

# Programme Club

## « Programmation et jeu vidéo »

Du 23 septembre 2026 au 16 juin 2027 de 13h30 à 15h30 – 9-12 ans

Concevoir un jeu vidéo de A à Z, tel est l'objectif de ce club de science. Durant les 30 séances, nos jeunes game designers s'appliqueront à concevoir chaque élément de leur jeu, depuis l'environnement jusqu'aux spécificités techniques. Une année pleine de nouveaux contenus sur un fond de plaisir numérique !

Niveau 1 : aucun prérequis nécessaire.

Thème	Outils	Séances	- Projets	Objectifs
Programmation	Scratch	6	- Jeu du chat et la souris - Plateformer	Découverte de la programmation en créant des jeux interactifs
Création Graphique	Piskel	4	- Créer son personnage en pixel art	Découverte du pixel art et de différentes techniques pour créer un dessin de qualité
Level Design	Gamefroot	4	- -Créer son labyrinthe et en sortir !	Découverte du level design et de comment créer un niveau de jeu vidéo en se mettant du point de vue du joueur
Créations musicales	BeepBop ChromeMusicLab	4	- Créer des ambiances musicales de jeu vidéo	Découverte des notions de rythme, d'accords et développement de la culture générale sur la musique de jeu vidéo
Personnalise ton jeu vidéo	Stencyl + outils vus durant l'année	12	- Plateformer - - Jeu vidéo personnalisé	Sur une base déjà faite (et quelques limites) ils ou elles utiliseront ce qui a été vu dans l'année pour personnaliser leur jeu à leur façon