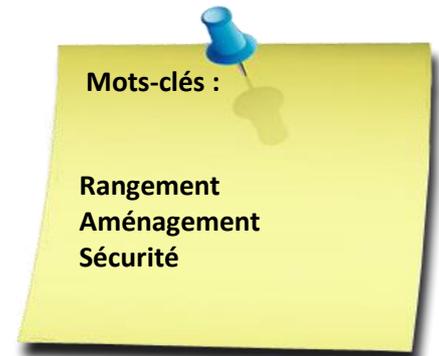


## Fiche-outil : “ Aménagement de l’atelier “



**Durée : 2 heures**  
**Difficulté technique pour l’animateur·trice : Facile**



### Objectifs de l’atelier

- Avoir un premier contact avec la salle et le matériel de l’atelier
- Impliquer les enfants dans l’organisation de l’atelier



### Pré-requis

- aucun



### Conditions matérielles

#### Matériel nécessaire

- ✓ Tout le matériel disponible



### Déroulement

- **Étape 1 - « Mise en place des règles de l’atelier »**

#### Dispositif



En tout début d’activité, il est indispensable que l’animateur·trice énonce les règles élémentaires “non négociables” qui s’appliqueront dans l’activité, ainsi que les risques (accidents) et sanctions encourues qui peuvent se produire le cas échéant. Cette partie essentielle, peut également se faire sous la forme d’un “contrat” rédigé sur une grande feuille sur laquelle seront notés tout ce que les enfants ont le droit ou ne pas le droit de faire au cours de l’atelier. Ce sont les enfants et l’animateur·trice qui proposent à tour de rôle des choses à rajouter sur ce contrat et chaque mesure doit être bien comprise et acceptée par l’ensemble du groupe avant d’être notée sur la feuille. Une fois que toutes les idées sont notées, tous les enfants et l’animateur·trice signent le contrat. Il est utile de le conserver et de le ressortir voir l’afficher à chaque séance pour rappeler les règles que les enfants ont acceptées.

- **Étape 2 - « Brainstorming et premier aménagement de la salle »**

#### Dispositif



La salle qui va servir à pratiquer l’activité robotique peut être aménagée de nombreuses manières différentes. Cela dépendra de sa taille, de la quantité de tables disponibles, de la présence ou non de lieux de rangements etc. Comme c’est ton groupe qui va en être l’utilisateur principal, c’est important pour vous de contribuer à l’aménagement de ce lieu. Il y a plusieurs questions à se poser avant de se lancer dans l’aménagement du lieu.

Réunissez vous assis sur des chaises en cercle. L'un des vôtres (le scribe) sera chargé de noter les idées sur un tableau ou une grande feuille alors qu'un autre (le maître du jeu) sera chargé de distribuer la parole et de s'assurer qu'on répond bien aux questions suivantes :

- « Comment allons-nous faire en sorte que les outils dangereux (cutter, pistocolle et fer à souder) puissent être utilisés dans de bonnes conditions de sécurité ? »
- « Comment allons-nous faire pour pouvoir facilement trouver ET ranger le matériel mis à notre disposition ? »
- « Comment allons-nous faire pour que chacun puisse avoir son espace pour bricoler, un lieu de rangement pour ses réalisations, bref, pour se sentir à l'aise dans l'activité ? »

L'animateur·trice doit être le garant que le maître du jeu et le scribe exercent bien leur fonction. Tous les autres membres du groupe doivent faire partie du cercle et être au même niveau "physique" (personne assis sur une table, par terre ou debout). Chacun.e doit pouvoir parler et être écouté par le groupe. Il peut être judicieux d'avoir quelques exemplaires du matériel dont on va parler plus tard : cutter, pistocolle, fer à souder, protection de tables etc...

Voilà quelques conseils à prendre en compte :

- Bien repérer les prises électriques. Aucune rallonge électrique ne doit passer au sol sur un lieu de passage.
- Il sera important de respecter le mobilier (tables, chaises, armoires), les murs... Penser donc à protéger ce qui doit l'être.
- Il sera indispensable de réserver une table (ou plus) utilisée uniquement pour le pistocolle et le fer à souder. Comme ce lieu sera utilisé par tous, personne ne devra s'y installer pour autre chose que du collage et de la soudure.
- Penser à ranger ensemble ce qui va ensemble : les cutters avec les règles de protection ; le pistocolle avec les bâtons de colle.
- Il sera parfois utile de mettre des étiquettes sur les boîtes, de faire un affichage pour que chacun puisse mieux s'y retrouver si ce n'est pas déjà le cas.
- Prévoir ou repérer la poubelle. En règle générale, il sera important de tout ranger à la fin de chaque activité.
- Prévoir un endroit pour stocker les matériaux qui serviront à fabriquer les robots (cartons, matériaux de récupération).

Quand toutes les idées sont notées, mettez-vous d'accord sur la façon dont vous allez aménager l'atelier : où seront les tables, les chaises et disposez-les.

