



U ghjocu di u polpu è di u granciu

Asirciziu d'appiicazione

Ogettivi pedagogichi

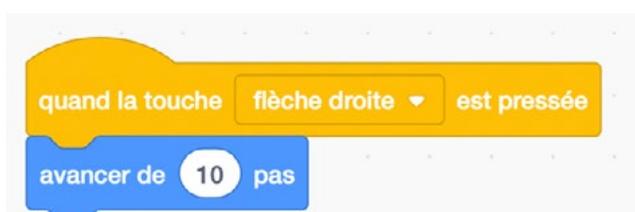
Capacità messe in ballu : cudificà i tramuti.

Cumpetenze messe in ballu : circà, cumunicà, raprisintà.

Enunciatu

1. Cumu dà l'illusione di u movimentu ?

Pigliate u fullettu pappagallu. Cupiate u programma siguente è pruvate lu :



U pappagallu avanza ma e so ale e tene bassu. Ci hè un mezu di dà l'illusione di u sbattulime di l'ale cum'è ind'un disegnu animatu, fendu lu cambià di costume.



Tandu u pappagallu pare ch'ellu sbattuleghji l'ale.

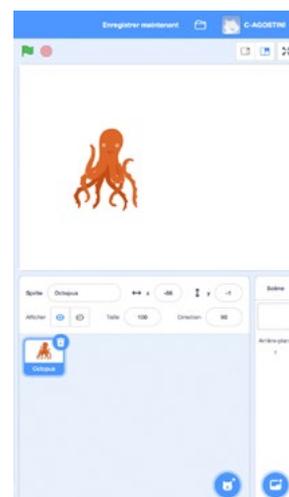
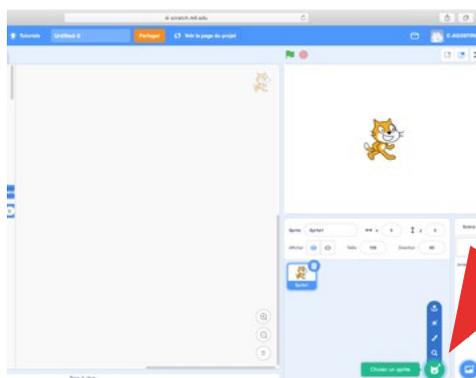
2. Prugammà un ghjocu

Ete da prugammà un ghjocu cù Scratch. Hà da esse semplice, è u pudarete migliorà da ch'ellu vi garbi di più.

U principiu di u ghjocu : u polpu ci vole ch'ellu chjappi u granciu schisiendu u cagnacciu. Da cumincià u ghjocu, ci vurrà à cliccà nant'à a bandera verde è u polpu vultarà à u so puntu di partenza.

- **Prima tappa** : i fulletti è u dicoru.

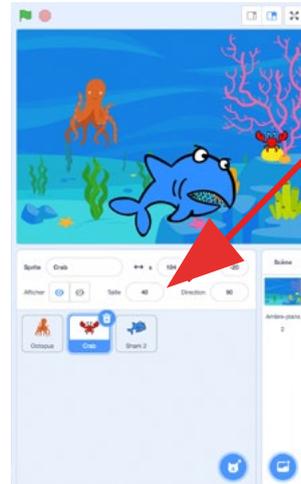
Sciglite i trè fulletti : u polpu, u cagnacciu è u granciu.



