

ÉDITION 2024/2025

ENCOURAGER L'ESPRIT D'INNOVATION & LE TRAVAIL EN ÉQUIPE

Favoriser l'intérêt des **Sciences**, de la **Technologie**, de l'**Ingénierie** et des **Mathématiques** auprès de la jeunesse rurale.



À PROPOS DE L'ASSO

Basée à St Gervais, l'association **Le Lab** agit depuis 2019 pour initier et favoriser l'intérêt des **Sciences, de la Technologie, de l'Ingénierie, des Arts et des Mathématiques** (apprentissages STIAM) auprès de **toutes et tous**. Le numérique et la robotique sont de formidables outils pédagogiques, ludiques et culturels qui suscitent beaucoup d'engouement.

L'association propose, à travers des ateliers, des rencontres et des événements hebdomadaires, des outils et équipements numériques de pointe pour apprendre et explorer le monde de la programmation, de l'électronique et de la robotique.

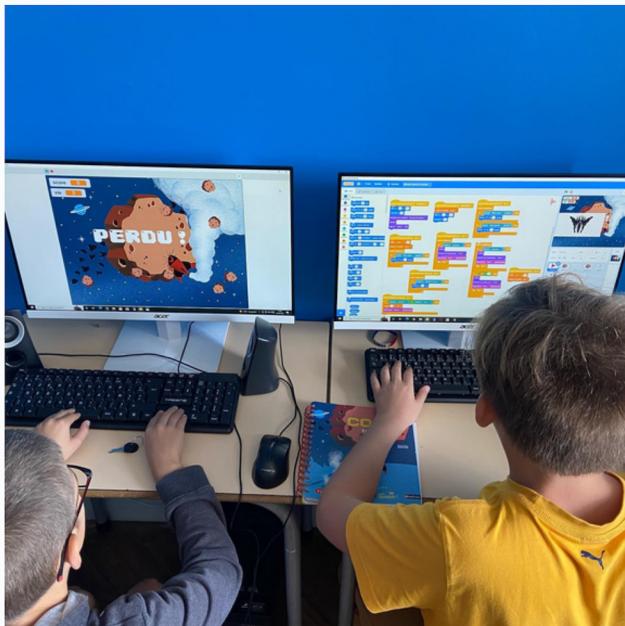
L'acquisition de ces compétences est cruciale pour que les filles et les garçons, dès le plus jeune âge, puissent faire face aux défis de demain et les aider à s'épanouir dans un monde en constante évolution.

Forte aujourd'hui de plus de 70 adhérents, jeunes et adultes, l'association peut compter sur une dizaine de bénévoles issus de différents domaines d'activité (ingénieurs, informaticiens, enseignants, etc.) qui animent et partagent autour de ces passions et enjeux communs.

SOMMAIRE

- NOS **ACTIONS**
- CONSTRUISSONS L'**AVENIR**
 - LA **FIRST LEGO LEAGUE®**
 - UNE **SAISON, UN THÈME**
 - **L'EXPLORATION DES FONDS MARINS**
- RENCONTRE **RÉGIONALE 2025**
 - LES **ÉQUIPES**
 - ESPACE **JEU DU ROBOT**
 - ESPACE **JURY**
 - ESPACE **ÉQUIPES**
 - ESPACES **PARTENAIRES & PAUSE**
 - **DATE & LIEU**
- ÉDITION PRÉCÉDENTE **2024**
- REVUE DE **PRESSE**
- NOUS **CONTACTER**

NOS ACTIONS



01. INITIATION & DÉCOUVERTE

PROGRAMMATION

Apprendre à coder permet aux enfants une approche à réfléchir distinctement. Au-delà du code, cela développe la **pensée logique** : diviser les problèmes en sous-parties et combiner les solutions. Cela cultive la résolution de problèmes de façon créative et logique. Nous proposons des ateliers simples et abordables autour de la créations de petits jeux ou applications, pour toutes et tous.

ROBOTIQUE

La robotique est un véritable pont entre la programmation et le monde réel, permettant de mettre en place la pensée logique en pratique. Essayer, revenir sur ses pas, comprendre ses erreurs, les identifier et les corriger. En valorisant autant le processus que le **résultat**, fabriquer son robot impose de se remettre en question et incite l'enfant à développer son **esprit critique**.

ÉLECTRONIQUE

L'électronique, l'informatique et la domotique sont les piliers qui composent et régissent notre environnement moderne.

Nous souhaitons faciliter leur **compréhension**, auprès du plus grand nombre.

C'est pourquoi nous proposons des ateliers d'électronique en liens avec ces différents domaines. Ainsi que de la réhabilitation et le réemploi d'ordinateurs.

NOS ACTIONS



02. PARTAGER, INSPIRER & TRANSMETTRE

LIEU D'ÉCHANGES ET DE RENCONTRES

Nous encourageons nos adhérents à travailler en équipe et à s'entraider lors de nos ateliers, afin de développer la **confiance en soi**, la **communication** et le partage de **connaissances**.

ATELIERS PARENTS ENFANTS

Nous proposons des ateliers pour les enfants de moins de 10 ans, nous incluons les parents aux ateliers des plus jeunes. Cela offre une découverte partagée et un **moment privilégié** entre les parents et les enfants.

