

Jouer sans Manette et avec son corps - Le Makey Makey



Descriptif : Le Makey Makey est un outil qui permet de transformer tout support qui conduit de l'électricité en touche d'ordinateur ! Vous pourrez avec de la pâte à modeler, de l'aluminium ou des bananes, appuyer sur la touche "avancer", "reculer", "sauter" et donc... jouer à de nombreux jeux ! A tester pour comprendre la notion de circuit ouvert / fermé avec un groupe et de travailler la coordination. Une petite vidéo pour imaginer toutes les possibilités d'utilisation : <https://www.youtube.com/watch?v=rfQqh7iCcOU>



Temps d'initiation : 5 à 20 min
Temps d'installation : 5 min



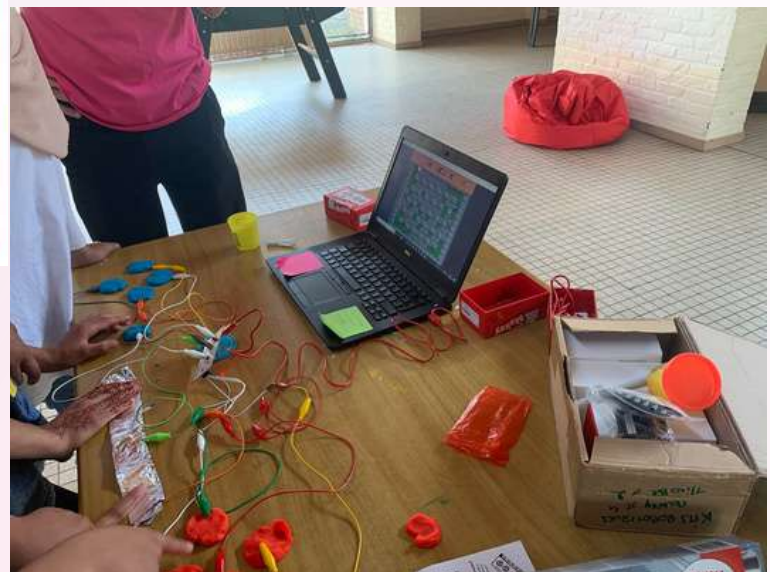
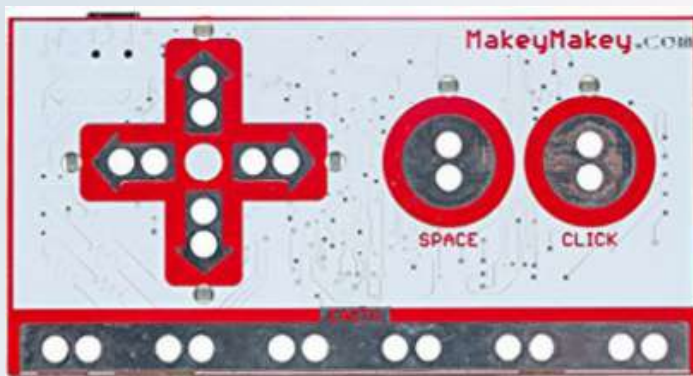
Age : 3 à 99 ans
Joueurs : 1 à 3 par ordinateur
Animateur : 0 à 1



Matériel :

- Un ordinateur
- Un makey makey
- Fil électrique et pince crocodile (fourni)
- Connexion Internet
- Support conducteur : aluminium, Pâte à modeler, ...

Détail : Dans ce guide, nous présenterons des animations que nous avons utilisé avec le Makey Makey, il y a des petites animations qui peuvent se fondre dans des jeux de présentations, des défis, des ateliers à énigmes et donc dans vos **Grands Jeux** !



Jouer sans Manette et avec son corps - Le Makey Makey



Animation 1 - Jouer à Mario



Temps d'initiation : 5 à 15 min
Temps d'installation : 5 min



Age : 8 à 99 ans
Joueurs : 1 à 3 par ordinateur
Animateur : 0 à 1



Matériel :

- Un ordinateur
- Un makey makey
- Fil électrique et pince crocodile (fourni)
- Connexion Internet
- Support conducteur : aluminium, Pâte à modeler, ...

