

# Carte

## Matériel :

- Plaque de bois de 1 cm et de 2 cm d'épaisseur.
- Plaque de Plexiglas transparent de 0,5 mm d'épaisseur.
- Visser, clous, marteau, tournevis, foreuse.
- Dispositif Arduino à 5 Boutons.
- Câbles pour relier Arduino au dispositif, câble pour relier l'ordinateur à Arduino.
- Verrou pour sécuriser la boîte. Charnière pour rendre mobile la plaque de plexiglas.

## Déroulement :

### 1 - Création des visuels

On demande au participant de créer une schématisation libre du quartier idéal sur une feuille blanche.

Sélection du dessin qui est le plus pertinent.

A l'aide du pochoir glissé dans la boîte, on bombe la forme de la carte sur une feuille A3 (bombe de peinture bleue)

On place les pochoirs de forme sur la carte, par rapport au symboles situé sur la boîte (un symbole est utilisé une fois : triangle, demi-cercle, cercle, barre, vague)

On recopie les dessins, créés au préalable sur une feuille blanche, sur la carte, aux emplacements des formes.

### 1 - Dispositif

Enregistrement des sons en mp3 à l'aide du logiciel «audacity» (1.mp3 = barre, 2.mp3 = vague, 3.mp3=cercle , 4.mp3 =demi-cercle, 5.mp3 = triangle) à replacer dans le dossier data , qui sera remis aux associations.

