

01

THE CALLIGRAPHIST

LE CALLIGRAPHE



EASY

CHALLENGE



felt pen | sheet of paper



Put a large sheet of paper on the table or the floor, and place a felt-tip pen into the pen hole of Thymio. Now, try to get Thymio to write your name using the remote control to guide the robot.



stylo | feuille de papier



Pose une grande feuille sur la table ou sur le sol, prends un stylo et place-le dans le trou de Thymio. Maintenant, essaie d'écrire ton nom en guidant ton robot avec sa télécommande.



thymio

THE CALLIGRAPHIST

LE CALLIGRAPHE



You have to choose the obedient behaviour (purple) to control Thymio with the remote. Sometimes, you will need to go over the same spot twice.



Tu dois choisir le comportement obéissant (violet) pour pouvoir contrôler le robot avec la télécommande. Quelques fois, il faudra passer deux fois sur les mêmes traits.



02

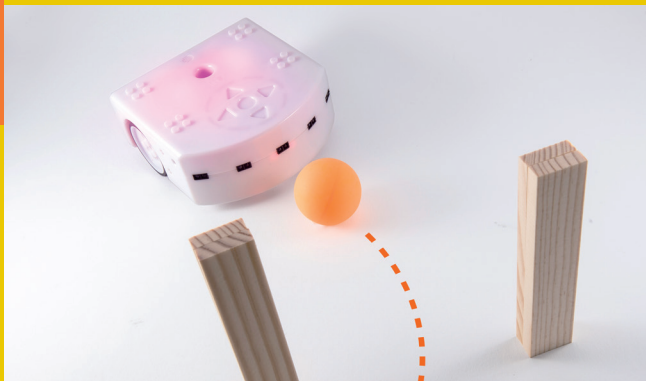
PENALTY KICK

TIR AU BUT



EASY

CHALLENGE



2 obstacles | small ball



Create a goal with two obstacles.
Try to score a goal by guiding Thymio with the remote control to kick a ball into the goal.



2 obstacles | petite balle



Crée un but avec deux obstacles et avec une balle essaie de marquer un goal en guidant Thymio avec la télécommande.



thymio

PENALTY KICK

TIR AU BUT



You have to choose the obedient behaviour (purple) to be able to control Thymio with the remote control. You can try to do this challenge using other behaviours without the remote control. Which behaviour works best in your opinion?



SOLUTION

*Tu dois choisir le comportement obéissant (violet) pour pouvoir contrôler le robot avec la télécommande. Tu peux aussi faire le défi sans la télécommande en utilisant les autres comportements.
Lequel est le plus pratique pour toi?*



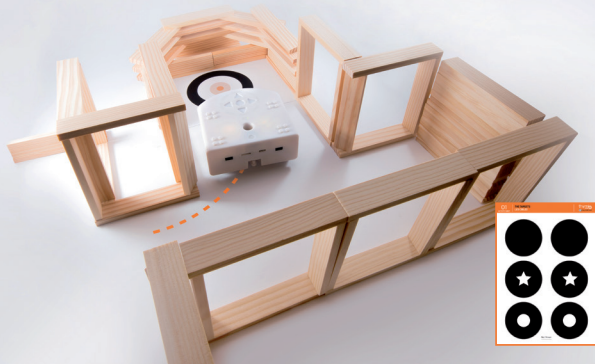
03

THE ADVENTURER L'AVENTURIER



EASY

CHALLENGE



targets- activity sheet N°01 | obstacles

Create a maze using obstacles and place a target in the middle. Pick the correct behaviour so that Thymio reaches the target.



cibles - activity sheet N°01 | obstacles

*Crée un labyrinthe avec des obstacles et place une cible au centre.
Cherche le bon comportement pour que Thymio arrive à destination.*



thymio

03

THE ADVENTURER L'AVENTURIER



Thymio avoids obstacles when you use the explorer behaviour (yellow). However, it may not find its way out of every maze. Test its limits!



SOLUTION

Le comportement explorateur (jaune) permet à Thymio de se déplacer en évitant les obstacles. Il n'arrivera pas à sortir de n'importe quel labyrinthe, mets-le à l'épreuve!