Installation :

- Cliquer sur le lien scratch au dessus pour lancer le jeu Mario Bros.
<https://scratch.mit.edu/projects/49905542/>
- Brancher le MakeyMakey à l'ordinateur (la télécommande). Il pourra remplacer le clavier
- Faire 4 boules de pâtes à modeler ou 4 bouts d'aluminium
- Brancher un crocodile sur la bande du bas du Makey Makey (earth = terre ou masse). Relier le deuxième embout dans une boule de pâtes à modeler.
- Brancher un crocodile sur la flèche gauche à relier sur une autre boule de pâte à modeler
- Brancher un crocodile sur la flèche haut à relier sur une autre boule de pâte à modeler
- Brancher un crocodile sur la flèche droite à relier sur une autre boule de pâte à modeler
- Lancer le Mario Bros

Comment jouer ?

Le jeu marche par la conduction des corps et de l'électricité. Pour 1 joueur : le joueur doit toujours toucher la première boule qui est relié à la terre. avec son autre main, il peut appuyer sur les autres boules pour faire avancer, reculer ou faire sauter le Mario.

A deux ou 3 joueurs, on peut distribuer les tâches : un bouton par joueur. Cela demande de la coordination d'équipe et de mouvement. Mais tous les joueurs doivent toucher la boule "terre" ou le joueur qui touche la "terre" pour faire un circuit.

Personnalisez le jeu : il est possible de changer de jeu pour passer sur du Mario kart, du ping pong, ... N'hésitez pas à rechercher différents jeux sur <https://scratch.mit.edu/> et de brancher les câbles sur les touches

Pour aller plus loin : Et si on débranchait tous les fils et qu'ils montaient eux mêmes leurs manettes ? N'hésitez pas à garder la notice près de vous !

Petits tips en cas de dysfonctionnement :

- Si le personnage n'avance pas, vérifier que l'enfant touche toujours la terre, que les fils ne sont pas débranchés, que deux boules ne se touchent pas, ...



Animation 2 - Trouver le bruit des animaux



Temps d'initiation : 5 à 15 min
Temps d'installation : 10 min



Age : 2 à 6 ans
Joueurs : 2 à 8 joueurs
Animateur : 1



Matériel :

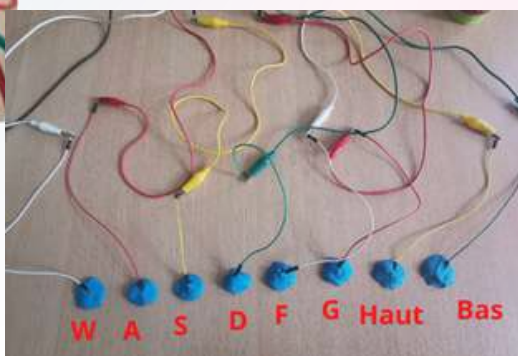
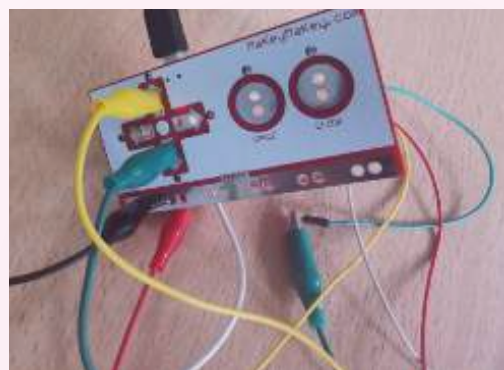
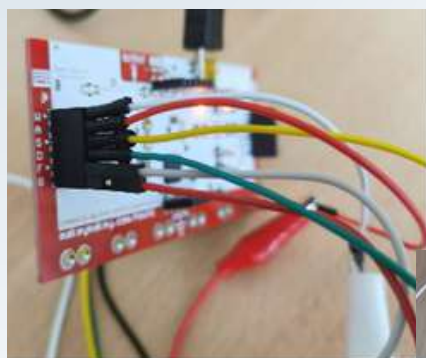
- Un ordinateur
- Un Makey Makey
- Fil électrique et pince crocodile (fourni)
- Connexion Internet
- Support conducteur : aluminium, Pâte à modeler, ...

