Séance Thématique

- Club robotique - Séance "Scratch & Snacks"

Club robotique - Séance "Scratch & Snacks"

Bienvenue à notre grande fête de fin d’année : ***Scratch and Snacks*** **!** :

Un moment pour croquer des biscuits, partager des souvenirs, jouer comme des robots et déconnecter joyeusement après une belle année de découvertes !



Dérouler de la séance :

□□ 0–10 min : Accueil, goûter et création des équipes
Ambiance musicale, snacks partagés et création des équipes (binôme)!

□□ 10–25 min : Jeu “Code Humain” façon Scratch
Donner des blocs d’instructions à exécuter (avancer, tourner, sauter, etc.) afin d'éviter les obstacles et finir la course ! Le travail d'équipe va être important ! (en binome)

□□ 25–35 min : “Quiz Scratch & Snacks”
Questions sur les clubs de robotique (vrai/faux, choix multiples).

□□ 35–50 min : “Dessine ton robot”
Un thème donnée puis dessine un robot **à l'aveugle**... et laisser place à l’imagination (et aux fous rires) ! Attention, ici vous n'êtes plus en équipe alors accroché vous...

□□ 50–60 min : Diplômes, photo, au revoir !

C'est l'heure de se dire aurevoir... jusqu'à l'année prochaine !

> En fonction du temps disponible, vous êtes libres d'ajuster les animations et les temps dédié à ces dernières.

1) "Code Humain" façon Scratch

Introduction :

Description de l'atelier aux jeunes.

Exemple : Aujourd’hui, vous allez devenir des robots Scratch ! Vos amis vont vous donner des blocs d'instructions à suivre... mais attention : il faudra les exécuter dans l’ordre, comme un vrai programme afin d'éviter des obstacles et récupérer un objet à la fin du parcours."

Activité en binôme:

Une fois la course d'obstacle prête, faire les équipes en binôme.

Les binômes choisissent un programmeur (qui donne les ordres en bloc) et un robot (qui exécute les ordres). Le robot doit avoir les yeux fermer.

Le groupe qui prend le moins de temps gagne ! (Vous pouvez faire deux courses en parallèle si vous faites deux fois le parcours avec assez de matériels)

Attention, si vous toucher un obstacle alors c'est retour à la case départ. Si vous avez du mal essayer de changer les rôles!

- Présentation des blocs à utiliser :

1 - Avancer de "X" pas*

2 - Obstacle détectée

3 - Reculer de "X" pas*

4- Tourner de "X" degré*

5 - S'arrêter

6 - Faire une danse

7 - Dire "je suis fatigué"

Remplacer "X" par le nombre de pas souhaité ou par l'angle en degré dont vous voulez tourner

Démonstration :

Faire une démonstration avec un volontaire si besoin.

Répartition des points :

Le comptage ce fait en individuel car il n'y aura qu'un vainqueur à la fin.

Le premier groupe gagne chacun le nombre de point équivalent au nombre d'équipe qui participe. Le second groupe gagne chacun un point en moins et ainsi de suite.

Exemple : 3 équipes au total :

- Equipe 1 : Chacun des membres de l'équipe gagne 3 points

- Equipe 2 : Chacun des membres de l'équipe gagne 2 points

- Equipe 3 : Chacun des membres de l'équipe gagne 1 points

Maintenant, il vous suffit de jouer. A vos marques! Prêt ? Partez !

2) Quizz "Scratch and Snacks"

Introduction :

Pour les quizz, nous utilisons le site quizz : https://wayground.com/join

Libre à vous de faire comme vous le souhaitez, tableau, ardoise, feuille et stylo ou encore à l'oral.

En fonction de la méthode utilisé, vous pouvez également faire en binôme.

Objectif :

Trouvez les bonnes réponses aux questions.

Démonstration :

Faire une démonstration si besoin.

Répartition des points :

A vous de choisir le système de point. Ici nous prendrons le nombre de participants, le vainqueur gagnera le nombre de point équivalent correspondant aux nombres de participants. Le deuxième en gagne un de moins et ainsi de suite.

Exemple : 5 participants au total :

- Le 1er gagne 5 points

- Le 2ème gagne 4 points

- Le 3ème gagne 3 points

- ainsi de suite…

Si vous choisissez de le faire en binôme, vous pouvez prendre la même répartition des points que pour le premier atelier.

3) Quizz "Dessine ton robot"

Objectif :

"Aujourd'hui, on va faire un défi un peu fou… Un défi où on va mélanger de l'imagination, du dessin, et… un peu de chaos rigolo !

Est-ce que vous êtes prêts à dessiner un robot ?
Oui ? Très bien…
Mais attention… vous allez devoir le faire les yeux fermés !

L’idée, ce n’est pas de faire un dessin parfait, mais de laisser parler votre cerveau de roboticien, votre mémoire et vos doigts, même sans regarder.

Vous aurez 1 minute pour créer un robot selon la consigne donnée, à l’aveugle. Et ensuite, on regardera tous ensemble le résultat pour voter le podium :

- Le robot le plus drôle

- Le plus étrange

- Le plus mignon

- Et peut-être… le plus effrayant !

A vous de choisir les thématique.

Prêts ? Fermez les yeux, attrapez vos crayons… et que le dessin robotique commence !"

Démonstration :

Faire une démonstration avec un volontaire si besoin.

Répartition des points :

A la fin du temps impartie nous passons au vote. Tout le monde à le droit de voter pour son préférer. Attention vous n'avez pas le droit de voter pour le votre. Vous devez donc voter votre dessin préférer selon la thématique donnée.

A vous de choisir le système de point. Ici nous prendrons le nombre de participants, le vainqueur gagnera le nombre de point équivalent correspondant aux nombres de participants. Le deuxième en gagne un de moins et ainsi de suite.

Exemple : 5 participants au total :

- Le 1er gagne 5 points

- Le 2ème gagne 4 points

- Le 3ème gagne 3 points

- ainsi de suite…