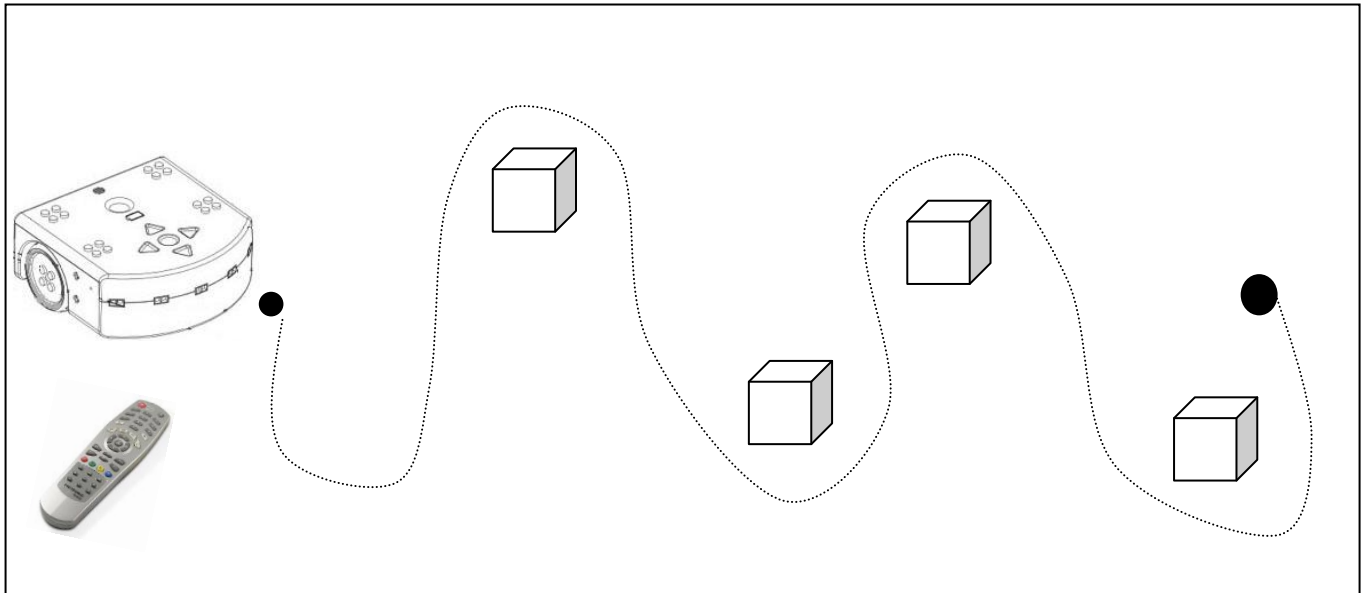


Défi n° 9

Construis un parcours avec des obstacles.

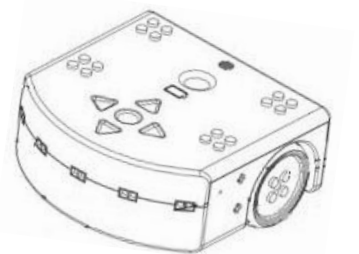
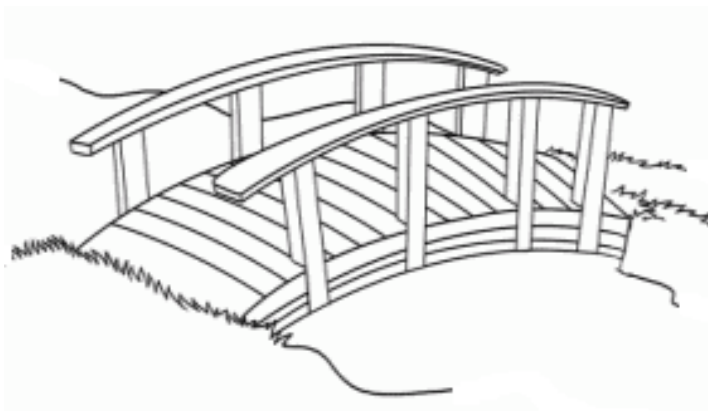
Utilise la télécommande pour que Thymio aille d'un point de départ à une arrivée en évitant les obstacles.



