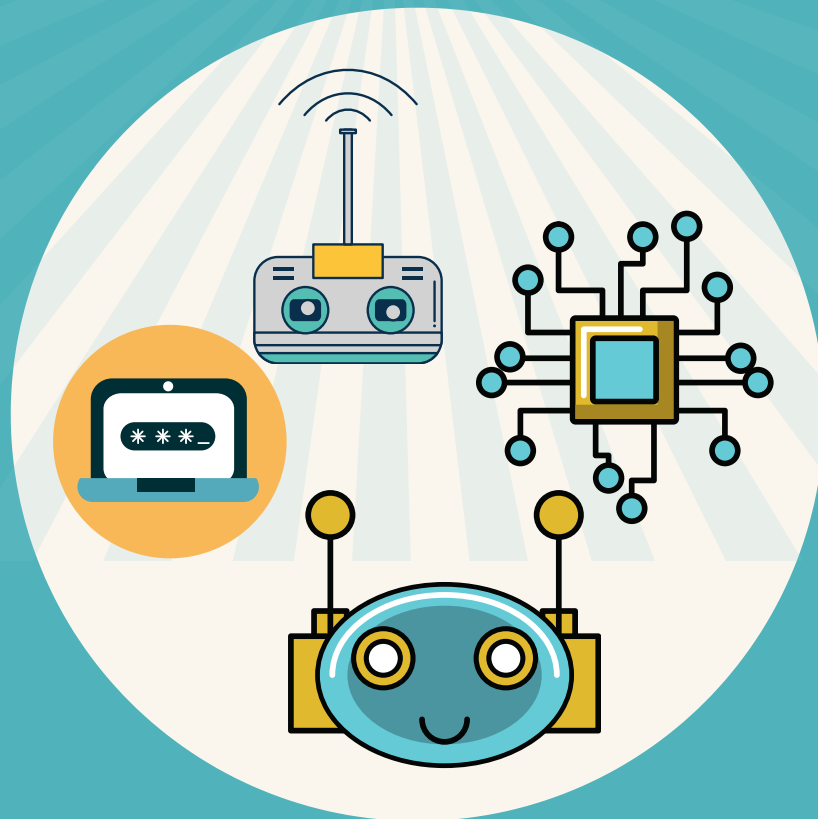


La malle robotique

Un outil au service de vos animations



L'opération **Centres Sociaux Connectés en Flandre Maritime** est cofinancée par l'Union Européenne dans le cadre du programme opérationnel FEDER 2014-2020 pour la région Hauts-de-France





BEE BOT

Un explorateur autonome

- Robot rechargeable avec son câble USB
- Déplacement compatible avec les tapis de jeu de Cubetto
- Contrôler le robot avec les boutons sur son dos
- Connecter-le en Bluetooth avec une application sur tablette offrant plus de fonctionnalités
- Penser à effacer la mémoire entre deux programmations
- Proposer à l'enfant de préparer son déplacement grâce aux cartes de programmation
- Créer un plateau de jeu personnalisé selon le thème d'animation à partir de feuilles A4 plastifiées ou avec de la craie au sol

Notice d'utilisation, ressources d'animation
et lien de l'application disponible sur :

<https://www.cscfm.eu/ressources-professionnelles/>



BLUE BOT

Un cousin explorateur autonome

- Robot rechargeable avec son câble USB
- Contrôler le robot avec les boutons sur son dos
- Déplacer-le avec les tapis de jeu de Cubetto avec lequel il est compatible
- Connecter le en Bluetooth avec une application tablette offrant plus de fonctionnalités
- Penser à effacer la mémoire entre deux programmations
- Proposer à l'enfant de préparer son déplacement grâce aux cartes de programmation

Notice d'utilisation, ressources d'animation
et lien de l'application disponible sur :
<https://www.cscfm.eu/ressources-professionnelles/>

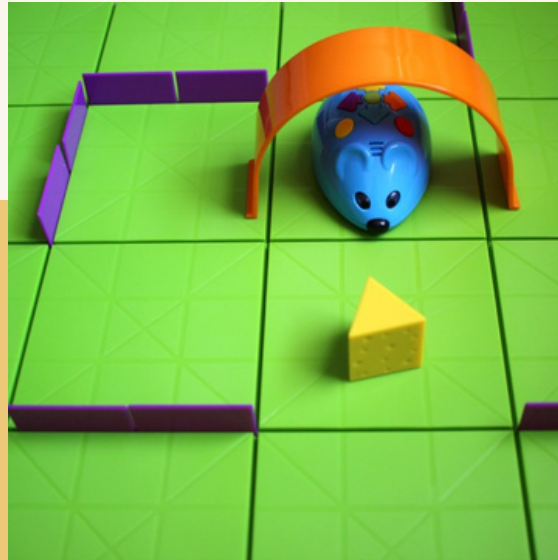


BOTLEY

Un grand sportif

- Robot qui fonctionne avec 5 piles AAA
- Déplacer le grâce à une télécommande
- Déplacer le vers un objet
- Faites le suivre une ligne tracée
- Changer le de trajectoire quand il détecte un objet sur son chemin
- Penser à effacer sa mémoire entre deux programmations
- De nombreux accessoires et de fonctions cachées (indiquées dans son guide) pour diversifier les activités

**Notice d'utilisation, ressources d'animation
et lien de l'application disponible sur :**
<https://www.cscfm.eu/ressources-professionnelles/>



CODE & GO MOUSE

Un casse-tête amusant

- Robot qui fonctionne avec 3 piles AAA
- Créer un labyrinthe avec son robot souris, son fromage et ses accessoires
- Proposer à l'enfant d'utiliser les cartes de programmation pour préparer son déplacement

**Notice d'utilisation, ressources d'animation
et lien de l'application disponible sur :
<https://www.cscfm.eu/ressources-professionnelles/>**



CUBETTO

Un monde d'aventures

- Robot qui fonctionne avec 6 piles AA
- 1 plateau télécommande avec ses jetons de déplacement
- 3 tapis d'aventure avec leurs histoires traduites
Carte, Egypte, Ville
- Version avancée Logic Pack et ses 4 aventures avec déplacements avancés (aléatoire, inverse)
- Déplacements simples et histoires pour les + jeunes
- Déplacements avancés (Logic Pack) pour les moyens
- Défis pour les plus grands

Notice d'utilisation, ressources d'animation
et lien de l'application disponible sur :
<https://www.cscfm.eu/ressources-professionnelles/>



ET EN PRATIQUE ?

Accompagnement / Prise en main

Rapprochez-vous de votre animateur cybercentre ou de l'animateur CSCFM de votre association!

Toutes les ressources et informations sur :
<https://www.cscfm.eu/ressources-professionnelles/>

Réservation