INCLUSION ET INTERGÉNÉRATION

Nous souhaitons favoriser l'intérêt des sciences et de la technologie auprès des jeunes filles et garçons. « *Les filles sont encore trop peu nombreuses à s'orienter vers les métiers de l'ingénierie et vers ceux du numérique* ».

Nous travaillons en collaboration avec plusieurs associations du territoire, permettant ainsi des échanges et la mise en œuvre de projets communs.

Cela STIAMule de nombreux échanges intergénérationnels permettant à toutes et tous de découvrir et de transmettre, entre petits et grands.

NOS ACTIONS



03. APPRENTISSAGE STIAM

STIAM ? C'EST QUOI ?

STIAM est l'acronyme de SCIENCE, TECHNOLOGIES, INGÉNIERIE, ARTS ET MATHÉMATIQUES.

C'est une approche **interdisciplinaire**, qui utilise la technologie dans un environnement de **découverte actif**, où les adhérents peuvent développer des compétences et un état d'esprit novateurs qui favorisent la créativité, la collaboration et les capacités de résolution de problèmes.

PRÉPARATION & PARTICIPATION AUX CONCOURS ROBOTIQUE

Dans cette démarche d'apprentissage STIAM, la participation des jeunes à une compétition robotique est un moyen de développer les valeurs humaines à travers des compétitions **amicales** et **ludiques**.

Cela valorise les compétences soutenues par ces apprentissages : la recherche, l'innovation, la créativité et l'esprit d'équipe.

CONSTRUISSONS L'AVENIR



**FIRST.
LEGO.
LEAGUE**

CHALLENGE



+1000
participants
en France

10 rencontres
régionales
en France

26 équipes à
la rencontre
nationale

+679 000
participants
dans le
monde

+ de
110 Pays
représentés

LA FIRST LEGO LEAGUE®

La *FIRST LEGO League*® est un **programme éducatif** internationale de robotique, c'est un challenge qui propose à des équipes de jeunes participants de résoudre des problèmes rencontrés dans un domaine scientifique donné en utilisant une démarche professionnelle : recherche, échange, dessin, construction et test.

Durant l'année scolaire, des équipes de **jeunes de 9 à 16 ans** doivent réfléchir à la thématique imposée en travaillant sur un dossier de recherche.

En même temps, ils doivent réaliser et programmer un robot en LEGO® constitué de briques « intelligentes » (dotées de capteurs et automatismes) le robot doit être capable de mener à bien une série d'épreuves dans un temps limité.

Les **valeurs fondamentales** de ce challenge sont :



Travail d'équipe

Nous sommes plus forts lorsque nous travaillons ensemble.



Inclusion

Nous sommes ouverts à la diversité et veillons à ce que chacun se sente bien accueilli.



Impact

Nous appliquons ce que nous apprenons pour améliorer notre monde.



Plaisir

Nous nous réjouissons de nos accomplissements et les célébrons.



Découverte

Nous explorons de nouvelles idées et habiletés.



Innovation

Nous sommes créatifs et déterminés à résoudre des problèmes.

En intégrant ces valeurs dans les activités de ce programme, les jeunes peuvent développer des compétences et des qualités qui leur seront **utiles tout au long de leur vie**.

UNE SAISON, UN THÈME



RePLAY



Chaque année, un nouveau défi basé sur un thème scientifique réel est dé-

Accompagné dans un environnement challengeant, les jeunes appliquent leurs compétences combinées à leur pensée critique pour travailler en équipe, construire un robot et participer à un jeu de robotique passionnant basé sur des missions.

Au bout de huit semaines de réalisation, les équipes se rencontrent lors de tournois locaux, nationaux et internationaux durant lesquels **quatre axes sont évalués :**

Le Projet de Recherche ou d'Innovation

Le Travail en Équipe

La Conception et La Stratégie du Robot

Les Matchs Robotiques

Les jeunes participants sont encouragés à innover, à persévérer face aux défis et à célébrer chaque succès, qu'il soit grand ou petit.

Ils développeront différentes compétences telles que la prise de parole devant un public, la structuration de la pensée, le sens critique, etc.

Cela ne se limite pas seulement à la compétition ; il s'agit d'une **aventure éducative** qui inspire les jeunes à rêver grand, à croire en leurs capacités et à contribuer positivement à la société.

L'EXPLORATION DES FONDS MARINS

Saison 2024/2025



Thème de la saison :
« Submerged » (Submergé)

Pour le challenge **SUBMERGED**, les équipes peuvent démarrer leurs recherches sur différentes problématiques liées à la thématique.

Voici quelques idées de sujets abordables par les équipes et leurs coachs :

**POLLUTION MARINE ACIDIFICATION DES OCÉANS SUR-PÊCHE EXPLORATION
EN HAUTE MER CONSERVATION DES ESPÈCES MARINES PÊCHE ILLÉGALE
DÉGRADATION DES RÉCIFS CORALIENS POLLUTION PLASTIQUE
SURVEILLANCE DE LA SANTÉ DES OCÉANS AQUACULTURE DURABLE**

En recherchant ces questions et d'autres sujets connexes, les équipes peuvent acquérir une compréhension plus approfondie des défis auxquels sont confrontés les océans et prendre une longueur d'avance dans le développement d'une solution innovante pour résoudre une problématique identifiée.

