

Cofinancé par  
l'Union européenne

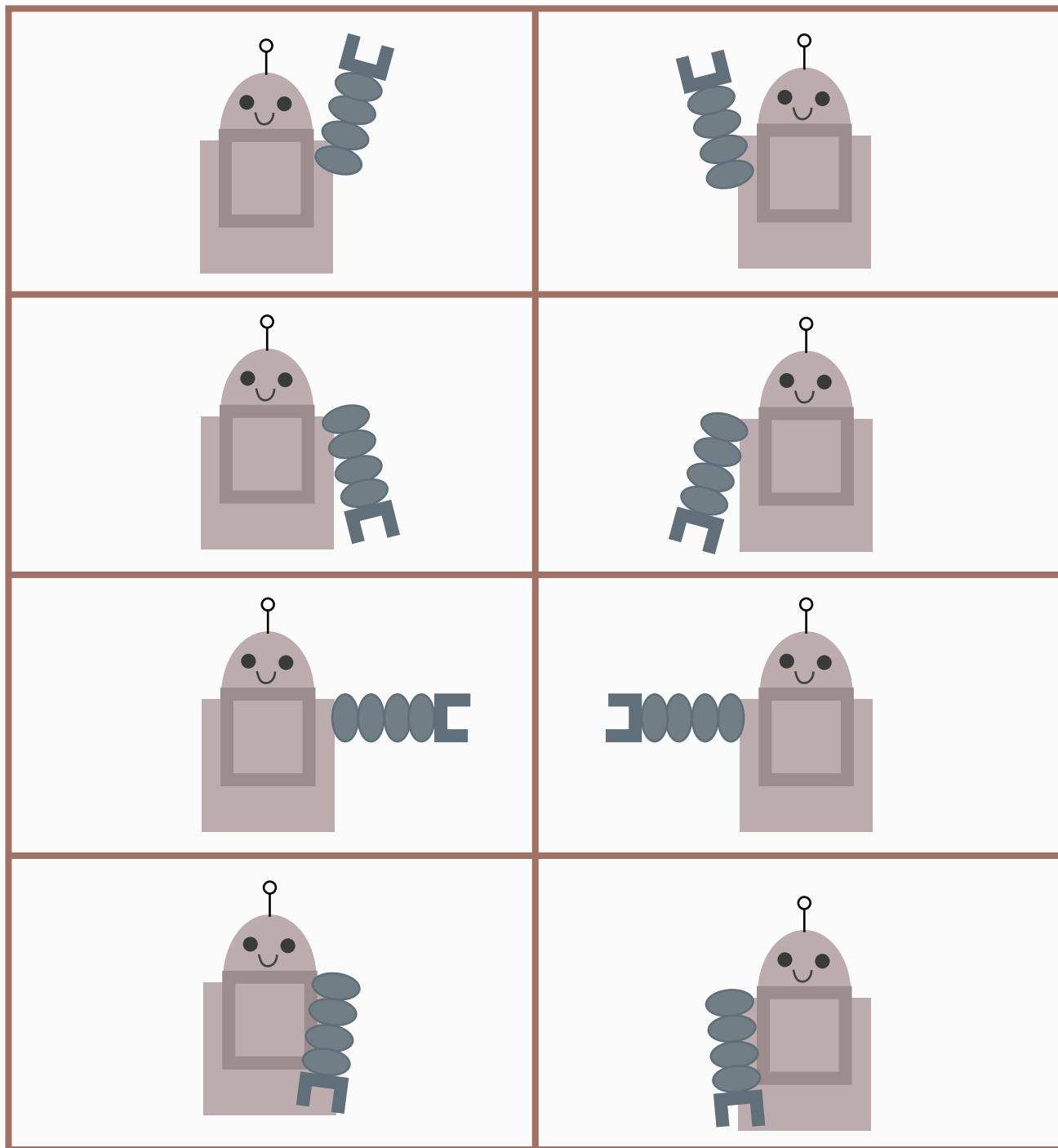
# MY BOX OF STEAM

Technologie  
SOIS MON ROBOT



Recyclable

## INDICATIONS DE MOUVEMENT





**MY  
BOX  
OF  
STEAM**  
Technologie  
SOIS MON  
ROBOT

TABLEAU DES MOUVEMENTS	Droite	Gauche
Lever la main		
Baisser la main		
Main sur le côté		
Main en avant		



