

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

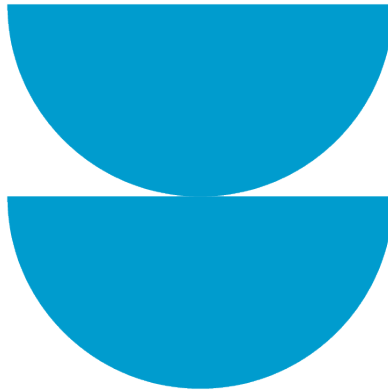
Initier un public jeune à la sensibilisation aux aliments les plus sains à manger, au travers de l'apprentissage du code d'un jeu via Scratch.

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

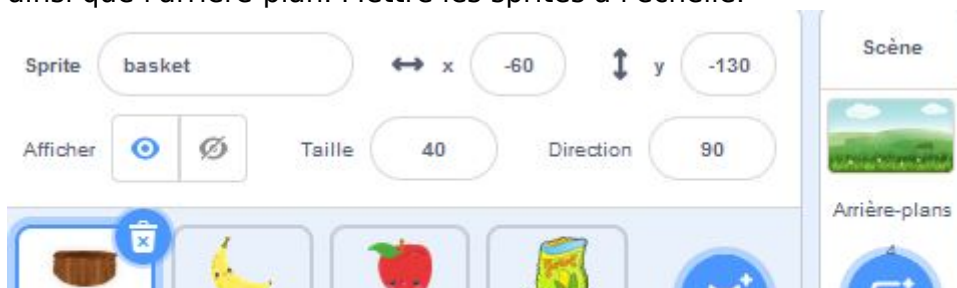
Déroulé :

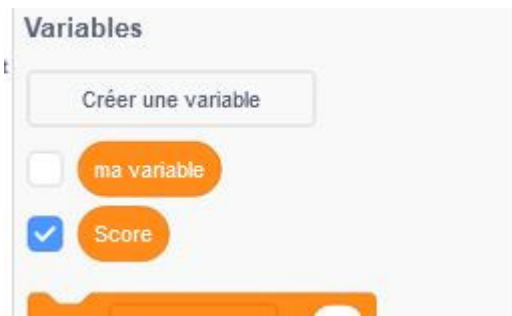
1. Accueillir le public et présenter l'atelier, le projet.
2. Présenter l'atelier, le projet.



