

ULYSSE ET LE CYCLOPE DES ÎLES INCONNUES (T4)

S23
T4
D10
L1 P3

En bref :

- Créativité (D10)

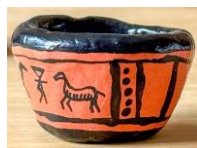


Tâche 1 : Faites un peu d'artisanat ! Réalisez une mosaïque ou un vase grec « antique » !

Toutes les solutions sont bonnes !

Vous pouvez utiliser tous les outils et matériaux que vous souhaitez !

Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériaux proposées dans le « Idea Bazaar », trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.



Bazar d'idées – quelques idées :

- Ils peuvent utiliser des morceaux de papier coloré, des carreaux colorés cassés, des cailloux ou des perles colorées, des bouchons pour réaliser des mosaïques
- Ils peuvent utiliser de la céramique séchant à l'air libre ou de la pâte à modeler et de la peinture noire pour fabriquer un vase grec.
- Ils peuvent rouler un vase au hasard à l'aide du modèle.

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

Domaines de développement :

En point de mire :

- Motricité fine
- Créativité
- Histoire
- Mathématiques

En outre :

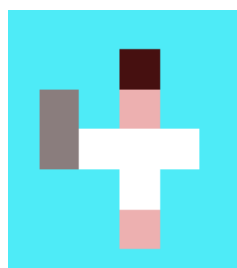
- Compétences de vie
- Matière – Éducation civique
- Développement des talents
- Compétences sociales

Tâche 3 : Créez une image en pixel art ! Utilisez cette technique pour l'agrandir ou la réduire !

Toutes les solutions sont bonnes !

Vous pouvez utiliser n'importe quel type d'outil et de matériel !

Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériel proposées dans le Idea Bazaar, trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.



Bazar d'idées – quelques idées :

- Ils peuvent utiliser des blocs ArTeC et des plaques de base
- Ils peuvent travailler dans l'application Piskelapp
- À l'aide du modèle, les élèves peuvent colorier l'image selon des codes de couleurs binaires

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

Prenez des photos des bâtiments pendant leur construction et une fois terminés.

Domaines de développement :

En point de mire :

- Motricité fine
- Orientation spatiale
- Créativité
- Mathématiques, informatique

En outre :

- Compétences pratiques
- Compétences sociales
- Matière – Arts plastiques
- Développement des talents

Comment gérer les résultats :

Organisez les photos terminées dans un répertoire en ligne ou imprimez-les sur un tableau d'affichage. Si les enfants ont pris des notes ou ont d'autres idées, joignez-les également.

ULYSSE ET LE CYCLOPE DES ÎLES INCONNUES (T4)

S23
T4
D10
L1 P4

En bref :

- Créativité (D10)



Tâche 2 : Jouez à colin-maillard ! Jouez à un jeu de guide pour aveugles !

Toutes les solutions sont bonnes !

Vous pouvez utiliser n'importe quel type d'outil et de matériel !

Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériel proposées dans le « Bazar des idées », trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.



Bazar d'idées – quelques idées :

- Bandez les yeux d'un enfant de la classe. Son rôle est d'attraper les autres. Utilisez des sons et le toucher pour attirer son attention.
- Bandez les yeux d'un enfant de la classe avec un foulard. Construisez un parcours d'obstacles dans la salle à l'aide de tables, de chaises et d'autres objets ! Guidez-le à travers le parcours d'obstacles ! Vous pouvez le guider avec des mots, d'autres sons ou le toucher - mettez-vous d'accord à l'avance !
- Veillez à ce qu'aucun accident ne se produise !

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

Domaines de développement :

En point de mire :

- Compétences sociales
- Compétences de vie
- Orientation spatiale

En outre :

- Créativité
- Matière – Éducation civique
- Développement des talents

Tâche 4 : Aidez les marins à s'échapper !

Toutes les solutions sont bonnes !

Tous les outils et matériaux sont autorisés !

Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériel proposées par Idea Bazaar, trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.



Bazar d'idées – quelques idées :

- Regroupez les moutons sur la plaque chauffante.
- Sélectionnez les nombres qui, lorsqu'ils sont divisés par 3, laissent un reste de 1.

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

Prenez des photos des bâtiments pendant leur construction et une fois terminés.

Domaines de développement :

En point de mire :

- Mathématiques, informatique
- Compétences de vie
- Motricité fine
- Orientation spatiale

En outre :

- Compétences sociales
- Développement des talents

ULYSSE ET LE CYCLOPE DES ÎLES INCONNUES (T4)

S23
 T4
 D10
 L2 P3



En bref :

- Créativité (D10)

Objectifs de la leçon :

- Compréhension de texte
- résolution de problèmes
- prise de décision
- organisation du travail en groupe

Après avoir retrouvé ses compagnons sur l'île, Ulysse leur raconte leurs aventures avec les cyclopes. Ils se partagent ensuite les troupeaux volés à Polyphème, et Ulysse, décide d'offrir un bélier en sacrifice à Zeus, espérant apaiser la colère de Poséidon. Le lendemain matin, Ulysse ordonne à ses hommes de se préparer à repartir, et ils prennent le chemin du retour vers Ithaque. Lors de leur voyage, ils font une escale à Éolia, une île flottante, royaume d'Éole, le maître des Vents, qui les accueille avec une hospitalité remarquable. Éole vit dans un palais somptueux entouré de sa femme et de ses douze enfants. Après avoir partagé de nombreux banquets et échangé sur les exploits d'Ulysse durant la guerre de Troie, Éole, touché par son désir de rentrer chez lui afin de retrouver sa femme Pénélope et son fils Télémaque, lui offre un cadeau précieux. Il lui remet une outre en peau de bœuf contenant tous les vents violents, sauf celui qui les ramènera directement à Ithaque. Éole conseille à Ulysse de garder le secret et de ne pas ouvrir l'outre, sous peine de tout perdre. Après des adieux chaleureux, Ulysse et ses hommes reprennent leur route, pleins d'espoir de retrouver leur maison.

Personnage	Caractéristiques	Interactions
Ulysse	Fort, courageux,	Sacrifie un bélier à Zeus Veut rentrer chez lui auprès de sa famille,
Marins	Forts, fatigués	Retrouvent leurs compagnons
Éole	Ému par le désir d'Ulysse de rentrer chez lui	Roi des vents Vit dans un palais magnifique avec sa famille

Suggestions

- Identifiez les personnages du texte, en mettant particulièrement l'accent sur les principaux éléments de l'intrigue, les traits de caractère, les émotions et les mouvements.
- Recueillez des informations sur les différents vents et tempêtes.
- Recueillez des histoires sur les îles
- Recueillir des informations sur les dîners festifs de la Grèce antique

Comment utiliser la carte de personnage :

Chaque élève remplit sa propre fiche de personnage :

- inscrit le nom du personnage
- ses caractéristiques, ses mouvements, ses réactions, etc.
- rassemble les éléments de l'environnement, d'autres accessoires, les choses à construire
- réfléchit aux phases, aux outils et matériaux nécessaires à la construction du robot

Les élèves peuvent utiliser davantage de pièces de chaque partie de la carte Personnage si nécessaire !

Ulysse, les marins, Éole

Se déplacer, marcher, manger, parler, ramer

Île, palais, table du dîner

Les principales actions de l'histoire
 Fichiers multimédias nécessaires
 Divisez le segment de texte en plusieurs parties
 Faites une liste des éléments nécessaires