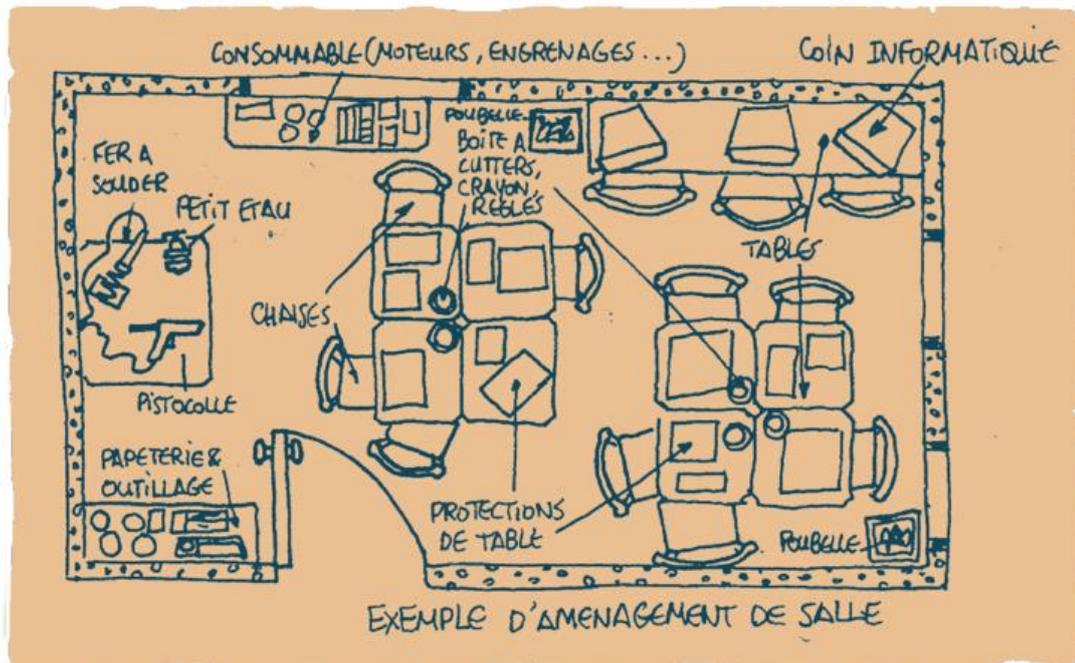
Suivant les contextes, il faudra être attentif aux bruits. Déplacer des chaises et des tables risque de perturber d'autres activités qui se passent à proximité. Il sera important de devancer ce genre de problèmes, sinon l'animateur·trice sera amené à crier plus fort que le bruit pour faire un retour au calme.

S'il y a des boîtes de rangement, de l'affichage, de la mise en place de protection de table, répartissez-vous les rôles et commencez à aménager votre salle comme prévu.

Lorsque l'aménagement est fini, réunissez-vous pour voir si des problèmes nouveaux, des idées nouvelles sont apparus, et si tout a été fait comme prévu. Chacun doit être au courant

des aménagements qui ont finalement été faits. Conservez les notes prises pendant cette activité. Elles serviront plus tard.

Pour conclure cette partie, il peut être nécessaire de rappeler les règles de départ et de les compléter si besoin est, notamment concernant le rangement de la salle en fin de séance. A chaque début de séance des prochaines activités, il sera important de rappeler ces règles. Cela fait partie de la prévention des accidents. Par ailleurs, une éventuelle sanction à l'encontre d'un des enfants sera mieux comprise si les règles sont rappelées fréquemment.



### ➤ Étape 3 - « Le permis outil »

Dispositif   

Cela pourra être une première occasion pour utiliser certains outils, en particulier le cutter et le pistocolle. Certains animateur·trice.s mettent en place un système de “permis cutter” ou “permis pistocolle” qui autorise son détenteur à utiliser ces outils en autonomie. Pour cela, il peut être intéressant d’arrêter les activités de l’ensemble du groupe et de mettre en place un temps court théorique d’explication et de démonstration des règles de sécurité. Ensuite, au fil des réalisations, chacun prend RDV avec l’animateur·trice afin de passer son permis “pratique”.

### ➤ Étape 4 - « Ré-organisation après utilisation »

Dispositif    

Après plusieurs heures d’utilisation de cet aménagement et système de fonctionnement, il peut être utile de faire un point sur ce qui a été mis en place : les points positifs, négatifs et les modifications envisageables.

Réunissez-vous assis sur des chaises en cercle. Un des vôtres sera chargé de noter les idées sur un tableau ou une grande feuille (le scribe) alors qu'un autre sera chargé de distribuer la parole et de s'assurer que l'on répond bien aux questions suivantes (le maître du jeu) :

- « Est-ce que les outils dangereux (cutter, pistocolle et fer à souder) sont utilisés dans de bonnes conditions de sécurité ? »
- « Peut-on facilement trouver ET ranger le matériel mis à votre disposition ? »
- « Est-ce que, personnellement, je me sens à l'aise pour bricoler, ranger mes affaires... ? »

Faites des propositions pour améliorer le fonctionnement de la salle. Il y aura 2 types de propositions :

- Celles qui consistent à modifier la façon de placer les tables, de ranger le matériel etc. Pour cela, lorsque le groupe se sera mis d'accord, il suffira de mettre en place ces propositions.
- Celles qui consistent à modifier la façon d'agir de chaque personne qui compose le groupe. Par exemple, il se peut que ce soient toujours les mêmes qui rangent à la fin de l'activité ; il se peut que le poste pistocolle soit systématiquement «squatté» par untel etc. Là, il faudra trouver des propositions que chacun est prêt à respecter. Il est donc important de donner la parole à tout le monde et d'écouter chaque personne quand elle s'exprime.

L'animateur·trice sera là pour s'assurer que la communication entre les enfants se passe bien. L'animateur·trice peut également donner des précisions sur des règles élémentaires de sécurité, sur des éléments spécifiques au lieu d'accueil de l'activité : ne pas bloquer les issues, ne pas faire passer les câbles 220 volts sur des axes passagers, protéger le mobilier, etc...

Notez bien toutes les décisions prises et laissez les notes affichées quelques temps. Au final, c'est l'animateur·trice qui doit être le garant de la sécurité des biens et des personnes pendant son activité. Il doit donc s'assurer qu'un fonctionnement adéquat est adopté et respecté.

