□□ Ma carte imaginaire

En route vers l'imaginaire !





Durée	Age
1h30-2h	Dès 7 ans
Nombre de participants	**Matériel**
De 1 à 8	Ordinateurs / Feuilles / Feutres ou Crayons de couleurs



Intro et Enjeux pédagogiques

Initier un public la création d'une carte et au développement et la structuration d'un imaginaire de manière ludique et pédagogique en faisant appel à Scratch.

Préparation Atelier

Ingrédients

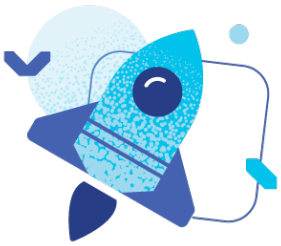
- Ordinateurs avec Connexion internet
- Feutres ou Crayons de Couleurs
- Feuilles blanches



Boite à outils

Documentation

Scratch -> C'est ici
Projet Scratch "Lancer de dé" -> C'est ici

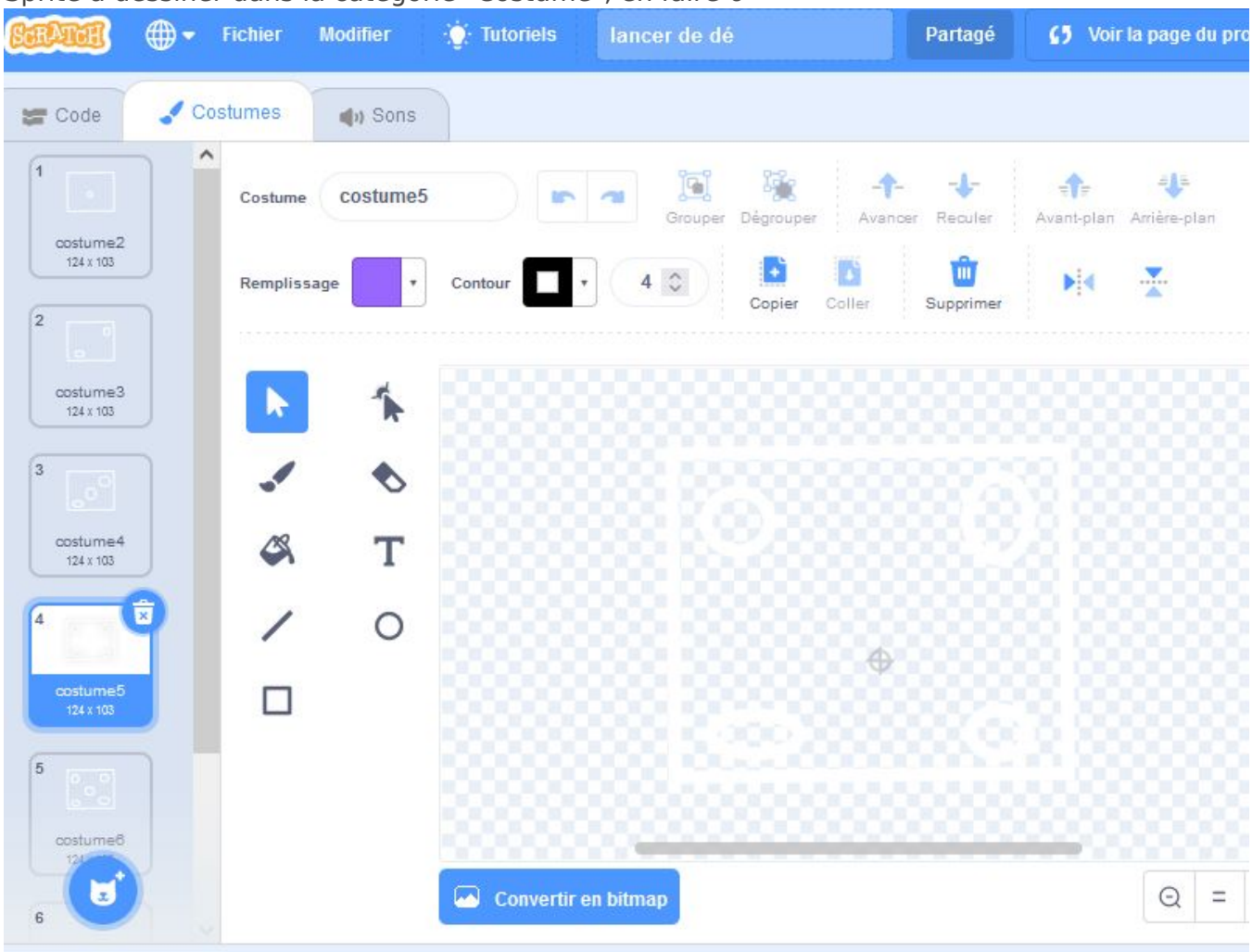


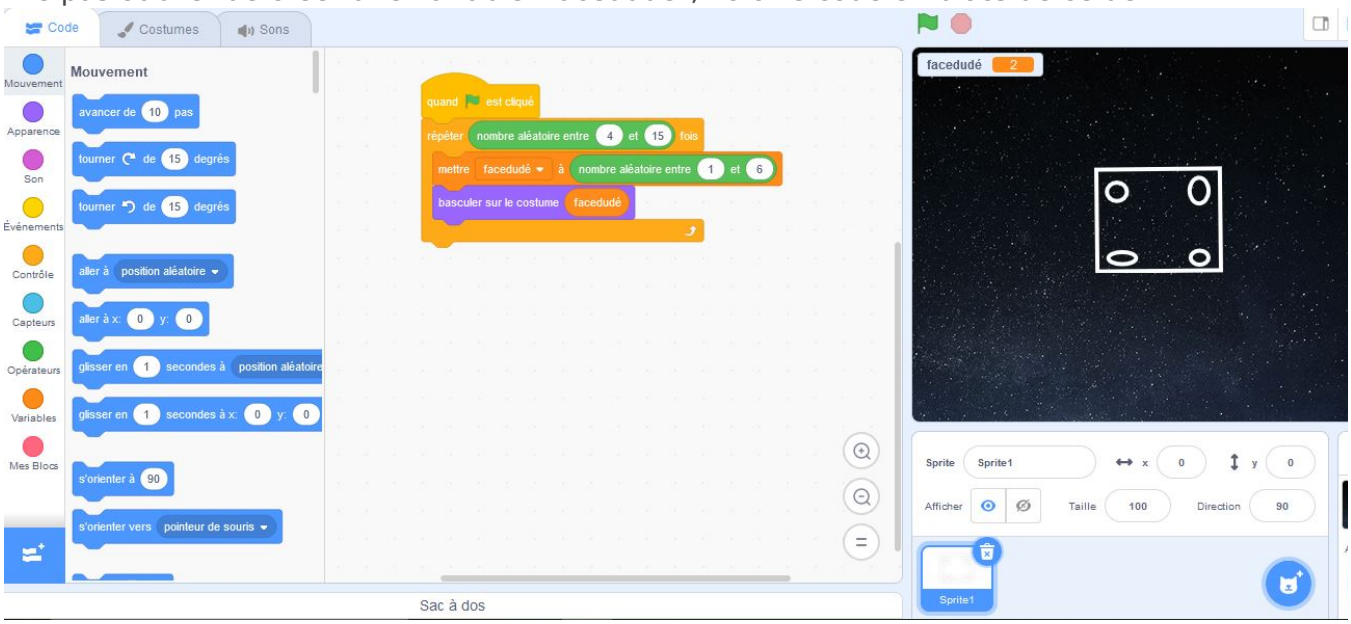
L'atelier

déroulé

1. Accueillir le public et présenter l'atelier, mettre chacun face à un pc ouvert sur Scratch

2. Leur poser quelques question sans leur dire pourquoi, leur réponses serviront après (elles alimenteront le motif du jeu que vous aurez préparé en amont), du genre : donner chacun un moyen de transport, un lieu, un type de personnage...
3. Expliquer pas à pas comment coder un dé sur Scratch, voici ci-dessous le costume du Sprite à dessiner dans la catégorie "Costume", en faire 6

