

# Scratch: Attrape ton fruit !



Attrapez-les tous





### Durée

1h30 à 2h

### Age

Dès 8 ans

### Nombre de participants

De 1 à 8

### Matériels

- 1 à 8 ordinateur(s) connecté(s) à Internet
- 1 à 8 souris
- La fiche de présence à imprimer
- Tables et chaises

## Intro et Enjeux pédagogiques

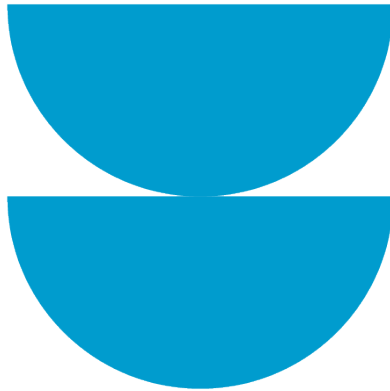
Initier un public jeune à la sensibilisation aux aliments les plus sains à manger, au travers de l'apprentissage du code d'un jeu via Scratch.

## Préparation Atelier

### Ingrédients

- Tester Scratch et coder le jeu pour être prêt, connaître les blocs, le vocabulaire
- Tester la connexion internet sur place

- S'assurer d'avoir des pc chargés et/ou facilité à les brancher sur place (ainsi que des piles de rechange si souris sans fil).
- Télécharger les images à utiliser, sur les pc



Boite à outils

Documentation

La page Scratch du projet -> [C'est ici](#)

Scratch -> [C'est ici](#)

Pour des images libres d'utilisation -> [C'est là](#)

## L'atelier

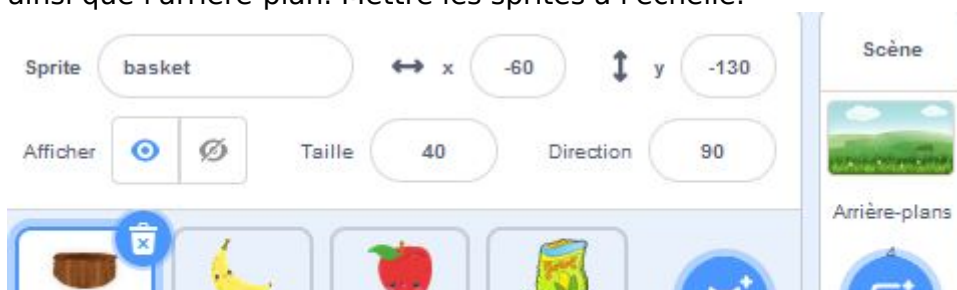
### Déroulé :

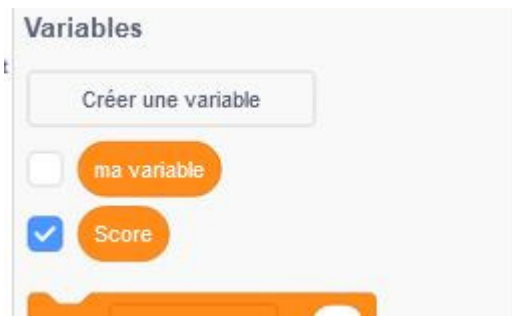
1. Accueillir le public et présenter l'atelier, le projet.
2. Présenter l'atelier, le projet.



