

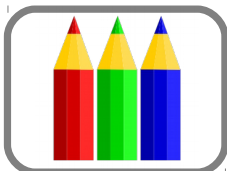
F I C H E S E L L E V E



Prénom :

“Dessine un robot”

Matériel :



Consigne :

- Dessine un ou plusieurs robots.





Prénom :

“Quelques robots”

Consigne :

- Voici des robots, à quoi servent-ils ?





Prénom :

“Quelques robots”

Consigne :

- Voici des robots, à quoi servent-ils ?
- Complète la phrase sous chaque robot pour décrire sa fonction.



C'est un robot

.....



C'est un robot

.....



C'est un robot

.....



C'est un robot

.....



C'est un robot

.....



C'est un robot

.....

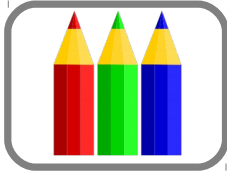




Prénom :

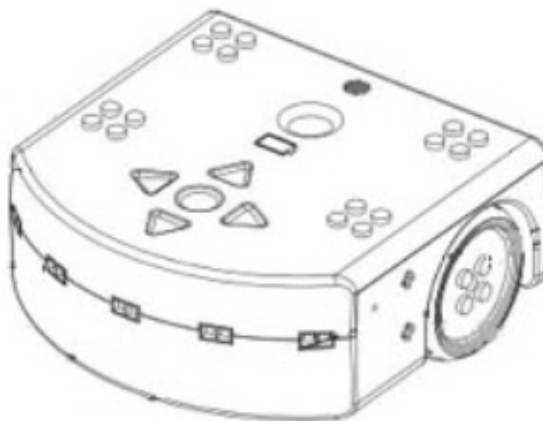
“Allume Thymio”

Matériel :



Consigne :

- Essaie d'allumer et d'éteindre Thymio.
- Utilise le dessin de Thymio pour expliquer à un camarade comment faire.

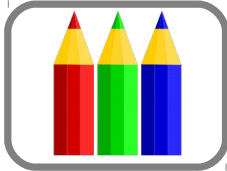


Prénom :



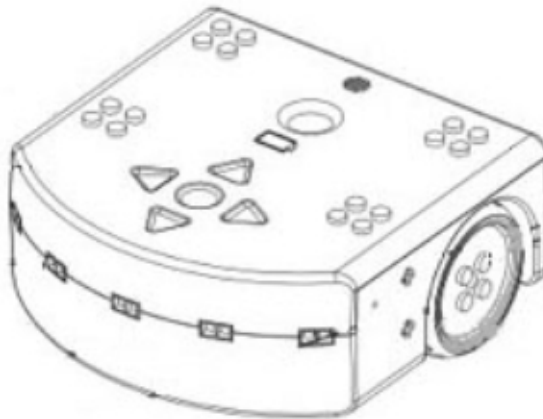
"Allume Thymio"

Matériel :



Consigne :

- Essaie d'allumer et d'éteindre Thymio.



- Ecris la marche à suivre :

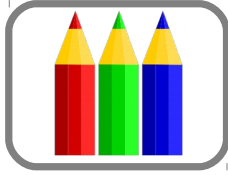




Prénom :

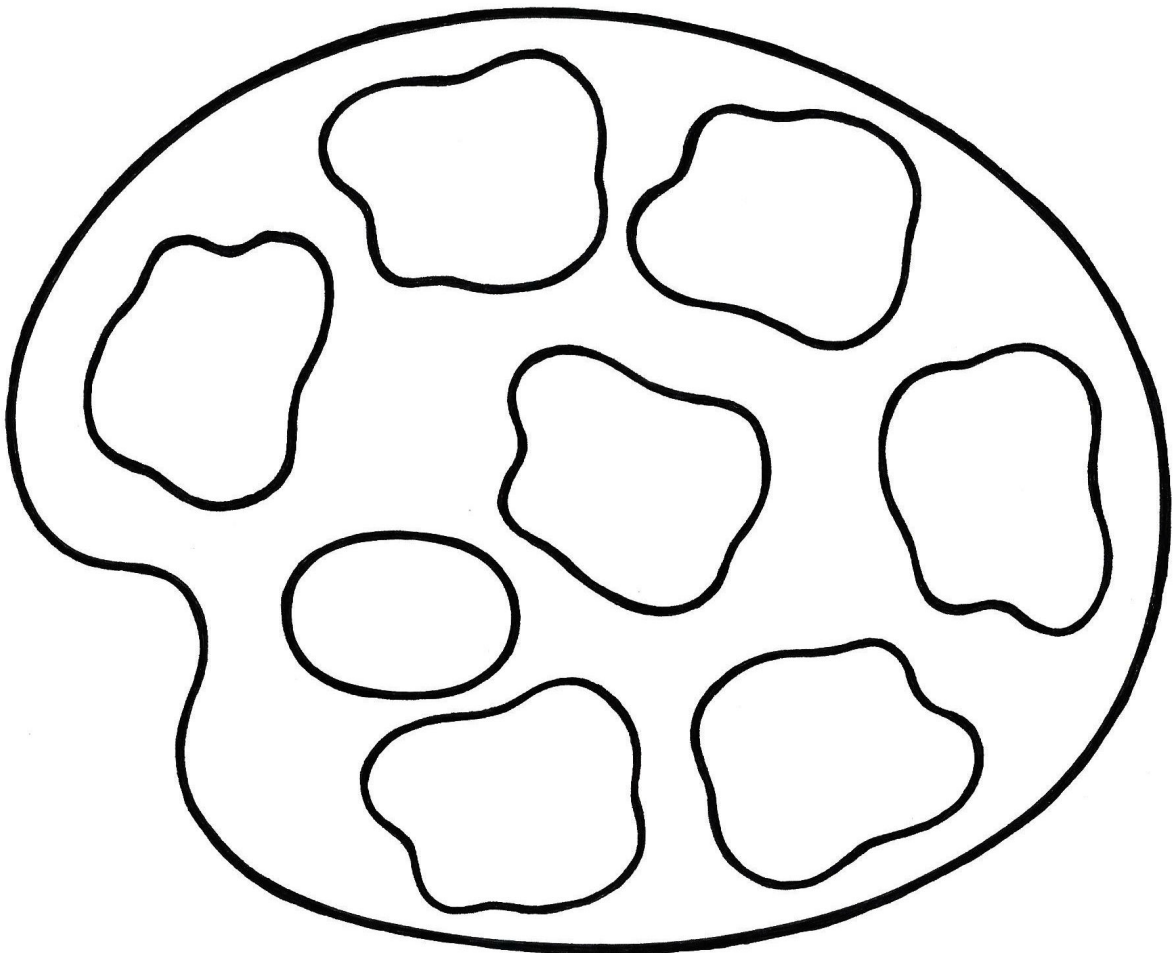
“Les couleurs de Thymio”

