ACTIVITÉ A-09

Thymio touriste

Voir Fiches d'activité : **A-0 9**

Source: **Morgane Chevalier**

DURÉE INDICATIVE 50'

2 DIFFICULTÉ DE 1 À 3

ACTIVITÉ DE GROUPE

FAVORISE LA DISCUSSION

CAPACITÉS MANUELLES

DOCUMENTS À IMPRIMER

DRAME

OBJECTIFS DIDACTIQUES

- **Planifier un déplacement conscient pour se déplacer dans l'espace environnant**
- **S'orienter au travers des points de référence : fournir des indications: comprendre et réaliser des représentations de cartes**
- **L'exercice peut être utilisé pour enseigner des vocables et apprendre à fournir des indications dans une autre langue**

Préparation et matériel nécessaire

En fonction de l'espace disponible, du nombre d'élèves et du matériel à disposition, il est possible de préparer cette activité didactique de différentes manières.

Chaque équipe dispose les objets à disposition dans l'espace et utilise la Fiche d'activité A-09 pour créer un plan avec un parcours de visite. Indiquer un point de départ (start) et un point d'arrivée (target) sur la carte.

Description et conduite de l'activité

Séparez la classe en quatre équipes. Chaque équipe aura à disposition un quart de la classe et disposera, à tour de rôle, les bureaux, les sacs à dos, les livres et d'autres objets (Kepla, LEGO®, carton, etc.) pour créer des labyrinthes et des couloirs au travers desquels faire passer les Thymio des équipes adverses.

Chaque équipe représente un plan de l'espace créé et choisit, sur la carte, un point secret qui constituera la ligne d'arrivée à franchir entre les objets présents.
À tour de rôle, chaque équipe sera invitée à choisir les représentants qui pourront consulter la carte et qui devront fournir des indications à leur propre équipe pour piloter le robot Thymio, en le faisant arriver au point secret. Pour ce faire, il devra fournir les indications à faire exécuter au robot avec le comportement violet et une télécommande.

Si le Paper Thymio 3D est utilisé, le touriste est piloté par l'un des élèves suivant les instructions reçues des compagnons (comme un robot).

Pour mémoriser les mots, il est possible d'utiliser des post-it et de recréer des scénarios citadins, ruraux, industriels, spatiaux, abstraits et de fournir les indications dans une langue étrangère.