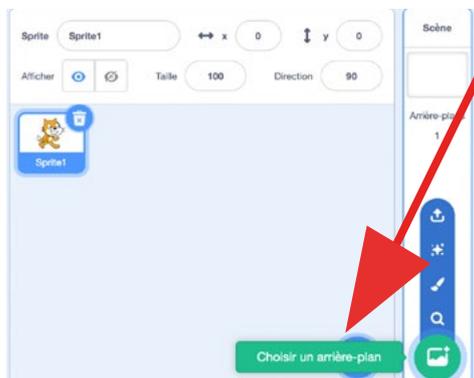
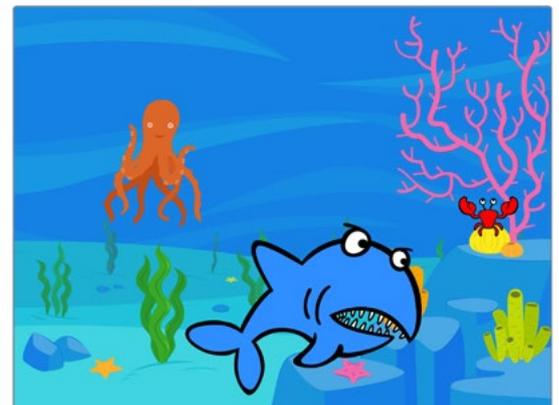


U ghjocu di u polpu è di u granciu

A maiurezza di i fulletti a pudarete
riduce andendu nant'à "taille".



Sciglite un dicoru pà i fondi marini.



• **Siconda tappa** : i tramuti di u polpu

Prugrammate i tramuti di u polpu. Cliccata ch'ella hè a frezza dritta, u polpu hà da piglià à dritta è avanzà di 10 dendu l'illusion ch'ellu nota. Si passa di listessa manera pà a frezza manca, a frezza suprana è a frezza suttana.





U ghjocu di u polpu è di u granciu

• Terza tappa : gestione di i cuntatti

Quand'ellu tocca u cagnacciu u polpu,
hà da vultà in sù à dritta di u screnu cappiendu lagni.

Pò ancu sfidà u cagnacciu passendu li accanto !

Quand'ellu chjappa u granciu,
si hà da campà è fà un rimore d'acqua.

Pudete crià un bloccu novu
chì hà da gistisce i cuntatti.

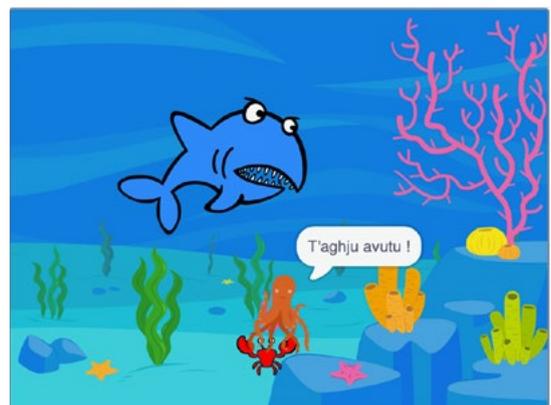
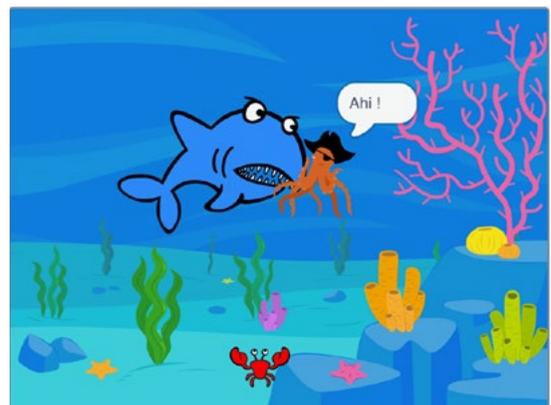
• Cumu si pò migliurà u ghjocu ?

Da rende più difficiule u ghjocu, migliurate
u prugramma fendu cresce u polpu ogni volta
ch'ellu tocca u cagnacciu. Tandù li vinarà più
difficile à chjappà u granciu. Ùn vi scurdate
chì quand'omu clicca nant'à a bandera verde
da ghjucà torna, u polpu hà da turnà chjucu
cum'è à principiu.

Pudete ghjucà in dui fendu ch'elli si tramutinu
u polpu è u granciu.

Pudete mette un cuntore da limità u numaru
di prove di u polpu.

U cagnacciu è u granciu ponu cappià soni...



Lessicu

Schisià : éviter.

Cagnacciu : requin.

Pappagallu : perroquet.

Fullettu : lutin.

Tramutu : déplacement.