Matériel :



Consigne :

- Colorie les couleurs de Thymio sur cette palette.

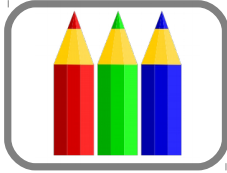




Prénom :

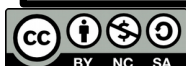
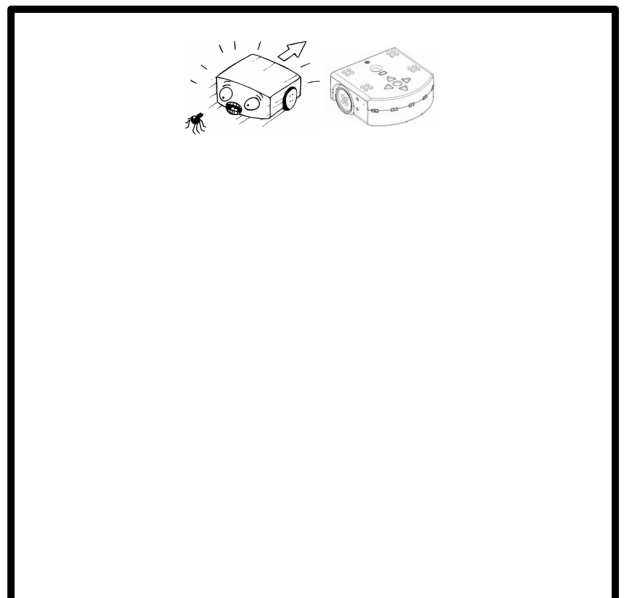
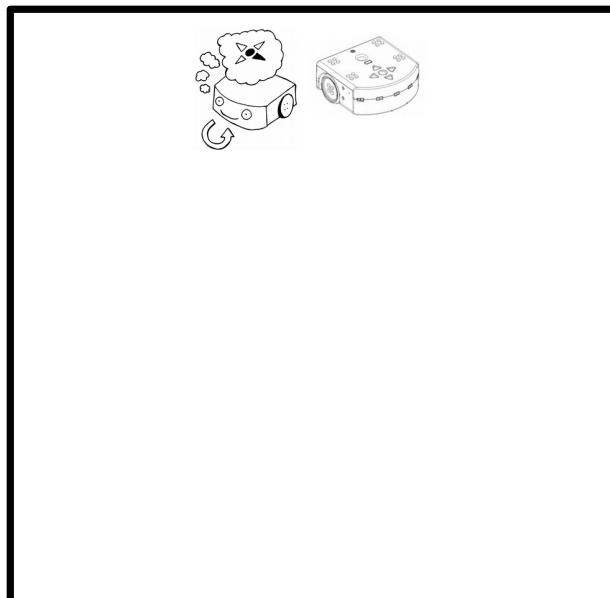
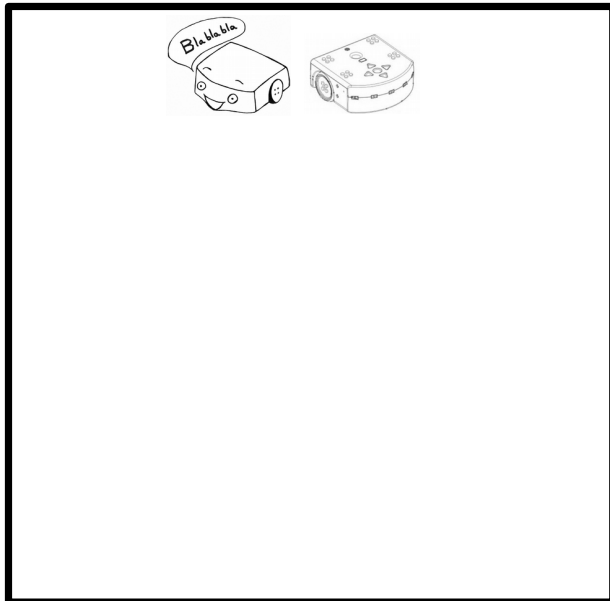
“Quel comportement ?”

