

FICHE MÉDIATION :

Le premier jour de Cubetto, le robot en bois

OBJECTIFS

- Découvrir la robotique éducative de cycle 1 & 2
- Initiation aux notions de programmation
- Appréhender l'espace

PUBLIC

- 3 à 6 ans



CONTEXTE

- Accueil scolaire ou vacances scolaires



DURÉE

- 5 à 10 min par activité
- 8 activités



BUDGET

- aucun



MATÉRIEL

- Cubetto & sa planche
- Livre 1 et son tapis



PRATIQUE

- 1 animateur
- 2 à 4 enfants participants



EN BREF

Exemple d'histoire à développer en 5 étapes avec le tapis de base. Ce tapis est une invitation au voyage pour découvrir l'environnement de Cubetto. Des liens sont possibles avec des thématiques comme le paysage, le voyage, l'environnement...

AU PRÉALABLE

- Lisez le «Guide d'instructions (livre 0)» afin de vous familiariser avec le matériel et son utilisation.
- Lisez «Le premier jour de Cubetto (livre 1)» afin de vous familiariser avec les scénarios à raconter lors de la séance d'animation.
- Tester le matériel et prévoyez des piles de rechange AA avec un tournevis en cas de besoin.

DÉROULÉ

« Aujourd'hui, Cubetto décide de partir à l'aventure. »

Expliquez que les différentes tuiles de différentes couleurs servent à donner des instructions à Cubetto pour se déplacer : avancer d'une case/ tourner à gauche / tourner à droite.

Pour chaque étape, on peut passer par une phase préparatoire avec papier, crayon qui servira à préparer le code avant de passer à la programmation sur le boîtier.

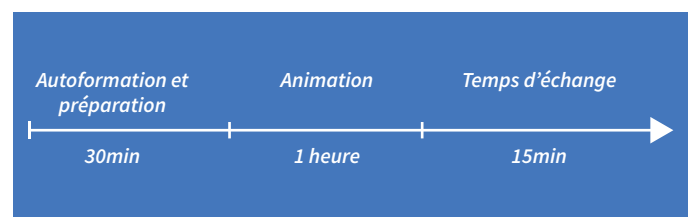
• **Première étape** : «Cubetto voudrait aller à la montagne. Il s'arrête pour pique-niquer sous l'arbre. Il fait provision de pommes pour son voyage. »

Un premier enfant exécute son programme pour réaliser le trajet de la case départ jusqu'à l'arbre.

• **Deuxième étape** : « Maintenant Cubetto peut reprendre sa marche vers la montagne. »

On reprogramme son déplacement à partir de la case de l'arbre. Un deuxième enfant vient programmer le trajet. On teste éventuellement un autre trajet proposé.

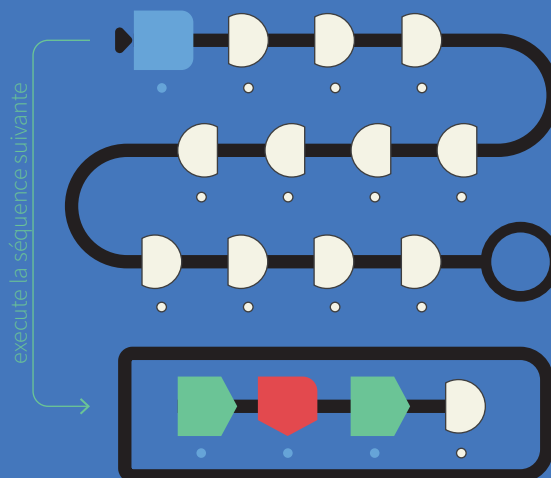
▷ Arrivée sur la case montagne : documentaire sur la montagne ou une histoire liée à la montagne.



Pour aller plus loin

Parmi les tuiles incluses dans le pack de base se trouve une tuile spéciale, une tuile bleue. Grâce à cette tuile, les enfants vont pouvoir découvrir la fonction, très utilisée dans la programmation informatique (au côté des boucles et des conditions).

Cette tuile regroupe plusieurs instructions en un seul bloc, permettant de réaliser des trajets plus longs et plus complexes. Pour créer une fonction, il suffit d'insérer une séquence de blocs dans la dernière ligne du tableau de programmation (encadré en noir dans l'image ci-dessus). Cubetto exécutera cette séquence à chaque fois qu'un bloc bleu se présentera dans la partie principale du code.



Retrouvez quelques idées d'activités supplémentaires sur <https://primotoys.com/playroom/>

• **Troisième étape** : « Du haut de la montagne, Cubetto repère un bateau. Il ne résiste pas à l'appel du large ! »
Un troisième enfant propose son programme.

▷ Arrivée sur la case bateau : documentaire sur les bateaux ou une histoire de bateau.

• **Quatrième étape** : « Sur le chemin du retour, Cubetto, fatigué par toutes ses aventures, veut faire une sieste dans la prairie. »
Programmer son déplacement à partir de la case du bateau. Un quatrième enfant vient exécuter son programme.

▷ Arrivée sur la case de la fleur : moment musical, écoute d'un extrait de CD.

• **Dernière étape** : Retour à la case départ.

D'autres cases existent pour varier ou faire évaluer les histoires : ville, château, désert...