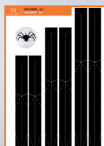
04

THE SPIDER L'ARAIGNÉE



EASY

CHALLENGE



spider - activity sheet N°09-10 | tape | scissors

Transform Thymio into a spider. Equip it with a pen and have it draw some spider webs. Follow the link below to see how to build your spider.



araignée - activity sheet N°09-10 | adhésif | ciseaux

Déguise Thymio en araignée. Équipe-le d'un stylo et amuse-toi à dessiner des toiles d'araignées.



thymio

Go have a look on the link below to see how to build your spider. Suis le lien ci-dessous pour voir comment faire ce bricolage.

www.thymio.org/en:halloweenspider

THE SPIDER

L'ARAIGNÉE



The easiest solution to have Thymio draw spider webs would be to use the friendly behaviour (green) so that it will follow your hand. However, you can make it draw using different behaviours. Try them all!



SOLUTION

Le plus simple sera d'utiliser le comportement amical (vert) car le robot suivra ta main. Mais tu peux faire des dessins avec d'autres comportements. Essaie pour voir !



05

THE WAITER LE SERVEUR



EASY

CHALLENGE



'Thymio Racetrack' | dish | food

Using the "Thymio Racetrack", put a plate on Thymio and create your first robotic waiter. You can also print or create a bigger track to match the size of your table.



'Thymio Racetrack' | assiette | aliments

*Prends la piste Thymio Racetrack et pose une assiette sur Thymio.
Tu peux ainsi créer ton premier buffet robotisé.
Tu peux aussi imprimer ou dessiner une piste plus grande pour l'adapter à la taille de ta table.*



thymio



You have to choose the investigator behaviour (light blue) so that Thymio will follow the track.

Tip: An easy way to create a large track is to use black electrical tape.

It is elastic and allows you to create curves easily.



Tu dois choisir le comportement inspecteur (bleu clair) pour que Thymio suive la ligne.

Astuce: *une façon simple de créer une grande piste est d'acheter de l'adhésif noir d'électricien.*

Il est un peu élastique et te permet de faire plus facilement des virages!





EASY

CHALLENGE



twine | cleaning cloth

Clean your house with Thymio! Bind a cleaning cloth to Thymio's hook using a piece of twine. Try to find the behaviour to make Thymio clean up dust and crumbs.



ficelle | chiffon

Fais faire le ménage à Thymio! Attache un chiffon au crochet de Thymio avec une ficelle et essaie de trouver le meilleur comportement pour qu'il enlève un maximum de poussière et de miettes.



THE CLEANER

LE DOMESTIQUE



The best choice is the explorer behaviour (yellow) since Thymio will move around and avoid obstacles. Does your robot keep getting stuck? Program it and enhance its performance!



Le comportement le plus adapté est l'explorateur (jaune) car le robot évitera les obstacles et tu pourras le laisser naviguer seul. Ton robot reste coincé? Programme-le et tu pourras affiner les réglages afin d'améliorer ses performances!



07

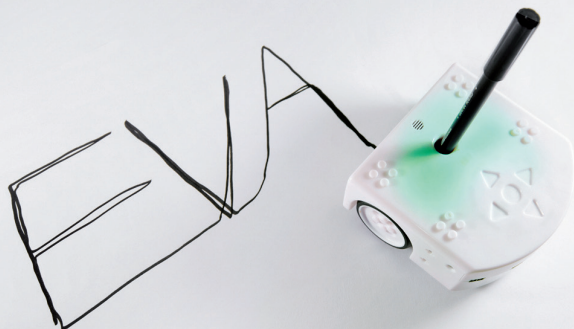
THE COPYIST

LE COPISTE



MEDIUM

CHALLENGE



felt pen | sheet of paper

Try to write your initials by guiding Thymio with your hands. Use a large sheet of paper to make this action simpler.



stylo | feuille de papier

Essaie d'écrire tes initiales en guidant Thymio avec tes mains. Prends une grande feuille de papier afin que ce soit plus simple.



thymio



You have to choose the friendly behaviour (green) so that Thymio will follow your hand. For better control of the robot, use your whole hand, not just a finger. Note that sometimes you will have to retrace your path.