# TON ROBOT DE RÊVE !

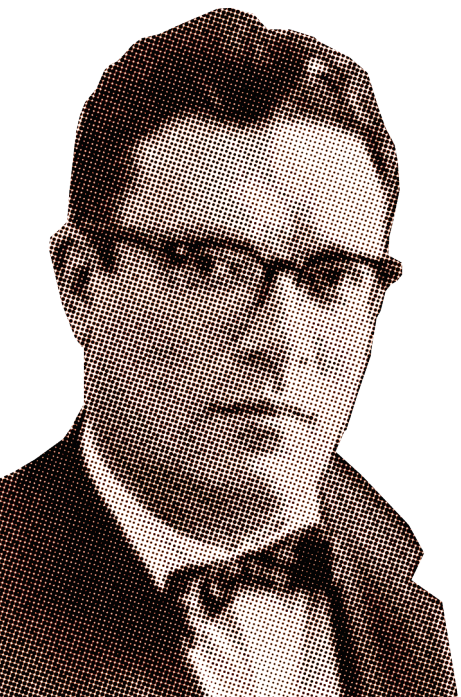
À quoi ressemble ton robot ?

Ressemble-t-il à un humain ou à un robot ?

Joue-t-il avec toi, ou travaille-t-il à l'hôpital, ou sur Mars ?

Sait-il peindre ou jouer d'un instrument ?

**Dessine et décrit  
ton robot idéal !**



**Isaac Asimov** (1920–1992)  
était un écrivain américain  
(considéré comme l'un des  
fondateurs de la  
science-fiction) et un  
biochimiste. Il a créé les trois  
lois de la robotique, une  
référence dans le  
développement de  
l'intelligence artificielle.

# SOIS MON ROBOT

Les gens parlaient du robot la nuit autour des feux de camp, et racontaient son histoire pour effrayer les enfants qui, rapidement, cessaient d'y croire. Hosea, qui aimait les histoires et pensait qu'il y avait une part de vérité dans chacune d'elles, décida d'en apprendre plus. Un matin, seule, elle s'aventura dans la forêt dense en direction de l'étang, où les anciens disaient qu'il y avait autrefois un château où il se passait des choses étranges. Enchantée par les bruits de la forêt, le bruissement des arbres et le gazouillis des oiseaux, Hosea marchait sans trop faire attention au chemin qu'elle empruntait jusqu'à ce que, devant elle, apparaissent les vieux murs d'un immense manoir. Un peu effrayée, mais aussi très curieuse, Hosea était enthousiaste de ce qui s'annonçait comme une grande aventure. Elle poussa la grande porte, dont les gonds semblaient encore bien huilés, et l'ouvrit sans un bruit. A l'intérieur, tout était incroyablement bien rangé et propre, comme si le propriétaire venait de partir.

Hosea se promenait le nez en l'air, observant tous les détails, les livres, les meubles et les machines étranges. Sur le mur, parmi les nombreux tableaux, se trouvait celui d'une femme aux longs cheveux roux, qui tenait dans ses mains des alambics et d'autres objets étranges qu'Hosea ne connaissait pas.

« Ah, se dit-elle à haute voix, c'est la maison d'une scientifique », et en prononçant ces mots, elle ouvrit une porte.

Devant elle se trouvait un véritable laboratoire, avec de nombreux grands cylindres de verre dans lesquels étaient enfermées d'étranges créatures de métal. « Elles ont l'air humaines mais ce sont des robots », dit encore Hosea d'une voix forte en s'approchant d'un conteneur.