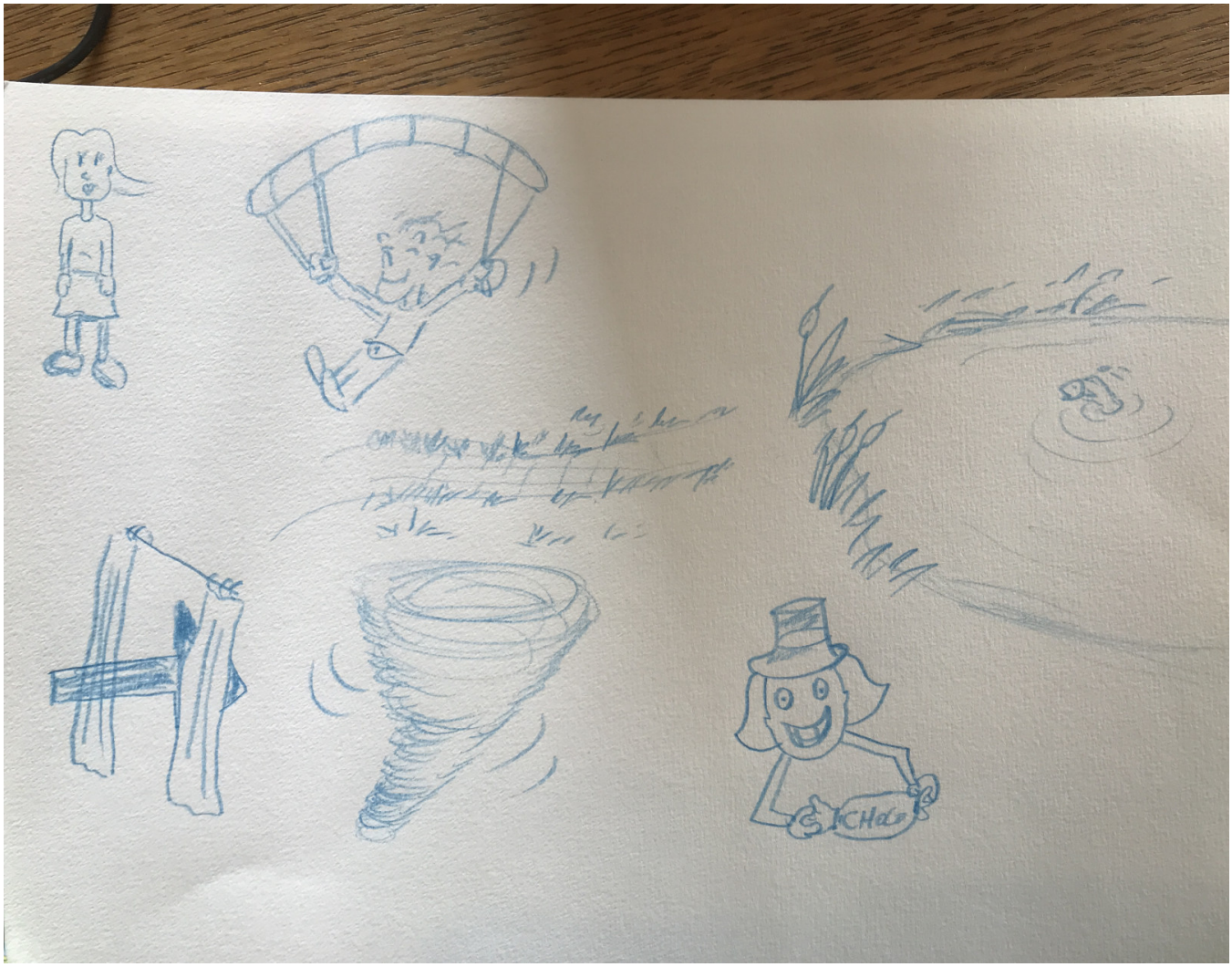


4. Ne pas oublier de créer une variable "facedudé", voici le code en blocs de ce dé :
5. 

6. Une fois le dé créé, donner aux participants des feuilles de papier et des feutres/crayons de couleur.



7. Proposer de commencer la partie, vous aurez, au préalable un motif de ce qu'ils devront dessiner durant leur voyage du type :
   -> Si la personne fait entre 1 et 3, elle pourra utiliser du vert ou du orange au choix, pour le reste de son dessin, si elle fait entre 4 et 6, elle pourra utiliser du bleu ou du violet au choix.
   -> Si la personne fait 1, son personnage principal sera une fille, si elle fait 2 ça sera un garçon, si elle fait 3, ça sera un personnage fantastique, si elle fait 4 ce sera un objet, si elle fait 5 un super Héros, si elle fait 6 une super Héroïne.
   -> Elle devra dessiner ensuite son moyen de transport qui sera : Si 1 à dos de dragon, si 2 sur une baleine, si 3 en fusée, si 4 en trottinette double, si 5 en parapente, si 6 en planche de surf.
   -> Se retrouve sur : 1 pour une route, 2 pour un chemin, 3 pour une autoroute, 4 pour un toboggan, 5 pour un couloir et 6 pour un tunnel.
   -> Puis il arrive devant : 1 pour une grande porte, 2 pour une montagne, 3 pour un volcan, 4 pour un lac, 5 pour une forêt et 6 pour un désert.
   -> 1 et 2 il le traverse, 3 il le contourne, 4 il passe au dessus, 5 et 6 il passe en dessous.
   -> Puis passe 1 et 2 un labyrinthe, 3 un rideau, 4 et 5 un cerceau de feu et 6 une chute d'eau.
   -> Arrive 1 la pluie, 2 le soleil, 3 la neige, 4 l'orage, 5 un arc en ciel, 6 une tornade
   -> En définitive, pour arriver : 1 Dans un jardin merveilleux, 2 chez Willy Wonka, 3 dans le monde de Minetest, 4...etc



8. Vous pouvez répéter plusieurs fois le jeu, les dessins changeront en fonction des lancers de dés.

	
LES +	LES -

Created 2022-07-08 09:38:20 UTC by Romain
Updated 2022-10-21 10:17:35 UTC by Romain