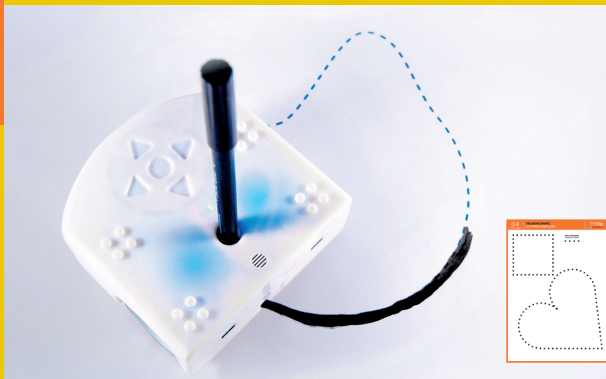


*Tu dois choisir le comportement amical (vert).
On te conseille de mettre toute ta main
devant le robot et pas juste un doigt,
tu le contrôleras plus facilement.
Parfois, tu seras obligé de revenir sur tes pas.*





MEDIUM



dashed shapes - activity sheet N°04 | felt pen

Draw on the dashed shapes with Thymio. Equip the robot with a pen and guide it by clapping your hands. Practice on a big sheet of paper so that you have enough space.



formes en pointillés - activity sheet N°04 | stylo

Redessine les formes pointillées en équipant Thymio d'un stylo et guide-le en tapant dans tes mains. Entraîne-toi avant sur une feuille blanche. N'hésite pas à prendre une grande feuille afin d'avoir suffisamment de place.



THE ATTENTIVE PRINTER L'IMPRIMEUR À L'ÉCOUTE



You have to choose the attentive behaviour (dark blue). If you clap once, Thymio will go forward or turn. If you clap twice, it will stop or go. If you clap three times, it will draw a curve.

Tip: If you tap Thymio with your fingernail, it will hear the sound even better.



SOLUTION

Tu dois choisir le comportement attentif (bleu foncé). En tapant une fois dans tes mains Thymio avancera droit ou tournera sur place. Deux fois, il démarrera ou s'arrêtera. Trois fois et il fera un arc de cercle.

Astuce: en tapant sur Thymio avec ton ongle, il entendra encore mieux le bruit.



09

THE MOONWALKER À L'ENVERS



MEDIUM

CHALLENGE



targets- activity sheet N°01 | obstacles

Create a maze with some obstacles and put a target in the centre. Your goal is to have Thymio avoid the obstacles while travelling backwards to reach the target.



cibles - activity sheet N°01 | obstacles

Crée un labyrinthe avec des obstacles et place une cible au centre. Ton but est de contourner les obstacles en marche arrière et d'arriver jusqu'à la cible.



thymio

THE MOONWALKER

À L'ENVERS



The fearful behaviour (red) means that the robot will use the front and back sensors to avoid objects. Use the fearful behaviour and drive Thymio with your hand. You can also use the obedient behaviour (purple) with the remote control to travel backwards, or you can activate the explorer behaviour (yellow) and press the back arrow a few times, which will cause Thymio to slow down and eventually go backwards!



SOLUTION

Dans son comportement peureux (rouge), le robot utilise les capteurs avant et arrière pour éviter les obstacles! Utilise-le pour guider Thymio avec ta main. Tu peux aussi utiliser le comportement obéissant (violet) avec la télécommande pour aller à l'envers ou activer le comportement explorateur (jaune) et appuyer plusieurs fois sur la flèche arrière. Thymio va ralentir et finira par se déplacer à reculons!



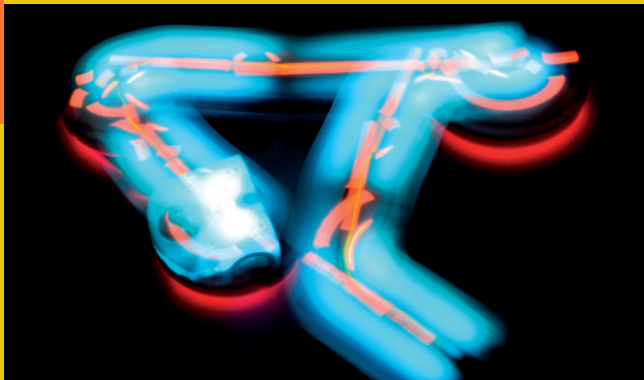
THE LIGHT PAINTER

LE PEINTRE DE LUMIÈRE



MEDIUM

CHALLENGE



'Thymio Racetrack' | camera

Use the "Thymio Racetrack" or create a new track for Thymio. Have Thymio run along the track after you have turned the lights off and closed the curtains. Take a long exposure photograph to produce a light painting.



