

# Rappel des règles LGP 26

## Écran titre



- Indiquer le nom du jeu.
- **NE PAS identifier** école, nom équipes sportives ou membres d'équipe.
- Écran de citation des sources.
  - (Images, sons, code)
- Les instructions du jeu.
  - (but du jeu et commandes).
- Écrans de clôture
  - (victoire, défaite, etc.)

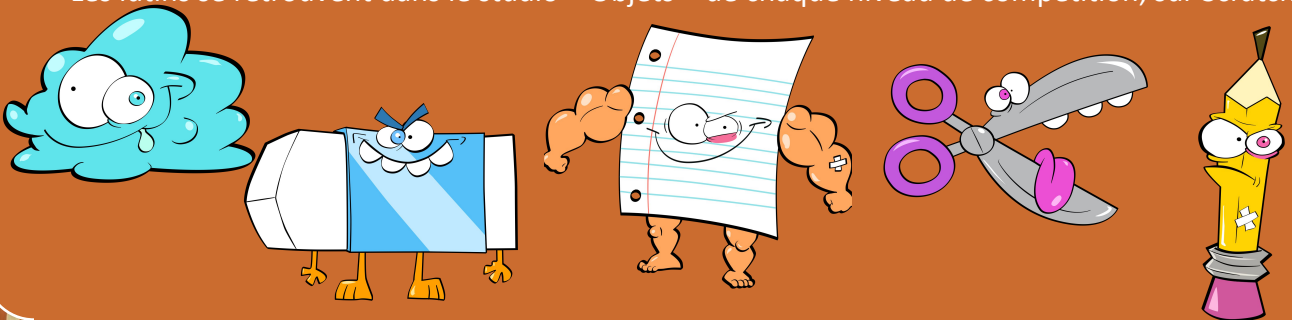
## Le jeu



- Une interface utilisateur. (Points, vie, etc)
- Durée du jeu: 5 minutes.
- Jouable en solo avec ordinateur, clavier, souris.
- Classé au maximum 13 ans et plus.
  - Violence légère sans présence de sang.
  - Pas de situation impliquant des relations sexuelles.
  - Pas de référence à l'utilisation de drogues, de tabac, de vapotage ou d'alcool.
  - Pas de langage vulgaire.
- Qualité du français évaluée (attention aux anglicismes).

## Thème: Voyage dans le bureau d'albert

- Utilisation d'au moins TROIS des cinq lutins (sprites) avec rôle important.
- Possibilité de refaire ou modifier les lutins (doivent être ressemblants)
- Les lutins se retrouvent dans le studio « Objets » de chaque niveau de compétition, sur Scratch.



# Remise des jeux avant 17H