

# STIM@CGI – à la maison!

Le programme STIM@CGI à la maison propose des modules d'activités pratiques pour les enfants sur des sujets STIM. **Participez en famille : apprenez en vous amusant !**

## ACTIVITÉ PRINCIPALE : LA COURSE DE BATEAUX

### Introduction

Cette activité vous montre comment créer un jeu de course. Le joueur ou la joueuse utilise la souris pour diriger un bateau jusqu'à une île sans heurter d'obstacles.

Âge recommandé : 8 à 14 ans (nous proposerons des activités pour les plus jeunes dans les semaines à venir).



[Suivez le lien](#) pour accéder à l'activité.



### Ce dont tu auras besoin

Un ordinateur ou une tablette pouvant exécuter Scratch 3 et le [logiciel Scratch 3](#) (note importante : des logiciels de tiers comme celui-ci ne doivent pas être téléchargés sur des appareils de CGI).

### Ce que tu apprendras

- Comment utiliser des opérateurs pour comparer des nombres dans Scratch
- Comment ajouter du code pour détecter quand un objet animé touche à une couleur dans Scratch
- Comment utiliser une variable pour enregistrer le temps dans Scratch

## ACTIVITÉS EN PRIME (EN ANGLAIS UNIQUEMENT)

### Ces activités sont pour les enfants de 8 à 14 ans, mais tout le monde peut participer !

- [Binary](#) : dans ce projet, vous créez un jeu où vous jouez les notes d'une chanson au fur et à mesure qu'elles défilent à l'écran.
- [Beat the Goalie](#) : apprenez comment créer un jeu de soccer à deux joueurs. Le but du jeu : compter autant de buts que possible en 30 secondes.
- [Bird Watch Website 1.0](#) : apprenez comment programmer votre premier site Web avec HTML/CSS.
- [Turtle Snowflakes](#) : créez des flocons de neige magnifiques en utilisant Python Turtle. C'est une bonne façon d'apprendre à programmer avec Python. Du plaisir garanti!

### Prenez soin de vous !