



## - PRESENTATION -

Après la 1ère édition du Cagou Game Jam qui a eu lieu en 2020, le concours évolue.

Les objectifs restent les mêmes, c'est le format qui change puisque ce sont désormais deux concours qui vous sont proposés :

→ Le Cagou Game Challenge : création d'un jeu vidéo, ouvert à tous les collégiens du cycle 4 (conseillé 4ème - 3ème).

→ Le Cagou Story Challenge : réservé aux élèves de 6ème et 5ème avec la programmation d'une histoire (au lieu d'un jeu, les participants devront programmer une/des scénettes racontant une histoire originale en rapport avec le thème donné) pour rendre le concours plus accessible aux élèves qui débutent avec Scratch.

N'hésitez pas à aller regarder les productions des participants de l'édition 2020:  
<http://maths.ac-noumea.nc/spip.php?article678>

Contact pour renvoyer le formulaire d'inscription ou poser des questions :

Carole PERRIN

Professeure de mathématiques au collège Mariotti

Chargée de mission auprès de l'inspection de mathématiques

Mél : [carole.perrin@ac-noumea.nc](mailto:carole.perrin@ac-noumea.nc)

## - REGLEMENT -

### ARTICLE 1 : *Présentation.*

Le **Cagou Game Challenge** est un concours dont l'objectif principal est la création collaborative d'un jeu sérieux\*\* en utilisant le logiciel de programmation Scratch et en respectant un thème imposé.

*\*\* Un jeu sérieux peut être défini comme un dispositif, numérique ou non, « dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects utilitaires (« serious ») tels, de manière non exhaustive et non exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu, vidéoludique ou non (« game ») ».*

L'objectif principal du **Cagou Story Challenge** quant à lui est la création collaborative de scénettes racontant une histoire, en utilisant le logiciel de programmation Scratch et en respectant un thème imposé.

### ARTICLE 2 : *Objectifs.*

Les enjeux des **Cagou Challenges** revêtent plusieurs aspects :

- Promouvoir les innovations numériques en lien avec la pratique du codage ;
- Susciter des vocations dans le domaine de l'informatique et des parcours scientifiques ;
- Favoriser l'émergence d'une nouvelle culture scientifique et numérique ;
- Développer des compétences algorithmiques chez les élèves ;
- Développer des compétences dans la maîtrise de la langue française ;
- Favoriser des pratiques collaboratives de travail entre élèves ;
- Développer des compétences transversales : la créativité, l'intelligence collective, l'autonomie et la prise d'initiative ;
- Promouvoir des pratiques interdisciplinaires permettant de donner du sens aux apprentissages ;
- Impulser des actions culturelles pouvant s'intégrer dans le Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle et aussi dans le Parcours Citoyen de l'élève.

Cet événement s'inscrit totalement dans le cadre institutionnel :

- La création d'un jeu sérieux ou d'une histoire permettent d'approcher dans un autre cadre, le thème « algorithmique et programmation », inscrit dans les programmes d'enseignement de mathématiques.
- Les innovations numériques sont encouragées dans le plan numérique.
- Dans le cadre du PENC ce projet permet de développer l'engagement des élèves dans la vie de l'établissement, de les faire réfléchir à la thématique du développement durable et de les familiariser à l'utilisation des outils numériques.

### ARTICLE 3 : *Public visé.*

Le **Cagou Game Challenge** s'adresse aux élèves du cycle 4 qui ont une meilleure connaissance du logiciel scratch, tandis que le **Cagou Story Challenge** s'adresse aux élèves de 6<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> débutant avec le logiciel.

Les deux concours sont des concours par équipe. Une équipe est constituée de 2 à 4 élèves.

#### **ARTICLE 4 : Principe général.**

Les *Cagou Challenges* consistent à créer un jeu sérieux (pour le *Cagou Game Challenge*) ou une histoire (pour le *Cagou Story Challenge*), à partir d'une thématique donnée.

Chaque équipe utilise les outils numériques (au collège ou à la maison) pour **coder sur le logiciel de programmation Scratch**.

