

Les robots Thymio

Description du projet

Faire s'affronter 2 robots Thymio autour d'un jeu de destruction. Deux équipes s'affrontent, le but du jeu étant de faire tomber un maximum de totems appartenant à l'équipe adverse.

Objectif : Initier les enfants à la programmation avec le robot Thymio.

Durée : 1h (10 minutes de prise en main de l'outil de programmation + 50 minutes de « combats »)

Date éventuelle : entre octobre et novembre

Jauge : 10 enfants maximum, constitués en équipe d'un ou plusieurs programmeurs

Public visé : enfants à partir de 10 ans



Animateur.trice/comedien.ne/intervenant.e : 1 bibliothécaire

Matériel fourni par la BDSL : 2 robots Thymio, 2 clés sans fil, deux chargeurs, deux tablettes, 2 adaptateurs USB pour les tablettes.

Matériel à fournir par la bibliothèque : du papier cartonné pour la fabrication des totems, feutres bleus et rouges pour personnaliser les totems aux couleurs des deux équipes.

Déroulé type

Option 1 : sur ordinateur : télécharger le logiciel de programmation « Thymio Suite » <https://www.thymio.org/fr/programmer/> et procéder à son installation sur les ordinateurs.

Option 2 : sur tablette : utiliser l'application VPL installée sur les tablettes.

Puis brancher les clés sans fil sur chaque ordinateur/tablette et lancer le logiciel Thymio Suite. Allumer les robots.

Une fois les robots détectés, lancer l'outil de programmation VPL.

Constituer 2 équipes et répartir les totems sur la zone de jeu.

La première équipe commence en programmant une séquence afin de faire tomber le maximum de totems. Puis c'est au tour de l'autre équipe de programmer.

Le combat prend fin lorsque qu'une équipe a fait tomber tous les obstacles de l'équipe adverse.

Poursuivre avec deux nouvelles équipes et ainsi de suite.

Notes :

Tutoriel de la malle "1,2,3 Codez" : le robot Thymio

<https://www.bibliotheques71.fr/espace-pro/boite-a-outils/creer-une-animation/364-tutoriel-de-la-malle-1-2-3-codez-3-le-robot-thymio>

