

TER-MAAT-15 — Char de combat Bluetooth

GABARIT · 8-12 ans · ÉCHELLE 1:1 (imprimer à 100 %) · cotes en cm

Découper **Plier** « segment i/N » = à assembler bout à bout

Châssis du char · 25 × 15 cm

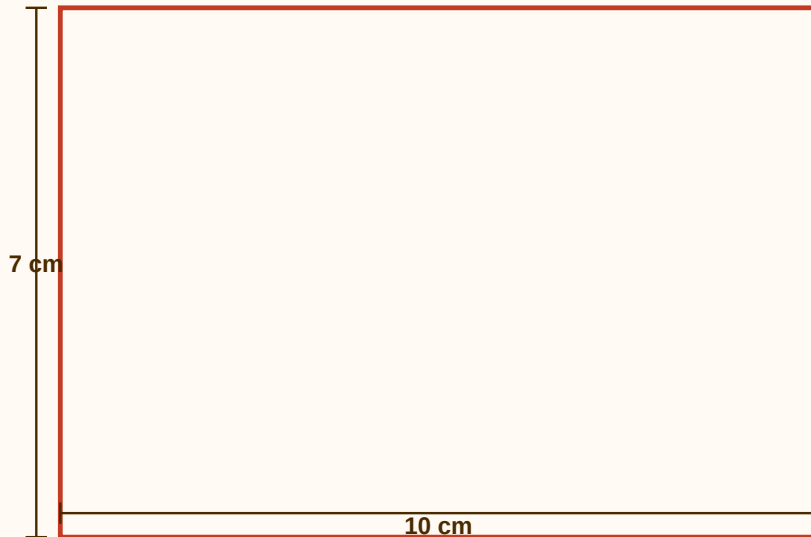


TER-MAAT-15 — Char de combat Bluetooth

GABARIT · 8-12 ans · ÉCHELLE 1:1 (imprimer à 100 %) · cotes en cm

— Découper **- - - - Plier** « segment i/N » = à assembler bout à bout

Plaque de l'électronique · 10 × 7 cm



Renfort de moteur · 8 × 3 cm



Notes de montage

- Châssis 15 × 25 cm dans du carton de 3 mm (2 épaisseurs collées = plus rigide).
- Percer 1 trou Ø 0,5 cm au centre : les fils des moteurs passent dessous.
- Coller les 2 renforts 8 × 3 cm sous le châssis, côté arrière : les moteurs s'y vissent.
- Coller la plaque 10 × 7 cm sur le dessus : elle porte l'Arduino et le L298N.
- Une roulette libre à l'avant : le char tient sur 3 points et reste stable.

TER-MAAT-15 — Char de combat Bluetooth

GABARIT · 8-12 ans · ÉCHELLE 1:1 (imprimer à 100 %) · cotes en cm

 **Découper**  **Plier** « segment i/N » = à assembler bout à bout

Matériel à préparer

Trois origines : ce que fournit le kit, ce qui se récupère à la maison, ce qui s'achète en ligne.

N°	Élément	Qté	Origine	Référence exacte pour se le procurer
1	Carton 2 mm (30×40 cm)	1	Maison ou kit	carton 2 mm, plaque 30 × 40 cm
2	moteurs + roues	2	Kit Arduino Avancé	moteur TT 1:48 + roue 65 mm
3	Arduino	1	Kit Arduino Avancé	Arduino Uno R3, câble USB
4	Driver L298N	1	Kit Arduino Avancé	module L298N, double pont H, 2 A
5	Module Bluetooth HC-05	1	Kit Arduino Avancé	module Bluetooth HC-05, 6 broches
6	Support pile 9 V + pile	1	Achat	support 9 V + pile alcaline 9 V
7	Roulette à bille	1	Achat	roulette à bille Ø 25 mm, à visser
8	fils jumper	6	Kit Arduino Avancé	fils jumper mâle-femelle 20 cm
9	Colle, scotch, cutter	1	Maison	colle blanche, scotch, cutter, ciseaux

Avant de commencer

- Pose tout sur la table : une fois la colle ouverte, on ne cherche plus.
- Imprime le gabarit à 100 %, sans ajustement ni mise à l'échelle.
- Vérifie la pile et le câble USB avant de monter l'électronique.
- Range les composants par repère : Arduino, driver, module, moteurs.

Fourni par : [Kit Arduino Avancé](#). Le reste se récupère à la maison.

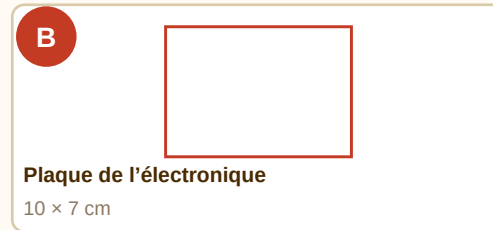
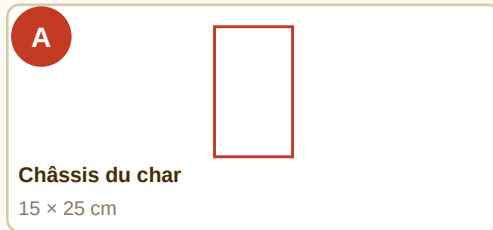
Astuce d'achat : regrouper les composants sur une seule commande coûte souvent moins cher que les frais de port séparés.

