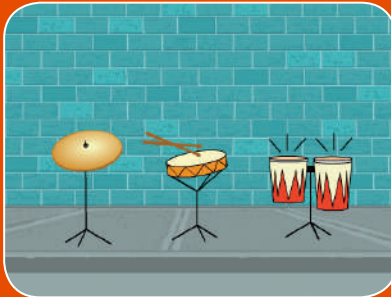


2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Targetes Fes Música



Tria instruments, afegeix sons  
i prem tecles per a tocar música.

## Targetes Fes Música

Prova aquestes targetes en qualsevol ordre:

- Toca el Timbal
- Crea un Ritme
- Anima un Timbal
- Fes una Melodia
- Toca una Acord
- Cançó Sorpresa
- Sons Vocals
- Enregistra Sons
- Toca una Cançó



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Toca un Timbal

Prem una tecla per a fer sonar un timbal.



Fes Música

1



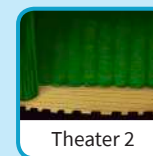
# Toca un Timbal

scratch.mit.edu

## PREPARA-HO



Escull un fons.



Theater 2



Tria un timbal.



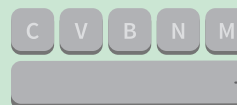
Drum

## AGFEGEIX AQUEST CODI



Tria el so que vulguis del menú.

## PROVA-HO



Prem la tecla espai del teu teclat.

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



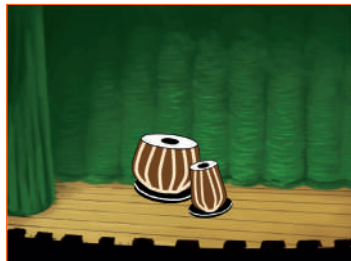
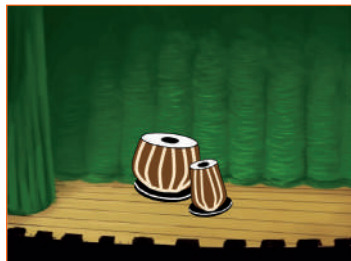
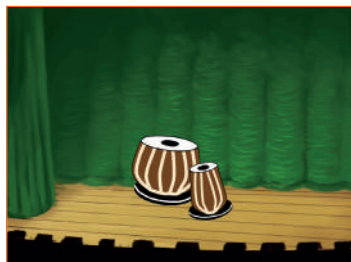
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Crea un Ritme

Toca un bucle de sons de timbal.



Fes Música

2

SCRATCH

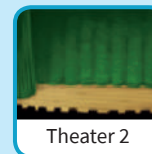
## Crea un Ritme

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Escull un fons.



Theater 2



Tria un timbal de la categoria Música.



Drum Tabla

Balla

Música

Espai

Per a veure només els personatges de música, clica la categoria Música de la part superior de la Biblioteca de Personatges.

### AFEGEIX AQUEST CODI



Escriu quants cops vols que es repeteixi.

Prova diferents nombres per a canviar el ritme.

### PROVA-HO

C V B N M

Prem la tecla espai del teu teclat.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Anima un Timbal

Canvia'n els vestits per animar-lo.



Fes Música

3

SCRATCH

## Anima un Timbal

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Tria un timbal.

Vestits

Clica la pestanya Vestits per veure'n els vestits.

Pots utilitzar l'eina de dibuix per a canviar colors.



### AFEGEIX AQUEST CODI

Codi

Clica la pestanya Codi.



Escull un so del menú.

### PROVA-HO



Prem la tecla fletxa esquerra.

## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



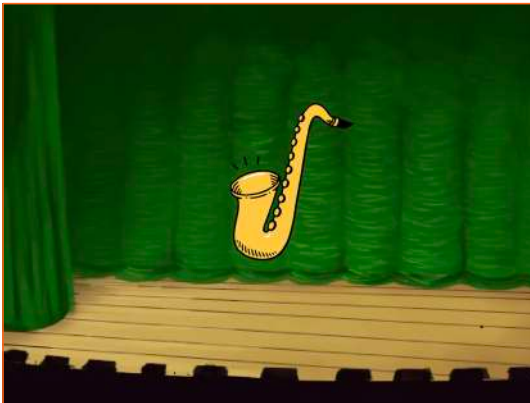
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Fes una Melodia

Toca una sèrie de notes.



Fes Música

4

SCRATCH

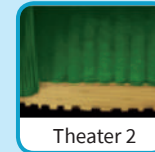
## Fes una Melodia

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Escull un fons.



Theater 2



Tria el saxòfon o un altre instrument.



Saxophone

### AFEGEIX AQUEST CODI



Escull **fletxa amunt** (o una altra tecla).

Tria diferents sons.

### PROVA-HO



Prem la tecla **fletxa amunt**.

## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



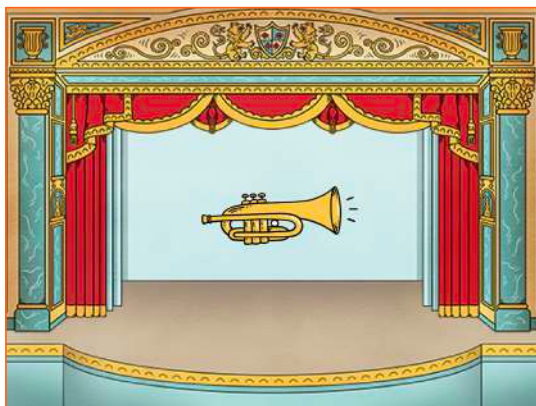
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Toca un Acord

Toca més d'un so alhora  
per a crear un acord.



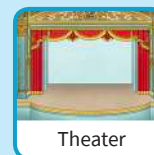
# Toca un Acord

scratch.mit.edu

## PREPARA-HO



Escull un fons.



Theater



Tria un instrument,  
com ara la Trompeta.



Trumpet

## AFEGEIX AQUEST CODI



Tria **fletxa avall**  
(o una altra tecla).

Escull diferents sons.

## CONSELL

Utilitza el bloc **inicia el so** per a fer que els sons es reproduueixin al mateix temps.

Utilitza **toca el so fins que acabi** per a tocar sons uns després dels altres.

## PROVA-HO



Prem la tecla **fletxa avall**.

Fes Música

5

SCRATCH



## Cançó Sorpresa

Toca un so aleatori d'una llista de sons.



## Cançó Sorpresa

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO

Tria un instrument, com la guitarra.

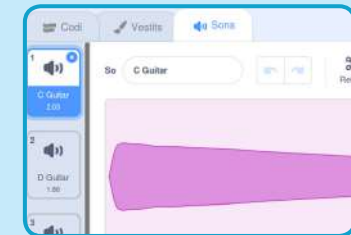


Guitar



Sons

Clica la pestanya Sons per a veure tots els sons del teu instrument.



### AFEGEIX AQUEST CODI



Clica la pestanya.



Tria fletxa dreta.

Insereix un bloc **escull nombre a l'atzar**.

Tecleja el nombre de sons del teu instrument.

### PROVA-HO



Prem la tecla **fletxa dreta**.

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Sons Vocals

Toca una sèrie de sons vocals.



Fes Música

7

Scratch

## Sons Vocals

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Tria el personatge  
Micròfon.



Microphone

Sons

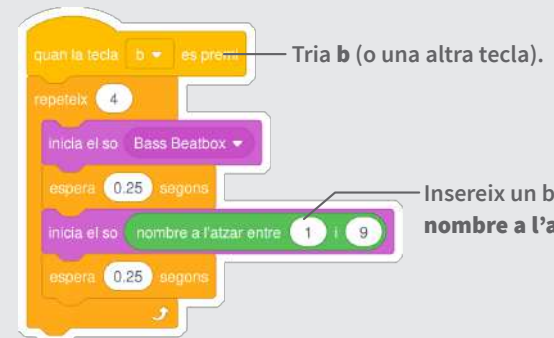
Clica la pestanya Sons per a veure tots els sons vocals.



### AFEGEIX AQUEST CODI

Codi

Clica la pestanya Codi.



Tria **b** (o una altra tecla).

Insereix un bloc  
nombre a l'atzar.

### PROVA-HO

B

Prem la tecla **B** per començar.

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



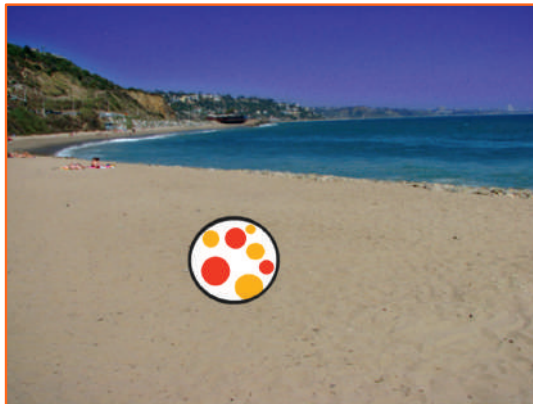
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Enregistra Sons

Crea els teus propis sons per tocar.



Fes Música

8

Scratch

## Enregistra Sons

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Escull un fons.



Beach Malibu



Tria un personatge.



Beachball



Clica la pestanya Sons.

Després, escull  
Enregistra en el  
menú desplegable.



Enregistra

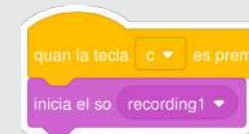


Clica el botó Gravar per a  
enregistrar un so curt.

### AFEGEIX AQUEST CODI



Clica la pestanya Codi.



Tria la **C**  
(o una altra tecla).

### PROVA-HO



Prem la tecla **C** per començar.





## Toca una Cançó

Afegeix un bucle musical com a música de fons.



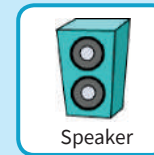
## Toca una Cançó

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Tria un personatge, com Altaveu.



Clica la pestanya Sons.



Escull un so de la categoria Repeticions, com el Drum Jam.

