



Après la découverte de jouets mécaniques et de jouets robots dans les collections du musée, les élèves s'initient au codage robotique en dessinant un parcours et en créant des codes que le robot pourra suivre.

DÉROULÉ DE LA SÉANCE

La visite (20 à 30 min)

Au cœur de cette visite : les jouets fonctionnant grâce à un mécanisme et les jouets robots.

Les élèves découvrent dans les différentes salles du musée plusieurs types de jouets qui sont mis en mouvement par un mécanisme : boîtes à musique, automates, voitures etc. Les élèves apprennent ensuite la différence entre jouets mécaniques et robots.

L'atelier (1h00 à 1h15)

Dans cet atelier, la médiatrice introduit les élèves à la programmation à l'aide de robots Ozobot. Ces robots peuvent suivre des parcours tracés au feutre. En variant les couleurs, il est possible de créer un code qui fera changer la trajectoire du robot.

Après un moment de questionnement et de réflexion pour mieux comprendre le fonctionnement des robots et du codage, les élèves sont séparés en groupes. Chaque groupe devra tracer et colorier le parcours du robot en suivant un scénario simple.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- S'initier au codage d'un robot.
- Dessiner un parcours au feutre.
- Appréhender les notions de parcours, de sens, de direction et d'intelligence artificielle.



POUR PRÉPARER : ZOOM SUR UNE THÉMATIQUE DE L'ATELIER

Les Petits Martins

Ces petits jouets mécanique portent le nom de leur inventeur : Fernand Martin. Petit garçon, F. Martin avait des difficultés à l'école et préférait, aux exercices, la fabrication de petits jouets destinés à ses camarades. Devenu adulte, il fera de cette passion son métier en ouvrant en 1880 sa fabrique de jouets mécaniques. Ces jouets représentent des personnages du quotidien et sont souvent en lien avec l'actualité de l'époque. On retrouve ainsi la petite marchande d'orange, le pompier à l'échelle, le petit cuisinier ou encore le voleur de la Joconde qui fait allusion au vol du tableau survenu le 22 août 1911. Ces jouets sont fabriqués à partir de fil de fer, de tissu, de feutrine, de papier et de carton, ainsi que de plombs moulés pour les pieds. À l'intérieur de chacun d'entre eux se trouve un mécanisme à clef.

Le musée en conserve 30 et a dédié une vitrine à ces automates très célèbres.

POUR ALLER PLUS LOIN : PRÉSENTATION D'UN OBJET NON VU EN VISITE ET EN RAPPORT AVEC L'ATELIER

Rendez-vous dans le chap. 4, vitrine «Magie»

Jack in the box, boîte à surprise.

Bois, carton, métal, tissu. Entre 1900 et 1910.

Ce diabolin à ressort est un autre exemple de jouet mécanique. Dans cette boîte rouge en bois, est enfermé un petit personnage, avec une tête de diable, des cheveux et une barbe grise. A l'intérieur, un mécanisme que l'on actionne grâce à une manivelle, déroule un ressort qui va faire sortir le diabolin de sa boîte.

En anglais, on appelle ce jouet *Jack in the box*, ou diable en boîte.

