



CRÉE TON JEU VIDÉO ! CONCOURS ACADÉMIQUE



Rechercher...

- Sprites
- Contrôleur
- Jeu
- Musique
- Scène
- Info
- Boucles
- Logique
- VARIABLES
- Maths

Avancé

au démarrage

- définir image d'arrière-plan à [Image]
- définir `mySprite` à sprite de type `Player`
- déplacer `mySprite` avec les boutons
- définir `mySprite` rester à l'écran
- définir score à 1
- définir vie à 3

quand mise à jour du jeu chaque 5000 ms

- définir `lreille` à projectile depuis bord avec un pick random `-50` to `50`

quand `sprite` de type `Player` chevauche `otherSprite` de type `Projectile`

- détruire `otherSprite` avec effet d'animation pendant 100 ms
- lire son bagette employe
- modifier le score de 1

quand mise à jour du jeu chaque 2000 ms

- définir `Abellie` à projectile depuis bord avec un pick random `20` to `20`
- définir le type de `Abellie` à `Enemy`

Scratch - Plus - Site - Connexion - Aide

Blanche Commentaires Soundboard

One Feedback

Scratch sur

Motion

- aller à [x] [y]
- aller à [x] [y] pendant [durée]
- aller à [x] [y] pendant [durée]
- aller à [x] [y] pendant [durée]

Apparence

- montrer pendant [durée]
- montrer pendant [durée]
- montrer pendant [durée]

Logique

- quand clique sur [bouton]
- quand clique sur [bouton]
- quand clique sur [bouton]

Variables

- mettre à jour [variable] de [valeur]
- mettre à jour [variable] de [valeur]

Maths

- calculer [calcul]
- calculer [calcul]

Carte Poney

Scratch



Inscription jusqu'au 31 décembre 2024

PRÉSENTATION DU CONCOURS

Le monde du retro gaming fait référence aux jeux des années 1980-1990. Une période qui a vu la naissance des jeux vidéo.

Les moyens techniques de l'époque étaient limités : taille de l'écran, graphismes, mémoire de stockage, puissance de calcul des processeurs.

Depuis cette époque, les jeux et consoles se sont développés et imposés dans la culture des jeunes.

Nous vivons actuellement un retour aux sources vers une forme de simplicité d'utilisation permettant de partager des expériences de jeux intergénérationnelles.

Le phénomène du "Do It Yourself" (fait le toi-même) et la démocratisation du codage grâce aux outils de programmation par blocs permettent à tout le monde de créer ses propres jeux vidéo ludiques et partageables.

Ce concours a donc pour but de permettre aux jeunes de créer des jeux vidéo faisant références aux grands classiques du passé tout en développant de la créativité et des compétences de programmation.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Favoriser la pratique du codage en créant son propre jeu vidéo,
- Développer les compétences de programmation incluses dans les programmes,
- Favoriser la transversalité disciplinaire dans des projets,
- Passer par le ludique pour donner du sens et lier les savoirs, et ainsi, faire émerger des émotions avec de belles réussites.

RÈGLEMENT

Article 1 : Chaque établissement participant devra développer le projet en classe.

Article 2 : Chaque établissement ne peut proposer qu'un jeu par classe pour le concours. (Un concours interne à la classe peut permettre de faire émerger le jeu choisi)

Article 3 : La thématique du jeu est libre, cependant sa construction devra avoir été réalisée par des groupes d'élèves exclusivement.

Article 4 : La programmation du jeu permettra de développer des compétences de codage et programmation incluses dans les programmes scolaires. L'utilisation d'un langage de programmation par bloc est obligatoire.

Article 5 : Le jeu doit respecter une éthique propre à la réglementation PEGI 12 en vigueur dans l'Union européenne.

Article 6 : L'évaluation du jeu sera réalisée par un jury compétent avec une grille d'évaluation fournie en annexe.

Article 7 : Le jeu devra être remis à la DANE avant le 15 mars 2025 sous forme de diaporama ou carte mentale avec les informations suivantes : nom du collège, nom de la classe, noms et prénoms des auteurs du jeu, titre du jeu, pitch (scénario), règles du jeu, une image, un lien vers le jeu en fonctionnement en ligne ou un fichier à ouvrir, une mise à disposition du programme réalisé (fichier).

Article 8 : Les jeux proposés au concours sont développés dans un cadre scolaire et seront tous publiés gratuitement sous licence Creative Commons CC BY-NC-SA sur les sites académiques.



EXEMPLES D'APPLICATIONS

Différentes applications gratuites de programmation permettent de réaliser des jeux : Arcade Makecode, Scratch 3, ...

CONDITIONS D'INSCRIPTIONS

Pour s'inscrire, il faut utiliser le lien suivant :

<https://ppe.orion.education.fr/nouvelleaquitaine/itw/answer/s/nJP0tjWJZx/k/BcN6ADG>

La date limite d'inscription est 31 décembre 2024. (Le développement en classe représente environ 1,5 à 2,5 mois)

REMISE DES JEUX CRÉÉS

Les jeux seront remis avant le 15 mars 2025 dans un espace partagé qui vous sera transmis courant février.

EVALUATION DES JEUX

Les jeux seront évalués fin mars 2025 par le jury composé des enseignants participants, le classement des 3 premiers jeux sera présenté sur le site de la DANE. Egalement, un coup de coeur sera identifié et mis en avant par chaque membre du jury.

Les résultats seront publiés le Mai 2025.

Les 10 meilleurs jeux seront présentés sur le site de 3IS Bordeaux (Partenaire) le mercredi 14 mai 2025.

ASSITANCE TECHNIQUE

Contactez Bertrand.Beyney@ac-bordeaux.fr

