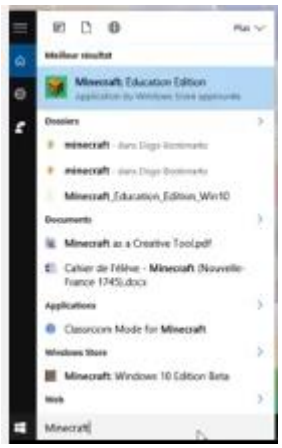
Cahier de l’enseignant



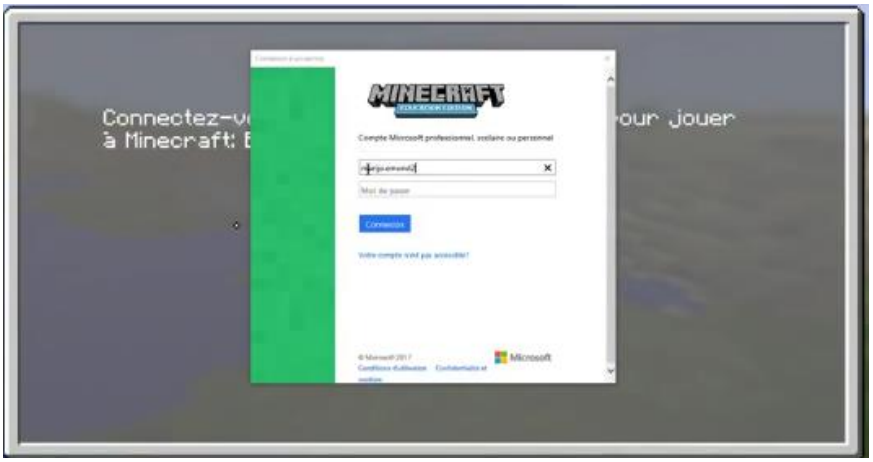
Groupe de développement 2018-2019

Minecraft: Le début

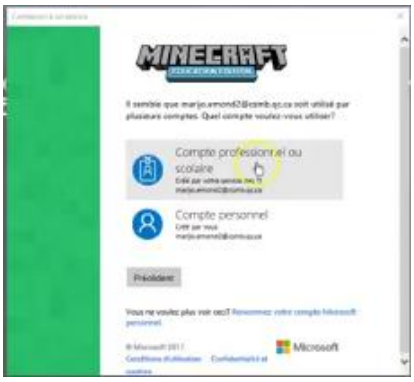
Ouvrir Minecraft



Se connecter avec son adresse de courriel de la CSMB



Sélectionner “Compte professionnel ou scolaire”

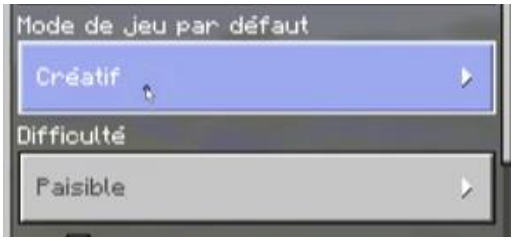


Créer un nouveau monde ou en importer un existant 

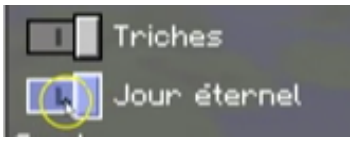


(Voici une carte de Montréal que vous pouvez télécharger dans votre ordinateur et ensuite importer dans Minecarf. Lien: https://goo.gl/NGpcay**)**

S’assurer d’être en mode Créatif et à la difficulté “Paisible”



Activer le “Jour éternel” (pour éviter d’être dans le noir complet



(Lien vers la chaîne Youtube “Minecraft Éducation CSMB”: https://goo.gl/bMgdCg**)**

Minecraft: Partie en multijoueurs

Accéder à un autre monde (onglet “Amis”)



Écrire l’adresse du serveur auquel on veut accéder

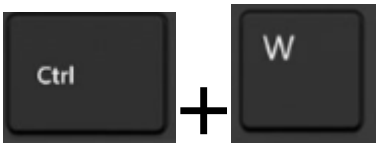
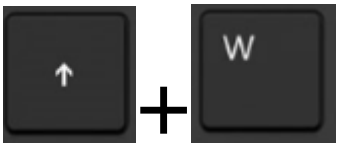
(voir la capsule vidéo sur Youtube pour connaitre son adresse de serveur)

