

## Notes dédiées à l'enseignant

### Matériel facultatif

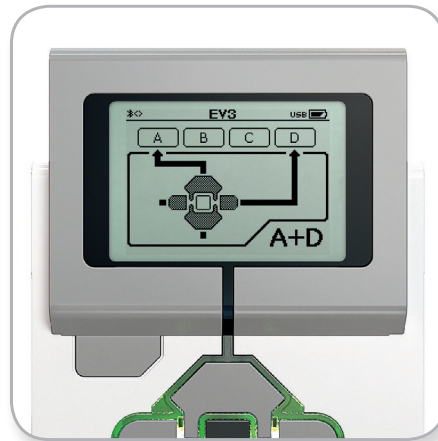
- Tasses en plastique ou en papier
- Petits instruments de musique, tels que des carillons, des cloches et des petits tambours

### Acquis préalables

Pour cette activité Maker, il est préférable que les élèves sachent utiliser la fonction de commande de moteur par brique et qu'ils soient capables de programmer l'activation d'un moteur.



Application de programmation de la brique



Commande du moteur

## Exemples

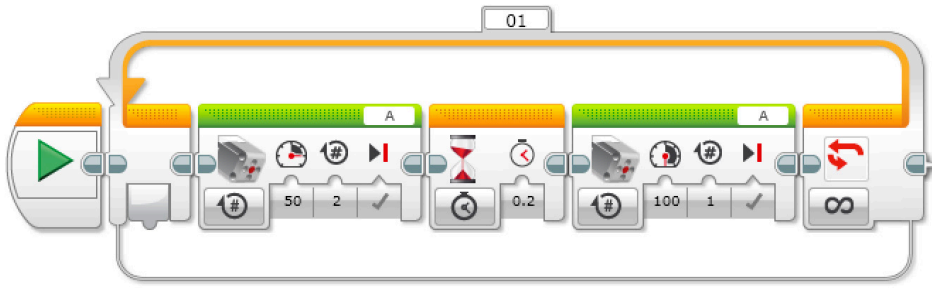
Certains élèves peuvent avoir besoin d'un coup de pouce pour se lancer. Ils peuvent retravailler un modèle existant ou inventer une nouvelle conception.

**Remarque : il est conseillé de ne pas partager ces images avec les élèves.**



## Machine à sons

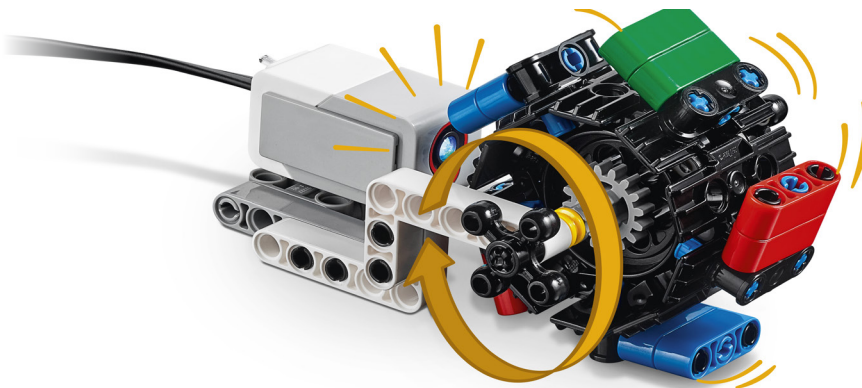
Associé au petit modèle, cet exemple de programme permet de battre la mesure et de créer ainsi un rythme sur n'importe quelle surface.



## Exemples

Remarque : il est conseillé de ne pas partager ces images avec les élèves.

Vous pouvez également utiliser des capteurs.



## Machine à sons

Ce programme permet de jouer différents sons en fonction de la couleur détectée par le capteur.