Matériel :



Consigne :

- Chaque dessin correspond à un comportement de Thymio.
- Retrouve le comportement qui correspond à chaque couleur (rouge, jaune, violet, vert).
- Dessine ce que tu as expérimenté pour chaque comportement.

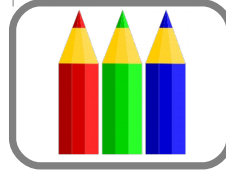
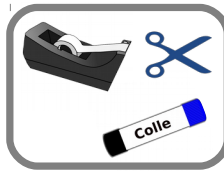




Prénom :

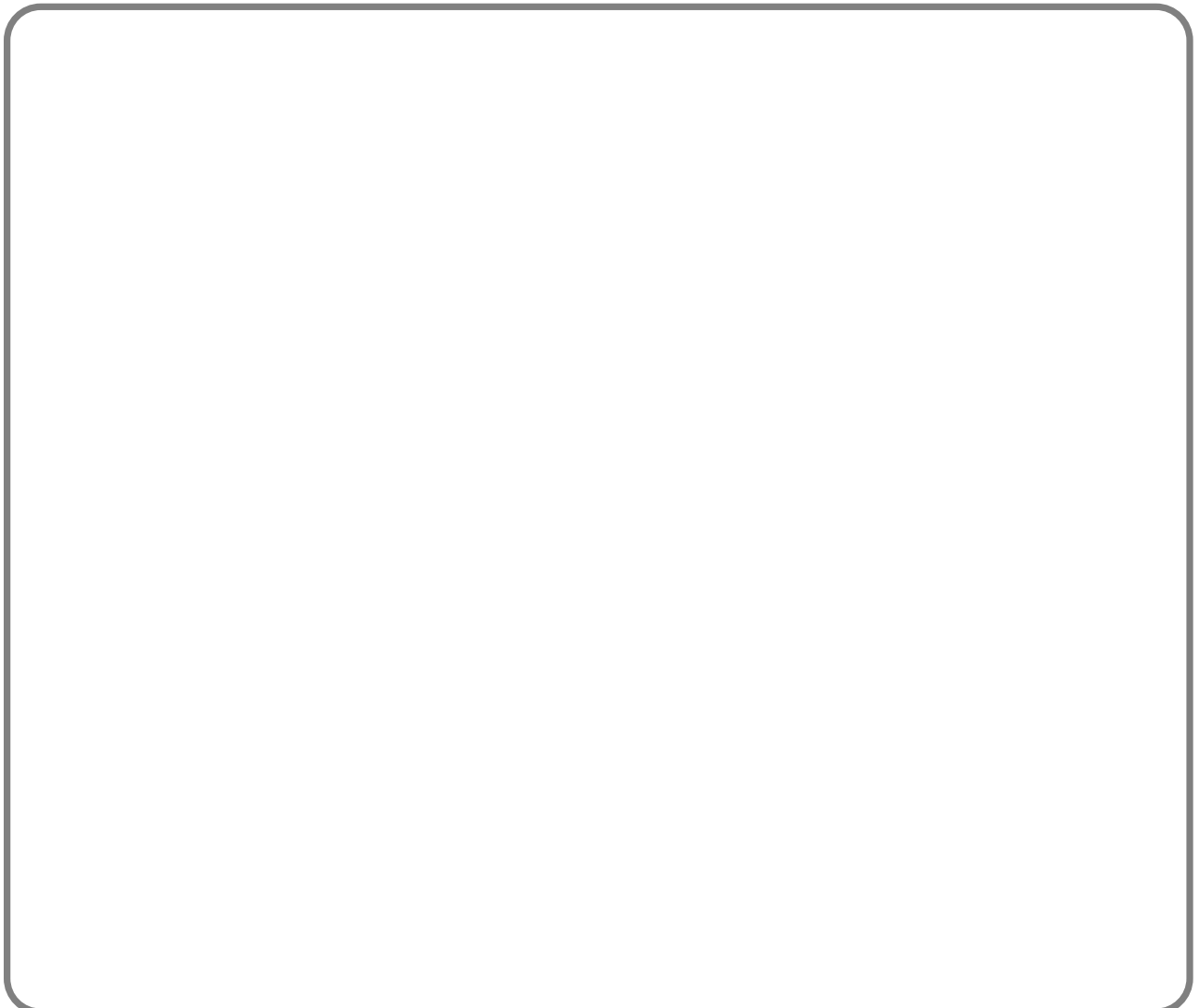
“Construis un parcours”

Matériel :



Consigne :

- Construis un parcours pour que Thymio se déplace d'un point de départ à un point d'arrivée en évitant divers obstacles.
- Utilise le matériel mis à ta disposition.
- Dessine ton parcours et Thymio.

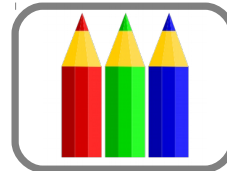
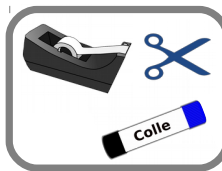




Prénom :

“Construis un parcours”

Matériel :



Consigne :

- Construis un parcours pour que Thymio se déplace d'un point de départ à un point d'arrivée en évitant divers obstacles.
- Utilise le matériel mis à ta disposition.
- Dessine ton parcours et Thymio.
- Note quelques remarques selon ce que tu as observé.

