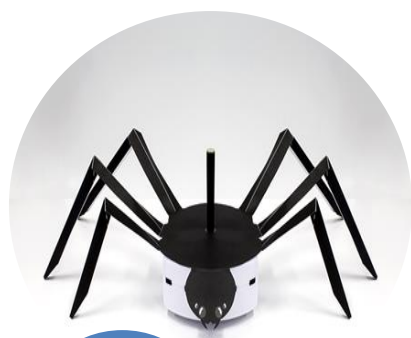


Malle Thymio Fiche animation 3



Thymio

L'araignée calligraphe

Niveau de maîtrise pour l'animateur : **intermédiaire**

Principe

Cette activité permet de découvrir le fonctionnement du déplacement du robot Thymio de manière ludique en donnant au robot la forme d'une araignée.

Objectifs de l'activité pour les participants

- Découvrir les principes de base du déplacement du robot Thymio
- S'initier à la programmation (si utilisation de la suite Thymio)
- S'amuser

Type de public - âge	Ressources	Durée	Matériel requis
Groupe Enfants (à partir de 6 ans)	Robot Thymio	. 15 minutes pour construire l'araignée si fait par un adulte, 30 minutes si fait par un enfant	Fourni . les robots Thymio . les télécommandes
Parent – enfant (à partir de 6 ans)		. 20 à 30 minutes pour dessiner la toile d'araignée	Non fourni . les feutres . les feuilles de papier . la colle . les paires de ciseaux

Les étapes pas à pas

1

La construction de l'araignée

- Imprimer sur 2 feuilles A4 les différentes parties du corps de l'araignée (tête, corps et pattes) <https://aseba.wdfiles.com/local--files/fr:halloweenspider/araignee-decoupes.pdf>
- Découper les différentes parties, les plier et les coller sur Thymio avec de la patafix, selon le mode d'emploi suivant : <https://aseba.wdfiles.com/local--files/fr:halloweenspider/araign%C3%A9e-notice.pdf>
- En fonction du temps dont vous disposez et de l'âge des participants, il peut être utile de préparer les araignées à l'avance ou au moins d'avancer dans la partie découpage des parties de l'araignée.

2

La partie dessin de la toile d'araignée

- Utiliser Thymio pour dessiner une toile d'araignée (ou écrire son prénom par exemple) : le placer sur une grande feuille de dessin au sol puis placer un stylo ou un feutre sur le dos de l'araignée (dans le trou sur le dessus du robot).
- Utiliser ensuite le mode violet avec la télécommande.
- Ou utiliser le mode vert en déplaçant sa main devant Thymio pour le faire se déplacer.
- Ou plus difficile, programmer Thymio pour qu'il dessine la toile tout seul ! Pour cela, utiliser le logiciel Scratch ou VPL dans la suite Thymio.

3

La valorisation des oeuvres

- Organiser l'affichage des toiles d'araignées dans la structure (ex : décoration pour Halloween).
- Ou permettre aux artistes et programmeurs d'emporter leur création.

Activité proposée sur le site de Thymio : <http://wiki.thymio.org/fr:halloweenspider>