Déroulé :

- L'animateur en charge installe l'outil en suivant les instructions ci-dessous. Les enfants sont amenés tour à tour à venir prendre la prise "terre" et à toucher les "boutons" afin de jouer des sons d'animaux. L'animateur peut également demander aux enfants de devenir les "boutons". Pour cela, chaque enfant doit prendre en main la partie métallique du fil ou de la pince crocodile qui est initialement mise dans, par exemple, la pâte à modeler. Puis l'animateur, ayant pris la prise "terre", pose sa main sur la tête des enfants pour jouer les sons.
- Les animaux sont les suivants : Chat, Chien, Lion (grognement), Canard, Cheval (bruits de sabots), Oiseau, Grenouille et Licorne (bruit de magie).
- L'initiation peut donc se transformer en relai ou en énigme (où se trouve le cheval en associant une lettre ou une couleur à chaque bouton).

Installation :

- Commencer par constituer les 8 "boutons", par exemple, avec de la pâte à modeler.
- Brancher des fiches dans les emplacements à l'arrière de la carte (WASDFG) ainsi que des pinces crocodiles dans les emplacements "haut", "bas" et "terre" sur la face avant comme montré ci-dessous.
- Relier ensuite chacun des câbles à chacun des "boutons" de pâte à modeler en suivant le schéma ci-dessous et laissez la prise "terre" sur le côté. Pour vous aider à créer le circuit, utilisez des câbles de la même couleur pour chaque prise. Par exemple : noir pour la "terre", blanc pour le W etc...
- Cliquer sur le lien : <https://scratch.mit.edu/projects/726027943> et lancez le jeu





Animation 3 - Faire du Piano



Temps d'initiation : 5 à 15 min
Temps d'installation : 10 min



Age : 2 à 6 ans
Joueurs : 2 à 8 joueurs
Animateur : 1



Matériel :

- Un ordinateur
- Un makey makey
- Fil et crocodile
- Connexion Internet
- Support conducteur : aluminium, Pâte à modeler, ...

Déroulé :

- L'animateur en charge installe l'outil en suivant les instructions ci-dessous. Les enfants sont amenés tour à tour à venir prendre la prise "terre" et à toucher les "boutons" afin d'émettre une série de notes. L'animateur peut également demander aux enfants de devenir les "boutons". Pour cela, chaque enfant doit prendre en main la partie métallique du fil ou de la pince crocodile qui est initialement mise dans, par exemple, la pâte à modeler. Puis l'animateur, ayant pris la prise "terre", pose sa main sur la tête des enfants pour jouer les sons.
- L'initiation peut donc se transformer en relai ou en énigme (où se trouve la note do en la faisant écouter préalablement et en associant chaque bouton à une lettre ou une couleur)

Installation :

- Commencer par constituer les 8 "boutons", par exemple, avec de la pâte à modeler :
- Brancher des fiches dans les emplacements à l'arrière de la carte (WASDFG) ainsi que des pinces crocodiles dans les emplacements "haut", "bas" et "terre" sur la face avant comme montré ci-dessous :
- Relier ensuite chacun des câbles à chacun des "boutons" de pâte à modeler en suivant le schéma ci-dessous et laissez la prise "terre" sur le côté. Pour vous aider à créer le circuit, utilisez des câbles de la même couleur pour chaque prise. Par exemple : noir pour la "terre", blanc pour le W etc...
- Cliquer sur le lien : <https://scratch.mit.edu/projects/726032338> lancez le jeu.