Défi n° 10

Thymio doit traverser un pont.

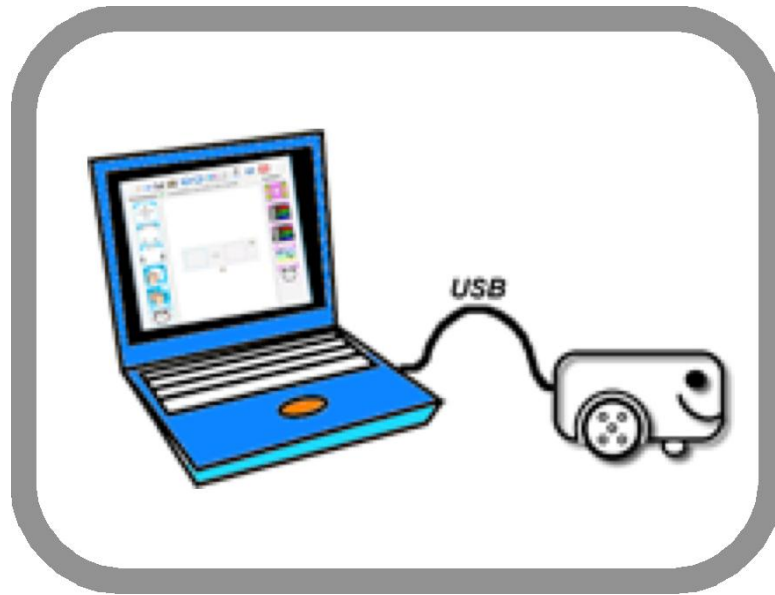
Cherche comment lui faire traverser le pont sans qu'il tombe.



Défi n° 11

Prends les commandes 1

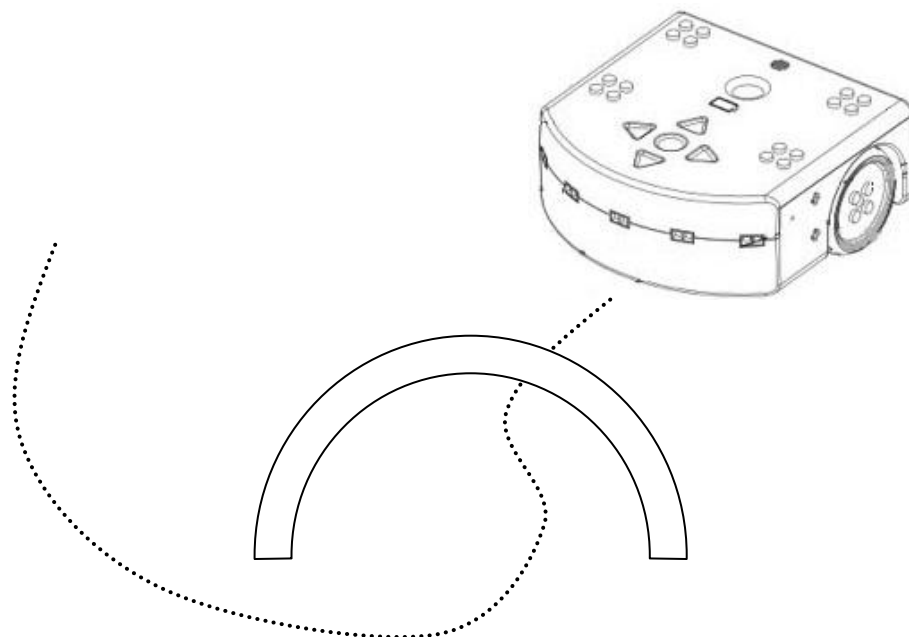
Installe-toi à l'ordinateur et entraîne-toi à programmer Thymio.



Défi n° 12

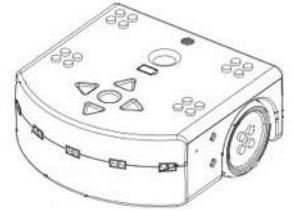
Construis un tunnel.

Trouve comment faire pour que Thymio traverse le tunnel.



Défi n° 13

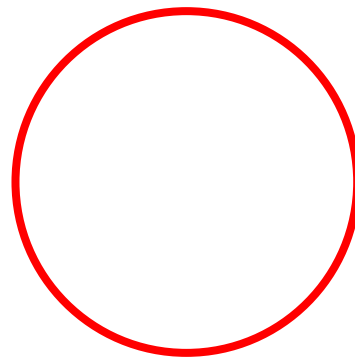
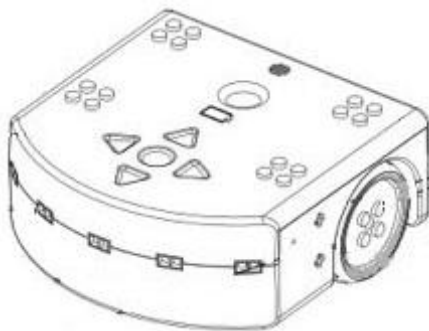
Fabrique un circuit pour que Thymio se promène sans s'arrêter. Commence avec 1 pièce, 2 pièces, 3 pièces, etc. Dessine à chaque fois ton parcours.



Défi n° 14

Essaie de faire dessiner un cercle à Thymio.

Trouve comment faire des cercles de différentes tailles.



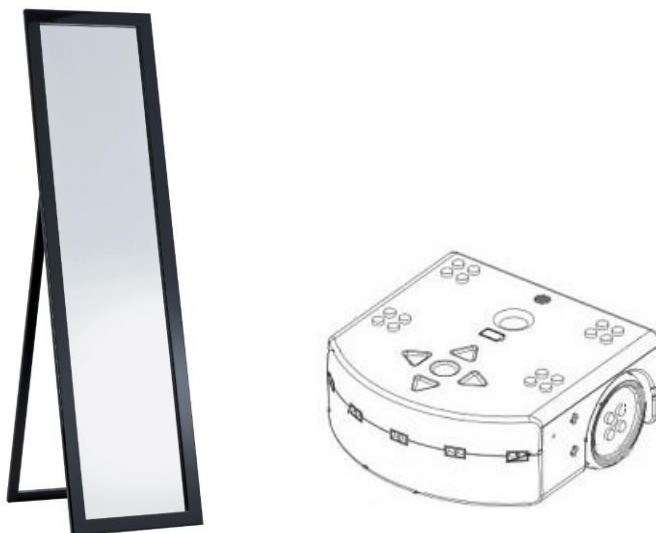
Défi n° 15

Que se passe-t-il quand Thymio roule sur des sols de couleurs différentes ? Teste les divers modes avec le matériel à ta disposition (carton noir, blanc, et autres couleurs).



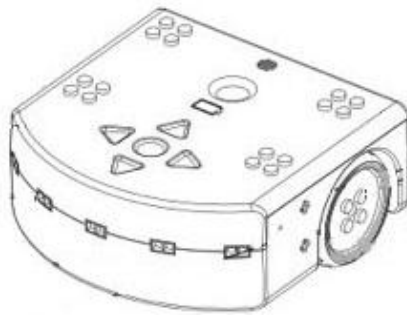
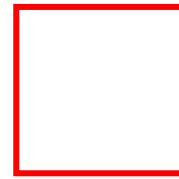
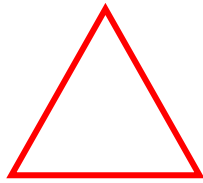
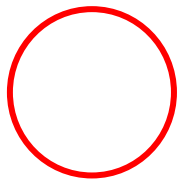
Défi n° 16

Que se passe-t-il lorsque tu tiens un miroir devant Thymio ? Et du carton noir ? Teste les divers modes avec le matériel à ta disposition (miroir, carton ondulé, plastique, carton noir)



