

# ☐☐ Ma carte imaginaire



En route vers l'imaginaire !





### Durée

1h30-2h

### Age

Dès 7 ans

### Nombre de participants

De 1 à 8

### Matériel

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

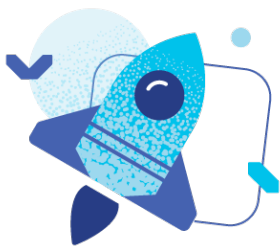


## Boîte à outils

Documentation

Scratch -> C'est ici

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

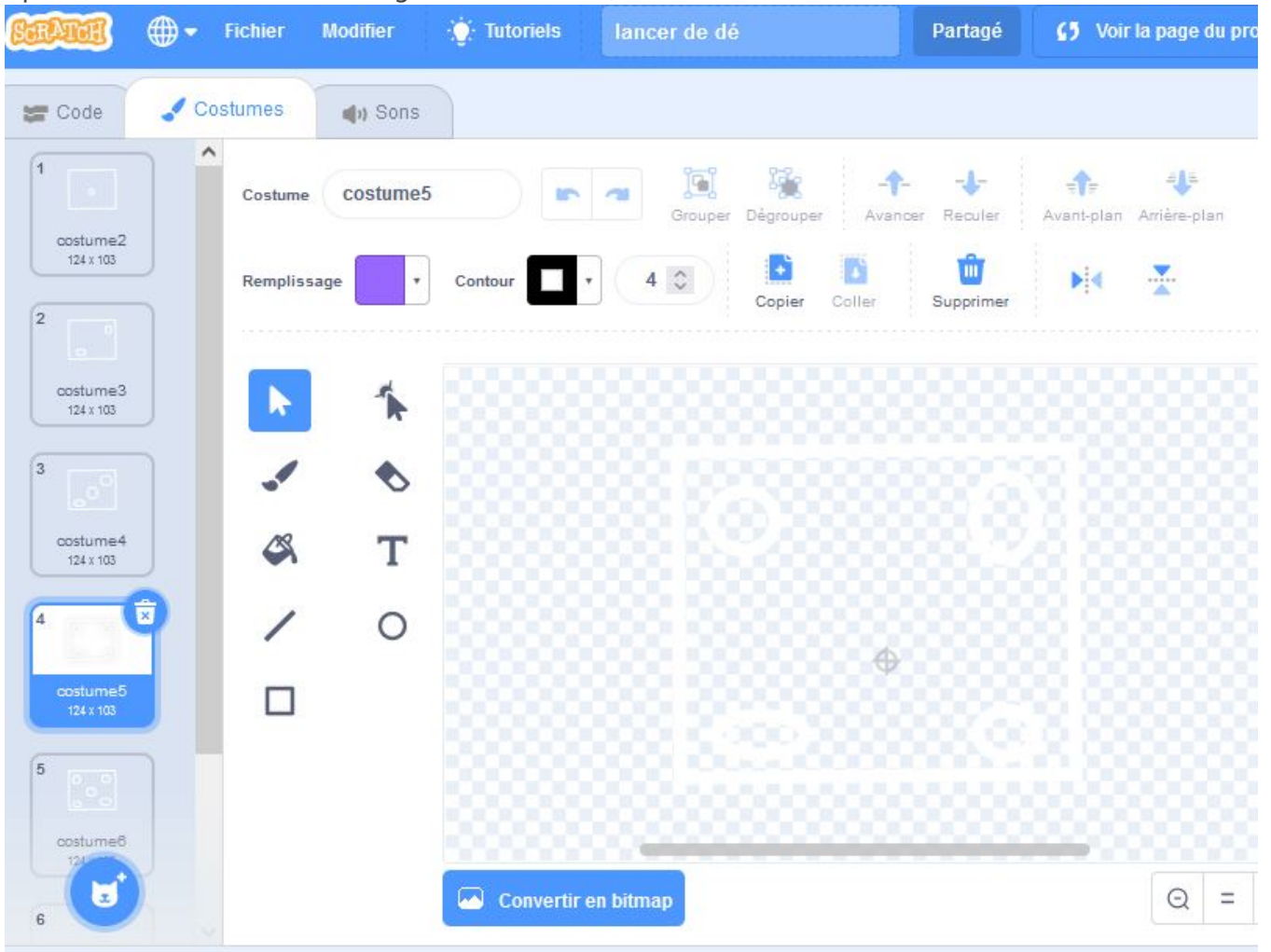