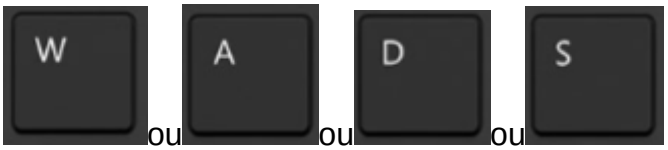


(Lien vers la chaîne Youtube “Minecraft Éducation CSMB”:
https://goo.gl/bMgdCg**)**

Minecraft: Les commandes de base (créatif)

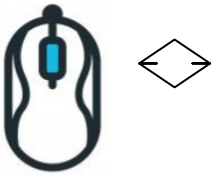
a) Se déplacer 

Action	Touche associée (défaut)
Avancer (marcher)	
Avancer (courir)	
Reculer	
Aller à gauche	
Aller à droite	
Sauter	 (espace)
S’accroupir	 (Shift)
S’accroupir et se faufiler	
Voler (monter)	2x 

Voler (descendre)	 (shift)
Nager (monter)	Maintenir 
Nager (avancer)	Maintenir  +  ou ou ou

b) Construire 

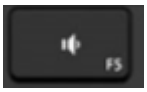
Action	Touche associée (défaut)
Accéder à l'inventaire global (outils, blocs, accessoires, etc.)	
Placer un objet dans la barre d'action (barre permanente au bas)	1 -  2-  sur l'objet désiré 3-  à l'emplacement souhaité dans la barre d'action

Choisir un objet (barre d'action)	
Choisir un objet (alternative)	
Déposer un objet (bloc, outil, etc.)	
Détruire un objet (bloc, outil, etc.) Creuser (avec n'importe quel objet) Attaquer (animaux, créatures, etc.)	

c) Autres commandes



Action	Touche associée (défaut)
Entrer dans le clavardage	 ou 
Entrer une commande d'action ou d'attribution N.B.:Si vous cliquez sur la barre oblique (/), vous aurez quelques commandes populaires faciles à lancer (en cliquant) Si vous désirez entrer des codes manuellement, voici une ressource intéressante: http://gumbyblockhead.com/tag/slash-	

commands/	
Changer de point de vue	 (F5)

Se familiariser avec l'environnement Minecraft:

À vous de jouer!

1) Petits défis à relever (à votre rythme)

a. Courir à une rivière et tenter de nager.
b. Creuser un tunnel et tenter de ressortir un peu plus loin.
c. Que pourriez-vous prendre pour ne pas être dans le noir?
d. Couper un arbre.
e. Arrêter la pluie (quand elle sera là…).
f. Explorer quelques commandes au choix.

2) Réalisation d'une maison simple (2 pièces) en respectant les consignes suivantes:

