

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

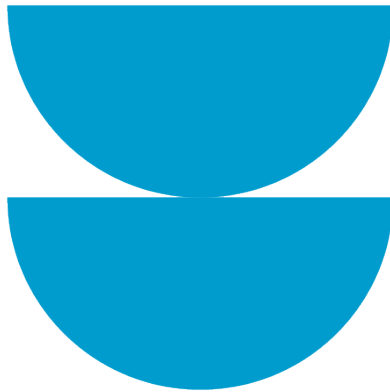
Initier un public jeune à la sensibilisation aux aliments les plus sains à manger, au travers de l'apprentissage du code d'un jeu via Scratch.

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



Boîte 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

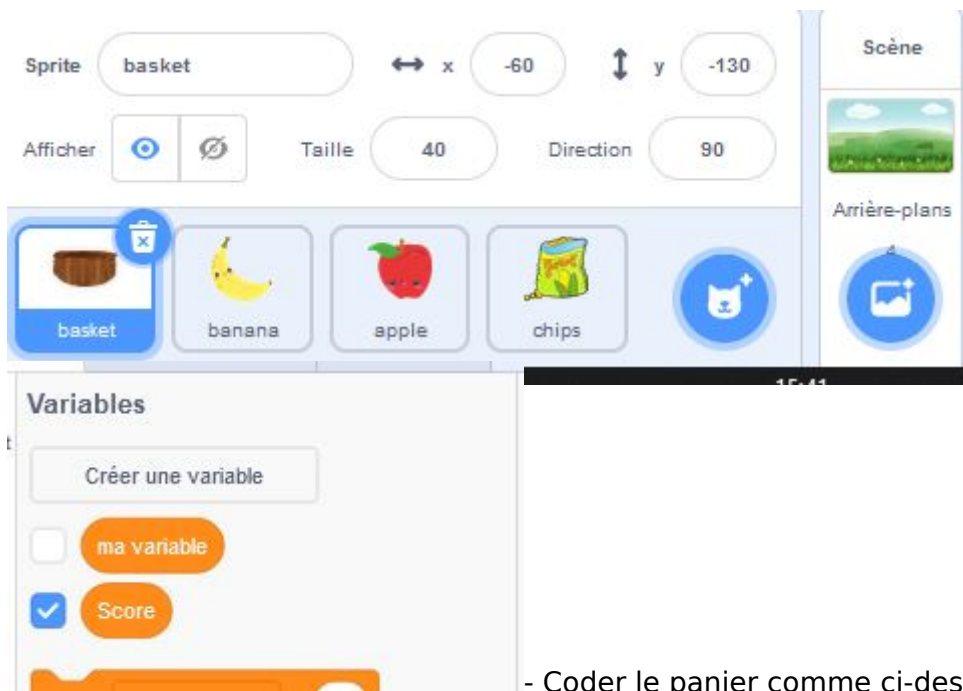
Déroulé :

1. Accueillir le public et présenter le projet (à l'aide d'un pc).
2. Présenter l'atelier, le principe (à l'aide d'un pc). Ils mangent, installer la