Temporalité et temps forts de la saison



Soutien aux équipes et aux établissements

- **Accompagnement** des équipes engagées **tout au long de la saison** (compréhension du projet, du contenu et des attentes).
- Mise à disposition de **ressources**, de **matériel** et de **fournitures** selon les nécessités des équipes et des possibilités.
- **Rencontre** avec les équipes participantes à travers des temps programmés et/ou sur demande.

La participation des **équipes** des écoles Bordelaises **participants historiquement à la compétition ont répondu présent** à notre organisation de la rencontre régionale Nouvelle-Aquitaine **en nos lieux**.

RENCONTRE RÉGIONALE 2025

Dans notre démarche de promouvoir les **sciences et les technologies après de la jeunesse en milieu rural**, nous sommes convaincu que la tenue d'un tel événement, ayant des valeurs fondamentales comme la découverte, l'innovation, l'inclusion & le travail en équipe, est un atout pour la jeunesse et l'attrait du territoire.

L'association s'est donc déclarée comme **organisateur de la rencontre Nouvelle-Aquitaine** pour les prochaines saisons, auprès de l' association ayant la licence de ce programme en France.

Plusieurs objectifs nous ont poussé dans cette démarche :

- Remettre la compétition régionale **au sein de la région**, car elle n'est plus organisée à Bordeaux depuis 2020.
- Faire briller notre **territoire rural** en accueillant une compétition robotique pour les jeunes d'une **envergure internationale**.
- **Dynamiser** l'accès au **numérique** et à la **technologies** dans le Nord Gironde.

La rencontre en quelques chiffres

+14

équipes attendues dans toutes la Nouvelle-Aquitaine

+110

jeunes participants au projet

+40

personnes à engager dans le fonctionnement de la rencontre régionale : Arbitres, Jury, Bénévoles, etc.

1000

personnes attendues à la rencontre régionale. Participants, accompagnateurs & visiteurs

Après notre succès lors de la rencontre 2024, qui s'est tenue le 2 mars dernier à la salle polyvalente de **Lansac**, notre engagement envers programme et ce format de concours, avec lequel nous partageons les **valeurs éducatives et humaines**, nous pousse à nous investir davantage dans l'organisation à l'échelle nationale.

Si nous continuons sur cette lancée lors des prochaines éditions, nous envisageons de poser notre candidature pour organiser une **Rencontre Nationale** d'ici 2028.



Cet événement est rendu possible grâce au fonctionnement de l'association et aux soutiens des acteurs locaux.

Nous ne recevons aucune dotation de la part de ce programme et sommes totalement indépendants dans la mise en oeuvre de cette rencontre.

Nos soutiens pour l'organisation et la logistique



Association nationale
Déploiement des usages
numériques et robotiques



ET VOUS ?



LES ÉQUIPES



**INSCRIPTIONS
EN COURS**

11 équipes inscrites

(juin 2024)

Fin des inscriptions le 30 octobre 2024

Enregistrer une équipe :



RENCONTRE RÉGIONALE 2025

Les espaces dédiés à la compétition



ESPACE JEU DU ROBOT

3 manches, 2 minutes et 30 secondes

chacune pour réaliser un maximum de missions et de point.

La meilleure des 3 manches sera retenue.

ESPACE STANDS

Chaque équipe dispose d'un stand d'environ 9m² afin d'**exposer leur travail** sur des panneaux de présentation et autres réalisations et prototypes.



ESPACE JURY

Chaque équipe **présente face à un jury composé de professionnel** leur projet d'innovation, la conception de leur robot et les valeurs d'esprit d'équipe.

Ils ont 30 minutes pour convaincre à l'oral.



