

Cubetto

Voici une proposition de trame d'animation réalisée à la médiathèque des Champs-libres le 30 décembre 2021.

 Difficulté **Moyen**

 Durée **45 minute(s)**

 Public **Professionnels**

 Licence **CC-BY-SA**

 Type de contenu

Fiche action

Sommaire

Introduction

Étape 1 - Description du matériel

Étape 2 - Mise en place de Cubetto

Étape 3 - Les tapis de jeu

Étape 4 - Diriger Cubetto

Étape 5 - Les blocs de contrôle

Étape 6 - Utiliser les fonctions

Étape 7 - Les scénarios de Cubetto

Étape 8 - Pour aller plus loin

Commentaires

Introduction

Cubetto est un petit robot carré fait de bois, qui peut-être dirigé à l'aide d'un panneau de bord et des palets. S'adressant à un public de jeunes enfants, il permet d'apprendre en s'amusant les bases du codage informatique.

 ...L'atelier a été réalisé avec le pack de démarrage de base de Cubetto sans extensions

Étape 1 - Description du matériel

Cubetto est vendu dans un pack comprenant :

- Cubetto (1)
- le tableau de contrôle permettant de lui donner des ordres (2),
- 16 blocs colorés à placer sur le tableau qui représentent les différentes actions qu'il peut réaliser (3),
- un tapis de jeu avec un livret de scénario

 ...Vous pouvez acheter le pack de démarrage de Cubetto entre 220 et 250 €, ce qui peut représenter un frein dans son investissement.

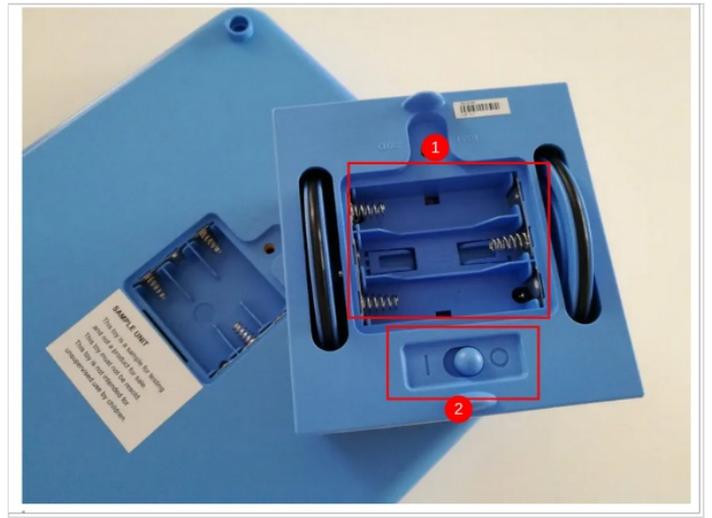


Étape 2 - Mise en place de Cubetto

Il faut 6 piles AA pour allumer Cubetto, 3 pour Cubetto et 3 pour le tableau de bord (1).

Cubetto s'allume en mettant le bouton sous son corps sur le symbole rond (2).

Pour allumer le tableau, il faut pousser le bouton situé à l'arrière sur le symbole circulaire et attendre quelques secondes.



Étape 3 - Les tapis de jeu

On fait avancer Cubetto sur un tapis de jeu.

Les tailles des cases du tapis correspondent à la taille de Cubetto et permettent de se représenter la distance qu'il met en avançant.

⚠ Il faut placer le tapis de jeu de Cubetto sur une surface plane, et à bien le replier après utilisation pour éviter que des irrégularités apparaissent et gênent les déplacements de Cubetto.

i Chaque tapis est associé à un environnement différent comme la ville, le monde, l'espace, la mer, ...

i ...Le pack de démarrage est vendu avec le tapis du monde. Les autres tapis doivent être achetés séparément dans le commerce.



Étape 4 - Diriger Cubetto

Pour faire bouger Cubetto, il faut placer des blocs dans les trous du plateau de contrôle (1).

Sur le plateau, Cubetto reproduit les blocs insérés en suivant l'ordre des flèches visibles dans les fentes (2)

Une fois les blocs placés, appuyer sur le bouton bleu (3) pour que Cubetto reproduise les effets des blocs placés.

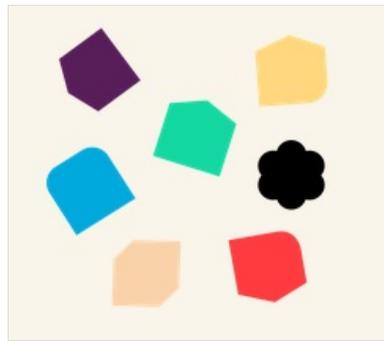
💡 ...Après avoir terminé de vous servir de Cubetto, n'oubliez pas de l'éteindre ainsi que son plateau de contrôle.



Étape 5 - Les blocs de contrôle

Voici la liste des actions que peut faire Cubetto :

- bloc vert : Cubetto avance d'une case en avant
- bloc jaune : Cubetto se tourne vers la gauche (mais n'avance pas)
- bloc rouge : Cubetto se tourne vers la droite (mais n'avance pas)
- bloc bleu : Cubetto active une fonction (voir étape suivante)



En plus de ces blocs, il en existe trois qui NE SONT PAS compris dans le pack de démarrage et doivent être achetés séparément.