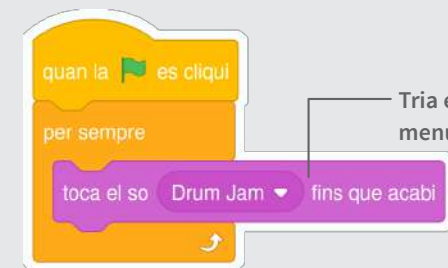
ots Animals Efectes Repeticions

Per a veure només els bucles musicals, clica la categoria **Repeticions** a la part superior de la Biblioteca de Sons.

### AFEGEIX AQUEST CODI



Clica la pestanya Codi.



Tria el teu so del menú.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per començar.





## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

### Targetes Crea una Història



Tria personatges, afegeix una conversa i fes realitat la teva història.

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)



Paquet de 9 targetes

### Targetes Crea Una Història

Comença per la primera targeta i després prova les altres en l'ordre que vulguis:

- Comença una història
- Mostra un Personatge
- Crea una Conversa
- Canvia Escenaris
- Llisca a un racó
- Apareix a l'Escenari
- Fes-ho Interactiu
- Afegeix la teva veu
- Clica un Botó

[scratch.mit.edu/story](https://scratch.mit.edu/story)



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Comença una Història

Escull una escena i introdueix un personatge.



Crea una Història

1

Scratch

## Comença una Història

[scratch.mit.edu/story](https://scratch.mit.edu/story)

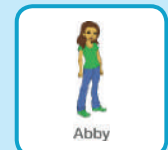
### PREPARA-HO

Nou fons:  
Escull un fons.



Tria un personatge.

Nou Personatge:



### AFEGEIX AQUESTS BLOCS



quan la bandera es premi

canvia el fons a pathway

digues Què hi ha en aquest jardí? durant 2 segons

Escriu què vols que digui el teu personatge.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Mostra un Personatge

Fes que aparegui un nou personatge a l'escena.



Crea una Història

2

SCRATCH

## Mostra un Personatge

[scratch.mit.edu/story](https://scratch.mit.edu/story)

### PREPARA-HO

Tria un personatge.

Nou Personatge:



Clica la pestanya **Sons**.

Nou so:



Escull un so, com per exemple fairydust.

### AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya **Programes**.

quan la es premi

amaga't

espera 3 segons

toca el so fairydust

mostra't

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

### Crea una Conversa

Fes que els teus personatges  
parlin l'un amb l'altre.



Crea una Història

3

SCRATCH

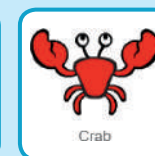
### Crea una Conversa

[scratch.mit.edu/story](https://scratch.mit.edu/story)

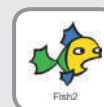
#### PREPARA-HO

Tria dos personatges.

Nou Personatge:



#### AFEGEIX AQUESTS BLOCS



quan la es premi

digues Has vist en Pearl? durant 2 segons

digues No la trobo. durant 2 segons

envia a tots missatge1 Envia un missatge.



quan rebi missatge1

digues Sí! Segueix-me! durant 2 segons

Digues a aquest personatge què ha de fer quan rebi el missatge.

#### PROVA-HO

Clica la bandera verda  
per a començar.



#### AJUDA EXTRA

envia a tots missatge1

missatge1  
nou missatge...

Pots fer clic al botó d'obertura de menú  
per a afegir un nou missatge.



# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



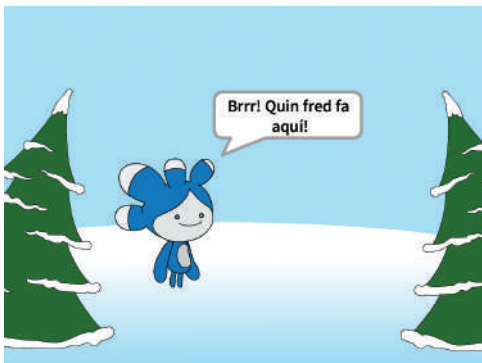
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Canvia Escenaris

Canvia el fons i fes que passi alguna cosa.



Crea una Història

4

SCRATCH

## Canvia Escenaris

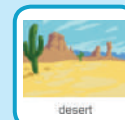
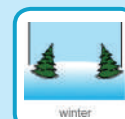
[scratch.mit.edu/story](https://scratch.mit.edu/story)

### PREPARA-HO

Nou fons :

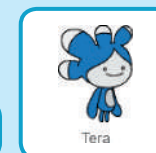


Escull dos fons.



Tria un personatge.

Nou Personatge:



### AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Escriu què vols que digui el teu personatge.

quan la bandera es premi

canvia el fons a winter

digues Brrr! Quin fred fa aquí durant 2 segons

digues Trobo a faltar el sol. durant 2 segons

espera 1 segons

canvia el fons a desert

Fes que passi alguna cosa quan canviïn els fons.

quan l'escenari canviï al fons desert

digues Aaah! això està més bé! durant 2 segons

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.





## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



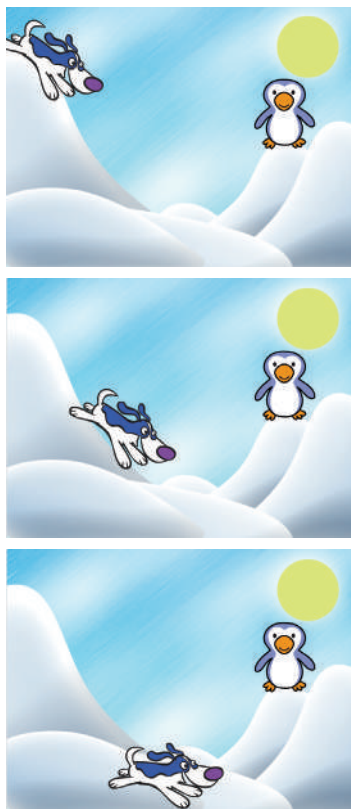
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Llisca a un Racó

Fes que un personatge llisqui a través de l'escena.



Crea una Història

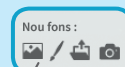
5

SCRATCH

# Llisca a un Racó

[scratch.mit.edu/story](https://scratch.mit.edu/story)

## PREPARA-HO



Escull un fons.



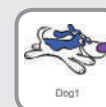
slopes

Tria un personatge.



Dog1

## AFEGEIX AQUESTS BLOCS



quan la bandera es premi

apunta en direcció 120

vés a x: -190 y: 60

Estableix un punt de partida.

llisca en 1 segons fins a x: -20 y: -170

apunta en direcció 90

Llisca a un altre punt.

## AJUDA EXTRA

Arrossega el teu personatge on el vulguis i afegeix un bloc **vés a** o **llisca** al teu programa.



Quan arrossegues un personatge, la seva posició **x** i **y** canvien a la paleta de blocs.



## Apareix a l'Escenari

Canvia el fons i fes que aparegui un nou personatge.



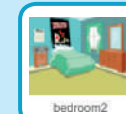
## Apareix a l'Escenari

[scratch.mit.edu/story](http://scratch.mit.edu/story)

### PREPARA-HO

Nou fons:

Escull dos fons.

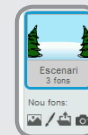


Tria un personatge.

Nou Personatge:



### AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Clica a la miniatura de l'Escenari.

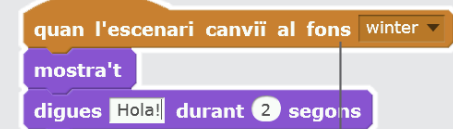


Canvia a aquest escenari.



quan la bandera es premi  
amaga't

Amaga'l al començament.



Apareix en aquest escenari.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Fes-ho Interactiu

Clica el personatge per fer-li fer alguna cosa.



Crea una Història

7

Scratch

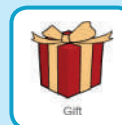
## Fes-ho Interactiu

[scratch.mit.edu/story](https://scratch.mit.edu/story)

### PREPARA-HO

Escull un personatge.

Nou Personatge:



Clica la pestanya **Sons**.

Nou so:



Tria un so de la biblioteca de Sons.

### AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya **Programes**.



Escull el teu so.

Pots seleccionar diferents efectes del menú.

### PROVA-HO

Clica el teu personatge per a començar.

### AJUDA EXTRA



Per a eliminar l'efecte, prem la senyal d'Stop.

## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

### Afegeix la Teva Veu

Grava la teva veu per a fer parlar un personatge.



Crea una Història

8

SCRATCH

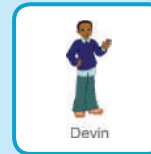
### Afegeix la Teva Veu

[scratch.mit.edu/story](https://scratch.mit.edu/story)

#### PREPARA-HO

Escull un personatge.

Nou Personatge:



Clica la pestanya **Sons**.

Nou so:



Clica aquesta icona.  
(Et caldrà un micròfon.)



Clica per a gravar  
la teva veu.

#### AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya **Programes**.

quan la es premi

toca el so **gravació1**

digues **Benvinguts a l'espectacle!** durant **2** segons

#### PROVA-HO

Clica la bandera verda  
per a començar.



## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

### Clica un Botó

Clica un botó per a canviar d'Escenari.



Crea una Història

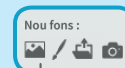
9

SCRATCH

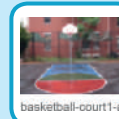
### Clica un Botó

[scratch.mit.edu/story](https://scratch.mit.edu/story)

#### PREPARA-HO



Escull dos fons.



Escull com a personatge un botó de la galeria, com per exemple Arrow1.



Nou Personatge:

#### AFEGEIX AQUESTS BLOCS



quan es cliqui aquest personatge

canvia el fons a següent fons de pantalla

amaga't

espera 3 segons

mostra't

Escull següent fons del menú.

Escriu quant ha d'esperar fins a mostrar el botó.

#### PROVA-HO

Clica el teu botó per a començar.

