

## Défi créatif : Scratch décrit Noël à Vibot

Dans ce défi, Vibot et Scratch jouaient dans la neige. Soudainement, un objet est tombé du ciel. Vibot pense que c'est un objet mais c'est plutôt Papa Noël. Scratch essaye de décrire ce qui c'est la Noël à Vibot. Vous allez continuer l'histoire et le coder dans Scratch.

Scratch et Vibot jouaient dans la neige.

- Scratch: "Huhuu"
- Scratch: "Regarde Vibot, j'ai créé un téléphone avec la neige ."
- Vibot: "Ohh, c'est cool!." Moi, j'ai créé une voiture

Soudainement, quelque chose tombe du ciel devant Vibot.

- Vibot: "Viens voir Scratch, un objet est tombé du ciel?"

Scratch se déplace vers Vibot

- Scratch: "Hoo, c'est Papa Noël!"
- Vibot: "C'est quoi Papa Noël et c'est quoi Noël."

Continuer le dialogue en décrivant à Vibot ce que c'est la Noël et Papa Noël à travers le personnage Scratch.

### Étape 1. Analyse de la situation (CTc3sc2)

- Comment est-ce que l'on peut ajouter un arrière-plan de la neige sur Scratch?
- De quelle façon peut-on faire tomber des objets du ciel?
- Quelles sont les lutins qu'on a besoin pour programmer ce défi?
- Quels blocs de codes nous permettent de créer une succession d'événements?

### Étape 2. Modélisation

- Sur un document Google Docs, identifiez les différents éléments (arrière-plan, lutins, blocs de codes, dialogues, etc.) dont vous aurez besoin pour réaliser votre défi.
- Il peut vous être utile de chercher des arrière-plans et des images de Papa Noël sur l'internet.
- Quelle est l'importance d'une telle préparation avant de commencer à programmer?

### Étape 5. Création d'un scénario complet

- Déterminez de quelle façon Scratch va décrire Noël à Vibot? N'hésitez pas à vous inspirer des autres défis présents dans ce guide.
- Pensez à intégrer des dialogues dans votre défi.

## Défi créatif : Vibot et Scratch célèbrent Noël

Dans ce défi, Vibot et Scratch se préparent à célébrer Noël. Ils commenceront par décorer la pièce, puis ils devront emballer deux cadeaux.



(\* Avant de commencer la programmation du défi, n'oubliez pas de remixer le projet en cliquant sur  !)

EN: <https://scratch.mit.edu/projects/146251411/>

FR: <https://scratch.mit.edu/projects/137697840/>

### Étape 1. Analyse de la situation (CTc3sc2)

- De quel type de pièce s'agit-il?
- Quel est le thème de la scène dans laquelle Scratch et Vibot se trouvent? Pouvons-nous ajouter des éléments qui correspondent au thème?
- Il y a un objet qui ne correspond pas au thème; peux-tu l'identifier? Si oui, **pouvez-vous faire en sorte que l'objet devienne en lien avec le thème, sans le faire disparaître?** Soyez créatifs!

### Étape 2. Ajout d'éléments festifs

- Scratch et Vibot célèbrent Noël: ajoutez-leurs des habits appropriés!
- Que pourrait-on placer au dessus de la cheminée?
- Ajoutez des décorations dans la pièce, aux endroits de votre choix.

### Étape 3. Animez la source de chaleur

- Il y a des flammes dans la cheminée, mais celles-ci sont immobiles. Trouvez une façon de faire en sorte que les flammes soient animées de façon naturelle.

### Étape 4. Décorez le sapin!

- En vous servant des différents articles se trouvant dans les boîtes, aidez Scratch et Vibot à décorer le sapin de Noël.
- Vous pouvez ajouter des articles qui ne se trouvent pas dans les boîtes. Soyez créatifs; il faut que l'arbre soit à votre goût!
- Il manque un objet pour placer sur la cime de l'arbre...

### Étape 5. Emballez les cadeaux

- Il y a deux boîtes à la droite de la pièce; emballez-les et décorez-les.

### Étape 6. Créez de l'ambiance!

- Ajoutez de la musique de circonstance, question de créer une belle ambiance pour Scratch et Vibot.
- Pourquoi ne pas ajouter un bruit de feu de foyer?

### Étape 7. Créez une belle histoire.

Créez un scénario dans lequel Scratch et Vibot s'offrent des cadeaux de Noël. Votre scénario devra comprendre:

- Des dialogues.
- Des mouvements **réalistes** (déplacements, un ami qui donne et un ami qui reçoit un cadeau, un ami qui déballe une boîte et qui en sort le cadeau).