Ils semblaient dormir, attendant que quelqu'un leur dise quoi faire. Dans un coin, les nombreuses pièces d'un robot inachevé traînaient dans une grande boîte comme abandonnées.

Hosea s'approcha et, soudain, les bras de l'un des robots bougèrent pour la caresser. Effrayé, Hosea tomba sur le sol, incapable de fuir.



**Cofinancé par  
l'Union européenne**

MY BOX OF STEAM (code projet: 2022-2-E01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Technologie "SOIS MON ROBOT"  
Ce travail est soumis à la licence internationale CC BY-NC-ND 4.0.

« Ne me faites pas de mal », dit-elle d'une voix tremblante.

Les mains s'arrêtèrent alors et retournèrent dans la boîte tandis que la tête du robot tenta de simuler un sourire rassurant.

« N'ayez pas peur, dit-il d'une voix métallique mais douce. Pensez-vous pouvoir m'aider ? Pourriez-vous visser et assembler toutes mes pièces ? »

Hosea, qui s'était entre-temps remis de sa surprise et de sa frayeur, sortit les différents éléments de la boîte, leur jeta un coup d'œil puis, comme un jouet, commença à l'assembler.

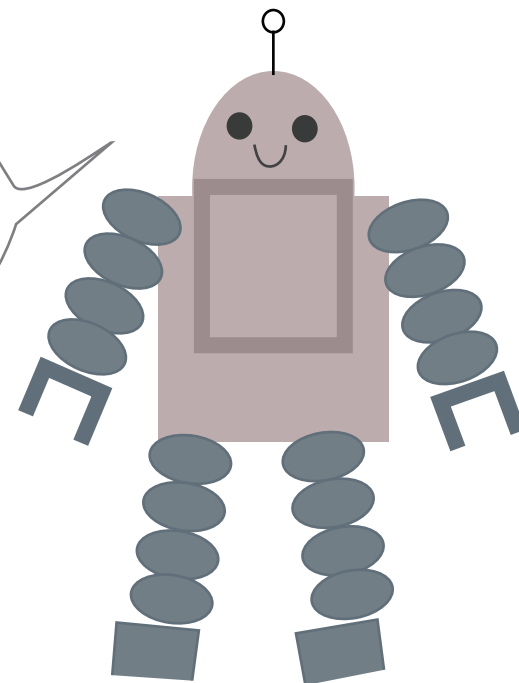
« Me voici enfin en un seul morceau », dit le robot. Hosea était heureuse et très fière d'elle.

« Je crois qu'il se fait tard, je ferais mieux de rentrer à la maison », dit-elle, mais lorsqu'elle atteignit la porte de la maison, elle se rendit compte que beaucoup de temps avait passé et que la nuit était tombée.

« Comment puis-je rentrer ? Je ne retrouverai jamais le chemin de la maison dans cette obscurité », s'exclama-t-elle, presque en pleurant. Les bras du robot s'illuminèrent et, tout en se détachant de son corps, prirent Hosea par la main.

"Je te guiderai, dit le robot, et quand tu voudras revenir, mes bras te ramèneront. Il y a beaucoup de choses à faire et nous t'attendrons", ajouta le robot. Les bras du robot avancèrent, se déplacèrent latéralement, à gauche ou à droite, guidant Hosea dans le labyrinthe de la forêt jusqu'à ce qu'enfin, au loin, ils voient apparaître les premières lumières du village.

**Rejoue l'histoire en incarnant Hosea ou le petit robot. Es-tu prêt ?**



**Cofinancé par  
l'Union européenne**

MY BOX OF STEAM (code projet: 2022-2-E01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Technologie "SOIS MON ROBOT"  
Ce travail est soumis à la licence internationale CC BY-NC-ND 4.0.