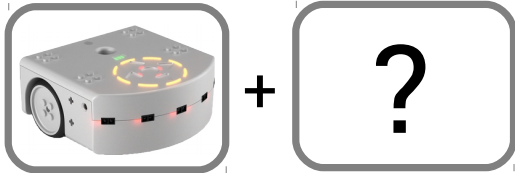




Prénom :

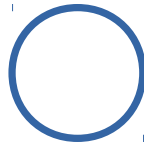
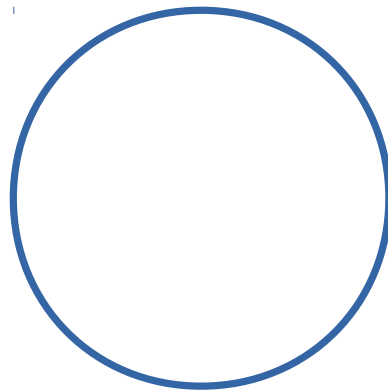
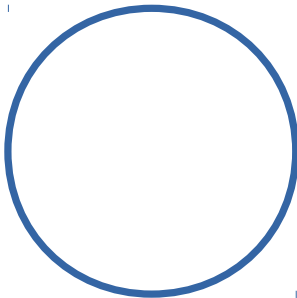
“Thymio dessine”

Matériel :



Consigne :

- Essaie de faire dessiner Thymio.
- Trouve comment lui faire dessiner des ronds de différentes tailles.
- Pour dessiner ces figures, utilise tout ce que tu as appris durant les défis précédents et choisis le matériel dont tu as besoin.
- Agrafe les dessins de Thymio à ta fiche.

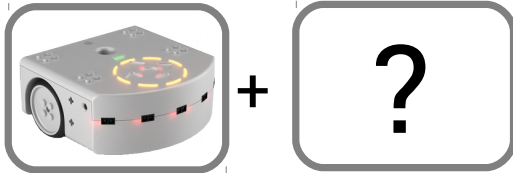




Prénom :

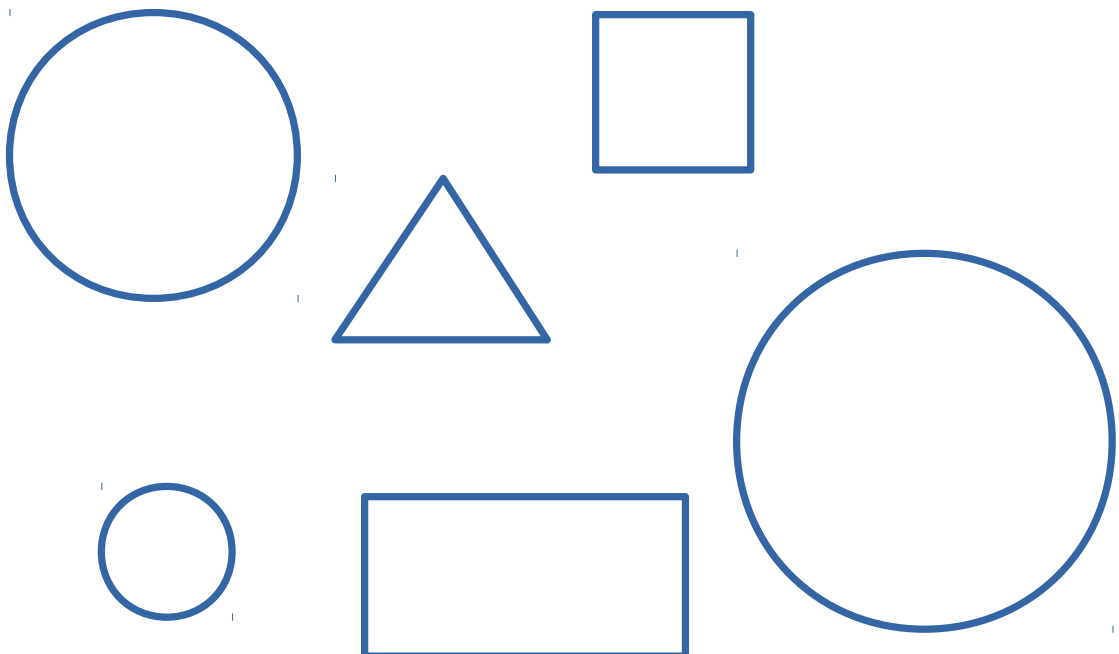
“Thymio dessine”

Matériel :



Consigne :

- Trouve comment faire dessiner Thymio.
- Essaie ensuite de lui faire dessiner des formes géométriques : des ronds, des carrés, des triangles et des rectangles.
- Trouve comment lui faire dessiner des ronds de différentes tailles.
- Pour dessiner ces figures, utilise tout ce que tu as appris durant les défis précédents et choisis le matériel dont tu as besoin.
- Agrafe les dessins de Thymio à ta fiche.

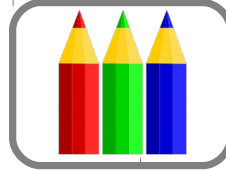
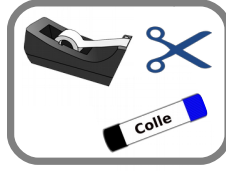




Prénom :

“Les tunnels”

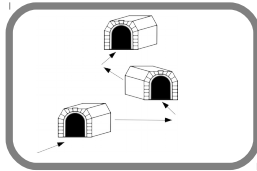
Matériel :



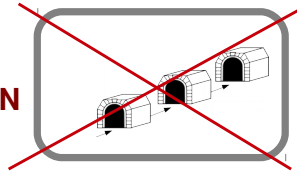
Consigne :

- Construis trois tunnels les plus étroits possibles et non alignés.

