

**Séance 2 : Planter le décor et sauvegarder son travail**

**1. Changer le décor et le Lutin (5' + 5')**

Tu peux supprimer le lutin « chat » à l'aide d'un clic droit /supprimer sur la petite image du lutin dans le cadre Lutin.

The screenshot shows the Scratch interface with the following labels: 'Choix de la langue', 'Scène', 'Palette d'instructions', and 'Zone du programme'. Below the main workspace, there are two orange-bordered boxes with instructions: 'Clique sur [icône] puis indiquer le chemin pour les élèves'. The bottom part of the screenshot shows the 'Lutins' panel with labels 'Zone « arrière-plan »' and 'Zone « lutins »'. A text box in the workspace says 'On écrit un programme en faisant glisser des instructions ici'.

**Fais valider par un adulte**

J'ai changé le lutin	
J'ai changé le décors	

**2. Sauvegarder / Enregistrer son travail 10'**

**Enregistrer** sur ton espace disque ton programme en lui donnant le nom suivant : **missionsurmars\_prénom.swf**

Chemin : **Fichier / Télécharger dans votre ordinateur/...**

J'ai enregistré au bon endroit	
J'ai donné le bon nom de fichier	