 Ton nom: _____
 Je construis: _____


 Ton nom: _____
 Sois sûr que ton robot puisse faire: _____


 Ton nom: _____
 Il devrait aussi y avoir: _____


 Ton nom: _____
 Pense à ceci: _____

S23
T4
D10
L3-4
P4



- Blocs ArTeC (au moins le set de 112 pièces) et kit robot ArTeC (au moins 1 carte mère Studuino, 2 moteurs à courant continu, 2 servomoteurs, 2 capteurs tactiles, 1 buzzer, 2 LED rouges, 1 photorécepteur IR, 1 capteur sonore, rails d'entraînement, engrenages)
- Cartes de personnages et modèle de carte de tâche robotique
- Crayon

- Discutez avec les enfants de la façon dont les gens se déplacent
- Faites quelques mouvements ensemble afin que les enfants puissent observer les phases de leurs mouvements
- Montrez aux enfants des mannequins anatomiques en mouvement
- Construisez des figures avec des parties du corps mobiles à partir de blocs ArTeC

- résolution de problèmes
- prise de décision
- image corporelle

- Choisissez l'activité du robot et la complexité du programme en fonction des capacités de l'enfant, en vous basant sur la fiche d'activité, l'aspect développemental et le niveau de programmation.
- Si nécessaire (par exemple pour clarifier ou différencier), des cartes robot supplémentaires peuvent être remplies.
- Concevez le robot avec plusieurs façons de le construire/programmer !
- Remplissez les cartes robot dans la langue cible !
- Il n'est pas nécessaire de remplir toutes les colonnes du tableau, seulement celles qui sont pertinentes pour le fonctionnement spécifique du robot.
- En vous basant sur chaque ligne du tableau, décrivez le fonctionnement du robot dans la langue cible en utilisant des phrases grammaticalement correctes.

[illegible]

- Programmation d'un moteur à courant continu (2.a, 2.b)
- Programmation d'un servomoteur
 - Déplacement du servomoteur à un angle donné (3.a, 3.b)
 - Répéter les mouvements un certain nombre de fois (3.b)
- Utilisation de capteurs tactiles (4.a)
 - Télécommande composée de 4 capteurs tactiles (4.d)
- Allumer la LED (5.a)
- Utilisation d'un buzzer (6.a,b)
- Test et programmation du photorécepteur IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Utilisation du photorélecteur IR pour détecter un objet (7.d, 7.e)
- Test du capteur sonore (9.a)
 - Activation du robot par la voix (9.b)

PROG1

PROG2

PROG3

PROG4

ULYSSE ET LE CYCLOPE DES ÎLES INCONNUES (T4)

S23
T4
D10
L3-4
P5

Idées pour des robots à différents niveaux de programmation

Le roi, la reine et Ulysse, personnages construits de manière axiale

PROG1

Théâtre de marionnettes avec le roi et Ulysse équipé de servomoteurs

PROG2

Théâtre de marionnettes déclenché par la reine

PROG3

Théâtre de marionnettes avec engrenages et rails d'entraînement

PROG4



Astuce avec les moutons

P1 Visite du palais royal

- Le roi, la reine et Ulysse, figures construites de manière axiale
- À l'arrière-plan, l'équipage, les 12 cors royaux et le palais
- P2 Théâtre de marionnettes

Construisez un théâtre de marionnettes

- Au premier plan, le palais, la reine et l'équipage
- Le roi et Ulysse apparaissent avec des servomoteurs, tenant des LED
- Entre eux, deux LED rouges côte à côte, clignotant en alternance pour signaler le toast Buzzer pour reproduire le bruit du dîner

P3 Théâtre de marionnettes

- Comme pour P2, nous construisons un théâtre de marionnettes
- Le mouvement est déclenché par la reine en activant un capteur infrarouge
- Le roi et Ulysse apparaissent avec un servomoteur, puis s'approchent l'un de l'autre et trinquent

P4 Théâtre de marionnettes

- Comme pour P2, nous construisons le théâtre de marionnettes.
- Le mouvement est déclenché par un capteur sonore.
- Le roi et Ulysse s'approchent l'un de l'autre grâce à un système d'engrenages et un moteur à courant continu, puis trinquent et reviennent à leur position initiale.