OUI



NON



- Prépare un parcours pour que Thymio traverse les trois tunnels tout seul.
- Dessine ce que tu as réalisé.

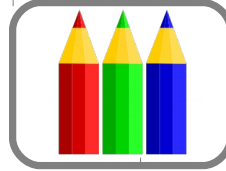
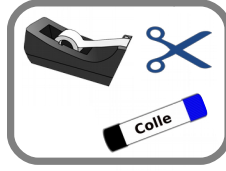




Prénom :

“Les tunnels”

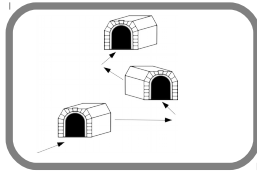
Matériel :



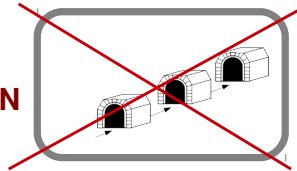
Consigne :

- Construis trois tunnels les plus étroits possibles et non alignés.

OUI



NON



- Prépare un parcours pour que Thymio traverse les trois tunnels tout seul.
- Dessine ce que tu as réalisé.
- Note quelques remarques selon ce que tu as observé.

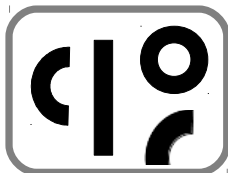




Prénom :

"Sur la route"

Matériel :



Consigne :

- Construis des circuits dans lesquels Thymio peut se déplacer en boucle.
- Commence avec une pièce, puis deux pièces, trois pièces, etc.
- Dessine tes circuits de manière à ce que l'on puisse voir les pièces que tu as utilisées.

1 pièce

2 pièces

3 pièces

4 pièces



5 pièces

6 pièces

7 pièces

8 pièces

9 pièces

10 pièces

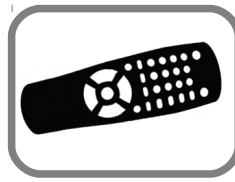
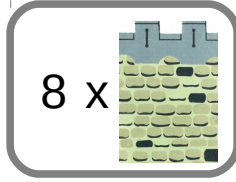




Prénom :

“Thymio slalome 1”

Matériel :



Consigne :

- Pose 8 tours.
- Trace un chemin qui slalome entre les tours d'un point de départ à un point d'arrivée.
(avec une craie ou un stylo effaçable à sec)
- Trouve comment faire pour que Thymio se déplace grâce à la télécommande.
- Fais suivre ce chemin à Thymio au moyen de la télécommande.
- Dessine la télécommande et utilise ton dessin pour expliquer comment tu l'as utilisée.

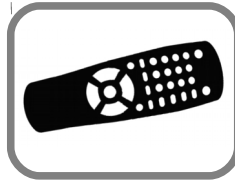
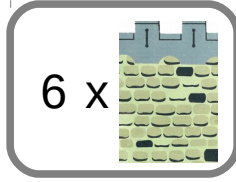




Prénom :

“Thymio slalome 2”

Matériel :



Consigne :

- Pose 6 tours.
- Trace un chemin qui slalome entre les tours d'un point de départ à un point d'arrivée. (avec une craie ou un stylo effaçable à sec)
- Trouve comment faire pour que Thymio se déplace grâce à la télécommande.
- Fais suivre ce chemin à Thymio au moyen de la télécommande.
- Travaille ensuite avec un camarade.
Chacun son tour, un élève donne des indications à son camarade pour qu'il puisse télécommander le robot sans voir le parcours.

Proposition de vocabulaire :

- | | |
|--------------|-----------------|
| • en avant | avance |
| • en arrière | recule |
| • à droite | tourne à droite |
| • à gauche | tourne à gauche |
| • stop | arrête-toi |



Prénom :

