

DEPART

QUESTION
1

QUESTION
2

1^{ère}

PROGRAMMATION

QUESTION

3

QUESTION

4

2ème

PROGRAMMATION

3ème

PROGRAMMATION

QUESTION PRELIMINAIRE

Pour jouer, il faut maitriser le robot Thymio. Pour cela, il faudra nous montrer que vous êtes capables d'allumer et d'éteindre 2 fois de suite le robot.

LIGNE NOIRE

A l'aide des boutons sur le robot, vous devez trouver le mode qui va lui permettre de suivre la ligne noire du départ à l'arrivée sans aucune intervention de votre part.

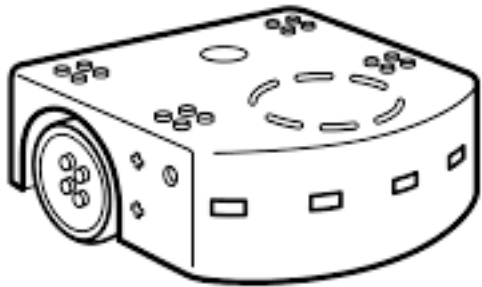
Bonne chance

LE MUR JAUNE

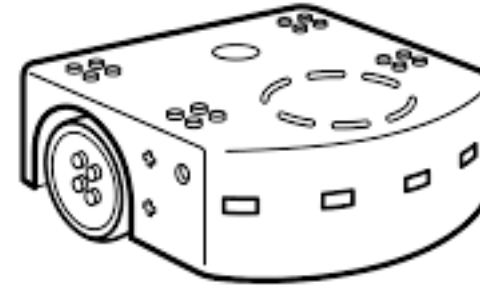
A l'aide des boutons sur le robot, vous devez trouver le mode qui va lui permettre de circuler entre les murs du départ à l'arrivée sans aucune intervention de votre part.

Bonne chance

PROGRAMMATIONS sans ordinateur



PROGRAMMATIONS sans ordinateur



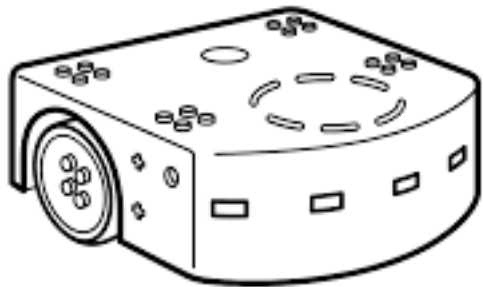
LE GUIDE

A l'aide des boutons sur le robot, vous devez trouver le mode qui va lui permettre de suivre votre petite voiture que vous déplacerez. Vous avez toute la liberté du parcours.
Bonne chance

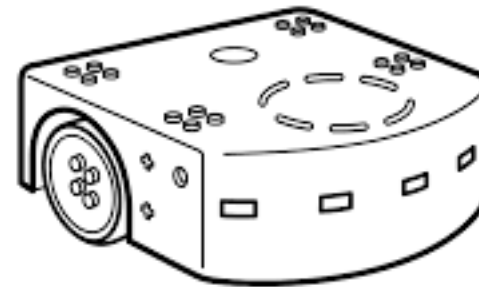
LES ORDRES

A l'aide des boutons sur le robot, vous devez trouver le mode qui vous permette de guider le thymio à l'aide de ses boutons-flèches.
Vous avez toute la liberté du parcours.
Bonne chance

PROGRAMMATIONS sans ordinateur



PROGRAMMATIONS sans ordinateur

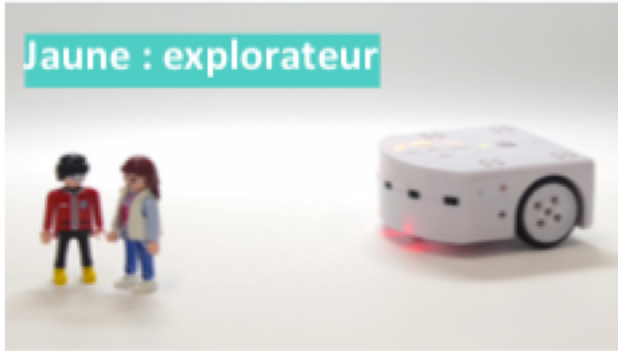


Les 6 comportements pré-programmés

Fiche pour les élèves à l'issue du jeu

Ces comportements sont toujours présents dans le robot. Pour en choisir un, démarrez le robot et sélectionnez une couleur grâce aux boutons flèches, le bouton central permettant de démarrer le comportement. Ensuite, le bouton central permet de revenir au menu de sélection des comportements.

Jaune : explorateur



En jaune, Thymio explore doucement le monde tout en évitant les obstacles.

Bleu clair : inspecteur



En bleu clair, Thymio suit une piste.
La piste doit être au minimum de 4cm de large et avoir un contraste élevé (idéal en noir sur blanc).

Vert : amical



En vert, Thymio est amical. Il peut suivre une main ou un objet à une certaine distance. Si on s'approche trop, il reculera. Il s'arrête quand il est dans le vide.

Bleu foncé : attentif



En bleu foncé, Thymio réagit au son. On peut commander le robot avec des clappements de main.
1 clap > il tourne ou avance tout droit.
2 claps > marche / arrêt.
3 claps > il fait un cercle

Rouge : peureux



En rouge, Thymio fait du bruit quand on le touche, il nous fuit et sonne l'alarme quand il est coincé. Il sait quand il est en l'air et montre la direction de la gravité avec ses LED du dessus

Rose : obéissant



En rose, Thymio suit les ordres donnés par les boutons tactiles sur son dos ou par une télécommande.
Si on appuie plusieurs fois sur le bouton haut, Thymio accélère.