



Inspirer les enfants à bâtir un avenir meilleur avec la technologie.
Un défi annuel par **Kids Code Jeunesse**.

Plastique sous-marin – Défi #jeunesse2030

Ce jeu Scratch aidera les élèves à se familiariser avec la façon de raconter une histoire et de la faire vivre, en créant un jeu simple sur les microplastiques dans l'eau! Voici un exemple de ce à quoi un projet fini pourrait ressembler: [Projet Scratch terminé](#).

Configuration de votre histoire (20-30 minutes)

Créez et codez un ensemble de pages (arrière-plans) pour représenter les étapes de votre histoire.

1. Ouvrez ce lien vers ce projet [Scratch](#), connectez-vous à votre compte Scratch et cliquez sur le bouton vert «Remix» pour commencer.
2. Ajoutez, supprimez ou redessinez les arrière-plans à l'aide de la bibliothèque Scratch, des images téléchargées ou de l'éditeur de dessin Scratch. Renommez-les de manière appropriée afin qu'ils soient plus faciles à identifier dans votre projet.
3. Utilisez le **bloc d'effets** pour ajouter un effet animé à votre message final.

Configuration de votre jeu (25-30 minutes)

Créez et codez vos sprites d'objets en plastique.

1. Créez ou téléchargez différents Sprites d'objets en plastique (par exemple, une bouteille en plastique). Nommez-les correctement.
2. Utilisez l'éditeur de dessin pour modifier la taille ou les couleurs du sprite.
3. Dans la scène, placez les sprites à leur emplacement de début de partie.
4. Pour chacun de vos sprites d'objets en plastique, copiez le code du Sprite bouteille. Utilisez le bloc **quand le drapeau vert est cliqué** pour masquer l'objet au démarrage/réinitialisation du jeu et le bloc **quand je reçois** pour activer le mouvement, l'apparence, la détection et le son à l'aide de blocs de contrôle et des variables.
5. Utilisez le bloc **Envoyer un message** pour activer le prochain sprite d'objet en plastique.
6. Ajoutez un bloc **quand je reçois un message** – Message final pour cacher l'objet une fois le jeu terminé.



Inspirer les enfants à bâtir un avenir meilleur avec la technologie.
Un défi annuel par **Kids Code Jeunesse**.

Remarque: Vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris pour dupliquer le sprite bouteille afin de réaliser rapidement des copies de sprite (et de script) pour chacun des autres sprites d'objets en plastique. Ensuite, remplacez le costume de bouteille en plastique par un objet de votre choix.