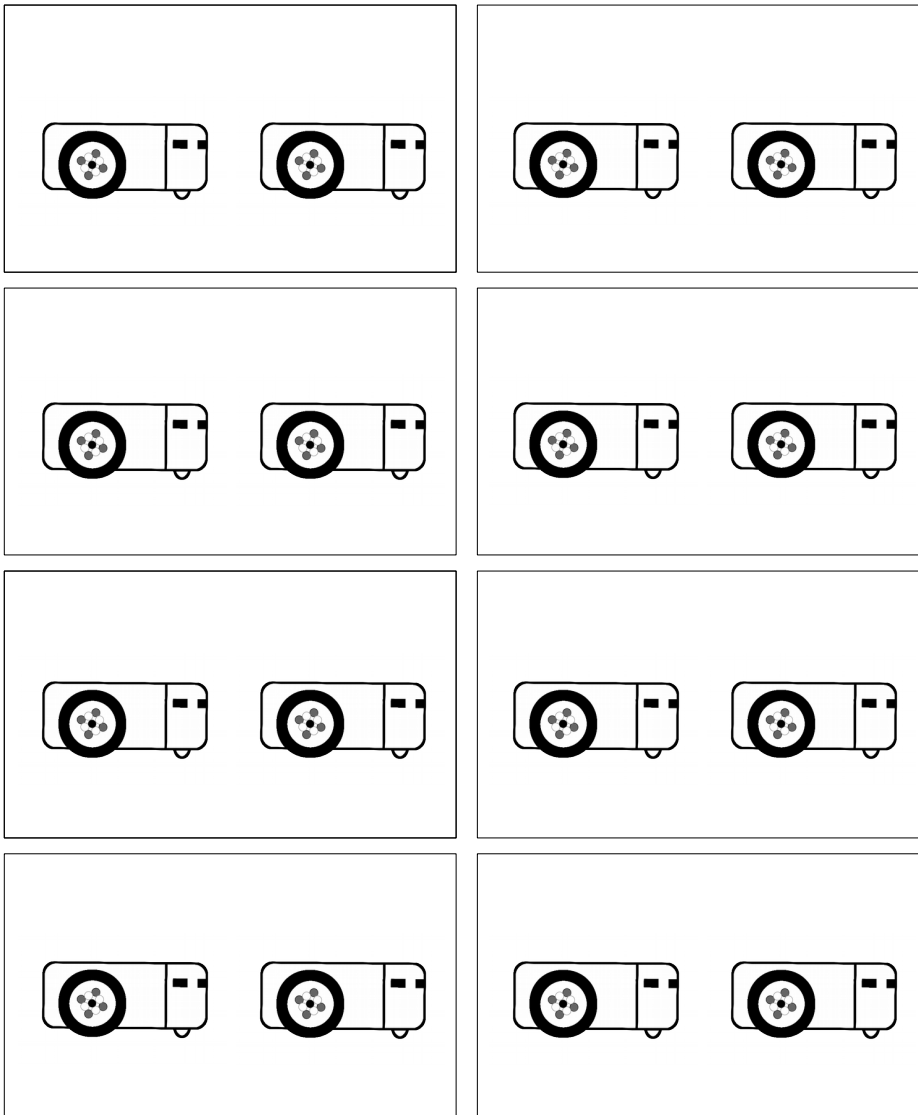
“Duo de Thymio”

Matériel :



Consigne :

- Cherche un moyen pour que deux Thymio se suivent.
Tu peux demander la fiche d'aide si nécessaire
- Colorie sur ta fiche les Thymio comme dans tes expériences.
- Cherche le plus de possibilités.

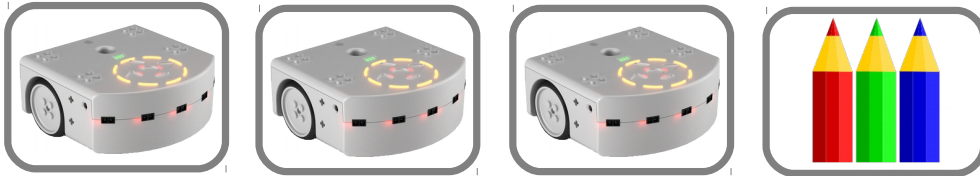




Prénom :

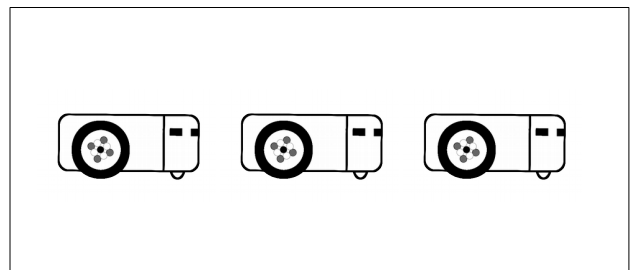
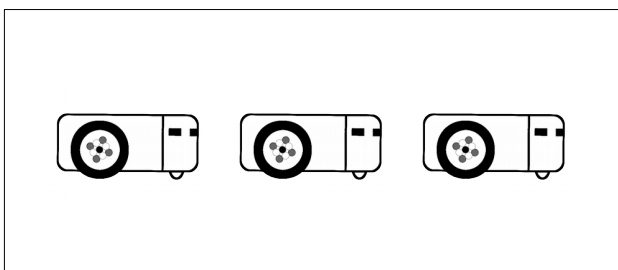
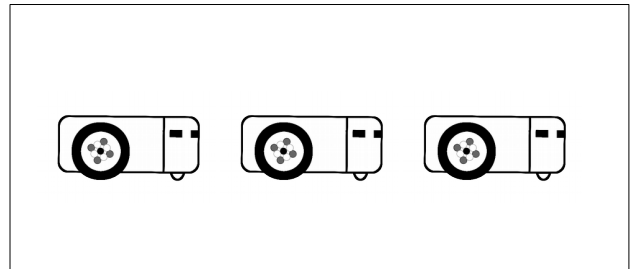
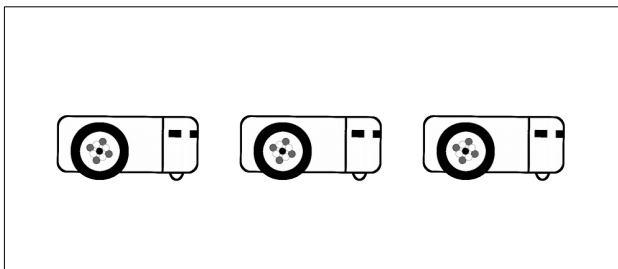
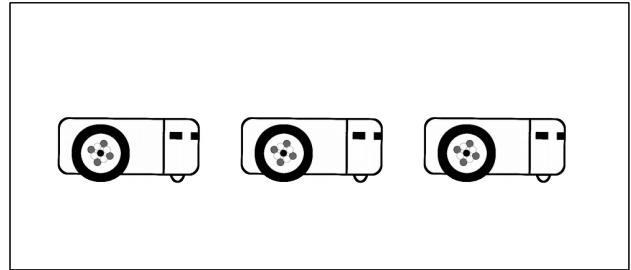
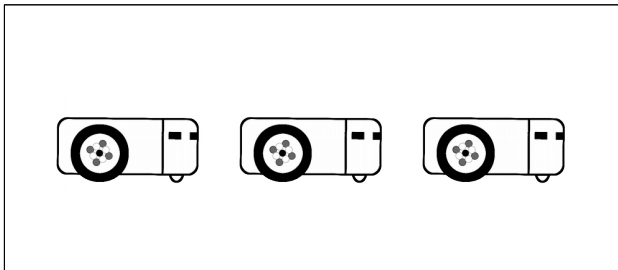
"Trio de Thymio"

