

Fiche atelier :

« Le voyage de Cubetto »

Nom de l'animation	Le voyage de Cubetto
Objectif(s)	- Apprendre les bases de programmation d'un robot aux enfants - Proposer une animation jeunesse alliant livres et robot
Thème	À choisir selon les étapes du voyage du robot sur la carte
Type d'animation	Atelier conte autour de Cubetto
Pour quel public ?	Enfants de 5 à 6 ans
Nombre de participants	8 à 10
Nombre d'animateurs	2
Espace nécessaire	Un espace sur table (ou éventuellement au sol)
Internet nécessaire	Non
Durée	45 minutes

Matériel nécessaire :

- Malette Primo (Cubetto est le nom du robot)
- Livres et CD sur les thèmes choisis
- Lecteur CD si besoin

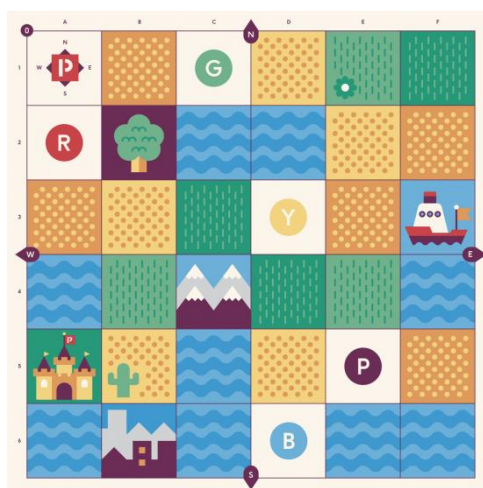


Contenu de l'atelier :

- Jeu Cubetto
- Histoire
- Musique

Préparation de l'atelier :

- **Prérequis : connaître l'utilisation de la malette Primo.**
- **Cette animation consiste à faire voyager le robot Cubetto sur une grande carte en tissu au moyen de jetons et d'un boîtier de commandes.**
- **Inventer la trame d'une histoire incluant les différentes étapes de son voyage.**
- **Choisir sur quelles cases images Cubetto fera des arrêts : château, bateau, montagne...**
- **Prévoir des lectures (albums ou documentaires) et des extraits de CD à écouter en fonction des éléments de l'histoire.**
- **Anticiper les déplacements et leur programmation.**



Déroulement de l'atelier :

- Présentation du robot Cubetto et de la carte sur lequel il va se déplacer tout au long de l'histoire. Le robot est placé sur la case départ. Commencer l'histoire.

Exemple de trame d'histoire à développer en 5 étapes :

« Aujourd'hui, Cubetto décide de partir à l'aventure. »

Explications des jetons de différentes couleurs pour faire avancer Cubetto : avancer d'une case/ tourner à gauche/ tourner à droite.

Donner aux enfants les ardoises et les flèches qui serviront à préparer le codage avec les jetons de couleur.



- **Première étape** : «Cubetto voudrait aller à la montagne. Il s'arrête pour pique-niquer sous l'arbre. Il fait provision de pommes pour son voyage. »
Faire le trajet de la case départ jusqu'à l'arbre d'abord avec les flèches sur les ardoises puis avec les jetons sur le boîtier.

- **Deuxième étape** : « Maintenant Cubetto peut repartir jusqu'à la montagne. »
On reprogramme son déplacement à partir de la case de l'arbre.
Un enfant vient avec son ardoise et programme le trajet.
On teste éventuellement un autre trajet proposé.
Arrivée sur la case montagne : documentaire sur la montagne ou histoire liée à la montagne.

- **Troisième étape** : « Du haut de la montagne, Cubetto repère un lac et un bateau. Il veut rejoindre le bateau.»
Un enfant vient avec son ardoise et programme.
Arrivée sur la case bateau : documentaire sur les bateaux ou histoire de bateau.

- **Quatrième étape** : « Sur le chemin du retour, Cubetto va faire une sieste dans la prairie. »
Programmer son déplacement à partir de la case du bateau.
Un enfant vient avec son ardoise et programme.
Case de la fleur : moment musical, écoute d'un extrait de CD.

- **Dernière étape** : Retour à la case départ.

Remarque : Pour les plus grands, expliquer l'utilisation des jetons bleus qui permettent d'enregistrer une séquence de déplacement.

Pour les bibliothèques partenaires, il est possible de réserver la malette Primo et son robot Cubetto pour vos projets d'animation auprès de la Direction Départementale du Livre et de la Lecture de la Loire.