ESPACE JEU DU ROBOT

Organisation

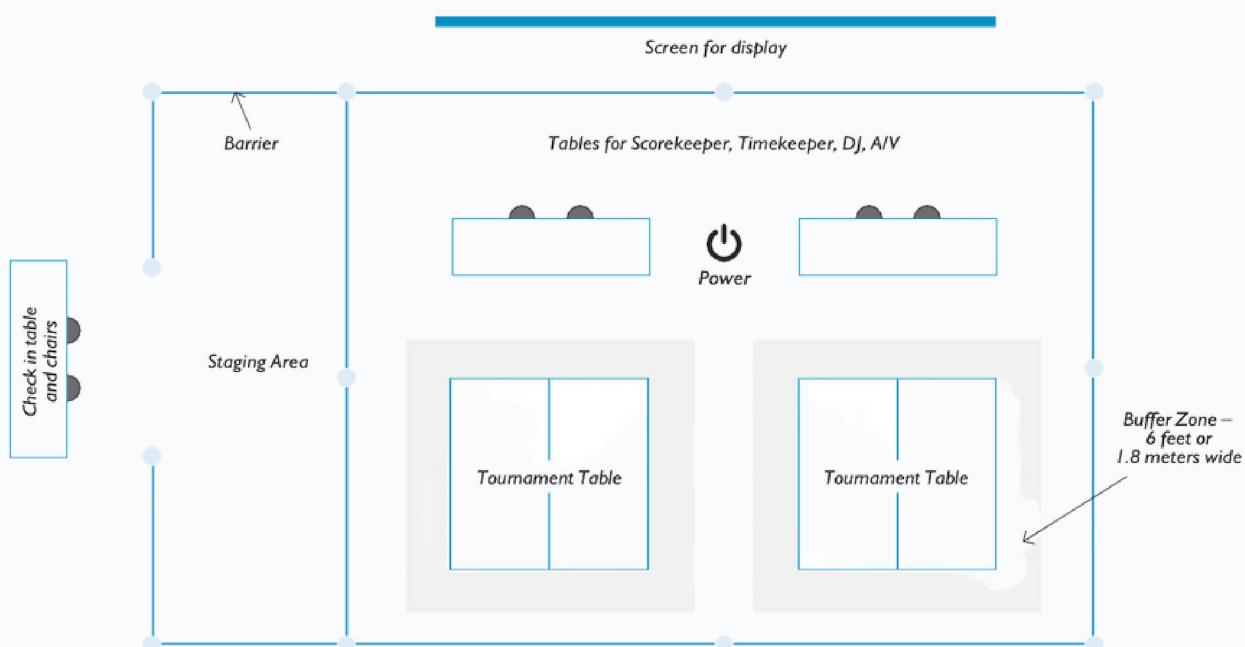
- 4 tables de compétition (+4 à 6 tables d'entraînement)
- 2 arbitres par table (+1 arbitre référent)
- 3 runs de 2min 30sec, créneau de 15 minutes
- Les arbitres comptent les points avec les jeunes
- Les résultats seront collectés après chaque run pour consolidation
- Affichage des résultats en live
- Caméras fixes pour diffusion vidéo sur écran géant + stream internet

Remarques

- Au pointage, indiquer les scores intermédiaires et totaux
- Ne pas oublier les points de professionnalisme qui doivent ensuite s'ajouter au prix d'esprit d'équipe
- Mise en place et vérification des tables avant l'événement
- **Espace d'environ 10m x 6m**

Arbitres

- étudiants en écoles d'ingénieur et lycéens
- **8 arbitres** à recruter
- 1 arbitre coordinateur



ESPACE JURY

Organisation

- Evaluation des 3 dimensions par équipes
- Durée entre 20 et 30 minutes à ajuster en fonction du planning journée (pour tout faire tenir)
- Equilibrage en fin de journée entre les n équipes évaluées par le jury
- Juge volant pour s'assurer de la cohérence
- Chaque juge fait son évaluation individuelle et discute uniquement des points de divergence

Matériel

- Table/chaises
- Mascotte/Roll-up FLL
- Bouteilles eau/verres
- Caméra

Observations

- Jury provenant **hors des instances organisatrices**
- Veiller au pointage de toutes les dimensions
- Apporter minimum 2 commentaires par catégorie
- Réunion de préparation à planifier (visio)
- Répartition à définir (équilibrer les profils)
- Répartition des équipes d'une même structure (association, établissement scolaire) auprès de jurys distincts

Lieux

- 1 salle de jury
- 12 jurés

Jury de professionnels (à confirmer) - 9 sur 12

- une juge Orange Business (Numérique & Télécom)
- une juge CDC Grand-Cubzaguais (Culture)
- une juge IKEA (RH)
- un juge Ariane Group (Aéronautique & Spaciale)
- un juge Krys Group (Innovation Optique)
- un juge MADIC Group (Industrie)
- un juge Professeur de Lycée (Blaye)
- un juge Professeur des écoles (Saint-Gervais)
- un juge Ingénieur retraité

