

Cadavre exquis

Fiche d'identité

Résumé de l'activité	L'activité consiste à travailler autour du cadavre exquis pour explorer à la fois l'écriture surréaliste, les bases de données et les catégories grammaticales.
Objectif(s)	<ul style="list-style-type: none">• Connaître les différentes catégories grammaticales et leurs utilisations• Savoir ce qu'est une base de données• Être capable d'utiliser des bases de données dans un programme basique sous Scratch
Durée approximative de l'activité	<ul style="list-style-type: none">• Environ 2h
Participants	<ul style="list-style-type: none">• De 2 à 20 enfants environ (pour un atelier confortable)
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none">• De quoi écrire pour la première partie du cadavre exquis• Ordinateurs avec Scratch (accès en ligne ou hors ligne)
Préparation Pré-requis	<ul style="list-style-type: none">• Les enfants doivent a minima avoir fait deux séances de découverte de Scratch : ils en connaissent l'interface, les fonctionnalités de base et quelques astuces de debug.
Projet exemple	https://scratch.mit.edu/projects/222639936/
Notions liées	
Lien éventuel avec le programme scolaire	

Déroulement

1	S'amuser à faire un cadavre exquis, donner les consignes – 30'
	<ul style="list-style-type: none">• Faire un cadavre exquis « papier » avec les enfants et afficher les différentes phrases qui en ressortent.• Expliquer qu'on va coder un cadavre exquis. En expliquer les fonctionnalités : quand on appuie sur un bouton, le programme génère automatiquement une phrase "absurde". Il faut donc faire des bases de données « sujet », « verbe », « complément » (ou plus suivant le niveau scolaire).• Expliquer ce qu'est une base de données, si besoin en vous aidant de Class'Code 2.
2	Coder un cadavre exquis avec Scratch – 90'

<Class'Code>

Se former pour initier les jeunes à la pensée informatique

- Accompagner les élèves dans l'élaboration du programme et la constitution des bases de données, si besoin en vous aidant toujours de [Class'Code 2](#).
- En testant plusieurs fois le programme, on se rend compte que certaines phrases ne fonctionnent pas. Par exemple : « le lièvre mange une guitare » est une phrase qui fonctionne grammaticalement parlant, mais « le lièvre arrive une guitare » ne fonctionne pas. On affine alors les catégories grammaticales, dans l'exemple : verbes transitifs directs, indirects, verbes intransitifs.
- Reprendre les bases de données pour les affiner grammaticalement et ne produire que des phrases grammaticalement correctes.
- S'amuser à lire les phrases des uns et des autres.

Pour aller plus loin

[faire la suite de l'activité](#)



www.classcode.fr
www.openclassrooms.com

Tout le contenu de ce document
est en Licence Creative Commons : CC BY