

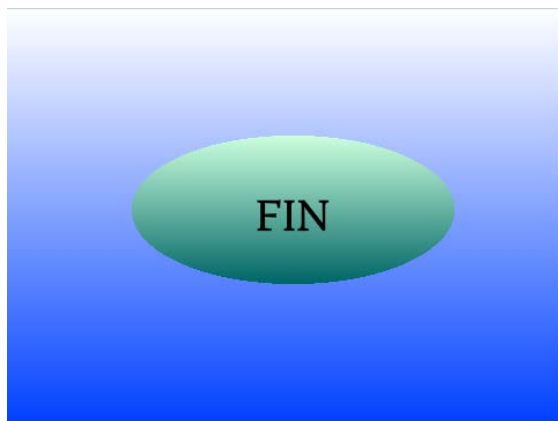
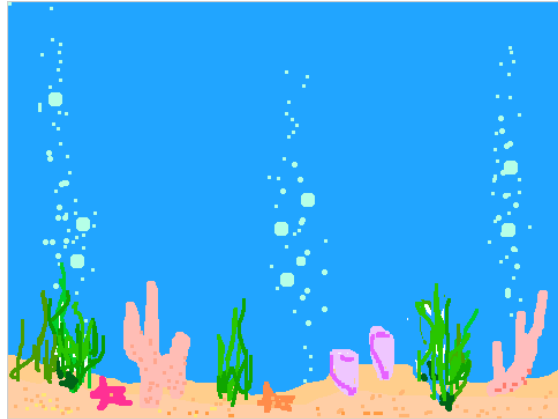
Session 9 – Racontons une histoire

Description de la session

Nous disposons de 6 arrière-plans :

Voici la triste histoire
du chevalier perdu

Cliquez sur Espace pour démarrer



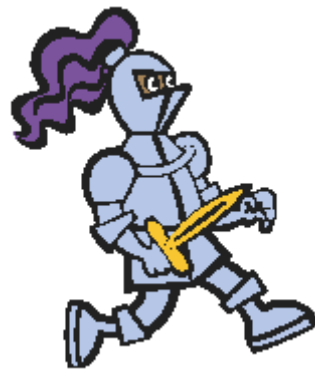
Le premier et le dernier arrière-plan, marquent le début et la fin de l'histoire.

L'histoire démarre lorsque l'utilisateur appuie sur la barre « Espace ».

Le script dans l'arrière-plan envoie alors le premier message « scene1 ». Le passage d'une scène à l'autre se fait par l'envoi des messages : scene2, scene3, scene4, fin.

Ces messages sont reçus par tous les lutins, qui réagissent suivant qu'ils doivent apparaître ou non sur la scène et suivant ce qu'on désire qu'ils fassent à ce stade de l'histoire.

Le personnage principal de l'histoire est le chevalier perdu. Il passe de scène en scène à la recherche d'un château et de la princesse qui habite ce château.



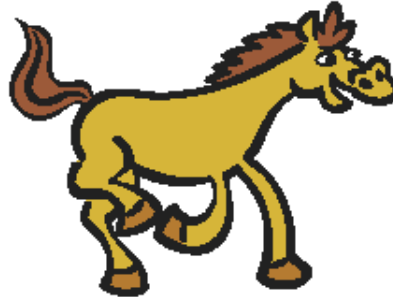
Sur la première scène, il est au fond de la mer et rencontre un poisson.



- Que fait le poisson ? Que fait le chevalier ? Lequel des deux envoie le message « scene2 » pour passer à la scène suivante.
- Écrire le script du poisson et du chevalier pour la scène1. Ils peuvent s'envoyer des messages pour dialoguer ou simplement se synchroniser.
- Tester cette scène.

Lorsque le message « scene2 » est envoyé, l'arrière-plan change de décor et passe sur la scène de désert.

Sur la deuxième scène, le chevalier rencontre un cheval qui se promène dans le désert.



- Que fait le cheval ? Que fait le chevalier ? Lequel des deux envoie le message « scene3 » pour passer à la scène suivante.
- Écrire le script du cheval et du chevalier pour la scène2. Ils peuvent s'envoyer des messages pour dialoguer ou simplement se synchroniser.
- Tester cette scène.

Lorsque le message « scene3 » est envoyé, l'arrière-plan change de décor et nous voici dans la forêt.

Celle-ci est habitée par un dragon des plus dangereux.



- Que fait le dragon ? Que fait le chevalier ? Lequel des deux envoie le message « scene4 » pour passer à la scène suivante.
- Écrire le script du dragon et du chevalier pour la scène3. Ils peuvent s'envoyer des messages pour dialoguer ou simplement se synchroniser.
- Tester cette scène.

Lorsque le message « scene4 » est envoyé, l'arrière-plan change de décor et nous arrivons enfin au château de la belle princesse.



- Que fait la princesse? Que fait le chevalier ? Lequel des deux envoie le message « fin » pour passer à la scène de fin.
- Écrire le script de la princesse et du chevalier pour la scène4. Ils peuvent s'envoyer des messages pour dialoguer ou simplement se synchroniser.
- Tester cette scène.

Lorsque le message « fin » est envoyé, l'arrière-plan change de décor et arrête tous les scripts.

Remarque :

Veiller à ce que les enfants prennent bien les scènes les unes après les autres. Chaque scène est une petite histoire qu'il faut tester correctement avant de continuer

Le projet ChevalierPerdu0.sb2 offre un canevas qui permet de se concentrer sur chaque scène. Les scripts de changement de décors sont fournis.