#### AJUDA EXTRA

Afegeix aquest programa per a preparar la primera escena. Després clica la bandera verda per a començar.

quan es cliqui aquest personatge

canvia el fons a atom playground

amaga't

espera 3 segons

mostra't



## Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat

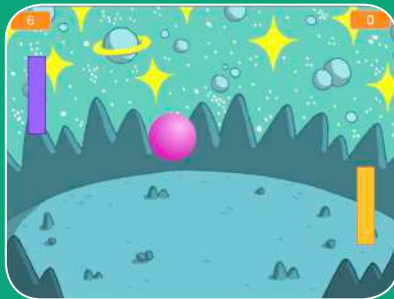
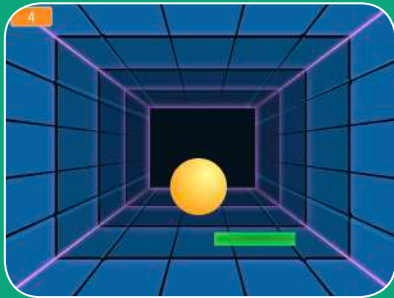


2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

### Targetes del Joc del Pong



Crea un joc d'una pilota que rebota amb sons, punts i altres efectes.

### Targetes del Joc del Pong

Utilitza les targetes en aquest ordre:

1. Rebota per tot arreu
2. Mou la Pala
3. Rebota a la Pala
4. Final de Partida
5. Aconsegueix Punts
6. Guanya el Joc



## Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



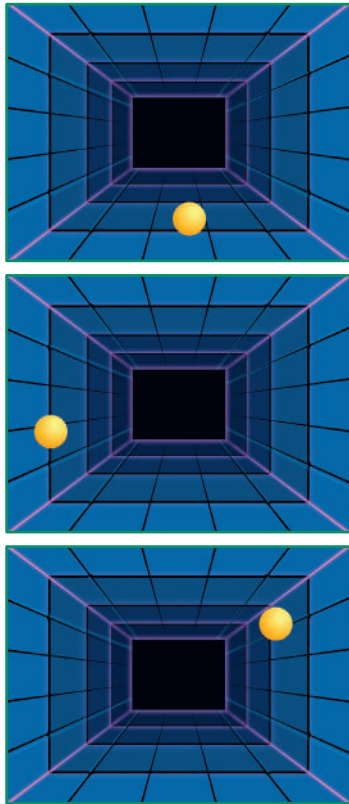
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Rebota per tot arreu

Fes que una pilota reboti per tot l'Escenari.



Joc del Pong

1

Scratch

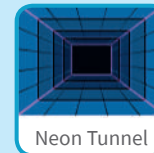
# Rebota per tot Arreu

scratch.mit.edu

## PREPARA-HO



Escull un fons.



Neon Tunnel

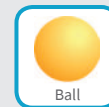


Tria una pilota.



Ball

## AFEGEIX AQUEST CODI



Ball

quan la bandera es cliqui

gira 15 graus

per sempre

mou-te 10 passos

rebota en tocar una vora

Escriu un nombre més alt  
per a anar més ràpid.

## PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



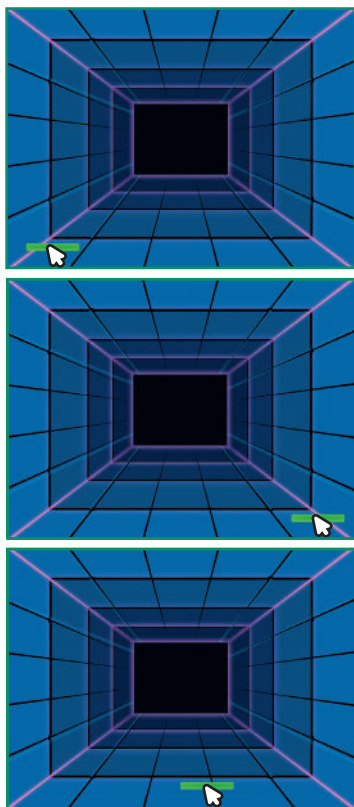
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Mou la Pala

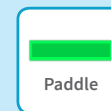
Controla una pala  
movent el ratolí.



## Mou la Pala

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO

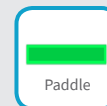


Tria un personatge on reboti  
la pilota, com la Pala.



Arrossega la teva pala a la part  
inferior de l'Escenari.

### AFEGEIX AQUEST CODI



Afegeix el bloc **ratolí x** al bloc  
**assigna el valor a x**.



### PROVA-HO

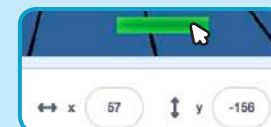
Clica la bandera verda  
per a començar.



Mou el ratolí per a moure  
la pala.

### AJUDA EXTRA

Pots comprovar com canvia la posició x  
de la pala al mateix temps que mous el  
ratolí a l'Escenari.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



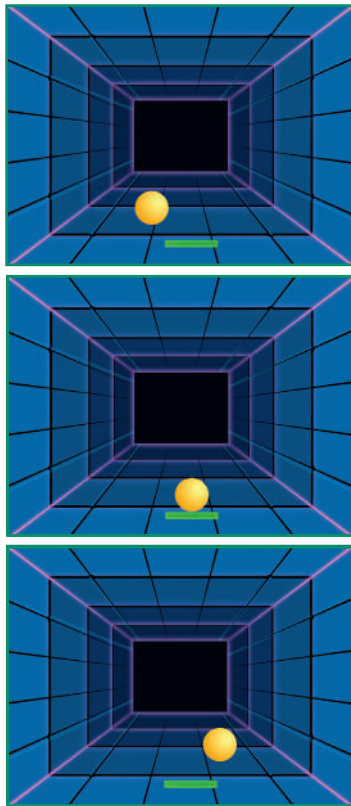
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Rebota a la Pala

Fes que la pilota reboti a la pala.

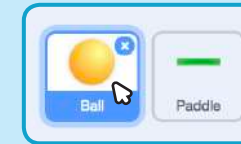


# Rebota a la Pala

scratch.mit.edu

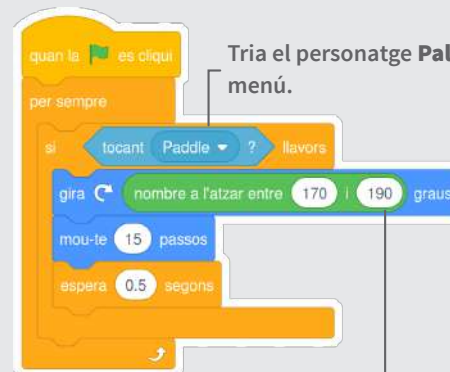
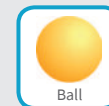
## PREPARA-HO

Clica per a seleccionar la **Pilota**.



## AFEGEIX AQUEST CODI

Afegeix aquest grup de blocs al teu personatge de pilota.



Tria el personatge **Pala** del menú.

Afegeix el bloc **nombre a l'atzar** del bloc **gira**.



## PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



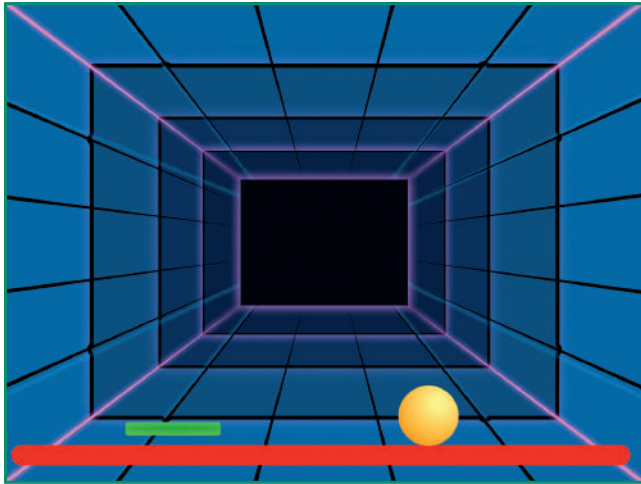
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Final de la Partida

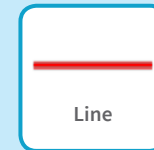
Atura el joc si la pilota toca la línia vermella.



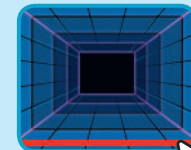
## Final de Partida

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO

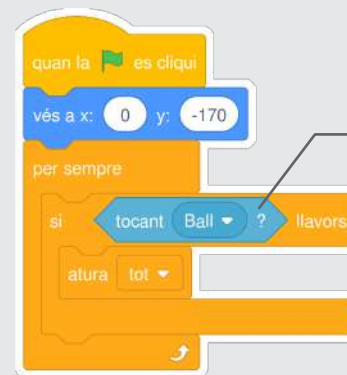


Tria un personatge anomenat Línia.



Arrossega la teva línia a la part inferior de l'Escenari.

### AFEGEIX AQUEST CODI



Escull el personatge **Pilota** del menú.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



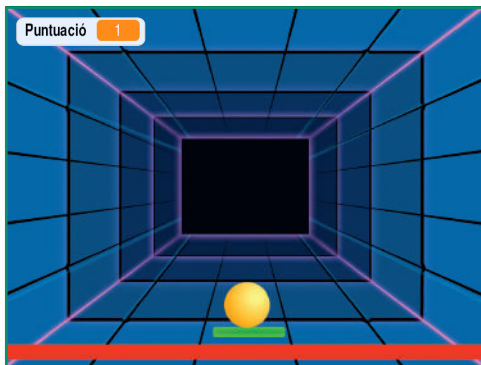
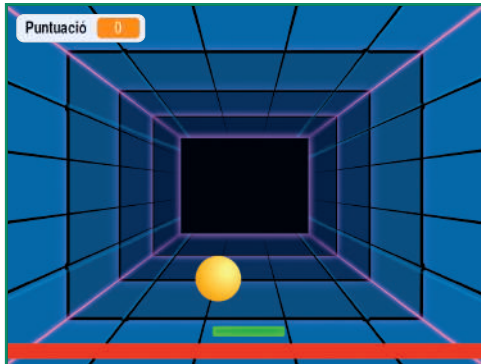
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Aconseguir Punts

Afegeix un punt cada vegada que toquis la pilota amb la pala.



