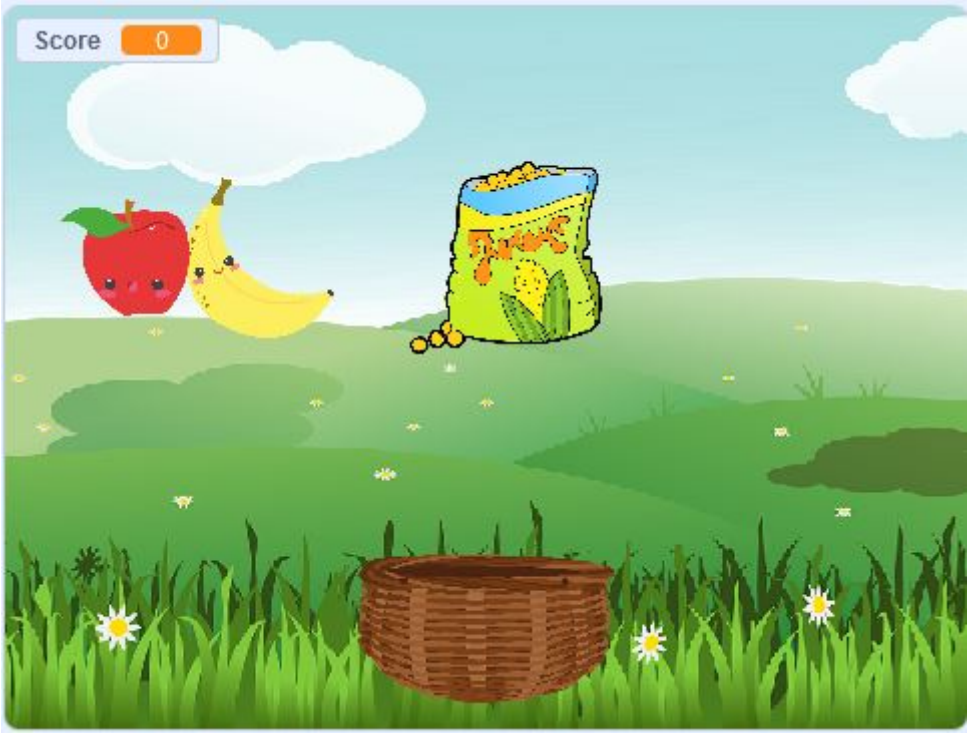
Scratch: Attrape ton fruit !

Attrapez-les tous





Durée	Age
1h30 à 2h	Dès 8 ans
Nombre de participants	**Matériels**
De 1 à 8	• 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, connaitre 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

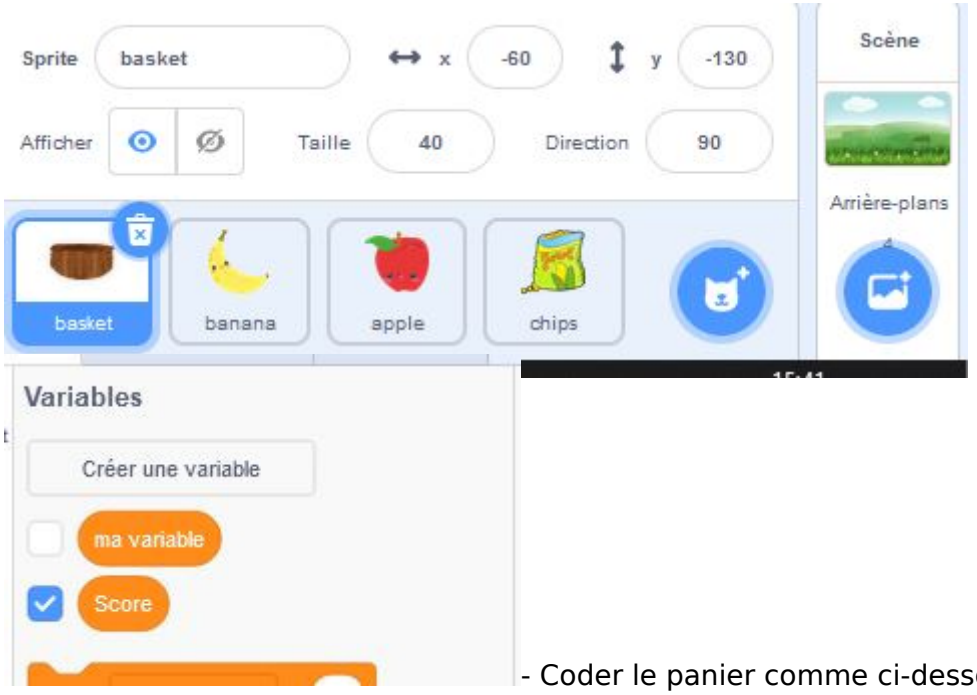
L'atelier

Déroulé :