Pour le *Cagou Game Challenge*, l'équipe devra également **rédigier un texte**, à l'aide d'un logiciel de traitement de texte et qui sera envoyé au format pdf, **expliquant l'utilisation du jeu et résumant leurs intentions** (1 page maximum).

Les équipes devront réaliser leurs propres lutins et décors, ou utiliser ceux de la bibliothèque scratch, ou utiliser des images libres de droit.

#### **ARTICLE 5 : Inscription et organisation générale.**

Les *Cagou Challenges* sont organisés au sein des collèges avec une proclamation des résultats prévue lors de la semaine des mathématiques du 06 au 10 septembre 2021.

Chaque établissement inscrit proposera un projet représentant l'établissement. Un établissement peut s'inscrire aux deux concours et donc proposer un projet pour chaque concours.

L'organisation interne pour choisir le projet est laissée libre à l'établissement.

#### **Calendrier :**

*Les organisateurs se réservent le droit de modifier le calendrier si les circonstances l'exigent.*

→ Lancement des concours avec présentation aux élèves : **à partir de mars 2021**

→ Inscriptions : *chaque établissement participant au concours pourra s'inscrire **jusqu'au 1<sup>er</sup> juin** en renvoyant par mail le document d'inscription joint à l'adresse [carole.perrin@ac-noumea.nc](mailto:carole.perrin@ac-noumea.nc) . (Le formulaire d'inscription est un pdf modifiable : le compléter, l'enregistrer puis l'envoyer par mail.) Un accusé de réception vous sera retourné.*

→ Date limite de dépôt du projet retenu dans chaque établissement auprès de l'organisateur du concours : **le 27 août 2021.**  
(prévoir dans l'organisation interne de l'établissement la sélection du projet en conséquence)

→ Délibération du jury : **du 30 août au 3 septembre 2021**

→ Proclamation et valorisation des meilleurs projets : **du 06 au 10 septembre 2021.**

#### **ARTICLE 6 : Thématique du concours.**

Une thématique est imposée par le jury du concours. Elle est communiquée par la vidéo suivante : <https://youtu.be/bhCWVjP6wME>

Un ancrage local du jeu/de l'histoire et un lien avec le développement durable sont également attendus.

Une vidéo de lancement des concours permettra aux élèves de connaître la thématique qui sera commune aux deux concours.

Les lutins, scènes utilisés et scénario doivent correspondre à la thématique donnée.

**ARTICLE 7 : Éléments pris en compte par le jury.**

Les critères d'évaluation seront basés notamment sur :

- La cohérence par rapport à la thématique ;
- L'ancrage local et le lien avec le développement durable
- La qualité du jeu / de l'histoire;
- Les compétences algorithmiques utilisées ;
- L'esthétisme du jeu / de l'histoire ;
- L'originalité et la créativité.

**ARTICLE 8 : Classification et remarque sur le jeu.**

Les productions des participants devront respecter la classification PEGI 3+. Avec cette classification, le contenu du jeu / de l'histoire est considéré comme adapté à toutes les classes d'âge.

- Le jeu ou l'histoire ne doivent pas comporter de sons ou d'images susceptibles d'effrayer ou de faire peur à de jeunes enfants ou qui risquent de choquer un jeune public.
- Le jeu ou l'histoire ne doivent faire apparaître ou entendre aucun langage grossier.
- Le jeu ou l'histoire ne doivent pas contenir d'images ou de sons non libres de droit. Les images et fichiers audio utilisés doivent être réalisés par les élèves ou récupérés sur des banques de données libres de droit.
- Les membres de l'équipe s'engagent à ne pas recopier un programme existant et à proposer un contenu issu de leur travail personnel.
- Le jeu ou l'histoire doivent strictement s'intégrer aux objectifs de maîtrise du Socle Commun, de Connaissances, de Compétences et de Culture. Ils ne doivent pas comporter de sujets polémiques ou portant à débat.
- Les jeux ou histoires créés restent la propriété des participants. Toutefois, ils s'engagent à concéder gratuitement les droits d'exploitation, sur tout support de communication, des travaux réalisés dans le cadre de cet événement (à but non lucratif, à visée pédagogique ou afin de promouvoir l'événement).