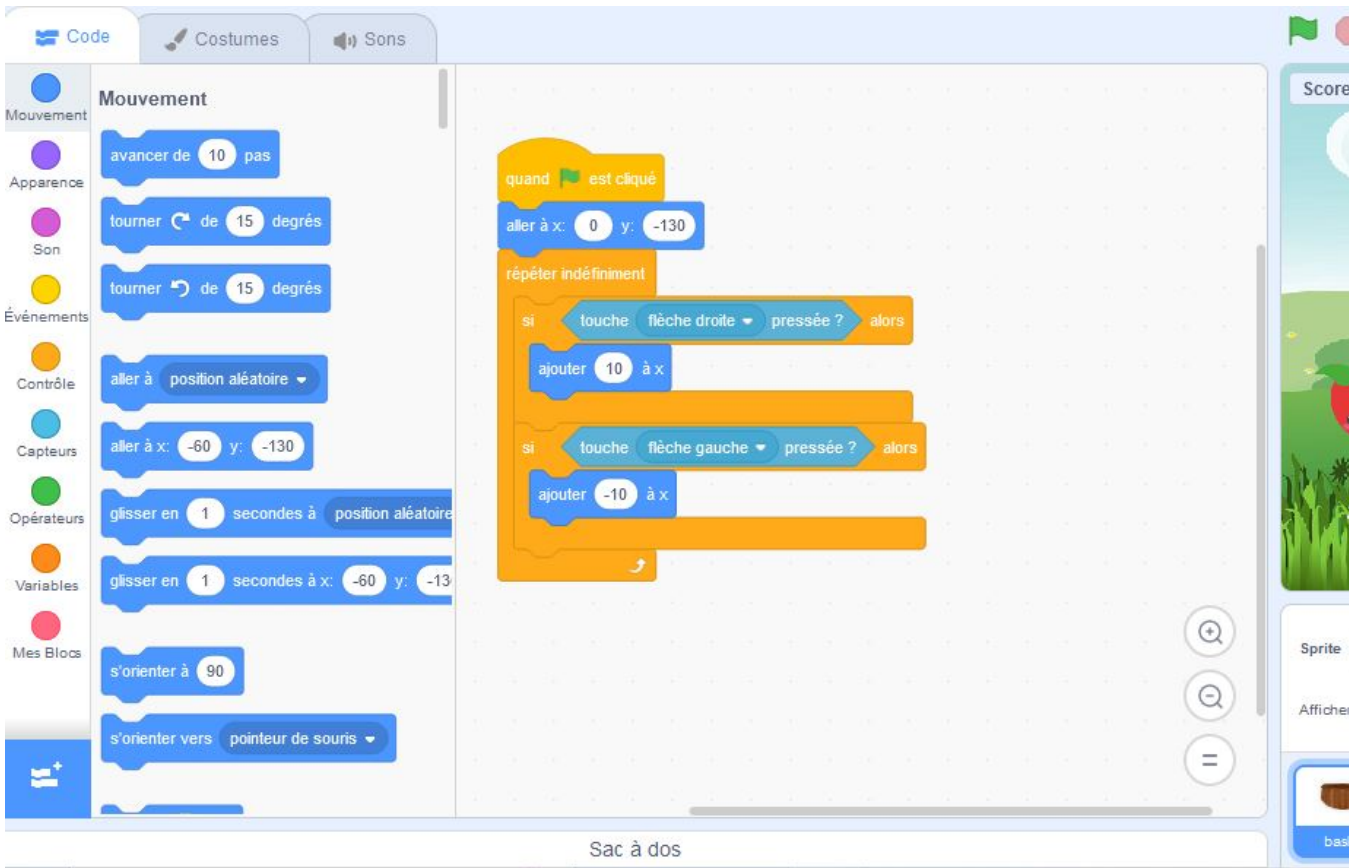
discussion -ice breaker).

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.