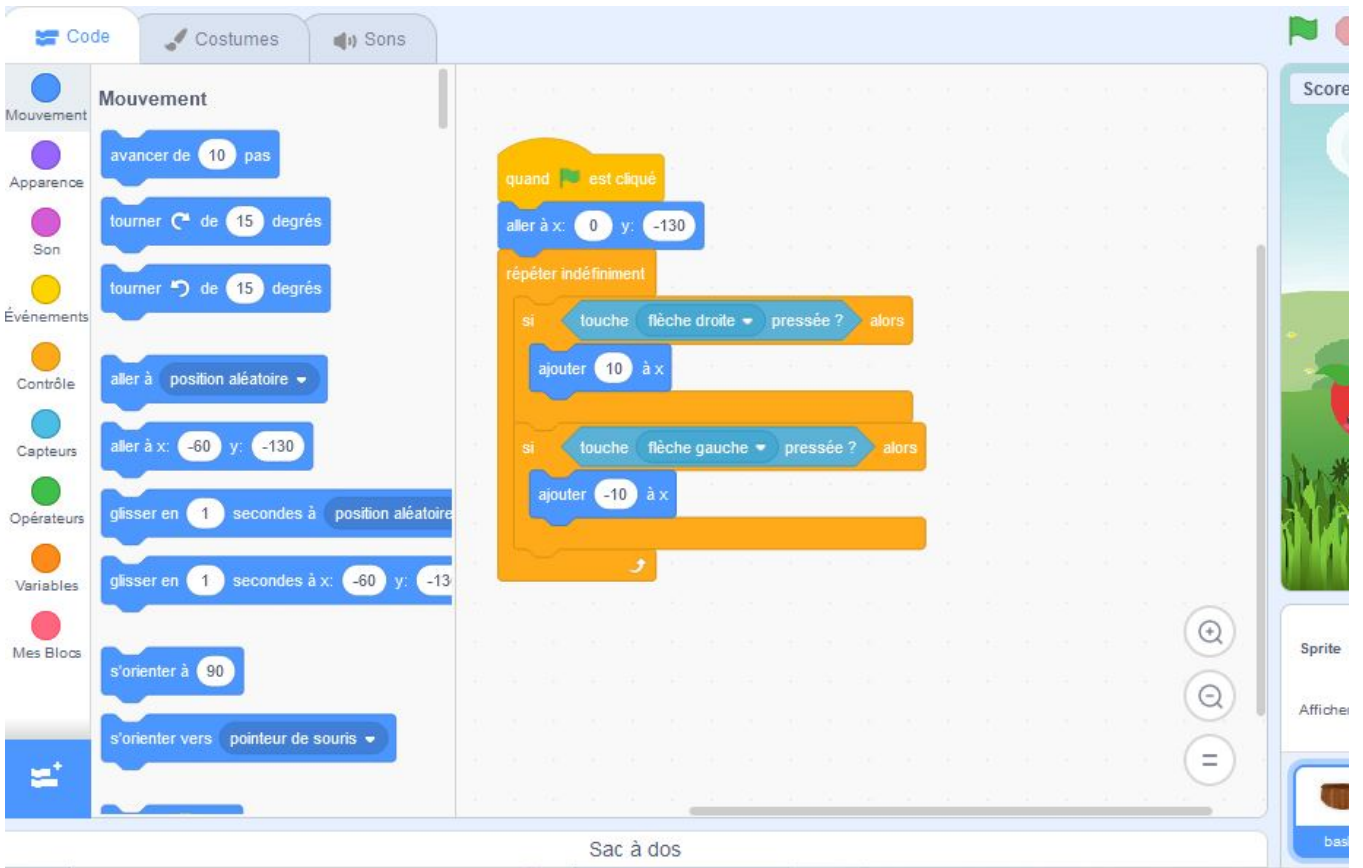
discussion -ice breaker).

3. Aller sur Scratch tous ensemble et commencer à coder.  
Voici ci-dessous les différentes étapes.  
- Uploader sur Scratch les images que l'on va utiliser : basket, banana, apple et chips, ainsi que l'arrière-plan. Mettre les sprites à l'échelle.

