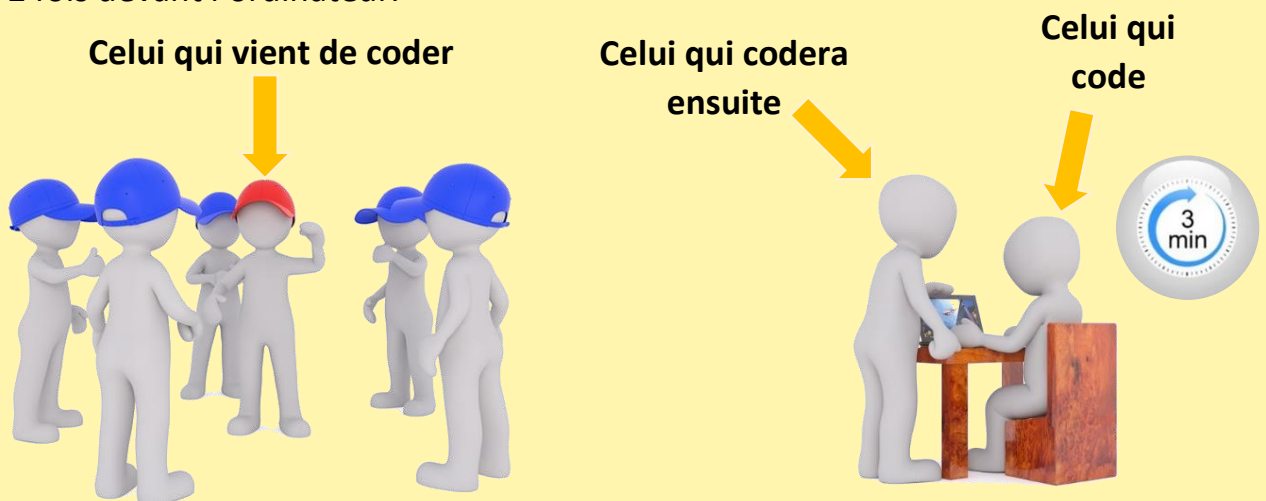


Le relais SCRATCH

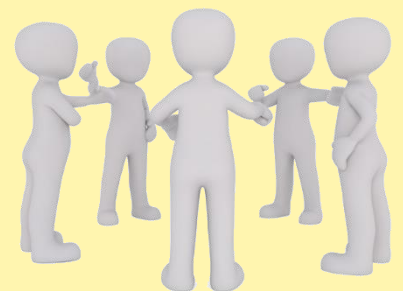


Il s'agit d'un jeu par équipes de 6 à 8 élèves (suivant le nombre de participants) où chaque équipe devra coder un jeu simple avec Scratch et à partir d'un univers de jeu donné.

Chaque équipe dispose d'un seul ordinateur et les membres de l'équipe passent 3 minutes chacun devant l'ordinateur à tour de rôle. Seul le joueur qui suit celui qui est en train de coder a le droit de communiquer avec lui. Les autres ne voient pas l'ordinateur, mais peuvent discuter entre eux (notamment, celui qui vient de coder présente l'avancement du travail, les difficultés rencontrées ...). Il y aura 2 rotations, si bien que chaque élève de l'équipe passera 2 fois devant l'ordinateur.



Avant le début du relais, les joueurs disposent de 10 minutes pour se présenter, découvrir l'univers de jeu, se concerter, se partager les tâches de programmation en fonction de leurs compétences et déterminer un ordre de passage.



Il s'agit d'une activité ludique et difficile dont le seul but est de s'amuser et de faire connaissance (il n'y a rien à gagner ni à perdre). Il est important que chacun se sente intégré et que chacun veille à ce que personne ne soit laissé à l'écart.

Bon code !