# Aconseguir Punts

scratch.mit.edu

## PREPARA-HO

Escull **Variables**

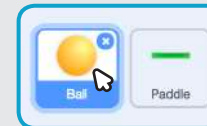
Clica el botó **Crea una Variable**.



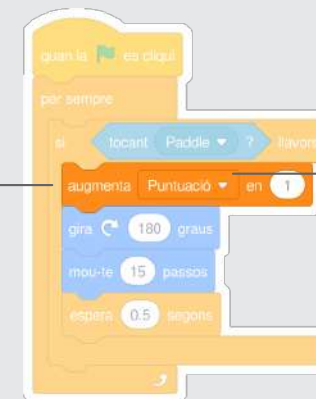
Anomena aquesta variable **Puntuació** i clica **OK**.

## AFEGEIX AQUEST CODI

Clica per a triar el personatge **Pilota**.



Utilitza el menú desplegable per a escollir **Puntuació**.



Afegeix aquest bloc i escull **Puntuació** del menú.



Utilitza el bloc **assigna a puntuació el valor 0** per a posar la puntuació a 0 quan premis la bandera verda.

## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Guanya el Joc

Fes aparèixer un missatge de victòria quan s'aconsegueixin prou punts.



# Guanya el Joc

scratch.mit.edu

## PREPARA-HO



Clica el pinzell per a dibuixar un nou personatge.

Utilitza l'eina **Text** per a escriure un missatge del tipus "Has guanyat!"

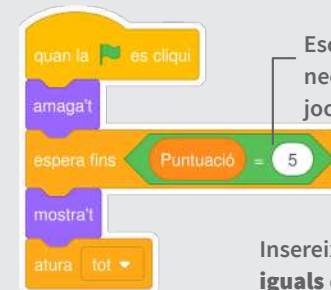
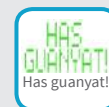


Pots canviar el color, mida i estil de la font.

## AFEGEIX AQUEST CODI



Clica la pestanya Codi.



Escriu el nombre de punts necessaris per a guanyar el joc.



Insereix el bloc **Puntuació** al bloc iguals de la categoria Operadors.

## PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Juga fins a que aconseguixis prou punts per a guanyar!



# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Guanya el Joc

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Clica el pinzell per a dibuixar un nou personatge.

Utilitza l'eina **Text** per a escriure un missatge del tipus "Has guanyat!"



Pots canviar el color, mida i estil de la font.

### PREPARA-HO



Clica el pinzell per a dibuixar un nou personatge.

Utilitza l'eina **Text** per a escriure un missatge del tipus "Has guanyat!"



Pots canviar el color, mida i estil de la font.

### AFEGEIX AQUEST CODI



Clica la pestanya Codi.



Escriu el nombre de punts necessaris per a guanyar el joc.

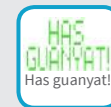


Insereix el bloc **Puntuació** al bloc **iguals** de la categoria Operadors.

### AFEGEIX AQUEST CODI



Clica la pestanya Codi.



Escriu el nombre de punts necessaris per a guanyar el joc.



Insereix el bloc **Puntuació** al bloc **iguals** de la categoria Operadors.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Juga fins a que aconseguieixis prou punts per a guanyar!

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Juga fins a que aconseguieixis prou punts per a guanyar!

**Fes una Targeta**



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Targetes del Joc Ballem



Dissenya una escena de ball animada  
amb música i moviments de ball.

## Targetes del Joc Ballem

Prova aquestes targetes en qualsevol ordre:

- Seqüència de Ball
- Ballant en Bucle
- Fes sonar Música
- Fes Torns
- Posició d'Inici
- Efecte d'Ombra
- Ball Interactiu
- Efecte de Color
- Deixa un Rastre

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)



Paquet de 9 targetes

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)



Paquet de 9 targetes

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



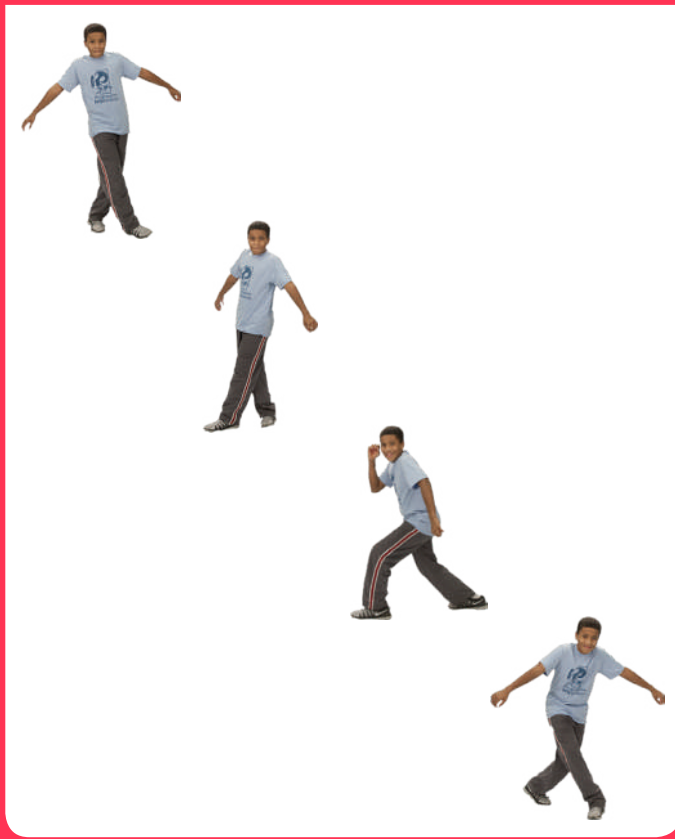
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Seqüència de Ball

Crea un ball animat.



Joc Ballem

1

Scratch

### PREPARA-HO



Escull un ballari.



Clica la pestanya vestits per a veure els diferents moviments de ball.

Intasia

Balla

Música

Per a veure només els personatges balladors, clica la categoria Balla del capdamunt de la Biblioteca de Personatges.

### AFEGEIX AQUEST CODI



Clica la pestanya Codi.



Escriu quant temps vols esperar entre cada moviment de ball.



Tria diferents moviments de ball.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



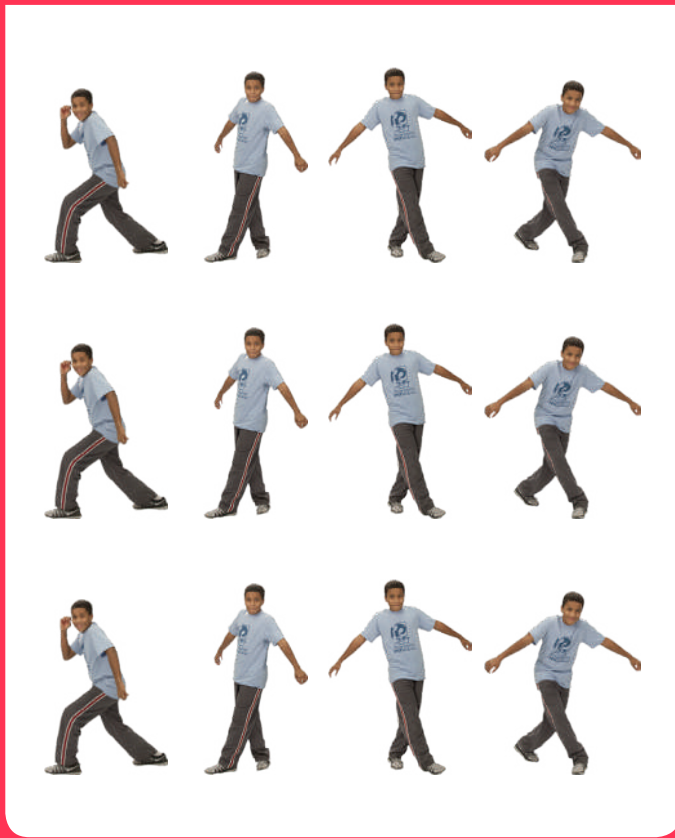
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Ballant en Bucle

Repeteix una sèrie de passos de ball.



Joc Ballem

2

SCRATCH

### PREPARA-HO



Vés a la Biblioteca de Personatges.



Clica la categoria Balla



Tria un ballari.

### AFEGEIX AQUEST CODI



Afegeix una consigna  
repeteix al voltant de  
la teva seqüència de  
ball.



Escull una postura de  
ball.

Escriu quantes  
vegades vols que es  
repeteixi el ball.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



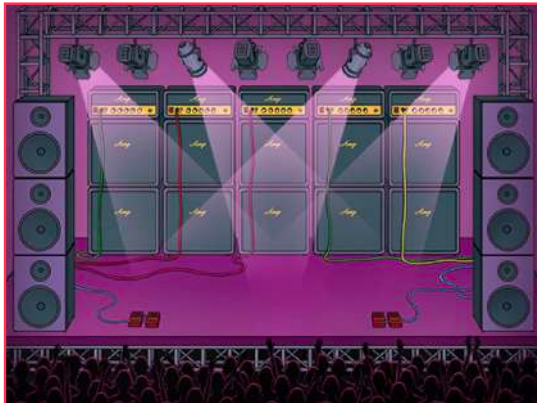
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Fes sonar la Música

Toca en bucle una cançó.



Joc Ballem

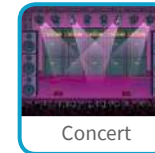
3

Scratch

## PREPARA-HO



Escull un Fons.



Concert



Clica la pestanya Sons.