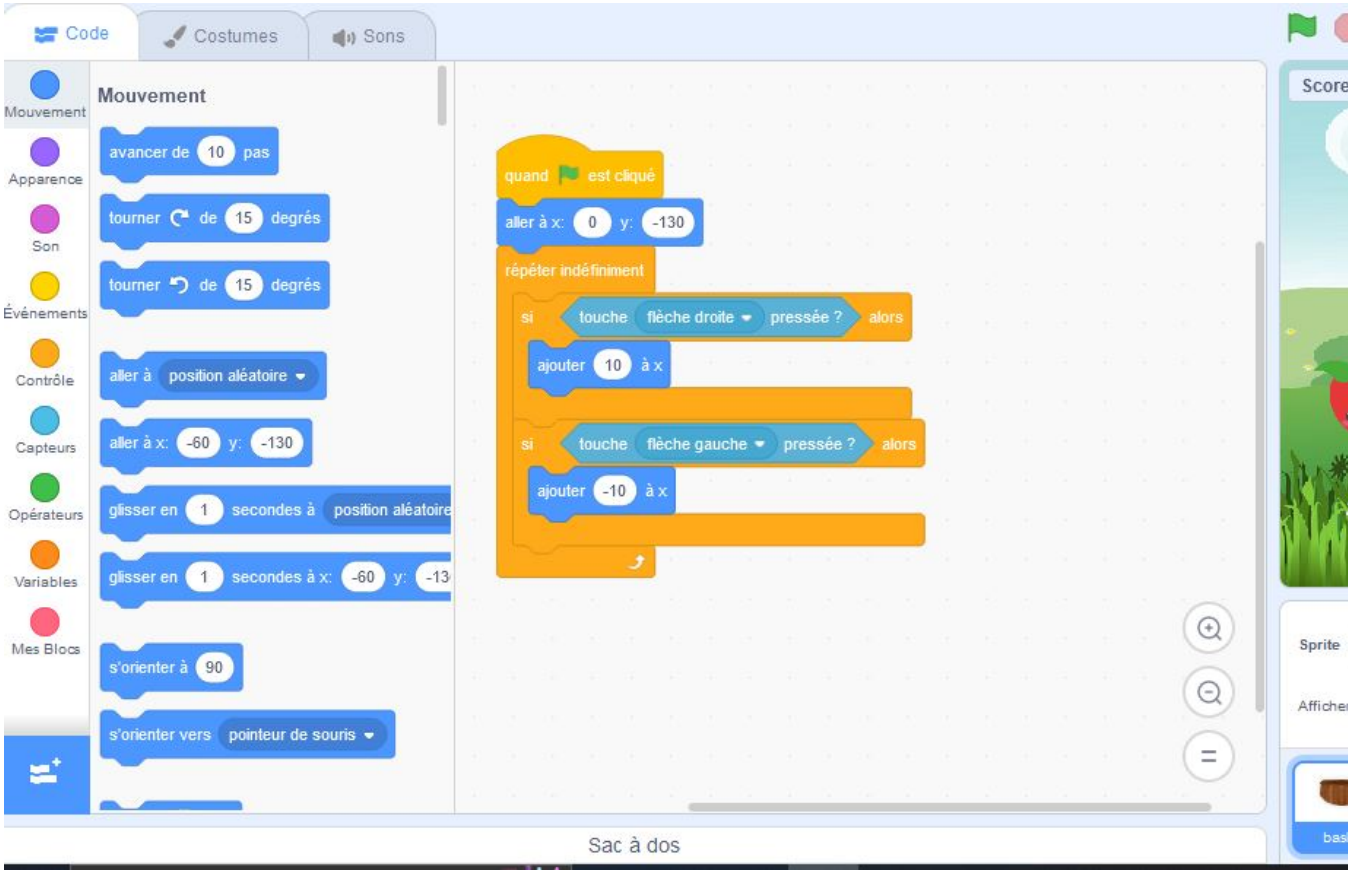
1. Accueillir le public et pro un pc.
2. Présenter l'atelier, le pri ls mangent, installer la discussion -ice breaker).



