



Jeu concours « Labyrinthe » Bescherelle collège maths

publié le 27/01/2023

Nos 3D arrivés premiers !

Plusieurs classes de l'établissement ont participé au concours proposé au niveau national,

La classe de 3D a remporté le 1er prix du jeu-concours Bescherelle Maths collège sur la thématique du Labyrinthe avec son projet Fish'n shark !

La maison Hatier a félicité nos élèves qui ont réussi à donner un véritable univers à leur jeu !

Le sujet était le suivant :

À l'aide du logiciel Scratch, réalisez un jeu original de labyrinthe en respectant les indications ci-dessous.

- Prévoir au moins deux niveaux de labyrinthe : lorsque qu'un niveau est terminé, le joueur passe au suivant avec une difficulté supplémentaire.
- Créer au moins une interaction entre deux lutins (par exemple, en faisant dire une phrase à l'un des lutins lorsque l'autre le touche).
- Faire dire au moins une phrase à l'un des lutins.

Critères d'évaluation

1. Bon fonctionnement du jeu et facilité d'utilisation.
2. Originalité (décors d'arrière-plan, costume des lutins...).

Chaque élève de la classe de 3D se voit donc prêter l'ouvrage Bescherelle Maths collège jusqu'au Diplôme National du Brevet. Ils ont été distribués la semaine dernière aux élèves de la classe, et Cali, qui a permis aux 3D de se hisser à la 1ère place, s'est vu offrir un livre "Le Grand livre des énigmes ARSENE LUPIN" offert par le FSE du collège.

En pièce jointe : le jeu, si vous souhaitez y jouer avec le logiciel Scratch.

En félicitant à nouveau la classe,

Les profs de maths

Portfolio



Document joint

 Fish'n shark 3D 2022 (Zip de 543.1 ko)



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.