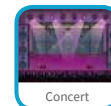


Tria una cançó de la categoria Repeticions

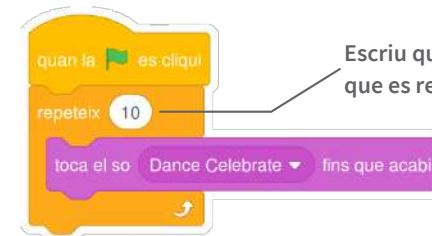
## AFEGEIX AQUEST CODI



Clica la pestanya Codi.



Concert



Escriu quantes vegades vols que es repeteixi la cançó.

## AJUDA EXTRA

Assegura't de fer servir

toca el so Dance Celebrate fins que acabi

i no

inicia el so Dance Celebrate

o la música no acabarà de sonar abans de tornar a començar.

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Fes Torns



Coordina ballarins per tal que un comenci quan acaba l'altre.



Joc Ballem

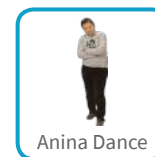
4

Scratch

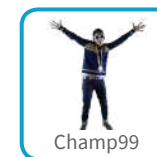
### PREPARA-HO



Tria dos ballarins de la categoria Balla.



Anina Dance



Champ99

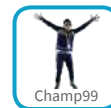
### AFEGEIX AQUEST CODI



Anina Dance



Escriu un missatge.



Champ99



Digues a aquest ballarí què ha de fer quan rebi el missatge.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.





## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

### Posició d'Inici



Digues als teus ballarins on han de començar.



Joc Ballem

5

Scratch

### PREPARA-HO



Vés a la Biblioteca de Personatges.

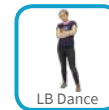


Clica la categoria Balla



Tria un ballari

### AFEGEIX AQUEST CODI



quan la bandera es cliqui

vés a x: -10 y: 20

Digues-li on ha de començar.

fixa la mida a 90 %

Estableix la seva mida.


canvia el vestit a lb stance

Escull el vestit inicial.

mostra't

Assegura't que el personatge està visible (no amagat).

### AJUDA EXTRA

Utilitza  per a establir la posició del personatge a l'Escenari.

x és la posició a l'Escenari d'esquerra a dreta.

y és la posició a l'Escenari de dalt a baix.

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Efecte d'Ombra



Crea una silueta de ballari.



Joc Ballem

6

Scratch

## PREPARA-HO



Vés a la Biblioteca de Personatges.



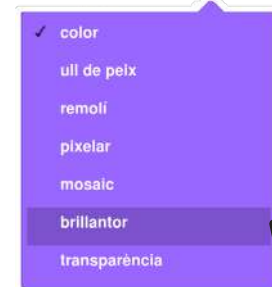
Clica la categoria Balla.



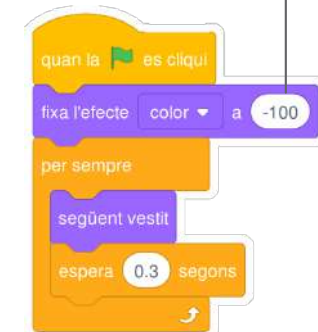
Tria un ballari.

## AFEGEIX AQUEST CODI

Tria **brillantor** del menú.



Estableix la brillantor a **-100** per a fer el personatge totalment fosc.



## PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Clica la senyal de Stop per a parar.

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior

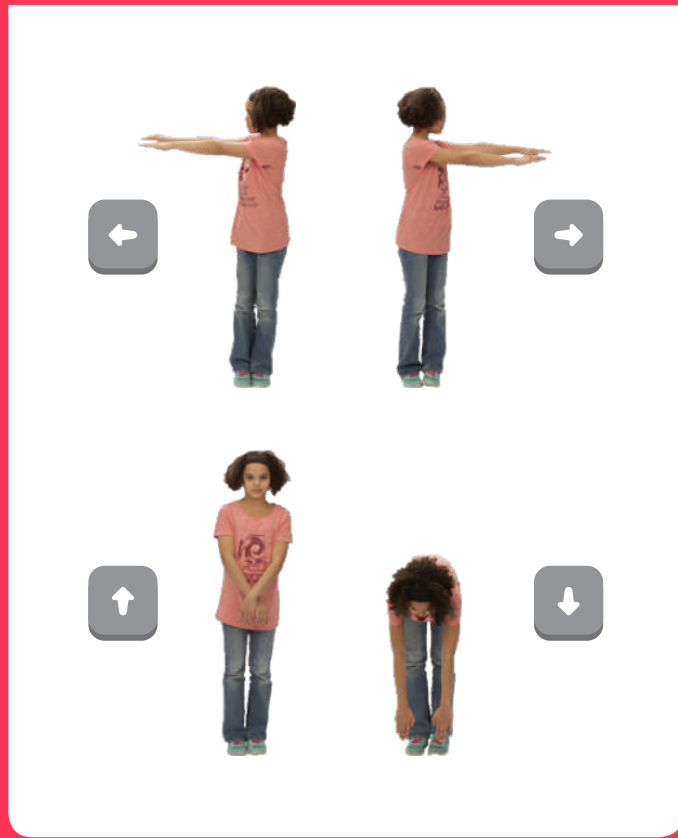


3. Retalla per la línia

## Ball Interactiu



Prem tecles per a canviar moviments de ball.



Joc Ballem

7

ScrATCH

### PREPARA-HO



Vés a la Biblioteca de Personatges.



Clica la categoria Balla.



Tria un ballarí.

### AFEGEIX AQUEST CODI

Escull una tecla diferent per a cada moviment de ball.

Tria un moviment de ball del menú.

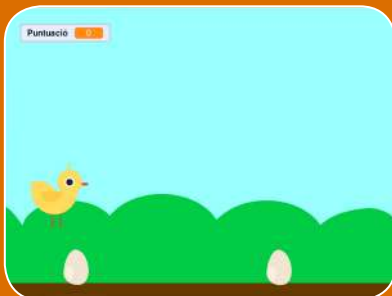
### PROVA-HO



Prem les tecles de fletxa al teu teclat.



## Targetes del Joc de Saltar



Fes que un personatge salti evitant obstacles que es mouen.

## Targetes del Joc de Saltar

Utilitza les targetes en aquest ordre:

1. Salta
2. Vés a l'Inici
3. Obstacle en Moviment
4. Afegeix un So
5. Atura el Joc
6. Afegeix Més Obstacles
7. Puntuació

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



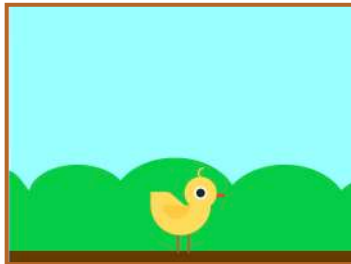
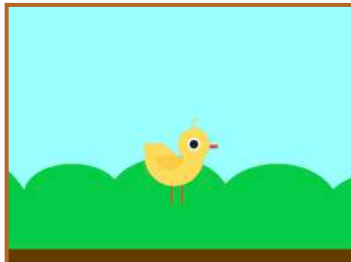
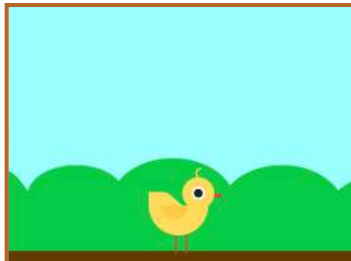
3. Retalla per la línia

## Salta

## Salta

scratch.mit.edu

Fes saltar un personatge.



Joc de Saltar

1

Scratch

### PREPARA-HO



Tria un personatge, com per exemple, Chick.



### AFEGEIX AQUEST CODI



Escriu un signe "menys" per a tornar avall.

### PROVA-HO



Prem la tecla espai del teu teclat.

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



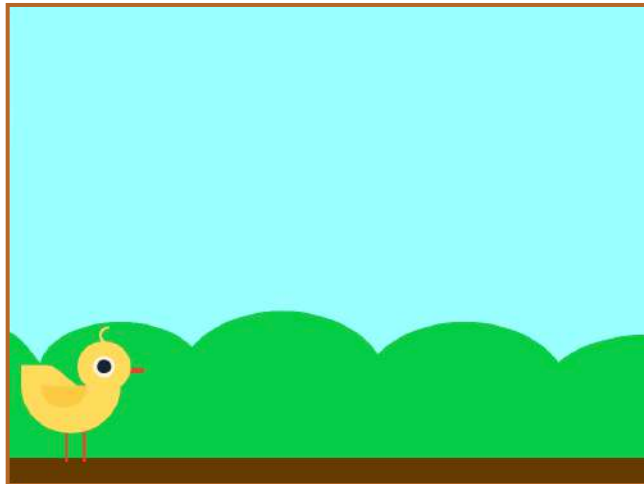
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Vés a l'Inici

Estableix el punt d'inici del teu personatge.



Joc de Saltar

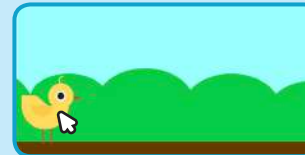
2

Scratch

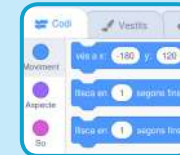
## Vés a l'Inici

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Arrossega el teu personatge on vulguis.



Les seves posicions **x** i **y** s'actualitzaran a la paleta de blocs.

Ara, quan arrosseguis un bloc **vés a**, mostrarà la posició actual del teu personatge.

### AFEGEIX AQUEST CODI

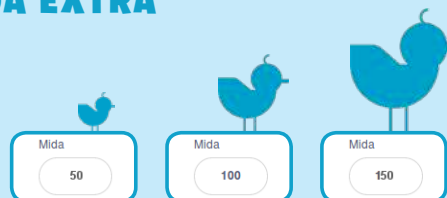


Estableix la posició inicial (els teus números poden ser diferents).

### AJUDA EXTRA



Canvia la mida d'un personatge escrivint un nombre més gran o més petit.





## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



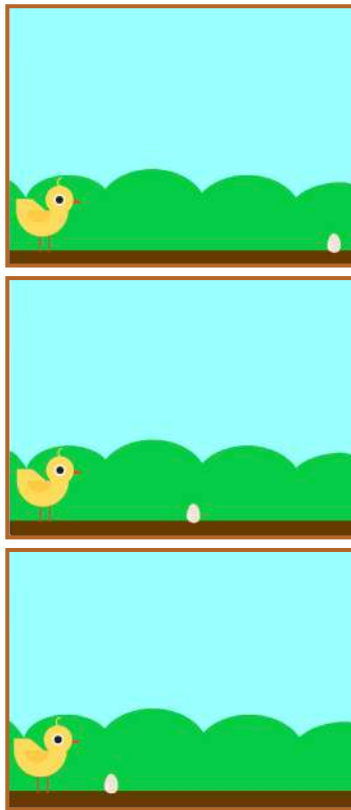
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Obstacle en Moviment

Fes que un obstacle es mogui a través de l'Escenari.



Joc de Saltar

3

Scratch

# Obstacle en Moviment

scratch.mit.edu

## PREPARA-HO



Tria un personatge.



Egg

## AFEGEIX AQUEST CODI

quan la bandera es cliqui

per sempre

vés a x: 240 y: -145

llisca en 3 segons fins a x: -240 y: -145

Comença al marge dret de l'escenari.

Llisca a l'extrem esquerre de l'escenari.

Escriu un nombre més petit per anar més ràpid.

## PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Prem la tecla **espai** del teu teclat.

## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



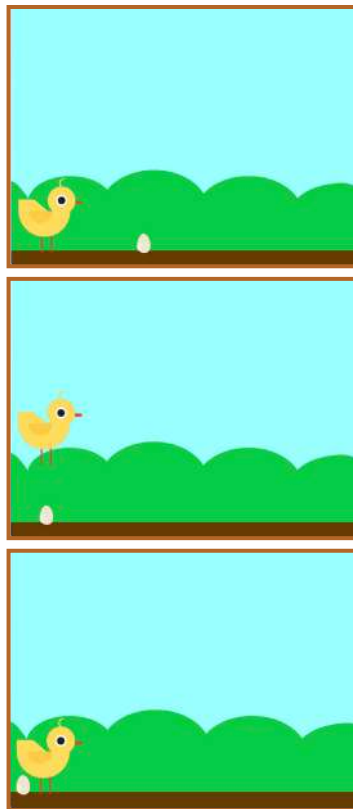
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Afegeix un So

Fes que soni un so  
quan el personatge salti.



Joc de Saltar

4

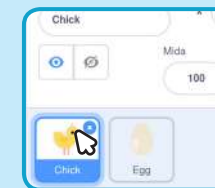
Scratch

# Afegeix un So

scratch.mit.edu

## PREPARA-HO

Clica per a triar el personatge Chick.



## AFEGEIX AQUEST CODI



Afegeix el bloc **inicia el so**  
i selecciona un so.

## PROVA-HO

Clica la bandera  
verda per a  
començar.



C V B N M

Prem la tecla **espai** al teu  
teclat.

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



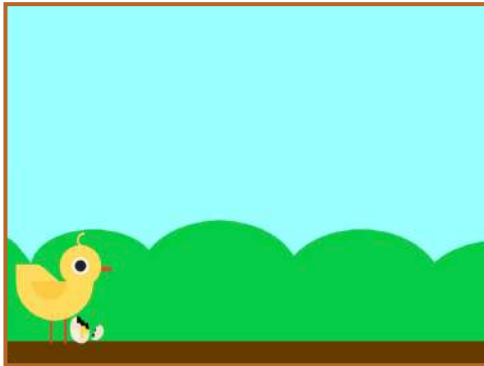
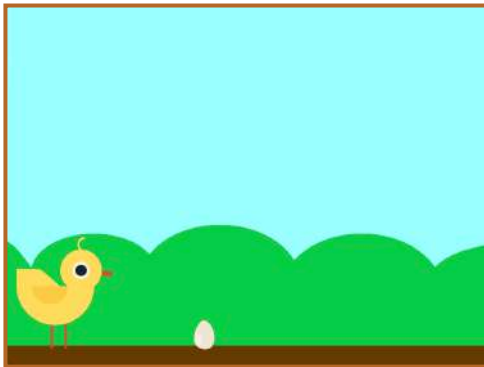
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Atura el Joc

Atura el joc si el teu personatge toca l'ou.



Joc de Saltar

5

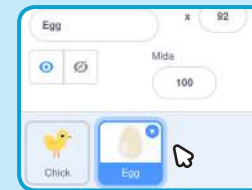
ScrATCH

## Atura el Joc

scratch.mit.edu

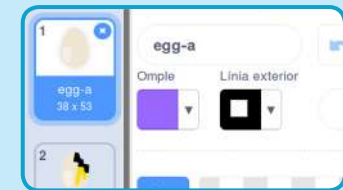
### PREPARA-HO

Clica per a seleccionar **Egg**.



**Vestits**

Clica la pestanya vestits per a veure els vestits de l'Egg.



### AFEGEIX AQUEST CODI

**Codi**

Clica la pestanya Codi i afegeix aquest codi.



Escull un segon vestit per a l'ou.

Insereix el bloc **tocant** i escull **Chick** del menú.



### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



C V B N M

Prem la tecla **espai** del teu teclat.

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



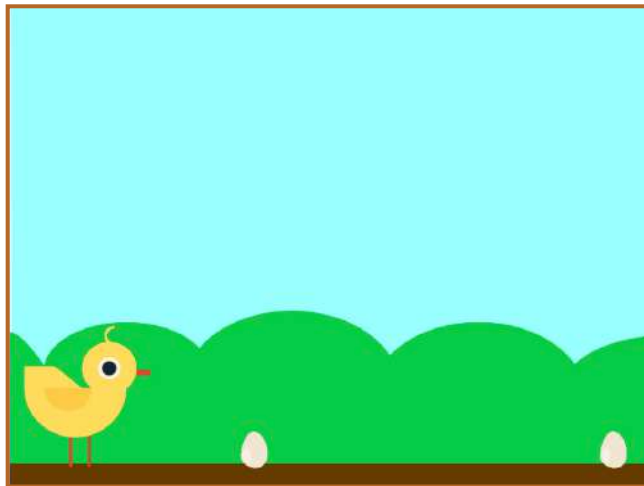
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Afegeix Més Obstacles

Fes més difícil el joc afegint més obstacles.



Joc de Saltar

6

Scratch

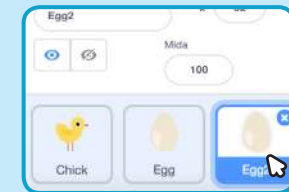
## Afegeix Més Obstacles

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO

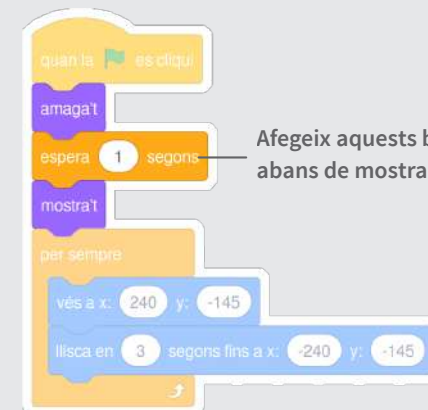
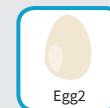


Per a duplicar l'Egg, fes clic amb el botó dret del ratolí (Mac: ctrl+clic) a la miniatura, i escull **duplica**.



Clica per seleccionar **Egg2**.

### AFEGEIX AQUEST CODI



Afegeix aquests blocs per a esperar abans de mostrar el segon ou.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



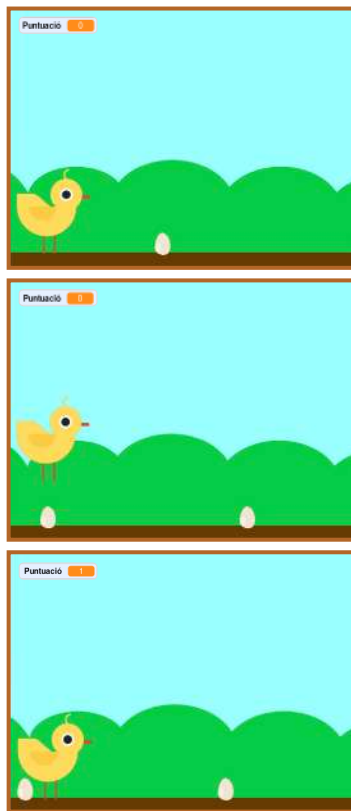
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Puntuació

Afegeix un punt cada vegada que el teu personatge salti esquivant un ou.



Joc de Saltar

7

Scratch

## Puntuació

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO

Escull **Variables**

Clica el botó **Crea una Variable**.



Anomena aquesta variable **Puntuació** i clica **OK**.

### AFEGEIX AQUEST CODI

Clica el personatge **Chick** i afegeix dos blocs al teu codi:



Afegeix aquest bloc i escull **Puntuació** en el menú desplegable.



Afegeix aquest bloc per a incrementar la puntuació.

### PROVA-HO

Salta evitant els ous per a aconseguir punts!

**Fes una Targeta**



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Targetes Animaló Virtual



Crea un animal de companyia  
interactiu que pot menjar, beure i  
jugar.

## Targetes Animaló Virtual

Utilitza les targetes en aquest ordre:

1. Presenta el Teu Animaló
2. Anima el Teu Animaló
3. Alimenta el Teu Animaló
4. Dona-li una Beguda
5. Què dirà?
6. Hora de Jugar
7. Té Gaire Gana?

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

SCRATCH

Paquet de 7 targetes

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

SCRATCH

Paquet de 7 targetes





## Presenta el Teu Animaló

Tria un animal i fes que es presenti.



