

MAKEY MAKEY
FICHE ACTIVITÉ 4

PACMAN

RÉSUMÉ

Le but de cette activité est de fabriquer une manette en pâte à modeler et de l'utiliser pour jouer à un jeu. Par exemple, Pac-Man. Ce sera l'occasion de présenter aux participants le jeu et de leur faire découvrir une nouvelle manière de contrôler leurs jeux-vidéo !



>> MAKEY MAKEY / FICHE ACTIVITÉ 3

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- Découvrir le Makey Makey
- Comprendre des notions de bases en électricité · la notion de circuit
- Motricité
- Autonomie
- Culture vidéo-ludique
- Interface console-humain

LE MATÉRIEL

- Le Makey Makey
- 6 pinces crocodiles
- Du papier pour protéger la table
- De la pâte à modeler
- 6 fils
- Du scotch
- Câble de connexion Makey-Makey
- Des ciseaux

1

SE RELIER À LA TERRE

(cf. Fiche activité 1 / étape 2)

Il faut que vous expliquiez à vos participants de systématiquement brancher une pince crocodile sur deux des trous sur la partie inférieure du Makey Makey.



2

CRÉER LA MANETTE

Faites réaliser les différents boutons aux participants en pâte à modeler. Nous aurons besoin de 4 flèches directionnelles et de deux boutons : espace et clic.

Idéalement, les quatres flèches doivent être de la même taille et les deux boutons aussi. Posez-les sur la feuille en papier pour ne pas salir le support.

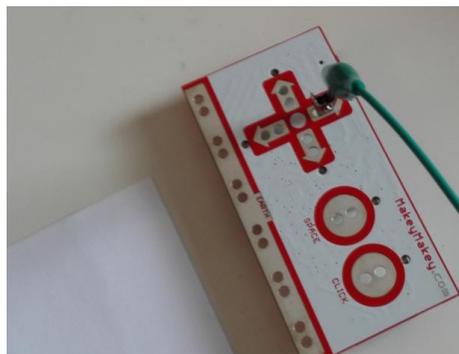
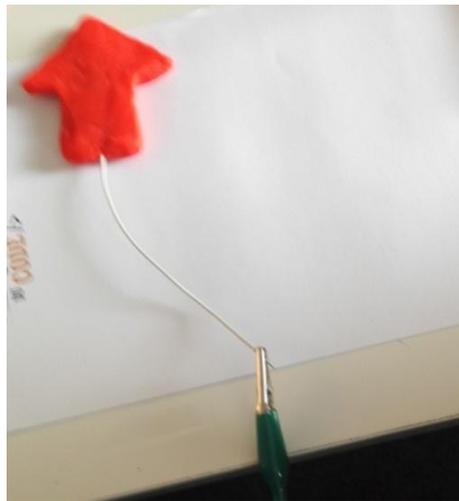


3

CABLER LES TOUCHES

Pour chacune des touches à votre disposition, vous devez insérer un câble comme sur la photo ci-contre.

Posez la touche sur le papier à l'endroit voulu, reliez la partie métallique du câble à la pince-crocodile d'un côté. De l'autre, reliez la pince crocodile à la touche correspondante, comme sur la photo ci-dessus. Vous pouvez ensuite scotcher les différentes parties de la manette pour une stabilité supérieure. Vous devez à l'issue de cette étape avoir relié tous les éléments à chacune des touches du Makey Makey.

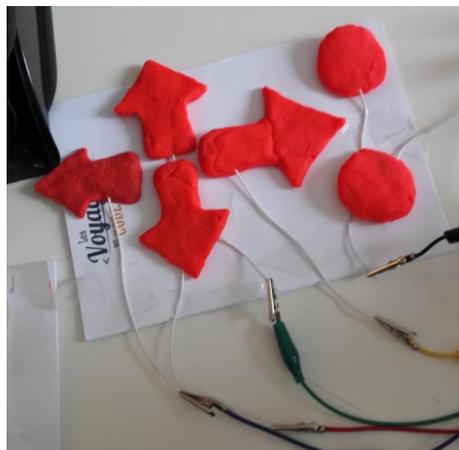


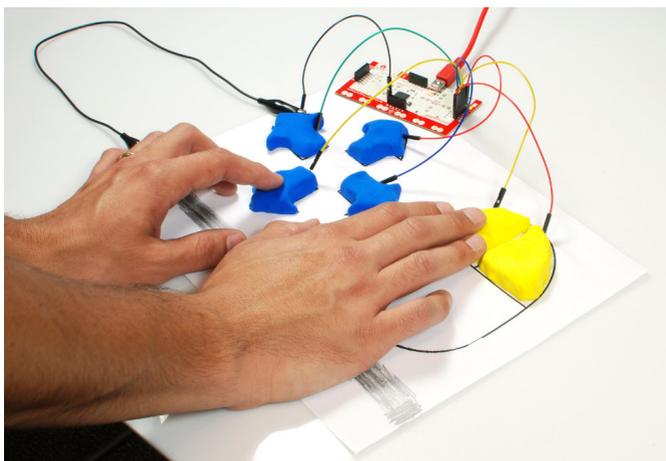
4

RELIER L'ORDINATEUR

En utilisant le câble USB, relier le Makey Makey à l'ordinateur. Une fois cela fait, l'ordinateur devrait essayer d'installer le périphérique. Normalement, il n'en a pas besoin et **vous pouvez utiliser le Makey Makey dès connexion.**

Si une fenêtre pop-up s'ouvre, fermez là. Si une procédure se lance, attendez sa fin. Vous devriez pouvoir utiliser maintenant votre Makey-Makey. Tout en tenant le fil « Terre » dans votre main, essayez d'appuyer sur les différentes touches de la manette. S'il n'y a pas de réponse, vérifiez les branchements.





2

Maintenant vous pouvez aller sur ce site :

www.thepacmanwebsite.com/media/pacman_flash/



Laissez les participants jouer plusieurs parties. S'ils sont joueurs, n'hésitez pas à organiser un concours si vous avez plusieurs Makey Makey.

Les participants peuvent également alterner entre la manette Makey Makey et le clavier classique.

* Pacman est un jeu, crée pour bornes d'arcade par l'éditeur Namco en 1980. Il se développe peu à peu sur plusieurs supports, devenant un jeu culte dans l'histoire du jeu vidéo... Pac-Man a réuni une équipe de 10 personnes. A l'époque, les équipes de création étaient plus réduite que maintenant. Aujourd'hui les possibilités sont telles qu'un jeu peut demander la mobilisation d'un millier de personnes.

Ressources

- www.scratch.mit.edu
- www.makeymakey.com
- www.desloustics.com/tuto-video-makey-makey-musique/
- <https://voyageursdunumerique.fr/>



Département
des Landes



LES ATELIERS DE
LA SMALAH

Cette fiche pédagogique a été conçue par Les Voyageurs du Code sur licence Creative Commons.