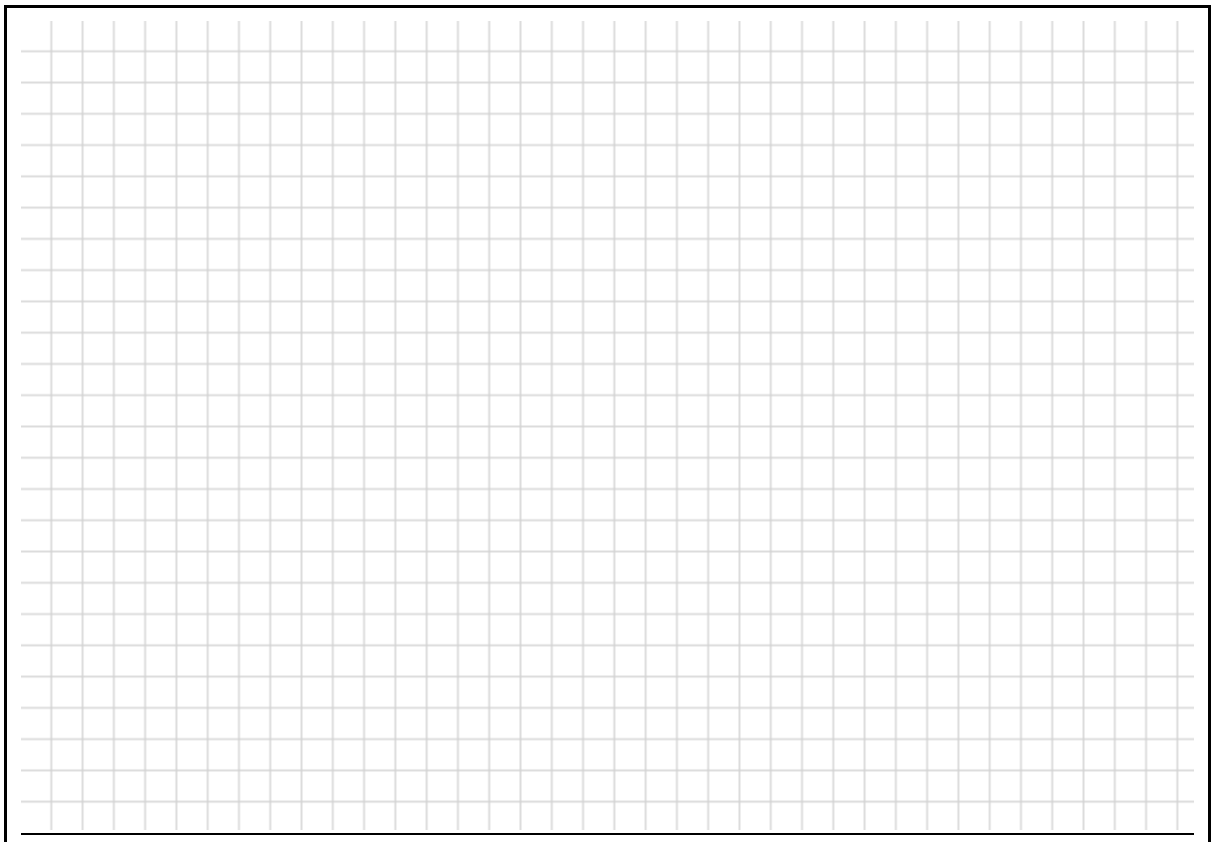
a. Un minimum de trois blocs de différents matériaux.
b. Deux portes.
c. Un escalier.
d. Une échelle qui monte sur le toit.
e. Agrémentez le tout de divers objets ou matériaux de votre choix.
f. N'oubliez pas de protéger votre maison d'un muret de pierre.

Création d'un plan de l'habitation à construire :

*à modifier selon le projet à réaliser

Utilise cet espace pour planifier les éléments qui se retrouveront dans ton habitation et autour de celle-ci sur Minecraft. Dans ton plan, n'oublie pas de représenter l**es usages et fonctions de l'habitation, le territoire** sur lequel elle se trouve ainsi que ses **caractéristiques**.

Croquis de <u>l'habitation</u>



*Un croquis est un dessin rapide qui n'a que les traits essentiels.

Création de ton habitation - exemple de cahier de charge

*à modifier selon la réalisation demandée

Voici le cahier des charges qui présente les **contraintes** à respecter dans la construction de votre lieu d'habitation.

Lorsqu'un élément est réalisé, vous pourrez le cocher.

- ❑ Nous avons mis une pancarte ou tout autre élément pour identifier notre habitation historique.
- ❑ Notre habitation compte un nombre approprié de pièces (selon le type d'habitation, minimum de 2 pièces s'il s'agit d'une maison).
- ❑ Chaque bâtiment est meublé à l'intérieur avec un souci **d'authenticité**.

Nous illustrons les fonctions et usages dans nos habitations en représentant : la vie quotidienne à l'intérieur de celles-ci;

- ❑ Les activités qu'on retrouvait autour de celles-ci et sur le territoire immédiat.
- ❑ Comment l'humain a-t-il adapté son environnement à ses besoins.
- ❑ S'il y a lieu, comment les habitations étaient toutes semblables ou différentes selon le statut social.

Nous illustrons le territoire dans notre habitation en représentant :

- ❑ L'environnement autour (ex. : cours d'eau, forêt).
- ❑ Les activités économiques présentes (ex. : agriculture, commerce).
- ❑ Les voies de communication.

Nous illustrons les caractéristiques de nos habitations en représentant :

- ❑ S'il y a lieu, leur forme particulière.
- ❑ S'il y a lieu, leurs dimensions particulières (ex. : hauteur, largeur).
- ❑ Les ornements ou autres éléments qui les caractérisent (des objets utilitaires, des décorations, etc.)
- ❑ Les matériaux utilisés pour construire ce type d'habitation.