

# Tutoriel - Pêche aux canards connectée

TOUTES LES FICHES

par Liam Baudot



|                                                                                                    |                                                                                                          |                                                                                                        |                                                                                                    |                                                                                                           |                                                                                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br><b>PUBLIC</b> | <br><b>PARTICIPANTS</b> | <br><b>ANIMATEURS</b> | <br><b>NIVEAU</b> | <br><b>PRÉPARATION</b> | <br><b>ACTIVITÉ</b> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Description

apprendre à bidouiller et s'initier à la programmation tout en sensibilisant à la dépollution des eaux. Ce peut également être une activité pour renouveler la fameuse pêche aux canards des kermesses et fêtes foraines.

## Objectifs

L'objectif de cet atelier est d'apprendre à bidouiller et s'initier à la programmation tout en sensibilisant à la dépollution des eaux. Ce peut également être une activité pour renouveler la fameuse pêche aux canards des kermesses et fêtes foraines.

## Matériel

Un makey-makey  
Un ordinateur  
Un ou plusieurs bout de bois rigide (bambou par exemple)  
Une bassine d'eau  
De l'aluminium  
Du fil conducteur souple (de type "sono")  
Des déchets flottants (canettes, pots de yaourt...)  
Un pistolet à colle

## Compétences travaillées

savoir lire,  
comprendre le makey-makey,

## Contenus utilisés

—

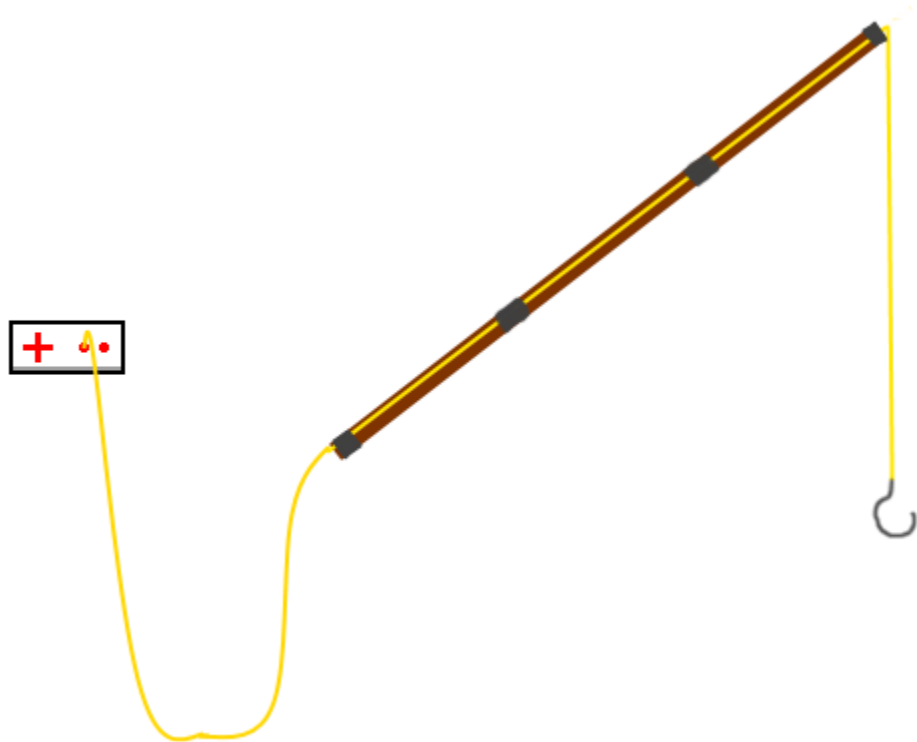
## Pré-requis

Aucun

## WORKFLOW

### 1 Etape 1 : Fabriquer sa canne à pêche

Pour fabriquer sa canne à pêche, il suffit de prendre un morceau de bois rigide et y accrocher votre fil conducteur de sorte à ce qu'il dépasse des deux bouts : d'un côté il faut former un crochet de sorte à pêcher vos déchets flottants, et de l'autre côté, on connectera le fil à l'un des "boutons" (flèches, click, espace) du makey-makey. Il doit y avoir suffisamment de fil pour qu'on puisse manier la canne à pêche.