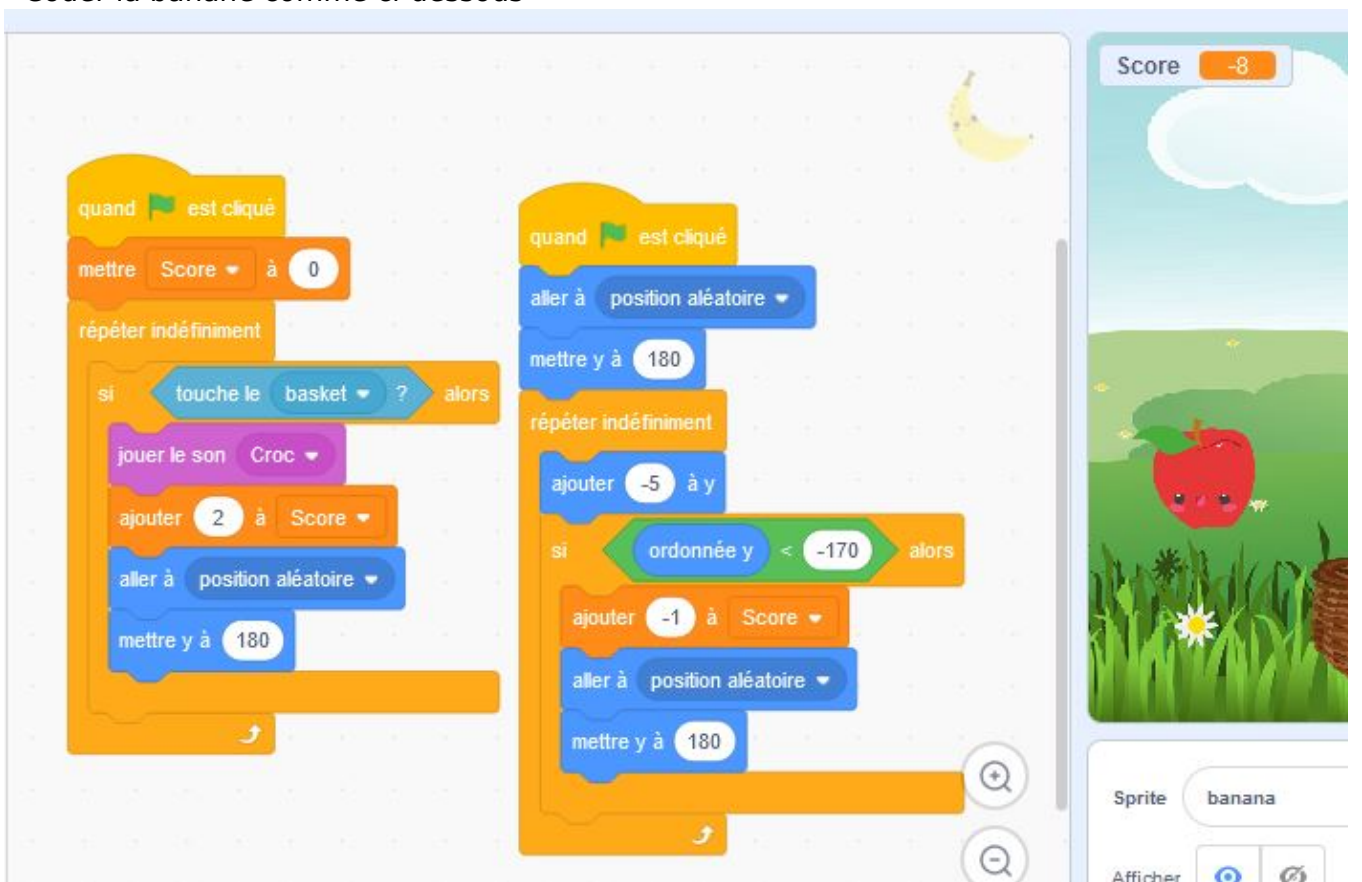




- Coder le panier comme ci-dessous



- Coder la banane comme ci-dessous



- Coder la pomme comme ci-dessous

The image shows the Scratch code for an apple character and a preview of the game. The code is divided into two main sections: initialization and movement logic.

**Initialization Code (Left):**

- quand le drapeau est cliqué
- mettre Score à 0
- répéter indéfiniment
  - si touche le basket ? alors
    - jouer le son croc
    - ajouter 2 à Score
    - aller à position aléatoire
    - mettre y à 180

**Movement Logic Code (Right):**

- quand le drapeau est cliqué
- aller à position aléatoire
- mettre y à 180
- répéter indéfiniment
  - ajouter -5 à y
  - si ordonnée y < -170 alors
    - ajouter -1 à Score
    - aller à position aléatoire
    - mettre y à 180

**Game Preview (Right):**

- Score: -8
- Sprite: apple
- Afficher: [on]
- Taille: [100]
- Sprite list: basket, banana, apple

Sac à dos

- Coder les chips comme ci-dessous

The image shows the Scratch code for a chips character and a preview of the game. The code is divided into two main sections: initialization and movement logic.

**Initialization Code (Left):**

- quand le drapeau est cliqué
- mettre Score à 0
- répéter indéfiniment
  - si touche le basket ? alors
    - jouer le son Clang
    - ajouter -2 à Score
    - aller à position aléatoire
    - mettre y à 180

**Movement Logic Code (Right):**

- quand le drapeau est cliqué
- aller à position aléatoire
- mettre y à 180
- répéter indéfiniment
  - ajouter -5 à y
  - si ordonnée y < -170 alors
    - ajouter -1 à Score
    - aller à position aléatoire
    - mettre y à 180

**Game Preview (Right):**



- Score: -8
- Sprite: chips
- Afficher: [on]
- Taille: 30
- Sprite list: basket, banana, apple, chips

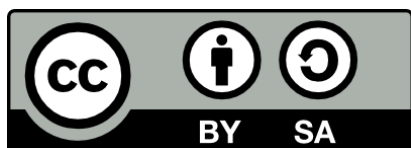
Sac à dos

4. Essayer le jeu, se confronter les uns aux autres.



5. Bonus : Possibilité de jouer un son différent quand les fruits sont attrapés et quand ce sont les chips.

	
LES +	LES -



Revision #3

Created 17 August 2022 14:11:03 by Romain

Updated 29 November 2022 11:36:07 by Marie