- bloc noir : Cubetto effectue un ordre aléatoire
- bloc blanc : Cubetto effectue l'ordre suivant de manière inverse (en posant un bloc blanc devant un bloc aller à droite, Cubetto ira à gauche)
- bloc violet : Cubetto recule d'une case.

Étape 6 - Utiliser les fonctions

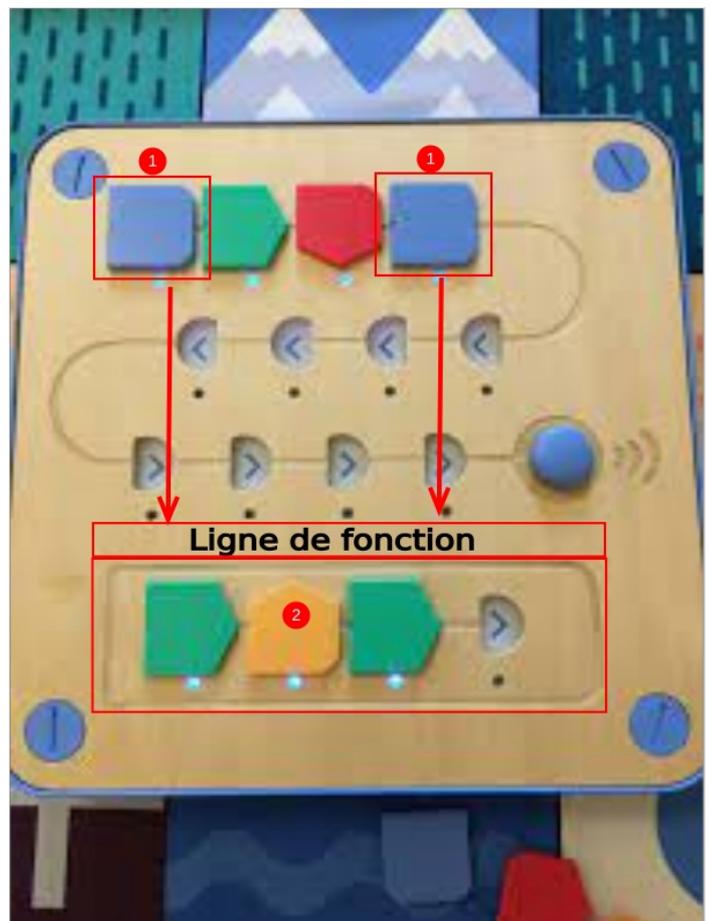
Cubetto permet d'utiliser des fonctions permettant de diversifier ses actions.

Les fonctions se positionnent dans la partie du tableau de contrôle située à droite du bouton bleu de mise en action (1) et sont indépendantes du reste du tableau.

Chaque fois qu'un bloc bleu est placé sur le plateau, il va reproduire ceux placés dans la ligne de fonction, les uns à la suite des autres (2).

 ...On ne peut pas mettre de bloc bleu dans la ligne de fonction.

 ...Utiliser des fonctions permet d'économiser des blocs.



Étape 7 - Les scénarios de Cubetto

Chaque tapis de jeu est vendu avec une histoire spécifique en fonction de son thème, racontant une aventure vécue par Cubetto, ce qui permet des perspectives intéressantes en matière d'animation.

Ces histoires ont un également un but pédagogique en apprenant des choses aux enfants (les directions cardinales, les différents type d'environnement, ...).

Chaque scénario demande aussi de reproduire certaines actions, comme aller sur une case précise ou utiliser les fonctions.



...Le pack de démarrage est vendu avec le tapis et le scénario de la carte du monde, les autres doivent être achetés séparément.

Aujourd'hui, c'est le premier jour d'école de Cubetto.

Pour tout préparer à temps, il se réveille très tôt.

Roues ? Oui ! Sac à dos ? Oui !

Livres ? Oui !

Il veut être sûr de ne rien oublier !



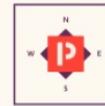
La boussole un outil qui sert à savoir dans quelle direction se trouvent le nord (N), le sud (S), l'est (E) et l'ouest (W).



Dans quelle case de la carte peut-on voir une boussole ?



Commencez sur la boussole. Déplacez Cubetto d'une case vers le sud (S), sur le "R".



5

Étape 8 - Pour aller plus loin

En animation, vous pouvez utiliser les tapis de jeu et les livrets d'aventure pour raconter une histoire aux enfants tout en les faisant manipuler Cubetto et en leur faisant reproduire les exercices indiqués.

Si se contenter du seul tapis fourni avec le pack de base peut tendre les actions limités, il est possible de s'en procurer d'autres, chaque tapis coûtant entre 23 et 33 € dans le commerce.



...Le site de Cubetto, Primo Toys, n'est pas référencé en France, on ne peut donc pas commander dessus. On peut cependant y trouver des liens qui renvoient vers des sites d'achats d'autres pays.

Enfin, vous pouvez également laisser les enfants découvrir Cubetto par eux-mêmes et faire leurs propres déplacements en les laissant placer les blocs seuls sur le plateau (idéal pour découvrir l'outil).