Animaló Virtual

1

SCRATCH

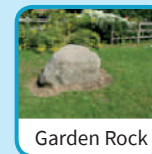
## Presenta el Teu Animaló

scratch.mit.edu

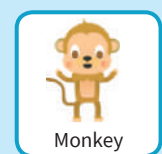
### PREPARA-HO



Escull un fons,  
com per exemple  
Garden Rock.

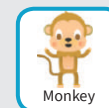


Tria un personatge  
per a que sigui el  
teu animaló,  
com ara el Monkey.



### AFEGEIX AQUEST CODI

Arrossega l'animaló al punt que vulguis de l'Escenari.



Estableix la seva posició (els teus números  
poden ser diferents).

Escriu què vols que digui l'animaló.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a  
començar.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



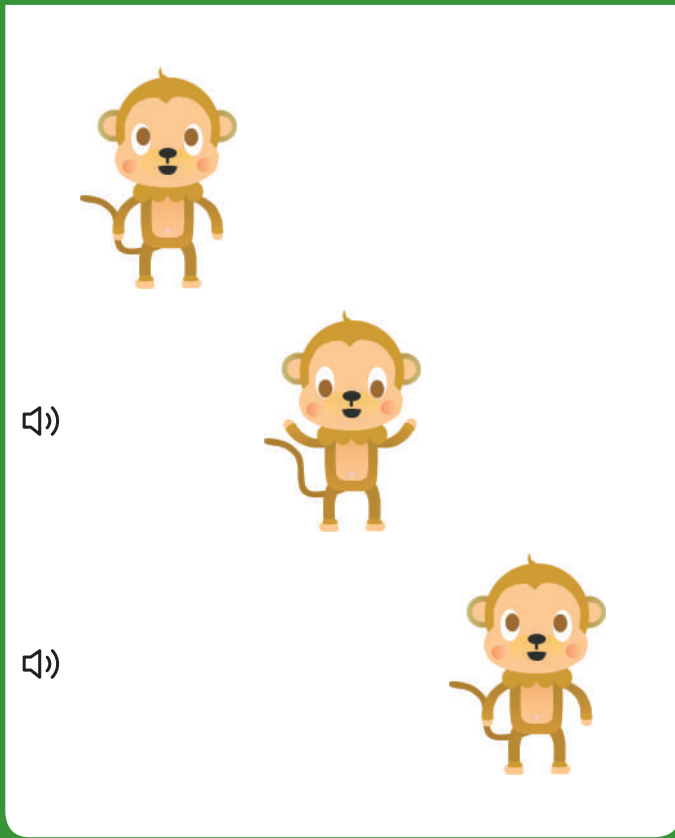
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Anima el Teu Animaló

Fes que el teu animaló cobri vida.



Animaló Virtual

2

SCRATCH

# Anima el Teu Animaló

scratch.mit.edu

## PREPARA-HO



Vestits

Clica la pestanya Vestits per a veure els vestits del teu animaló.

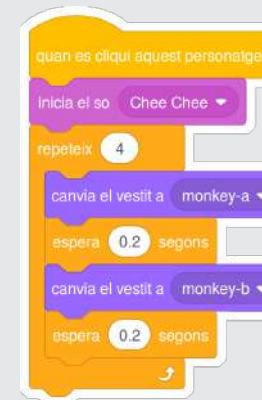
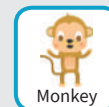


## AFEGEIX AQUEST CODI



Codi

Clica la pestanya Codi.



Escull un vestit.

Tria un vestit diferent.

## PROVA-HO

Clica el teu animaló.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Alimenta el Teu Animaló

Clica el menjar per a alimentar el teu animaló.



Animaló Virtual

3

Scratch

## Alimenta el Teu Animaló

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO

Sons

Clica la pestanya Sons.



Escull un so de la Biblioteca de Sons, com per exemple Chomp.



Tria un personatge de menjar, com ara Bananas.



### AFEGEIX AQUEST CODI

Codi

Clica la pestanya Codi.



Escull **Nou missatge** i anomena'l **menjar**.

envia a tots missatge1

Nou missatge

missatge1

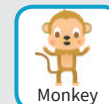
quan es cliqui aquest personatge

vés a la capa front

envia a tots menjar

Envia el missatge **menjar**.

Tria el teu animaló.



quan rebi menjar  
llisca en 1 segons fins a Bananas  
inicia el so Chomp  
espera 0.5 segons  
llisca en 1 segons fins a x: -50 y: 60

Tria **Bananas** del menú desplegable.

Arrossega'l al punt d'inici.

### PROVA-HO

Clica el menjar.





## Dona-li una beguda

Dona una mica d'aigua al teu animaló.



Animaló Virtual

4

SCRATCH

## Dona-li una Beguda

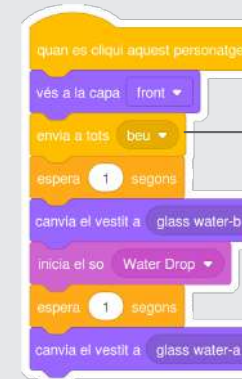
scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Tria un personatge de beguda, com ara Glass Water.

### AFEGEIX AQUEST CODI

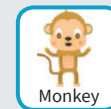


Envia un nou missatge.

Canvia'l a got buit.

Canvia'l a got ple.

Explica al teu animaló què ha de fer quan rebí el missatge.



Tria **Glass Water** del menú desplegable.

Arrossega'l al punt inicial.

### PROVA-HO

Clica la beguda per a començar.





# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Què Dirà?

Deixa que el teu animaló triï què dirà.



Animaló Virtual

5

SCRATCH

## Què Dirà?

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO

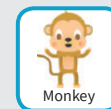
Escull **Variables**

Clica el botó **Crea una Variable**.



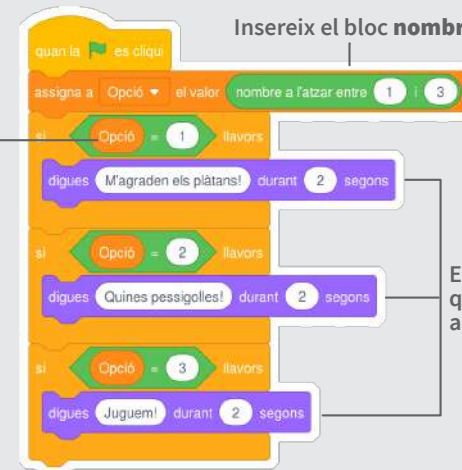
Anomena a aquesta variable **Opció** i clica **OK**.

### AFEGEIX AQUEST CODI



Insereix el bloc **Opció** dins el bloc **iguals** de la categoria **Operadors**.

Insereix el bloc **nombre a l'atzar** entre 1 i 3.



Escriu què vols que digui el teu animaló.

### PROVA-HO

Clica el teu animaló per a veure què diu.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Hora de Jugar

Fes que el teu animaló  
jugui amb una pilota.



Animaló Virtual

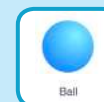
6

SCRATCH

# Hora de Jugar

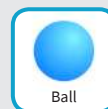
scratch.mit.edu

## PREPARA-HO

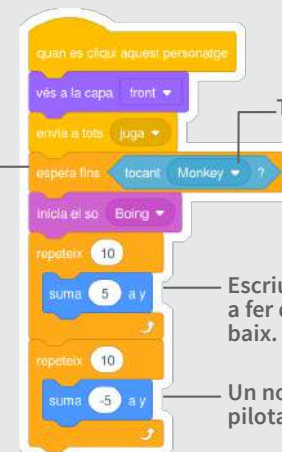


Tria un personatge,  
com Ball.

## AFEGEIX AQUEST CODI



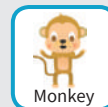
Insereix el bloc **tocant**  
dins el bloc **espera fins**.



Tria **Monkey** en el menú.

Escriu un signe "menys" per  
a fer que la pilota vagi cap a  
baix.

Un nombre positiu fa que la  
pilota es mogui amunt.



Escull **Ball** del menú  
desplegable.

## PROVA-HO

Clica la pilota.





## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Té Gaire Gana?

Porta el compte del nivell de gana del teu animaló.



Animaló Virtual

7

SCRATCH

# Té Gaire Gana?

scratch.mit.edu

## PREPARA-HO



Primer, afegeix menjar seguint les instruccions de la targeta **Alimenta el Teu Animaló**. Després, clica per a seleccionar el teu animaló.

Escull **Variables**

Clica el botó **Crea una Variable**.



Anomena aquesta variable **Gana** i clica **OK**.

## AFEGEIX AQUEST CODI



Estableix el nivell de gana a 0.



Augmenta el nivell de gana cada 5 segons.



Escriu un signe "menys" per tal que el teu animaló tingui menys gana quan li donis menjar.

## PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Després, clica el menjar.



**Fes una Targeteta**



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Targetes del Joc d'Encistellar



## Targetes del Joc d'Encistellar

Utilitza les targetes en aquest ordre:

1. Situa't a dalt
2. Deixa-ho caure
3. Mou la cistella
4. Atrapa-ho!
5. Porta el Compte
6. Punts Extres
7. Has Guanyat!

Crea un joc en què has d'atrapar objectes que cauen del cel.

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

ScrATCH

Paquet de 7 targetes

[scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

ScrATCH

Paquet de 7 targetes

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



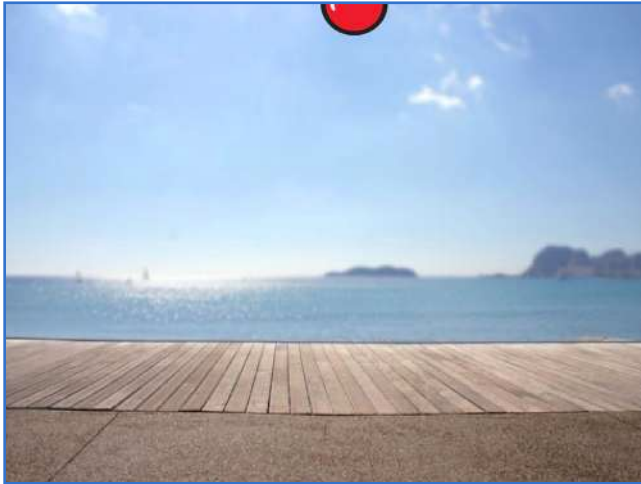
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Situa't a dalt

Comença des d'un lloc aleatori de la part superior de l'Escenari.