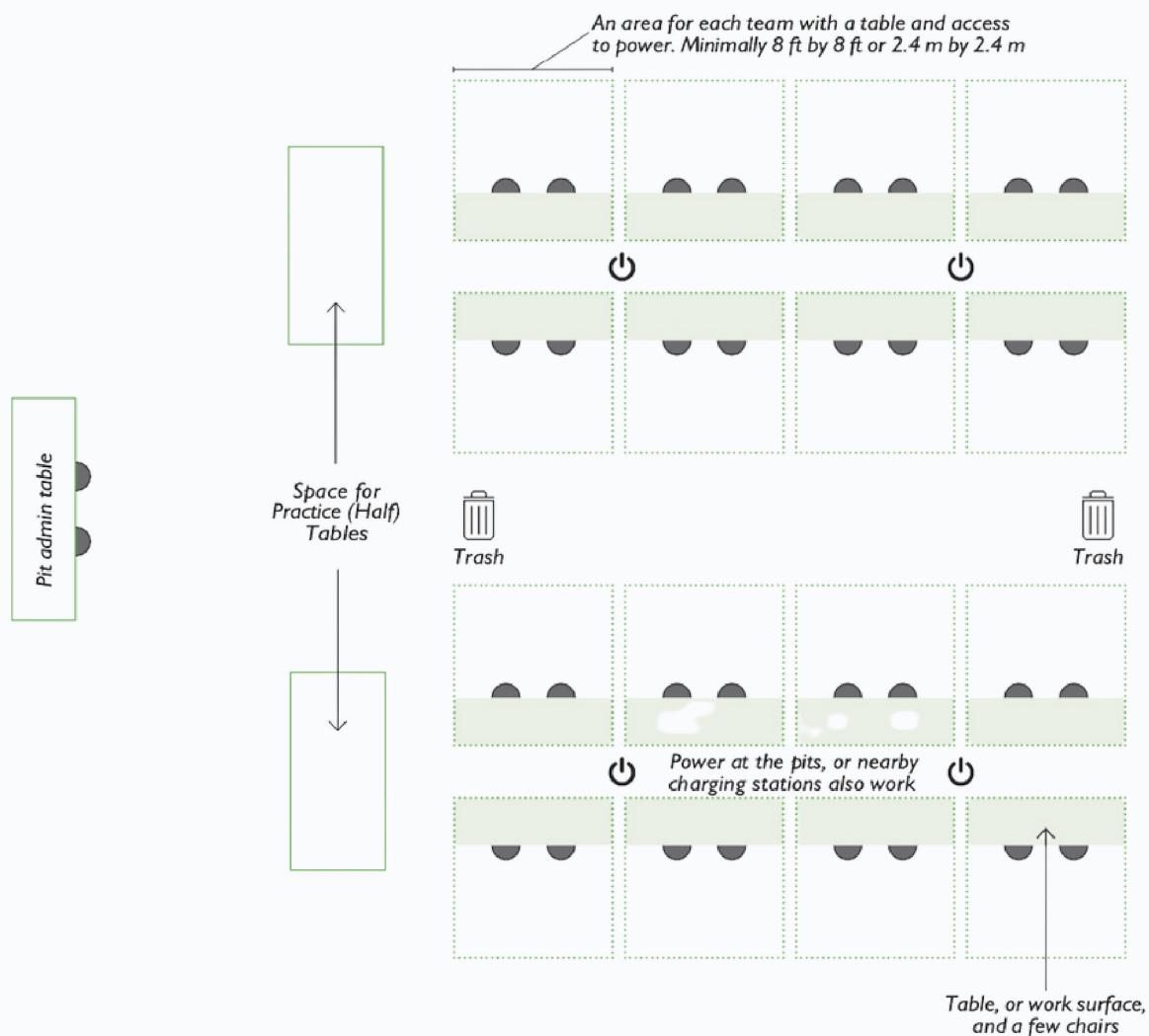
ESPACE ÉQUIPES

Organisation

- 1 stand par équipe de 9m² environ, facade minimale de 2m
- 1 table et 2 chaises par stand
- Séparateur par stand à prévoir
- Grilles pour affichage

Remarques

- à clarifier
- **Espace envisagé de 20m x 20m au total**



ESPACE PARTENAIRES

Toutes proposition de partenaires en lien aux activités **du thème de la saison, technologique ou numérique**.

Stands en mode "village" ? (*n* entreprises et collectivités, à confirmer)

Interludes en mode **concerts, activités** découverte, etc. (?)

ESPACES PAUSES

Buvette

- café, thé, viennoiseries (matin)
- boisson sucrée (jus de fruits, pétillants)
- gâteau, snacking salé
- écocup consignés

Accueil bénévoles, partenaires (8h à 9h00)

- café, thé, viennoiseries
- endroit à confirmer
- ~40 personnes (à reconfirmer)

Panier repas, bénévoles et participants (12h-13h)

- menu soit option salade, soit sandwich
- x personnes à reconfirmer

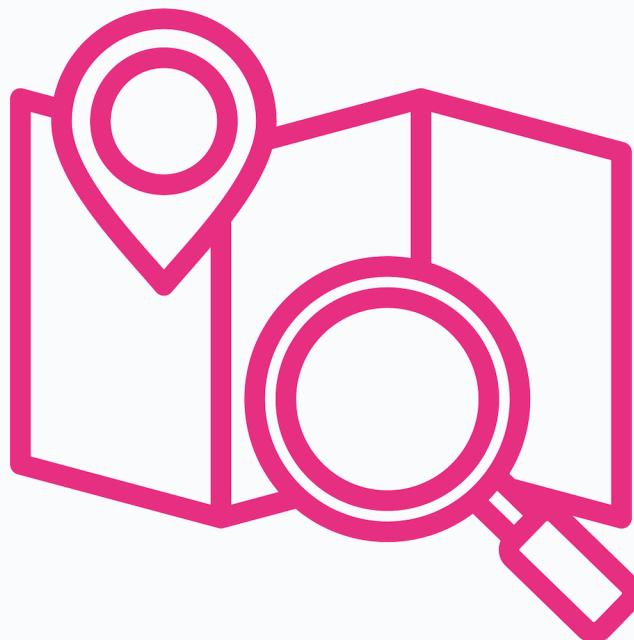
DATE & LIEU

La dates envisagées sont :