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.



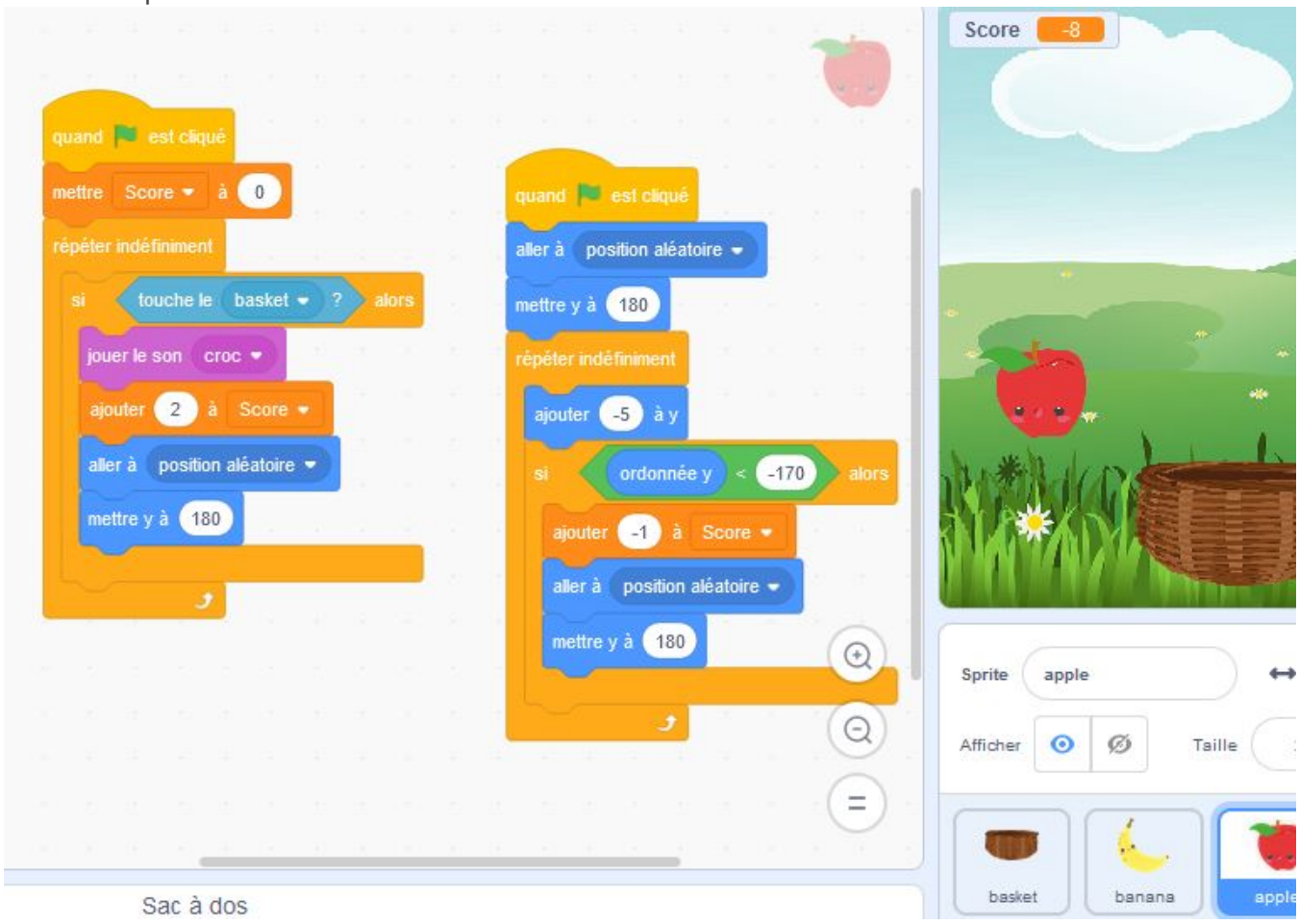
- Coder le panier comme ci-dessous



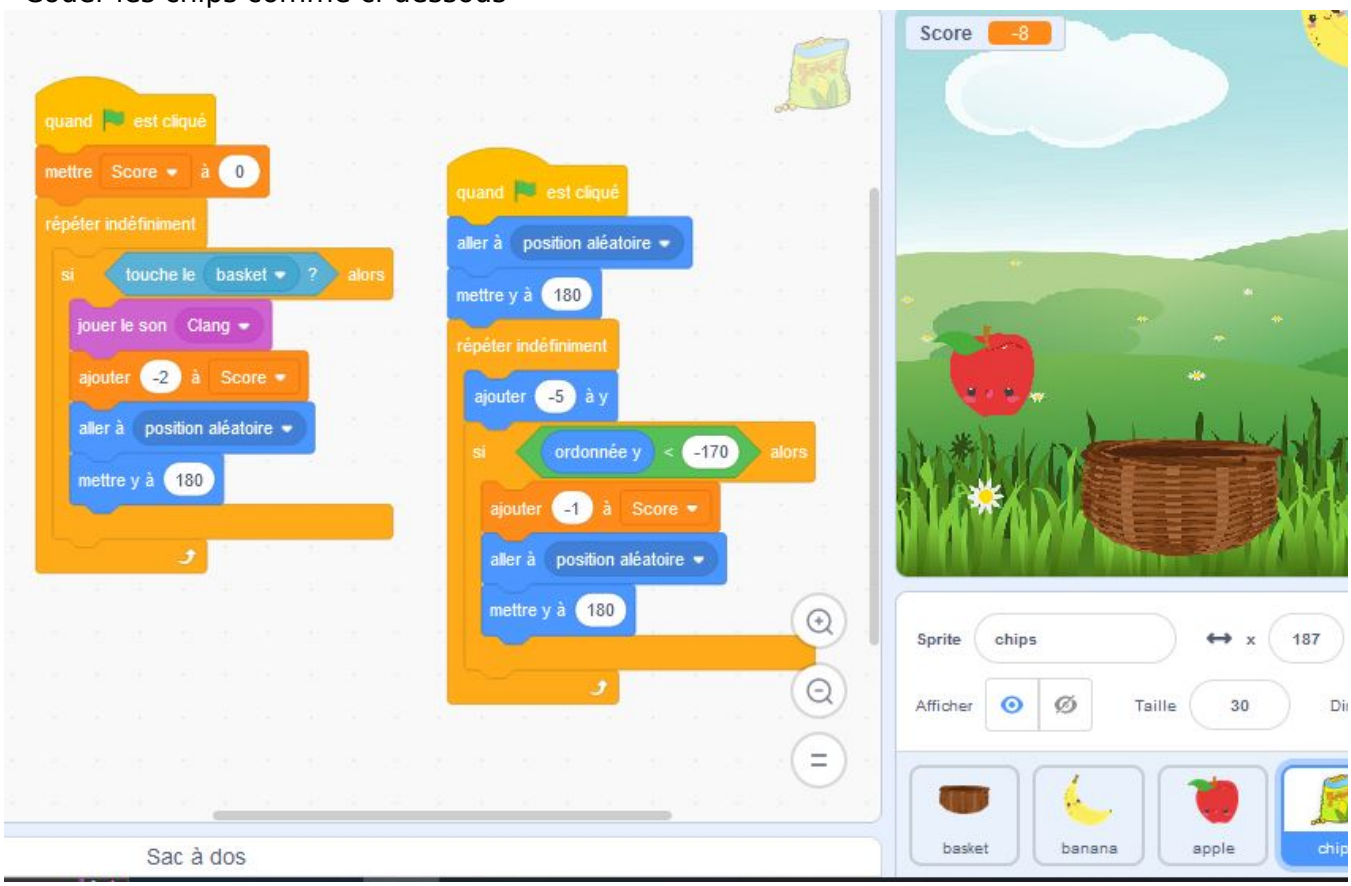
- Coder la banane comme ci-dessous



- Coder la pomme comme ci-dessous



- Coder les chips comme ci-dessous



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 -

CC BY SA

Created 2022-08-17 14:11:03 UTC by Romain
Updated 2022-11-29 11:36:07 UTC by Marie