

# Animations proposées avec le robot Dash

---

2020-2021

## Quelques idées :

- La chasse aux monstres
- Dash le musicien
- La compétition des robots
- Accueil de classes (niveau maternelle)
- Accueil de classe (niveau primaire)



## "La chasse aux monstres !"

<b>Nombre d'enfants :</b> 1 à 3 groupes de 2 à 3 enfants	<b>Public :</b> Enfants à partir de 7 ans
<b>Matériel nécessaire</b> -1 robot Dash avec une catapulte par groupe -1 tablette par groupe avec l'application Wonder -Gobelets plastique à l'effigie de monstres	<b>Durée indicative :</b>  30 min et plus

### Pré-requis :

Démonstration rapide du contrôle de Dash et de sa catapulte via l'appliication Wonder.

### Objectifs :

Apprendre à se repérer dans l'espace, notion de contrôle d'objet à distance, découverte d'un robot multifonction.

### Principe général :

Chaque groupe prend possession d'un robot afin de chasser les monstres qui se cachent dans l'espace de l'animation. Disséminez les gobelets dans l'espace ou faites-en une pyramide à la manière d'un chamboule-tout que les enfants devront faire tomber.

### Possibilité de variantes :

Rajoutez des obstacles au sol à éviter ou à renverser pour affiner les déplacements du robot. Comptez le nombres de gobelets touchés par les différentes équipes pour élire les meilleurs chasseurs de monstres.

La thématique « Monstres » est interchangeable.



## "Dash le musicien"

<b>Nombre d'enfants :</b> Entre 4 et 8	<b>Public :</b> Enfants à partir de 4 ans
<b>Matériel nécessaire</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-1 robot Dash avec son xylophone</li> <li>-1 tablette avec l'application Xylo</li> <li>-Instruments de musique type cloches/métallonotes</li> </ul>	<b>Durée indicative :</b> <p style="text-align: center;">Entre 15 et 30 minutes</p>

### Pré-requis :

Prévoir un certain nombre de partition à faire jouer à Dash.

### Objectifs :

Reconnaître et rejouer des sons joués par Dash avec des instruments aux tonalités équivalentes.

### Principe général :

Faire jouer à Dash des partitions que les enfants devront essayer de reconnaître et de rejouer à l'aide des instruments à leur disposition. Chaque enfant dispose d'une ou deux notes à jouer avec les autres participants pour recréer la mélodie.

### Possibilité de variantes :

Avoir une thématique musicale définie.

Laisser les enfants jouer quelque chose avant de le reproduire avec Dash.

Jouer ensemble pour faire un concert Dash/enfants

## "La compétition des robots"

<b>Nombre d'enfants :</b> 1 à 3 groupes de 2 à 3 enfants	<b>Public :</b> Enfants à partir de 8 ans
<b>Matériel nécessaire</b>  -1 robot Dash avec catapulte et « chasse-neige » par groupe -1 tablette avec l'application Wonder -Petits objets à ramasser -Plots/obstacles -Gobelets en plastique « chamboule-tout »	<b>Durée indicative :</b>  1 heure et plus

### Pré-requis :

Démonstration rapide du contrôle de Dash et de sa catapulte via l'appli Wonder.

### Objectifs :

Affiner son positionnement dans l'espace et le contrôle d'un robot.

Faire preuve de stratégie et d'esprit d'équipe.

### Principe général :

Animation en deux temps :

Un premier temps dédié à la découverte des robots, de leur fonctionnement au travers d'entraînements de contrôle (déplacement slalom avec les plots, ramassage d'objets avec le « chasse-neige », catapulte avec « chamboule-tout »).

Le deuxième temps est une compétition où les différents groupes s'affronteront sur un parcours chronométré avec une compilation des éléments de l'entraînement, en relais avec les membres de l'équipe.

### Possibilité de variantes :

Points en plus par objets ramassés / gobelets tombés.

Malus par plots touchés.

Parcours personnalisé par les équipes.

## "Accueil de classe maternelle »"

<b>Nombre d'enfants :</b> Classe	<b>Public :</b> élèves de moyenne-grande section
<b>Matériel nécessaire</b> -1 robot Dash avec son xylophone -1 tablette avec les applications Go et Xylo -Histoires de robot	<b>Durée indicative :</b>  30/45 minutes

### Pré-requis :

Avoir des partitions à faire jouer à Dash et savoir le contrôler.

### Objectifs :

Faire découvrir les robots et leurs possibilités avec Dash.

### Principe général :

Greffé à une séance de lectures thématiques autour des robots, Dash et son xylophone apparaissent comme point d'orgue après la dernière lecture. Idéalement cachés, ils se révèlent avec un « bonjour » préenregistré via l'application Go. S'en suit une démonstration de mouvement du robot, de ses fonctions comme le Xylo dont les enfants devront reconnaître les chansons (Jingle Bells...). Adaptez le comportement de Dash aux envies des enfants durant une dizaine de minute.

### Possibilité de variantes :

Enregistrer les enfants en train de dire « Bonjour » « Au revoir » « Coucou »...

## "Accueil de classe primaire "

<b>Nombre d'enfants</b> : Classe par petit groupe de 8/10	<b>Public</b> : CP-CE1
<b>Matériel nécessaire</b>  -1 robot Dash avec son xylophone et sa catapulte par groupe de 3/4 -1 tablette avec les applications Wonder et Xylo par groupe	<b>Durée indicative</b> :  2 heures (30/45 minutes par groupe)

### Pré-requis :

Avoir des partitions à faire jouer à Dash

Démonstration rapide du contrôle de Dash et de sa catapulte via l'appli Wonder.

### Objectifs :

Découvrir les robots

Affiner son appréhension de l'espace et de contrôle de robot.

Découverte musicale

### Principe général :

Séance de découverte des robots et de leurs fonctions catapulte et xylophone au cours d'un temps libre d'appropriation par groupe. Objectif : renverser le chamboule-tout en fin de séance et jouer une petite mélodie avec le xylophone.

### Possibilité de variantes :

Utilisé le « chasse neige », faire des parcours...