22 février 2025

15 février 2025

08 mars 2025



Espace à trouver
+600m²
~1000 personnes
avec une scène

ÉDITIONS PRÉCÉDENTES 2024

Affiche Rencontre NA 2024

L'association **Le Lab** présente

COOPÉTITION ROBOTIQUE

FIRST LEGO LEAGUE
CHALLENGE

RENCORETTE NOUVELLE-AQUITAINE
ÉQUIPES DE 9 À 16 ANS

MASTERPIECE



02 MARS 2024

SALLE POLYVALENTE - 33710 LANSAC

TOUT PUBLIC / RESTAURATION & µVILLAGE NUMÉRIQUE SUR PLACE

+ INFOS SUR WWW.LELAB.CLUB 07 65 89 93 06

SAINT LÉONARD

GRAND CUBZAGUINS

Gironde

Crédit Mutuel du Sud-Ouest

LANSAC

ECO-LAB

ÉDITIONS PRÉCÉDENTES 2024

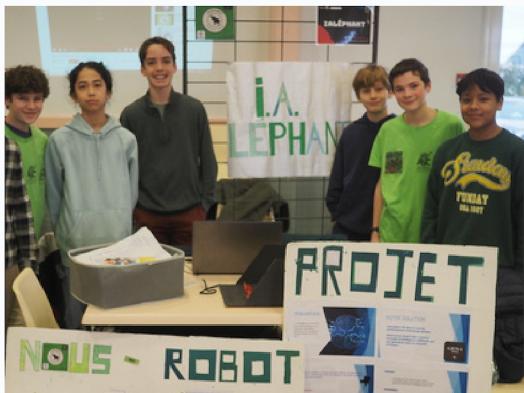
Les équipes



Jeu du robot



Stands équipes, jury, arbitres, bénévoles, etc.



Le public



REVUE DE PRESSE

SAINT-GERVAIS

Une compétition de robots en Lego® !



Des robots en Lego® devront relever une série de défis.

© Photo Le Lab

C'est un événement exceptionnel que se prépare à organiser l'association gervaisienne Le Lab ! Le 2 mars prochain, la structure organise une rencontre régionale de la First Lego® League, à la salle polyvalente de Lansac.

Pas moins de 8 équipes de jeunes de 9 à 16 ans, venues de toute la Nouvelle-Aquitaine, s'affronteront au cours de cette compétition. La First Lego® League est un défi robotique, sur lequel les jeunes placent durant toute une saison, sur un dossier de recherche sur

un thème précis. Cette année, le thème est le rôle des sciences et de la technologie dans les arts et la culture.

En parallèle, les équipes doivent créer et programmer un robot réalisé à partir de briques Lego® équipé de capteurs. Ce dernier devra relever une série de défis dans un laps de temps limité.

Au terme de cette journée de compétition, une équipe sera sélectionnée pour la rencontre nationale.

Yoan Denéchau

Plus d'infos : <https://lelab.club>

16d BLAYAIS ET CUBZAGUAIS

BOURG

Deux associations de passionnés d'informatique à la cyber-base

Durant les vacances scolaires de Noël, deux associations sont venues à la cyber-base de Bourg à la rencontre des jeunes et adultes passionnés d'informatique et de robotique. La première est une habituée du lieu. En effet Eco-Lab a posé ses imprimeries 3D à la cyber-base. La deuxième Le Lab est implanté à Saint-Gervais et se passionne pour la robotique.

Eco-Lab met donc à disposition de ses adhérents qui sont une bonne vingtaine des imprimantes 3D et des machines à découpe laser. Ludovic Robert est un autodidacte de l'impression 3D, mais suit en ce moment une formation de responsable d'espace de médiation numérique. Que ce soit pour réaliser un projet, réparer un objet ou tout simplement par curiosité, Eco-Lab permet à tous de s'initier à l'impression 3D. Ainsi des bricoleurs viennent par exemple refaire des pièces introuvable pour réparer d'autres objets, ou bien fabriquer des objets de décoration, les limites sont presque infinies, cela d'autant plus que Eco-Lab possède des machines de plus en plus perfectionnées.

Compétition de robots

Le Lab a été créé à la base par un couple d'informaticiens passionnés : Vanessa Pasquet et Jocelyn Girard. « Le code », il faut entendre par là la programmation informatique, c'est le leit-



Les jeunes et les animateurs des associations informatiques devant le circuit de la First Lego® League. F.D.

motif de cette association créée en 2020. Dès 6 ans accompagnés d'un adulte ou en autonomie à partir de 10 ans les enfants apprennent à construire et programmer des robots. Ces derniers sont réalisés à partir de Lego®. D'ailleurs l'association va participer à la « First Lego® League Explore » pour les 6-10 ans. Il s'agit d'une compétition qui aura lieu en mars à Nantes. Les enfants devront programmer leur robot afin qu'il effectue 12 défis

sur un parcours similaire à toutes les équipes participantes. Mais outre l'aspect technique, l'équipe sera aussi notée sur sa cohésion, et devra expliquer ses choix techniques. Il est à noter que l'équipe du Lab sera la seule des six équipes de la Lego® League à venir d'une commune rurale.