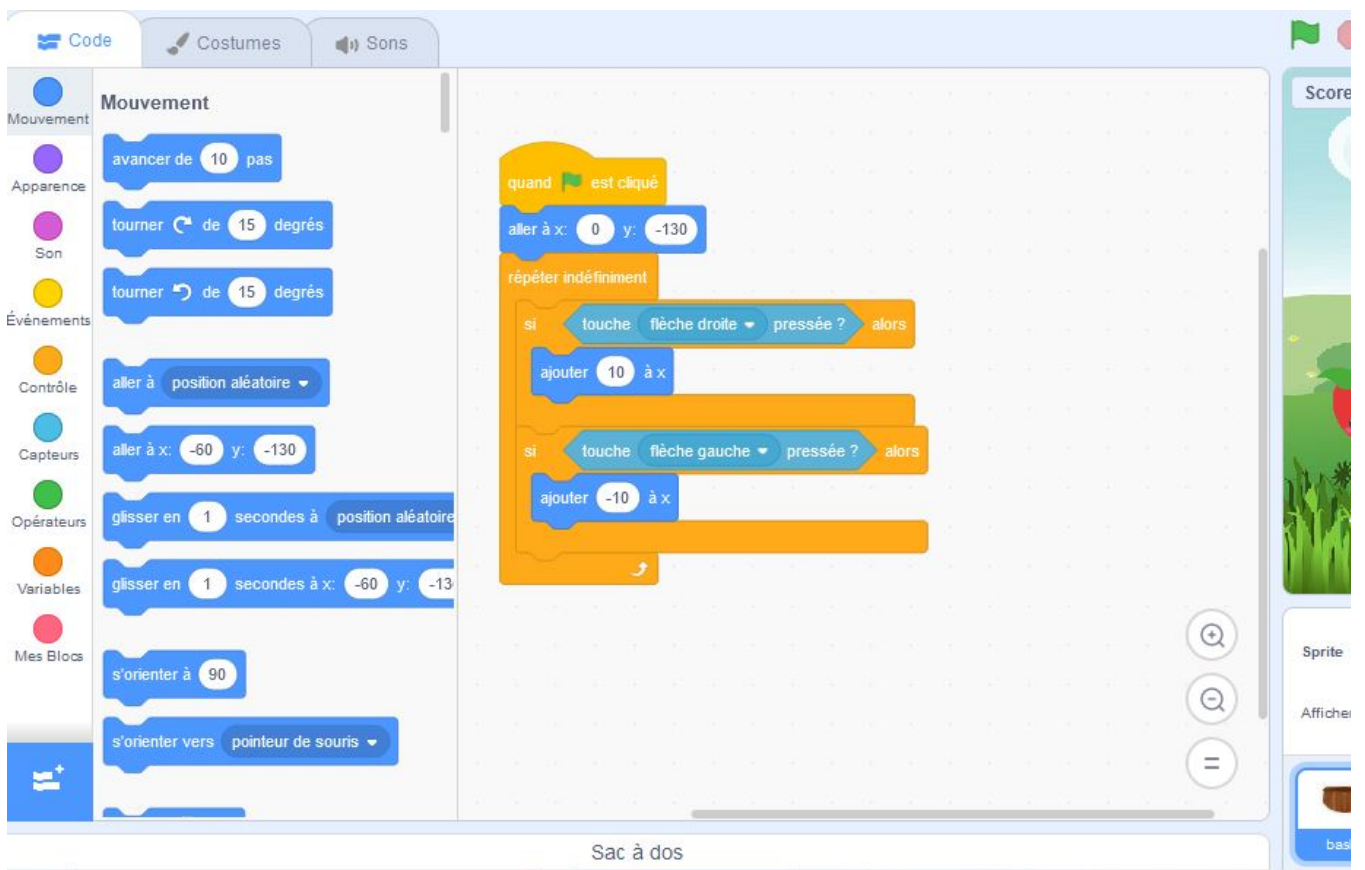


discussion -ice breaker).

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 sprite. The code is divided into two main sections, each starting with a 'when green flag is clicked' event.

Left Section (Apple Interaction):

- when green flag is clicked
- set Score to 0
- repeat indefinitely loop:
 - if touches basket? then:
 - play sound croc
 - add 2 to Score
 - go to random position
 - set y to 180

Right Section (Apple Movement):

- when green flag is clicked
- go to random position
- set y to 180
- repeat indefinitely loop:
 - 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 for a chips sprite. The code is divided into two main sections, each starting with a 'when green flag is clicked' event.

Left Section (Chips Interaction):

- when green flag is clicked
- set Score to 0
- repeat indefinitely loop:
 - if touches basket? then:
 - play sound Clang
 - add -2 to Score
 - go to random position
 - set y to 180

Right Section (Chips Movement):



- when green flag is clicked
- go to random position
- set y to 180
- repeat indefinitely loop:
 - add -5 to y
 - if y coordinate < -170 then:
 - add -1 to Score
 - go to random position
 - set y to 180

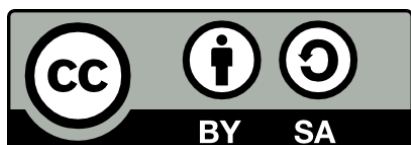
The game preview on the right shows a bag of chips in a grassy field with a basket. The score is -8. The sprite list at the bottom includes basket, banana, apple, and chips.

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