

Le robot Conteur – Cycle 2 – Cycle 3

Cahier des charges (et critères d'évaluation pour le vote final) :

- Créer ou choisir un conte.
- Le représenter sur une feuille « format raisin ». Le plan de scène pourra prendre la forme d'une maquette en volume, avec des pentes pas trop accentuées pour ne pas bloquer le déplacement du robot.
- La production devra être esthétique et originale.
- Tracer, par une ligne au marqueur large, le chemin que devra emprunter le robot.
- Programmer le robot « suiveur de lignes » à l'aide d'un code de couleurs.

| Au minimum... | CP | CE1 | CE2 | Cycle 3 |
|---------------------------------|----|-----|-----|---------|
| Nombre d'intersections | 2 | 4 | 6 | 8 |
| Changement de vitesse | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Nombre de mouvements différents | 0 | 2 | 2 | 3 |
| Nombre de couleurs fixes | 0 | 1 | 2 | 3 |

- Faire circuler le robot sur le plan pour qu'il suive les péripéties de l'histoire en présentant les personnages principaux et les événements importants.
- Filmer le robot qui se déplace en enregistrant la bande sonore racontant le conte.
- Remettre le film aux organisateurs pour qu'il soit diffusé à l'ensemble des participants.
- En fin d'année, visionner les films des autres classes afin de participer à un vote.
Chaque classe attribuera une note artistique pour ses 3 productions préférées. Cette note artistique aura un coefficient de 1.
- Les adultes organisateurs attribueront une note scientifique et technique aux productions. Ils vérifieront le respect du cahier des charges. Cette note aura un coefficient de 2.

Au final, trois classes seront gagnantes pour ce défi technologique départemental.