TER-MAAT-15 — Char de combat Bluetooth

GABARIT · 8-12 ans · ÉCHELLE 1:1 (imprimer à 100 %) · cotes en cm

 **Découper**  **Plier** « segment i/N » = à assembler bout à bout

Les pièces, puis le montage



Ordre de montage

- ☐ 1. Découper le châssis
- ☐ 2. Fixer les moteurs et les roues
- ☐ 3. Monter L298N et Arduino
- ☐ 4. Connecter Bluetooth et tester

Comment ça marche

Pour tourner, on fait tourner les 2 roues en sens inverse : le char pivote alors sur place, comme un danseur qui fait une pirouette.

Les notes de coupe et de montage sont page précédente.

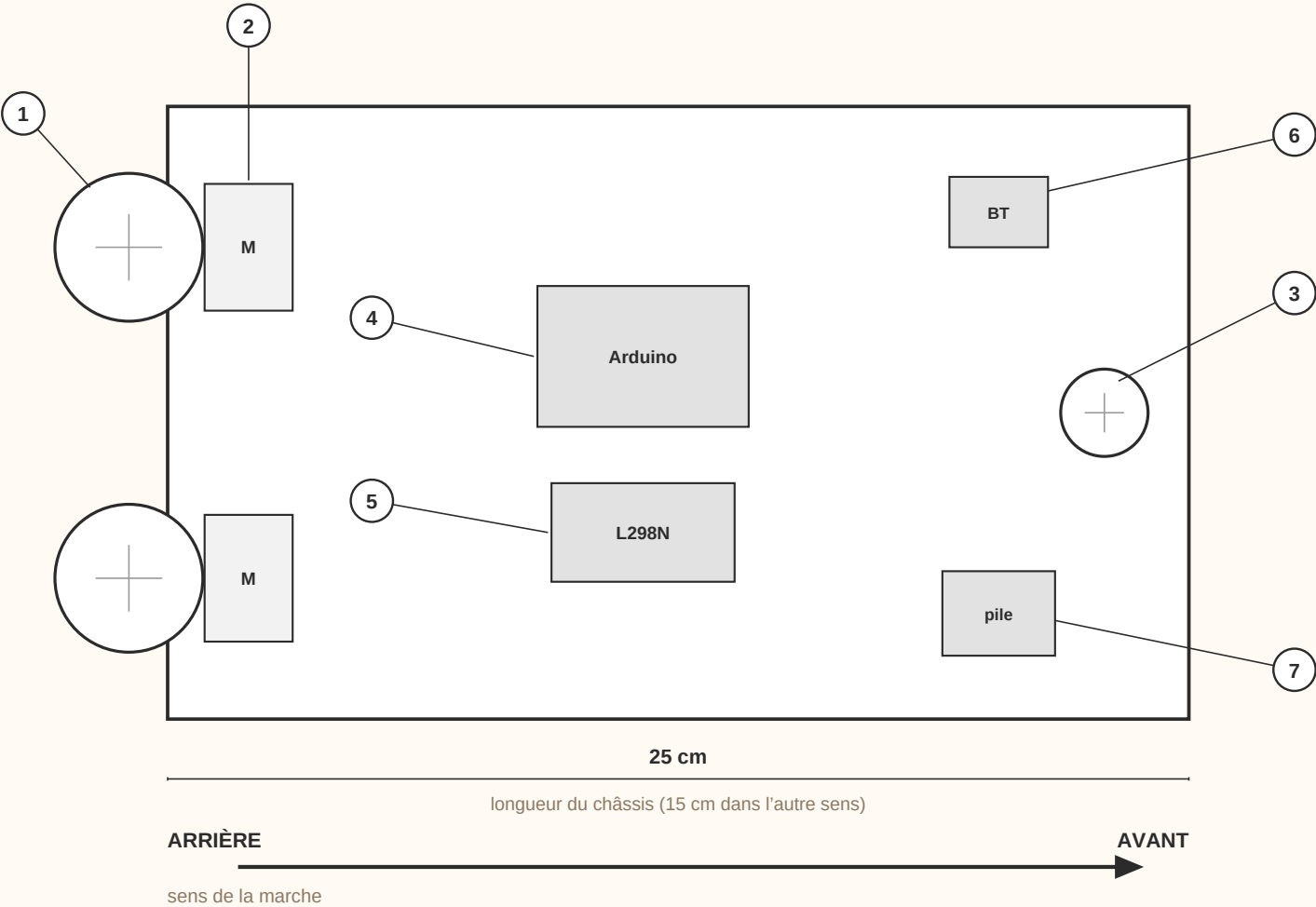
TER-MAAT-15 — Char de combat Bluetooth

GABARIT · 8-12 ans · ÉCHELLE 1:1 (imprimer à 100 %) · cotes en cm

Découper **Plier** « segment i/N » = à assembler bout à bout

Implantation, vue de dessus

Carton vu par-dessus. Encombrement du châssis : 25 × 15 cm. Schéma hors échelle, les positions sont à respecter.



Repères

- 1** roue motrice Ø 5 cm, sur l'axe du moteur
- 2** moteur, sous le châssis, dans les renforts
- 3** roulette libre, à l'avant, centrée
- 4** carte Arduino, au-dessus, vers l'arrière
- 5** driver L298N, sous l'Arduino
- 6** module Bluetooth, à l'arrière droit
- 7** pile, à l'arrière droit, sous le module

Comment il tourne

Les deux roues dans le même sens :
le char avance droit.
Sens inversés : il pivote sur place.
Une roue arrêtée : il tourne en arc.