Défi n° 17

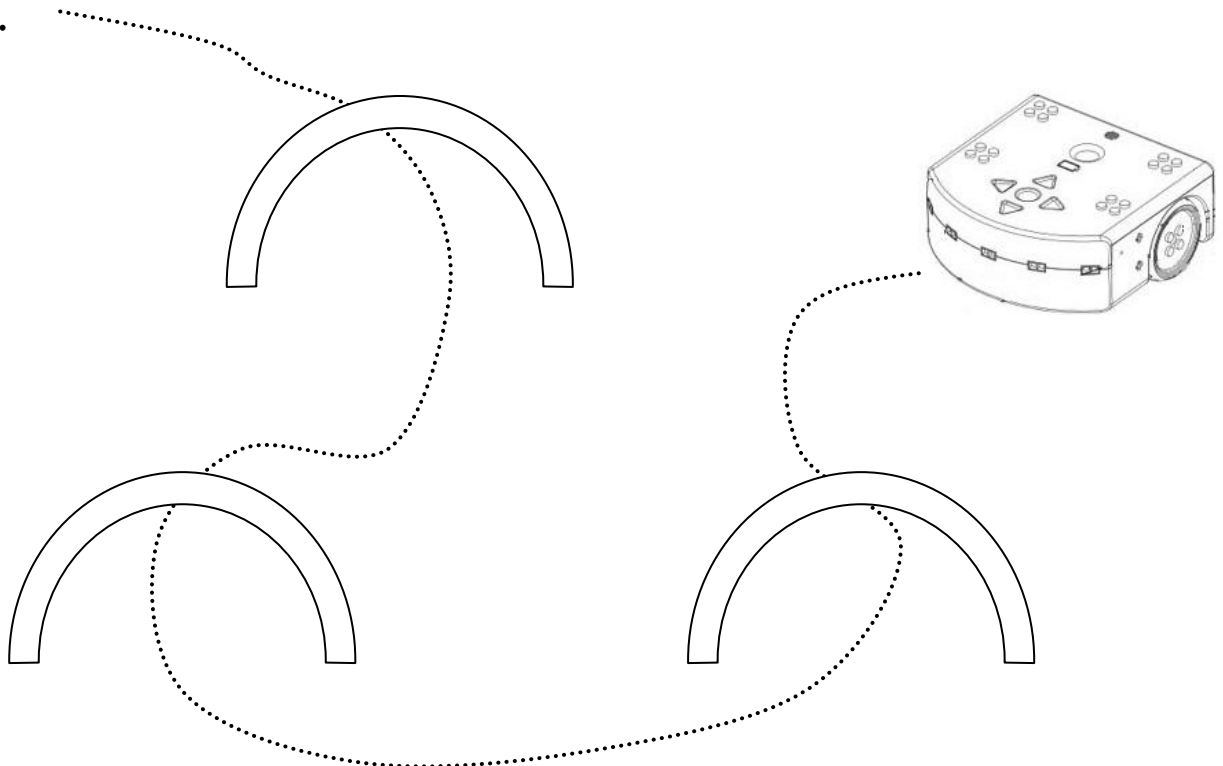
Essaie de faire dessiner des formes à Thymio.



Défi n° 18

Construis 3 tunnels.

Prépare un parcours pour que Thymio traverse les trois tunnels tout seul.



Défi n° 19

Déguiser Thymio !

Découpe le gabarit avec précision. Décore-le et colorie-le pour lui fabriquer un déguisement.