Matériel :



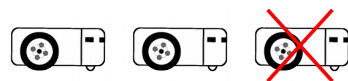
Consigne :

- Cherche un moyen pour que trois Thymio se suivent.
- Colorie sur ta fiche les Thymio comme dans tes expériences.
- Cherche le plus de possibilités.

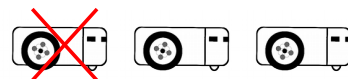


Note toutes les possibilités.

• Quel programme ne peut pas être en premier ?



• Quel programme ne peut pas être en dernier ?



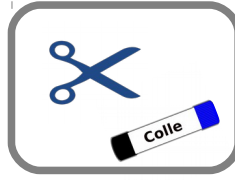
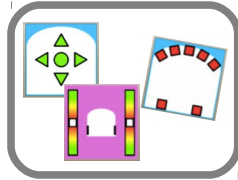
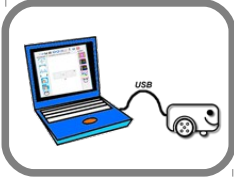




Prénom :

“Prends les commandes 1”

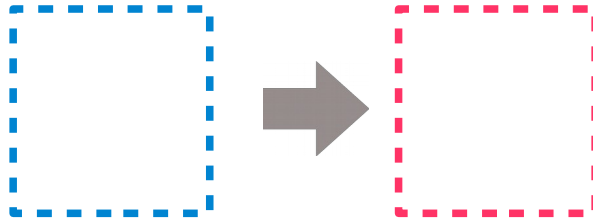
Matériel :



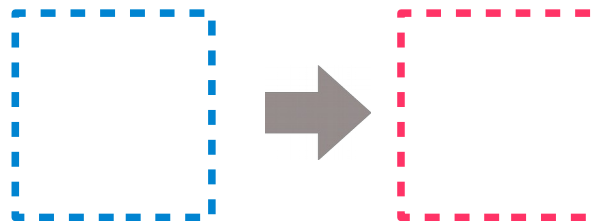
Consigne :

- Prépare ta programmation en collant les pictogrammes nécessaires à réaliser le défi.
- Compare ton travail avec celui de ton camarade.
- Connecte le robot à l'ordinateur et reproduis le même schéma dans le programme Thymio VPL.
- Vérifie ta programmation en utilisant Thymio en comportement blanc.
- D'abord, un par un, puis les trois à la fois.

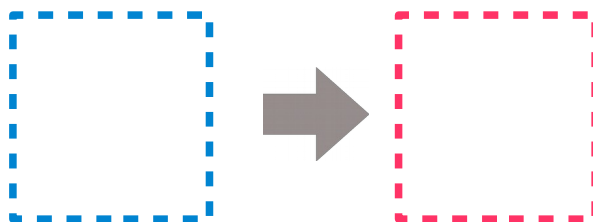
“Si tu appuies sur la flèche avant, alors le robot devient bleu”



“Si tu caches les capteurs inférieurs du robot, alors il joue une mélodie”



“Si tu mets tes mains derrière le robot, alors il devient rouge”

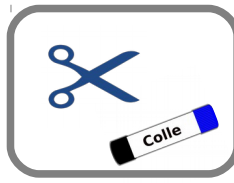
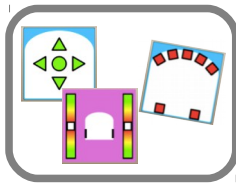
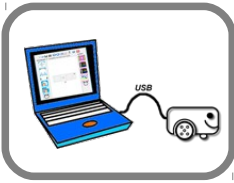




Prénom :

“Prends les commandes 2”