# L'atelier

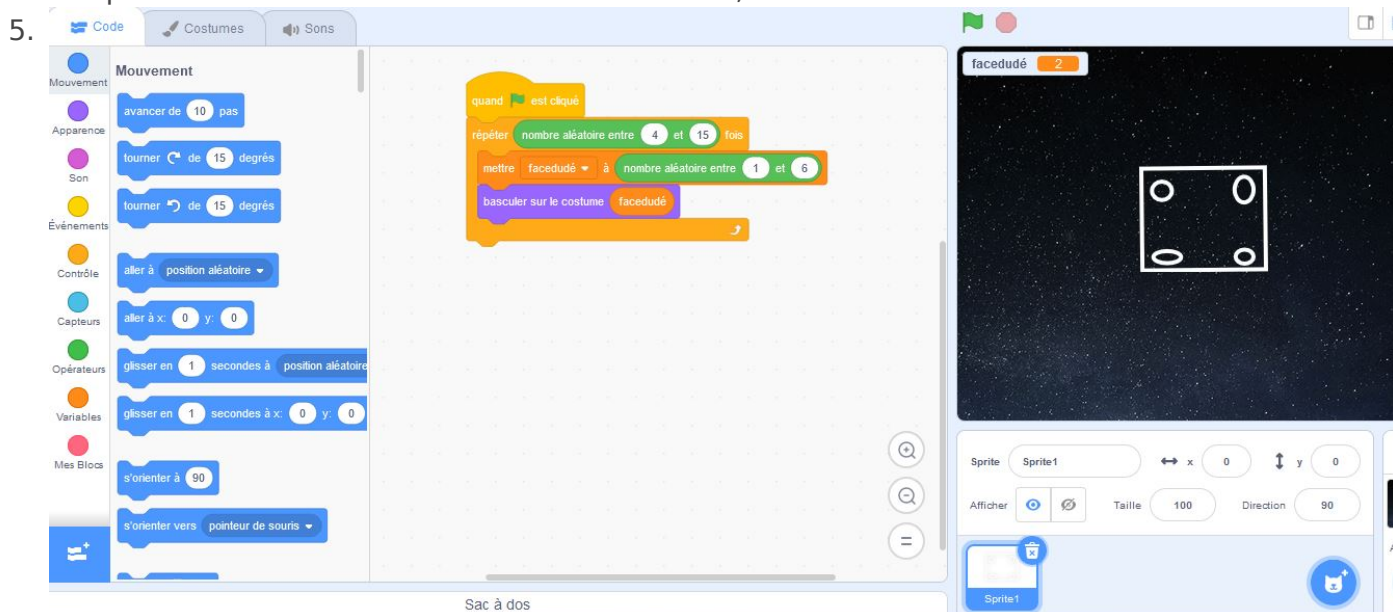
## déroulé

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 :

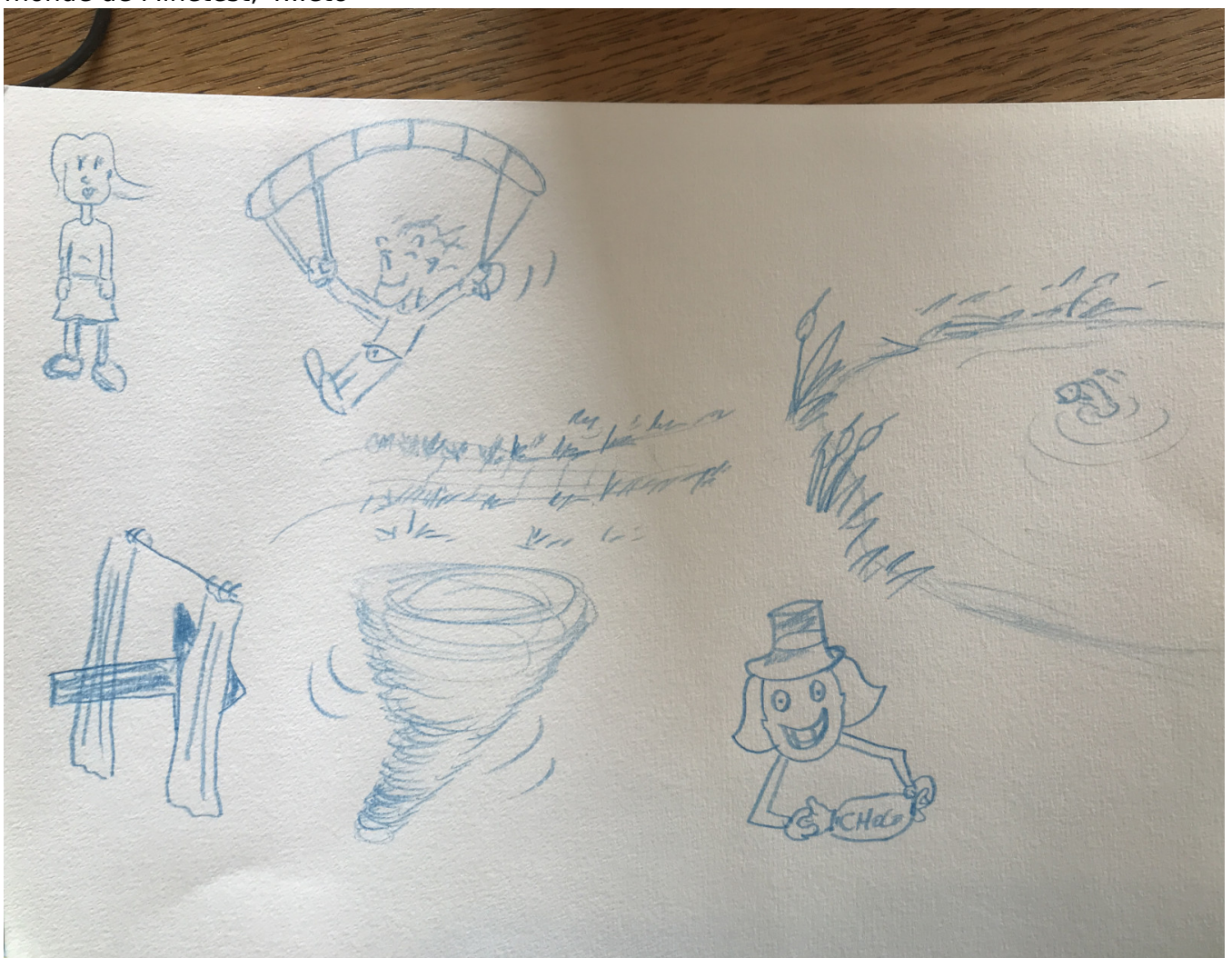


6. Une fois le dé créé, donner aux participants des feuilles de papier et des feutres/crayons de couleur.







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 -

Revision #7

Created 8 July 2022 09:38:20 by Romain

Updated 21 October 2022 10:17:35 by Romain