Joc d'Atrapar

1

Scratch

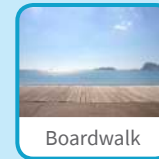
## Situa't a dalt

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Escull un fons, com per exemple Boardwalk.



Boardwalk



Tria un personatge, com ara Apple.



Apple

### AFEGEIX AQUEST CODI



Apple



Escriu **180** per anar a la part superior de l'Escenari.

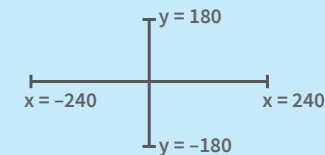
### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



### AJUDA EXTRA

y és la posició vertical a l'Escenari.



## Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Deixa-ho caure



Deixa caure el teu personatge.



Joc d'Atrapar

2

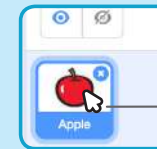
Scratch

## Deixa-ho caure

scratch.mit.edu

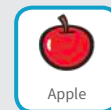


### PREPARA-HO



Clica per a seleccionar **Apple**.

### AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Insereix el bloc **posició y** en aquest bloc verd d'Operadors.



Escriu el signe "menys" per tal que caigui.

Comprova si està a la part inferior de l'Escenari.

Torna a la part superior de l'Escenari.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Clica la senyal de Stop per a aturar-ho.

### AJUDA EXTRA

Utilitza



per a moure't amunt i avall.

# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



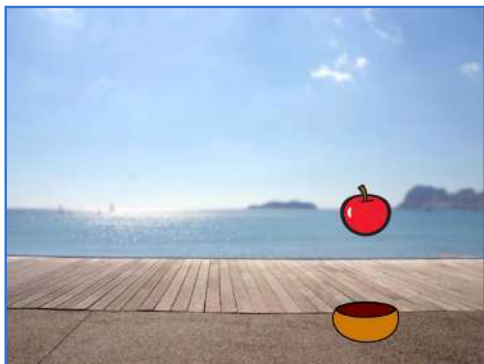
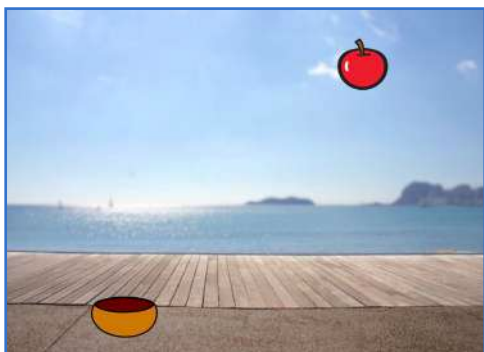
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Mou el recol·lector

Prem les tecles del teclat per tal que el recol·lector es mogui a dreta i esquerra.



Joc d'Atrapar

3

Scratch

## Mou la cistella

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO



Tria un recol·lector, com Bowl.

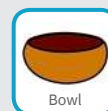


Bowl

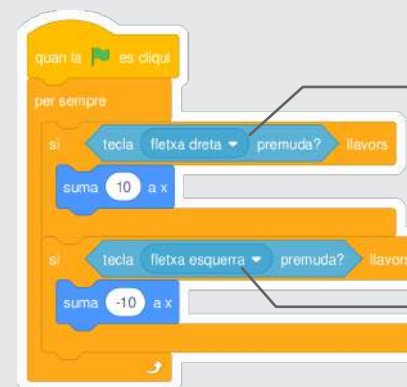


Arrossega el bol a la part inferior de l'Escenari.

### AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Bowl



Tria la **fletxa dreta** del menú desplegable.

Tria la **fletxa esquerra** del menú desplegable.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Prem les tecles de les fletxes per a moure el recol·lector.



# Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



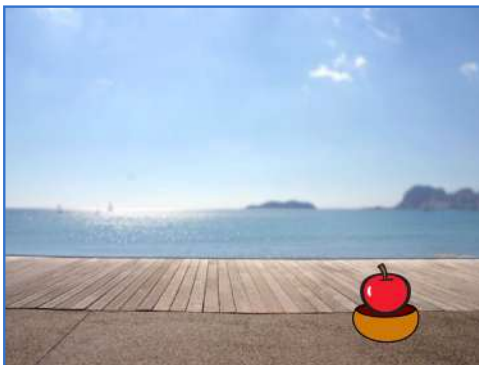
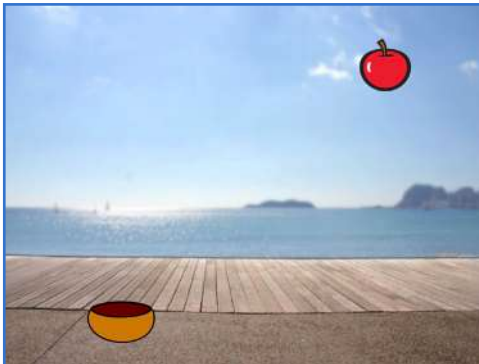
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Atrapa-ho!

Atrapa el personatge que cau.



Joc d'Atrapar

4

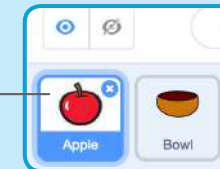
Scratch

## Atrapa-ho!

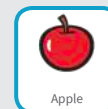
scratch.mit.edu

### PREPARA-HO

Clica per a seleccionar **Apple**.



### AFEGEIX AQUEST CODI



Escull **Bowl** del menú desplegable.

Tria un so.

### AJUDA EXTRA



Clica la pestanya Sons si vols escollir un so diferent.



Després tria un so de la Biblioteca de Sons.



Clica la pestanya Codi quan vulguis afegir més blocs.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



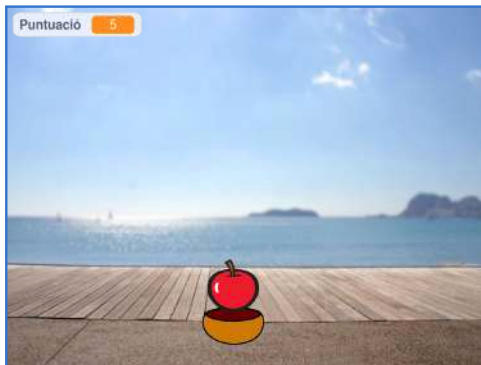
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Porta el Compte

Afegeix un punt cada cop que atrapis l'objecte que cau.



Joc d'Atrapar

5

Scratch

## Porta el Compte

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO

Escull **Variables**

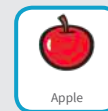
Clica el botó **Crea una Variable**.



Anomena a aquesta variable **Puntuació** i clica **OK**.

### AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Afegeix dos nous blocs al teu codi:



Escull **Puntuació** del menú desplegable.



Afegeix aquest bloc per a posar la puntuació a 0.

Afegeix aquest bloc per a augmentar la puntuació.

### PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Després, recull pomes per a aconseguir punts!

## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



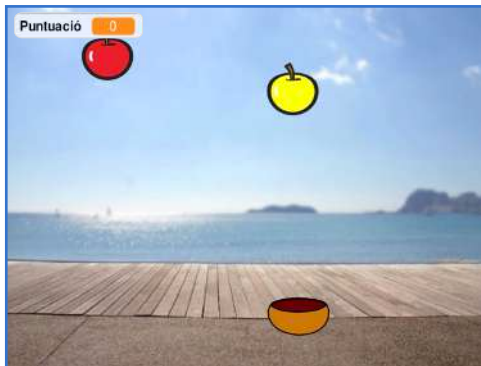
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

## Punts Extres

Aconsegueix punts extra  
atrapant personatges daurats.



Joc d'Atrapar

6

Scratch

## Punts Extres

scratch.mit.edu

### PREPARA-HO

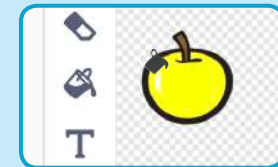
Per a duplicar el personatge, fes clic amb el botó dret del ratolí (Mac: ctrl+clic) a la miniatura, i escull **duplica**.



Selecciona **duplica**.

**Vestits**

Clica la pestanya Vestits.

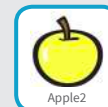


Pots fer servir les eines de dibuix per a personalitzar el personatge extra.

### AFEGEIX AQUEST CODI

**Codi**

Clica la pestanya Codi.



Escriu quants punts es guanyen atrapant el personatge extra.

### PROVA-HO

Atrapa el personatge extra per a incrementar la teva puntuació!

## Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

# Has Guanyat!

Fes que aparegui un missatge victoriós quan guanyis prou punts.



Joc d'Atrapar

7

Scratch

# Has Guanyat!

scratch.mit.edu

## PREPARA-HO



Clica el pinzell per a dibuixar un nou personatge.

Utilitza l'eina **Text** per a escriure un missatge del tipus "Has Guanyat!"

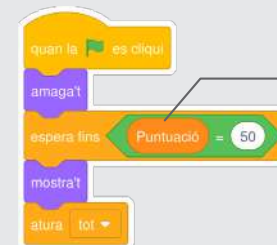
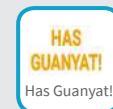


Pots canviar el color, mida i l'estil de la font.

## AFEGEIX AQUEST CODI



Clica la pestanya Codi.



Insereix el bloc **Puntuació** de la categoria Variables.

## PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Juga fins que facis prou punts per tal de guanyar!