Notez que si vous utilisez un fil dénudé, recouvrez de scotch l'intégralité du fil, le long de la canne à pêche, pour que ce soit bien isolé.

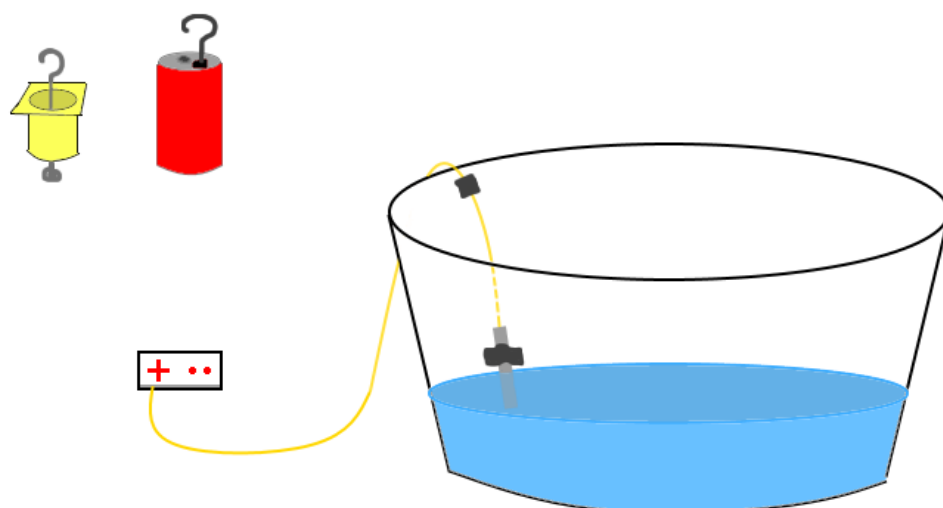
### 2 Etape 2 : Créer une mare aux canards

Pour cela, prenez un conteneur (comme une bassine ou un seau) et mettez-y de

l'eau. Avec de l'aluminium, faites une "barre" solide, et plongez-la à moitié dans l'eau en la scotchant à l'intérieur de votre conteneur. Reliez-y la "Terre" du Makey-Makey.

Ensuite, préparez vos déchets. Pour que le jeu fonctionne, il faut que le déchet soit en aluminium, ou qu'un fil conducteur traverse le déchet de sorte à être tout le temps en contact avec l'eau.

Soyez inventifs : vous pouvez percer des pots de yaourts en plastique d'un fil métallique et reboucher le trou avec un pistolet à colle.



? Veillez à éviter que les personnes ne mette leurs doigts dans l'eau lorsque le makey-makey est branché, sous peine de se prendre un léger coup de jus, sans risque mais pas très agréable!

3

## Etape 3 : Rendre l'activité connectée

Après le "hardware" passons au "software".

Nous nous retrouvons avec une pêche fonctionnelle, mais maintenant il va falloir rendre le makey-makey interactif !

Vous pouvez envisager tout type d'interactions, mais nous vous partageons ici un exemple avec un petit jeu scratch. Un canard et un poisson demandent chacun de l'aide pour nettoyer leur lac des déchets. Ils gratifient le joueur d'un "coin!" ou d'un "plop!" si le participant réussit à récupérer un déchet dans la bassine.

Pour accéder au jeu et reproduire son code :

<https://scratch.mit.edu/projects/240791989/>

4

## Pour aller plus loin

### *Conseil médiation*

Pour aller plus plus loin sur le sujet, nous vous conseillons de vous référer à la fiche outil "[Makey-Makey](#)"

**Warning:** Invalid argument supplied for foreach() in  
/srv/data/web/vhosts/voyageursdunumerique.org/htdocs/wp-  
content/themes/voyageurs-du-numerique-export/inc/functions-pdf-all.php on  
line 583