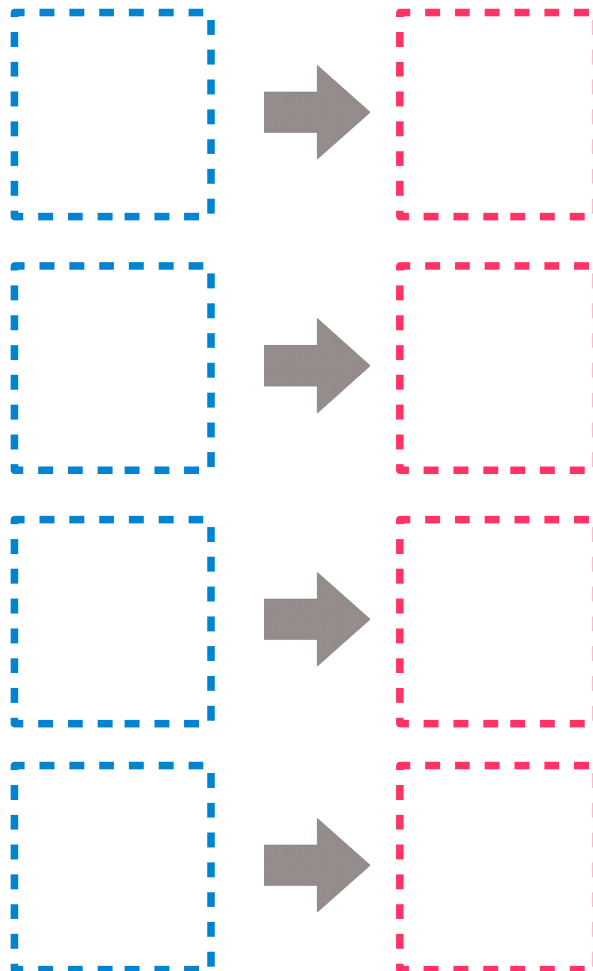
Matériel :



Consigne :

- Prépare ta programmation en collant les pictogrammes nécessaires à réaliser le défi.
- Compare ton travail avec celui de ton camarade.
- Connecte le robot à l'ordinateur et reproduis le même schéma dans le programme Thymio VPL.
- Vérifie ta programmation en utilisant Thymio en comportement blanc.

“Programme Thymio pour qu’il change de couleur quand on appuie sur les boutons *flèche*”

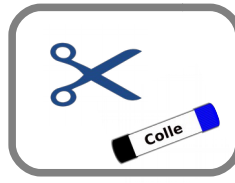
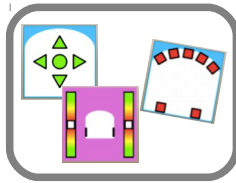
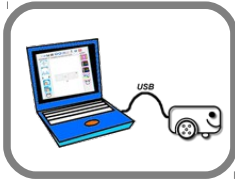




Prénom :

“Prends les commandes 3”

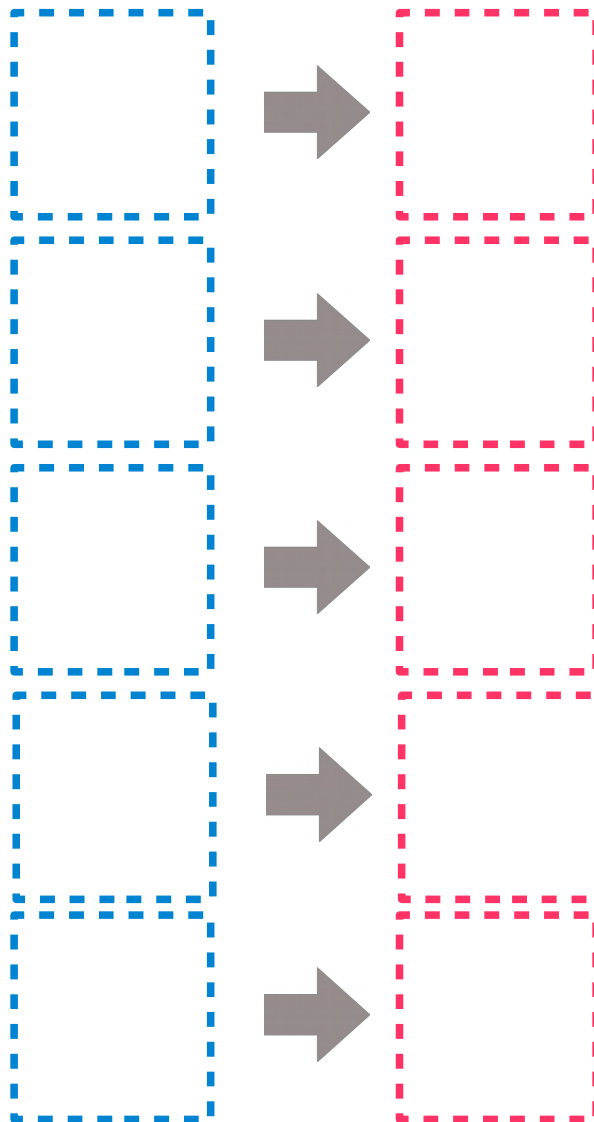
Matériel :



Consigne :

- Prépare ta programmation en collant les pictogrammes nécessaires à réaliser le défi.
- Compare ton travail avec celui de ton camarade.
- Connecte le robot à l'ordinateur et reproduis le même schéma dans le programme Thymio VPL.
- Vérifie ta programmation en utilisant Thymio en comportement blanc.

“Programme Thymio pour qu’il joue une note différente quand on active chaque capteur avant”

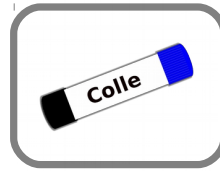
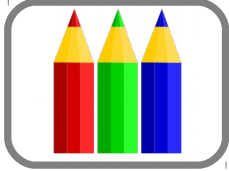




Prénom :

“Déguise Thymio”

Matériel :



Consigne :

- Découpe la coque avec précision.
- Colorie-la et décore-la en pensant au résultat final.
- Plie et colle ta coque.
- Essaie d'utiliser Thymio déguisé de ta coque.
- Fais un dessin ou prends une photo du résultat final.