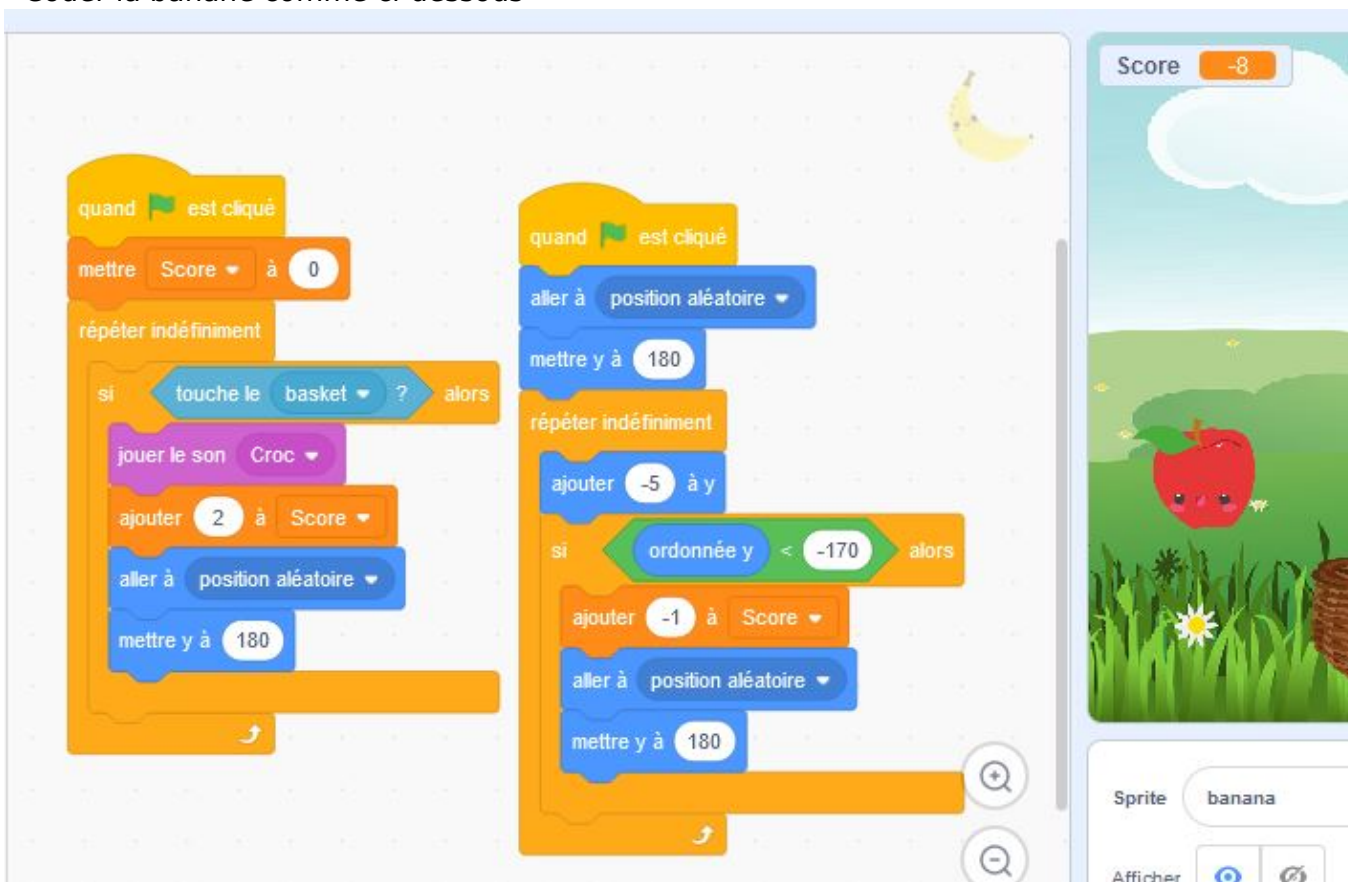




- Coder le panier comme ci-dessous



- Coder la banane comme ci-dessous



- Coder la pomme comme ci-dessous

The image shows the Scratch code editor for an apple sprite. The code is organized into two main event-driven blocks: 'when clicked' and 'when green flag is clicked'.

When clicked code:

- Set Score to 0.
- Repeat indefinitely:
 - If touches basket? then:
 - Play sound: croc.
 - Add 2 to Score.
 - Go to random position.
 - Set y to 180.

When green flag is clicked code:

- Go to random position.
- Set y to 180.
- Repeat indefinitely:
 - Add -5 to y.
 - If y coordinate < -170 then:
 - Add -1 to Score.
 - Go to random position.
 - Set y to 180.

The game preview on the right shows a red apple with a face in a grassy field with a basket. The score is -8. The sprite list at the bottom includes basket, banana, apple, and chips.

Sac à dos

- Coder les chips comme ci-dessous

The image shows the Scratch code editor for a chips sprite. The code is organized into two main event-driven blocks: 'when clicked' and 'when green flag is clicked'.

When clicked code:

- Set Score to 0.
- Repeat indefinitely:
 - If touches basket? then:
 - Play sound: Clang.
 - Add -2 to Score.
 - Go to random position.
 - Set y to 180.

When green flag is clicked code:



- Go to random position.
- Set y to 180.
- Repeat indefinitely:
 - Add -5 to y.
 - If y coordinate < -170 then:
 - Add -1 to Score.
 - Go to random position.
 - Set y to 180.

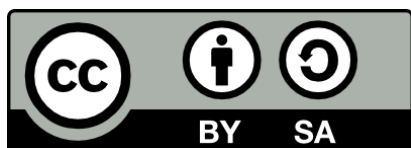
The game preview on the right shows a bag of chips in a grassy field with a basket. The score is -8. The sprite list at the bottom includes basket, banana, apple, and chips.

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