

Scratch: Attrape ton fruit !



Attrapez-les tous





Durée 1h30 à 2h	Age Dès 8 ans
Nombre de participants De 1 à 8	Matériels <ul style="list-style-type: none">• 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

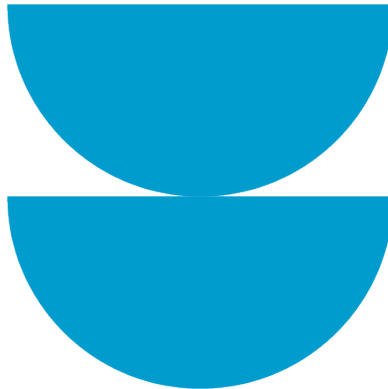
Initier un public jeune à la sensibilisation aux aliments les plus sains à manger, au travers de l'apprentissage du code d'un jeu via Scratch.

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 :

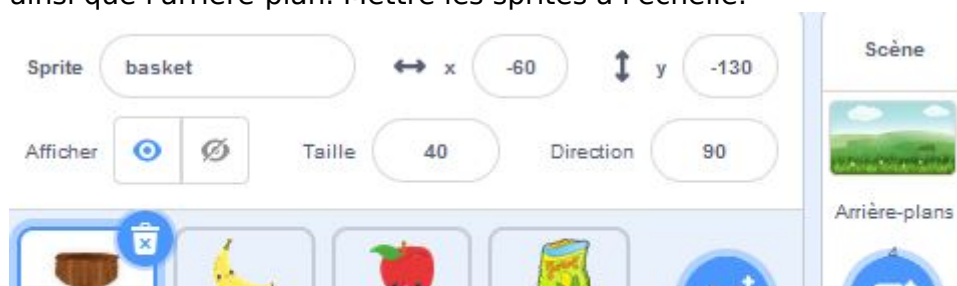
1. Accueillir le public et présenter le projet.
2. Présenter l'atelier, le principe de l'atelier (une discussion -ice breaker).



3. Aller sur Scratch tous ensemble et commencer à coder. Voici ci-dessous les différentes étapes.

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.



Variables

Créer une variable



ma variable



Score

- Coder le panier comme ci-dessous

The screenshot shows the Scratch code editor with the 'Code' tab selected. The left sidebar contains various block categories: Mouvement, Apparence, Son, Événements, Contrôle, Capteurs, Opérateurs, Variables, and Mes Blocs. The main workspace contains the following code:

```
quand le drapeau est cliqué  
  aller à x: 0 y: -130  
  répéter indéfiniment  
    si la touche flèche droite est pressée ? alors  
      ajouter 10 à x  
    si la touche flèche gauche est pressée ? alors  
      ajouter -10 à x
```

At the bottom of the workspace, the text 'Sac à dos' is visible.

- Coder la banane comme ci-dessous

The screenshot shows the Scratch code editor with a banana sprite on the stage. The 'Code' tab is selected, and the code is as follows:

```
quand le drapeau est cliqué  
  mettre Score à 0  
  répéter indéfiniment  
    si la touche basket est pressée ? alors  
      jouer le son Croc  
      ajouter 2 à Score  
      aller à position aléatoire  
      mettre y à 180  
  répéter indéfiniment  
    aller à position aléatoire  
    mettre y à 180  
    répéter indéfiniment  
      ajouter -5 à y  
    si l'ordonnée y < -170 alors  
      ajouter -1 à Score  
      aller à position aléatoire  
      mettre y à 180
```

On the right side of the stage, a 'Score' variable is shown with a value of -8. Below the stage, the 'Sprite' dropdown is set to 'banana'.

- Coder la pomme comme ci-dessous

```
when green flag clicked
  set score to 0
  loop forever
    if touches basket? then
      play sound croc
      add 2 to score
      go to random position
      set y to 180

when green flag clicked
  go to random position
  set y to 180
  loop forever
    if y coordinate < -170 then
      add -1 to score
      go to random position
      set y to 180
```

Sac à dos

- Coder les chips comme ci-dessous

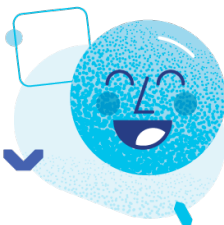
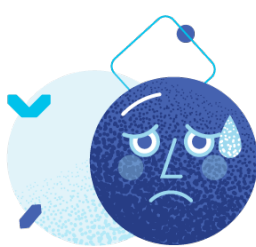
```
when green flag clicked
  set score to 0
  loop forever
    if touches basket? then
      play sound Clang
      add -2 to score
      go to random position
      set y to 180

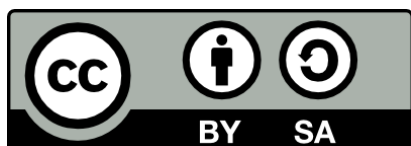
when green flag clicked
  go to random position
  set y to 180
  loop forever
    if y coordinate < -170 then
      add -1 to score
      go to random position
      set y to 180
```

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 2022-08-17 14:11:03 UTC by Romain

Updated 2022-11-29 11:36:07 UTC by Marie