

Malle Thymio Fiche animation 1



Découvrir Thymio

Principe

Cette activité permet de découvrir les différents modes de déplacement du robot Thymio de manière ludique.

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

Objectifs de l'activité pour les participants

- Découvrir les principes de base du déplacement du robot Thymio
- Découvrir par soi-même les éléments du robot (capteurs, actionneurs, mémoire)
- Comprendre que les couleurs sont associées à des comportements
- Travailler en équipe

Type de public - âge	Ressources	Durée	Matériel requis
Groupe Enfants (à partir de 6 ans)	Robot Thymio	. 15 minutes pour la partie manipulation libre	Fournis . les robots Thymio . les télécommandes
Parent – enfant (à partir de 6 ans)		. 15 minutes pour la partie associer un programme pré-enregistré à un comportement	

Les étapes pas à pas

1 Introduction

- Poser les robots sur une table et les présenter aux participants. Thymio est un petit robot qui peut rouler, s'allumer et faire du son. Il sent quand on le touche, nous entend, voit les distances et peut suivre des pistes. Il peut s'allumer de 6 couleurs différentes. Chaque couleur correspond à un comportement.
- Mode d'emploi pour l'animateur : pour allumer ou éteindre le robot, il suffit d'appuyer 3 secondes sur le rond qui se trouve au centre des flèches. Pour sélectionner un comportement, il faut appuyer sur l'un des boutons flèches : 6 couleurs apparaissent l'une après l'autre. À chaque couleur correspond un comportement. Le bouton central permet de démarrer un comportement. Lorsque le comportement est actif, le bouton central permet de revenir au menu des sélections et des comportements.

2 Manipulation libre

- Répartir les participants en petits groupes avec un Thymio par groupe. La surface sur laquelle vont évoluer les Thymio doit être claire, cela ne fonctionnera pas sur un sol foncé.
- Laisser les participants manipuler librement, en veillant bien à ce que chacun puisse toucher et tester. Les questionner si besoin pour les aider dans leur découverte : Qu'est-ce que Thymio peut faire ? Comment réagit-il ?

3 Découverte des comportements pré-programmés

- Expliquer qu'il existe des programmes pré-enregistrés dans Thymio, que les flèches servent à faire défiler les comportements et que le bouton rond sert à valider. Chaque programme correspond à un comportement : amical, peureux, explorateur, obéissant, attentif, enquêteur.
- Demander ensuite aux participants d'essayer de comprendre les comportements vert, jaune, rouge et violet (ne pas faire le bleu clair et le clair foncé, car ils nécessitent du matériel et du calme). Que fait Thymio ? Par exemple, s'il fuit, c'est qu'il est peureux.

- Une fois la manipulation de Thymio bien avancée, faire un petit jeu. Demander aux participants de deviner quel est le nom de chaque comportement, en associant les couleurs aux adjectifs correspondants. Possibilité de distribuer la fiche ci-contre fournie dans la malle.



PEUREUX

Indice : quand il est coincé, Thymio sonne l'alarme

OBÉISSANT

Indice : Thymio change de direction lorsqu'on touche les flèches

AMICAL

Indice : quand Thymio détecte une main devant lui, il la suit

EXPLORATEUR

Indice : Thymio avance tout seul jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle