

# BLACK MANOR

# JEUX FABRIQUE

## DESCRIPTIF DU PROJET



Dans le cadre du concours Jeux Fabrique 2021, la classe de CM1/CM2 de l'école d'Annot a réalisé un jeu d'arcade, en utilisant le langage de programmation Scratch et le boîtier Makey Makey pour déplacer le personnage du jeu. Après une initiation à Scratch, les élèves ont réalisé le jeu : l'histoire, les dessins et les sons, la création dans Scratch et la borne.

### Synopsis du jeu :

C'est le soir d'Halloween.

Tu vas de maison en maison pour demander des bonbons.

Au bout du village se trouve un vieux manoir très mystérieux. Tu décides d'y aller. Tu frappes quand soudain...

Pour connaître la suite, démarre le jeu "Black Manor".

## CYCLE

3

## NIVEAUX DE CLASSE

CM<sub>1</sub>CM<sub>2</sub>

## CRCN

### DOMAINE

Communication et collaboration

### COMPETENCES TRAVAILLEES

Partager et publier  
Traiter des données

### NIVEAUX DE MAÎTRISE

1,2

## DOMINANTES DISCIPLINAIRES

---

Français, Arts plastiques, Mathématiques (Algorithmique et programmation)

## OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

---

Dans le cadre de la liaison Ecole – Collège :  
Travailler collectivement sur un projet pluridisciplinaire, mettre en œuvre des compétences numériques, utiliser des logiciels de traitement de données numériques (images, textes, sons) et de programmation, développer l'esprit critique.

Les compétences travaillées :

### En Mathématiques / numérique :

- Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives.
- Travailler en commun pour faciliter les apprentissages individuels.
- Programmer les déplacements d'un personnage sur un écran en utilisant un logiciel de programmation.

### En Français :

- Comprendre et s'exprimer à l'oral.
- Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu.
- Parler en prenant en compte son auditoire.
- Participer à des échanges dans des situations diverses.
- Adopter une attitude critique par rapport à son propos.
- Rédiger des écrits variés.
- Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte.
- Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances.

### Mettre en œuvre un projet artistique :

- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
- Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

## DISPOSITIF PEDAGOGIQUE

---

En classe entière sur 14 séances d'une heure trente, avec l'intervention d'un professeur de mathématiques du collège.

## RESSOURCES NUMÉRIQUES

---

Scratch (Initiation, programmation, avec utilisation du boîtier Makey Makey)

Audacity (Enregistrement de la voix)

BeepBox (Création de la musique du jeu)

OBS Studio (Enregistrement de l'écran)

KineMaster sur tablette (Montage vidéo)