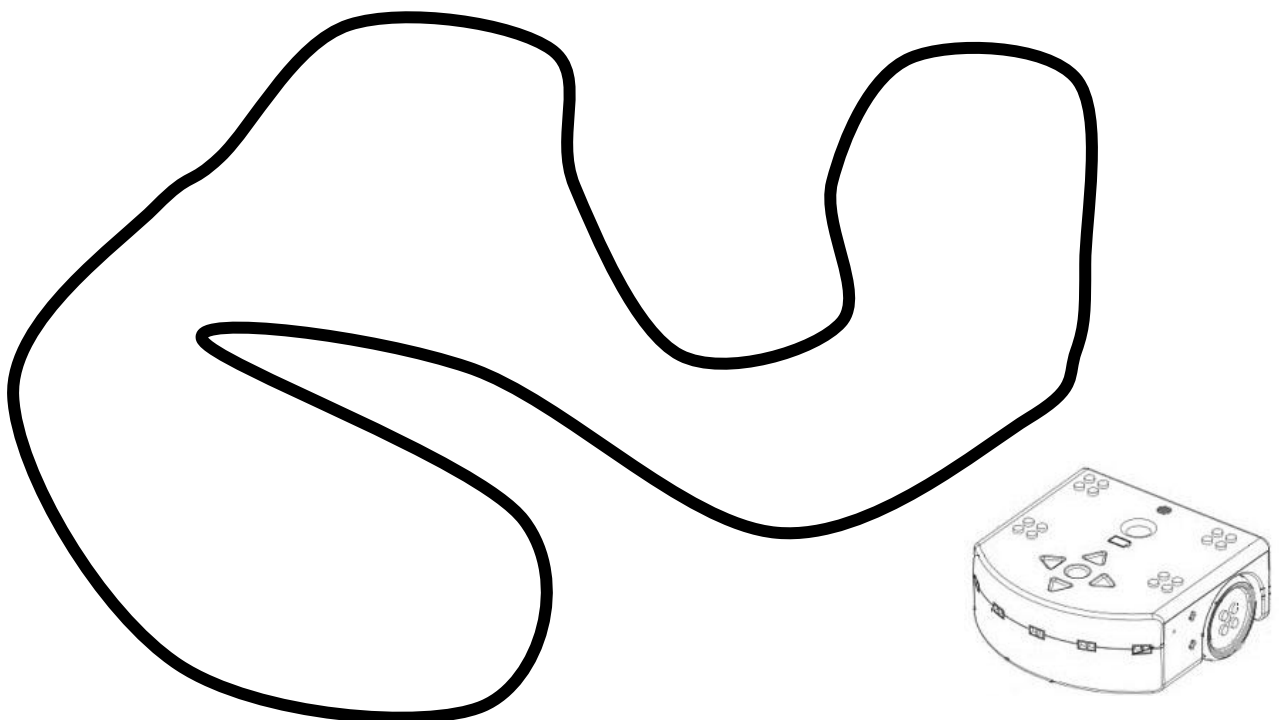
Plie puis colle ton gabarit avant d'habiller Thymio.



Défi n° 20

Dessine un circuit pour Thymio.

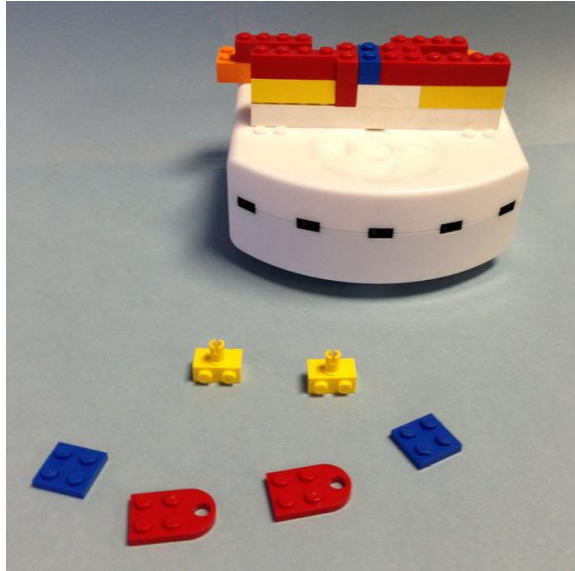
Teste différents outils : crayons, peinture, feutres, marker, etc....



Défi n° 21

Des legos !

Avec des legos, transforme Thymio. Tu peux le transformer en animal ou en véhicule .



Défi n° 22

Prends les commandes 2

Installe-toi à l'ordinateur et essaie de réaliser quelques programmes proposés.