Infos : facebook.com/people/ECO-LAB00081538221677/ et facebook.com/lelab.club/

Frédéric Dupuy

SAINT-ANDRÉ ET SES ENVIRONS

HAUTE GIRONDE
N°1876
DU 15 AU 21 MARS 2024



Le Lab apprend aux jeunes à coder et programmer en utilisant des licences connues du jeu vidéo, ici le très cubique jeu d'aventure suédois Minecraft. © Photo YD

SAINT-GERVAIS

L'association le Lab fête ses 5 ans !

Fondé en 2019 par des passionnés d'informatique, Le Lab met la robotique et le numérique au service de l'apprentissage des sciences, technologies et mathématiques pour les plus jeunes. On en parle avec Vanessa Pasqué, secrétaire du Lab.

Et si les ingénieurs de demain n'étaient pas trouvés une voie ? Saint-Gervais, l'association le Lab, fonde en 2019. Cette dernière, grâce au numérique et à la robotique mais à priori sans liens avec les compétences des jeunes (à partir de 6 ans) qu'elle accueille, les transforme parfois en véritable ingénierie. « Grâce à nos ateliers hebdomadaires, on a réussi à recruter des personnes qui n'avaient pas d'ancrage scolaire », sourit Vanessa Pasqué, secrétaire de l'association. En effet, si le numérique, en particulier le codage informatique, est au cœur des apprentissages de l'association, il n'a rien à voir avec les sciences au théâtre et au français. « Le but, c'est qu'ils imaginent un projet de robotique. Ils doivent pour cela travailler ensemble, argumenter, présenter leurs idées, puis défendre leurs idées lors des deux compétitions, comme ça a été le cas à la First Lego® League à Lansac (lire encadré) », soutient la Gervaisienne.

En effet, au cours de cette compétition, 75 équipes pouvoient attribuer leurs points au classement des enfants devant un jury pour expliquer leur projet et leur procédé pour concevoir et programmer leur robot. Le jeu comme outil pédagogique Pour confectionner les robots que viennent aux ateliers et redé- couvrir leur enfant. Ce qu'on veut, c'est qu'ils voient le numérique d'une autre façon », insiste Vanessa Pasqué. Le Lab compte ainsi mettre en place des ateliers parents/enfants tous les mardis, beaucoup ayant des échanges. Sur le reste, on se déplace petit à petit chaque année », révèle Vanessa Pasqué.

Voir le numérique autrement
L'association a été reconnue d'intérêt général éducatif et inclusif en janvier, elle compte également proposer ses ateliers dans les établissements scolaires du secteur (primaire et collège). Elle a également fait une demande au titre du budget participatif du Département : « Nous n'avons pas été retenus, on cherche d'autres solutions », relativise la Gervaisienne. La première étant de bénéficier de ces ateliers pour ceux de Saint-Gervais, au troisième trimestre.

Fort de ses 70 adhérents (le maximum), l'association compte également sensibiliser les parents au numérique. « On a dès présent

couvert leur enfant, mais on va étendre à l'adulte », ajoute Vanessa Pasqué.

Le Lab, dirigé par Jocelyn Girard (président), Vanessa Pasqué (secrétaire) et Bruno Gilbierge (trésorier) est également en quête de financements pour développer son offre de nouveaux locaux. L'association partage en effet une partie de ses locaux avec le CCAS de Saint-Gervais et accueille jusqu'à 20 enfants à la fois.

Yann Denéchau

En effet, au cours de cette compétition, 75 équipes pouvaient attribuer leurs points au classement des enfants devant un jury pour expliquer leur projet et leur procédé pour concevoir et programmer leur robot. Le jeu comme outil pédagogique Pour confectionner les robots que viennent aux ateliers et redé- couvrir leur enfant. Ce qu'on veut, c'est qu'ils voient le numérique d'une autre façon », insiste Vanessa Pasqué. Le Lab compte ainsi mettre en place des ateliers parents/enfants tous les mardis, beaucoup ayant des échanges. Sur le reste, on se déplace petit à petit chaque année », révèle Vanessa Pasqué.

La compétition de robotique a attiré du monde les 2 et 3 mars. © Photo Le Lab

Phil du Grand Cubzaguais : « Les jeunes n'ont pas peur mais ils se sont très bien débrouillés », relate Vanessa Pasqué. Outre la compétition, l'association a eu le bonheur de voir l'engouement et l'intérêt du public rencontré par la manifestation.

Nous avons été invités par les vainqueurs, Assomption Sainte-Clothilde, pour assister à l'épreuve nationale. Ça va être intéressant ! » sourit la secrétaire du Lab.

BOURG

Ils mettent le numérique à disposition de l'innovation

En mai 2022, la CdC du Grand Cubzaguais a lancé un appel à projet de « Soutien aux initiatives digitales et numériques » en direction des associations. Sept projets ont été retenus.



La rencontre a eu lieu à la Cyberbase de Bourg, le 22 octobre. Photo FCP

Au service de la citoyenneté

Il équipe un studio d'enregistrement, afin que de jeunes puissent progresser en musique, il permet à chacun de construire des robots, de fabriquer des objets, de mettre en beauté un paysage, d'inventer de nouveaux modes de travail. « Nous avons voulu encourager les actions qui contribuent à développer la culture scientifique, l'esprit critique et l'accompagnement à la citoyenneté », tient à concrétiser Valérie Guinaudie, présidente de l'intercommunalité. Autour de la table, certains lauréats se découvrent et projettent déjà de futures collaborations. Une dynamique sur laquelle compte la collectivité dont le projet « 44 », futur lieu hybride de ressources numériques à partager entre débutants,

professionnels et artistes, avance à grands pas.

Les lauréats :

D'Asques et D'Ailleurs, Saint-André-de-Cubzac, production d'images
Eco-Lab, Bourg, fabrication d'objets à partir d'une imprimante 3D
L'Endroit du décor, Saint-André-de-Cubzac, création de mapping
Foksabouge, production musicale
Le Lab, Saint-Gervais, initiation à l'électronique et la robotique
Le Patchwork, Bourg, espace de coworking
Les Amis de Podcastine (lire page 75), Saint-André-de-Cubzac, éducation aux médias

REVUE DE PRESSE

24f Blayais et Cubzaguais

LANSAC

Les enfants se sont défiés avec des robots et des Lego

L'association le Lab a organisé la rencontre régionale First Lego League Challenge pour la région Nouvelle-Aquitaine

Si tout le monde connaît les Lego, ces petites pièces de plastique qui s'emboîtent entre elles, peu de gens connaissent la First Lego Challenge, surtout les plus de 16 ans. Il faut dire que les enfants jouent au Lego d'une manière bien différente aujourd'hui, puisque informatique et robotique font bouger les petites briques.

Samedi à Lansac, toute la journée, neuf équipes se sont affrontées au cours de matchs de 2,5 minutes. Le principe de la compétition est le suivant : deux grandes tables de mêmes dimensions, une pour chaque équipe, sont juxtaposées. Sur celle-ci, un tapis de jeu, des structures en Lego sont disposées. Les deux tables, le tapis de jeu et les structures sont identiques pour les deux équipes, elles sont imposées.

Trois matchs

Les deux équipes doivent donc programmer le robot fait de briques intelligentes, dotées de capteurs et automatismes, pour qu'il se déplace sur le tapis et qu'il active les diverses structures. À chaque fois qu'elles réussissent, les équipes marquent des points. Plusieurs arbitres, habillés de chemises rayées noires et blanches, valident les actions des robots, mais ils notent aussi l'esprit coopératif de l'équipe. Chaque équipe fait trois matchs, seuls les résultats du meilleur match seront retenus pour le classement final.

Avant chaque confrontation, les équipes ont leur propre table avec les mêmes tapis de jeux et structu-



Les arbitres en chemise rayé contrôlent les équipes et notent les points marqués

« En France c'est un sport balbutiant, par rapport au reste de l'Europe et du monde »

res pour se programmer leur robot à l'aide d'ordinateurs et essayer plusieurs solutions pour mener à bien leurs matchs. Les deux équipes arrivées en tête samedi étaient qualifiées pour les rencontres nationales qui doivent se tenir à Nantes fin mars. Les gagnants iront à New-York pour défendre les couleurs de la France.

C'est Vanessa Pasquet et Jocelyn Girard, deux passionnés d'informaticiens, qui ont créé l'association

Le Lab. « En France, la Lego League n'est pas très développée, nous comptons environ 120 équipes alors qu'un pays comme la Belgique en compte 400 et l'Allemagne 600, expliquent-ils. En France c'est un sport balbutiant, par rapport au reste de l'Europe et du monde. » Il est vrai que pour un championnat de niveau régional quatre équipes venaient du Grand Cubzaguais, quatre autres de Bordeaux et plus précisément de l'école Assomption Sainte-Clotilde et la dernière venait de Pamiers en Ariège.

Commentaires en direct

Samedi, les matchs avaient lieu sur la scène de la salle des fêtes. Pour que le public puisse suivre les confrontations, celles-ci étaient fil-

mées et diffusées en direct sur un grand écran. Pour ceux qui ne pouvaient pas être présents à Lansac, il y avait une diffusion en direct des matchs sur Twitch. Les matchs sont également commentés en direct afin que le public puisse suivre les évolutions des deux équipes. Pour la partie filmée, les organisateurs ont pu obtenir le soutien de l'association D'Asques et d'Ailleurs et de Foksbouge pour l'animation musicale avec des mix. Pour tous ceux qui souhaitent découvrir la First Lego League l'association Le Lab a une page Facebook (1), sur laquelle on trouvera aussi les résultats de la compétition des samedis.

Frédéric Dupuy

(1) facebook.com/lelab.club



Les équipes préparent leurs robots pour un match de 2,5 minutes.



Les matchs sont diffusés sur un écran géant pour que le public puisse suivre

NOTES

NOTES



VENIR À L'ASSOCIATION

Ateliers Réguliers

Mairie de Saint Gervais

1 Château du Bart

Salle n°4, coté parc

33240 Saint Gervais

Ateliers Intermittents

Espace Cyber-Base

8 au Mas

33710 Bourg-sur-Gironde

PLUS D'INFORMATIONS

www.lelab.club

contact@lelab.club

+33 (0)7 65 89 93 06



L'essentiel & plus encore