'Thymio Racetrack' | appareil photo

Prends la piste Thymio Racetrack ou crée une nouvelle piste et pose Thymio dessus. Éteins toutes les lumières, ferme les rideaux et prends une photo longue exposition pour faire des dessins de lumière.



THE LIGHT PAINTER

LE PEINTRE DE LUMIÈRE



You have to choose the investigator behaviour (light blue) so that Thymio will follow the track. You can do any type of drawing with Thymio as long as you have created a track. Another possibility is to drive the robot in its obedient behaviour (purple) with the remote control.



SOLUTION

Tu dois choisir le comportement inspecteur (bleu clair) pour que Thymio suive la ligne. Tu peux faire n'importe quel dessin avec Thymio, il suffit de créer une piste. Une autre possibilité est de le piloter avec la télécommande avec son comportement obéissant (violet).



01

THE WATCHDOG

LE CHIEN DE GARDE



EASY

CHALLENGE



dog - activity sheet N°06 | tape | scissors

Program Thymio and transform it into a watchdog. It has to make noise when it sees something in front of it.

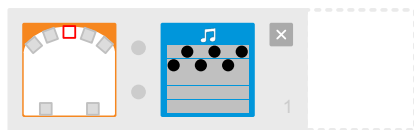


chien - activity sheet N°06 | adhésif | ciseaux

Programme Thymio pour qu'il se transforme en chien de garde et qu'il fasse du bruit dès qu'il voit quelque chose s'approcher de lui.



thymio



The sensor squares can be grey so that Thymio doesn't take them into account, white so that Thymio reacts when it detects something or black so that Thymio reacts when there is nothing in front of it. In this case, the front sensor should be white so that Thymio reacts as soon as it sees something in front of it.

Note: Be careful because if you select all the sensors in white, it means that Thymio has to see something with all the sensors at the same time to react. You can choose the pitch and length of the music notes by clicking on them.



*Les carrés des capteurs peuvent être **gris** (Thymio ne les prend pas en compte), **blancs** (Thymio réagit dès qu'il voit quelque chose) ou **noirs** (Thymio réagit lorsqu'il n'y a rien devant). En l'occurrence, tu dois choisir le capteur de devant en blanc comme cela Thymio réagira dès qu'il voit quelque chose. **Attention**, si tu choisis tous les capteurs en blanc, cela signifie que Thymio doit voir quelque chose avec tous les capteurs en même temps. Tu peux choisir la hauteur et la durée des notes en cliquant dessus avec ta souris.*





EASY



obstacles to build a maze

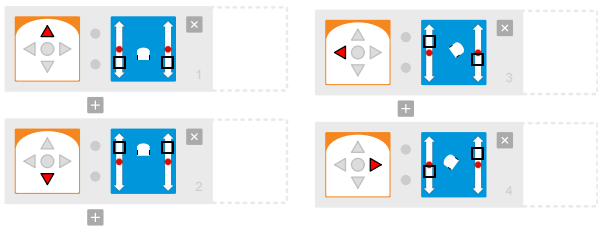
Program Thymio to make it follow your orders ... backwards! When you press «forward», it goes backward, while the «left button» makes the robot go to the right and so on. Program it to make it stop when you press the central button. Build a maze and try to have Thymio escape without hitting the walls! Challenge your friends to see if they can get Thymio to escape.



obstacles pour construire un labyrinthe

Fais en sorte que Thymio t'obéisse, mais à l'envers! Appuie sur «avant», il recule; appuie sur «gauche», il va à droite, etc. Fais-le s'arrêter si tu appuies sur le bouton central. Construis un labyrinthe avec des obstacles et essaie de le faire sortir sans rien toucher! Lance le défi à tes proches.





If you set both motors to the same speed, Thymio will go straight either forward or backward. If the speeds are different, the robot will turn.

Tip: In advanced VPL, you will be able to control Thymio with the remote control!



Si tu mets la même vitesse aux deux moteurs, il avancera ou reculera tout droit. Si les vitesses sont différentes, il tournera.

Astuce: en mode VPL avancé, tu pourras faire pareil avec la télécommande!





EASY

CHALLENGE



'Thymio Racetrack'

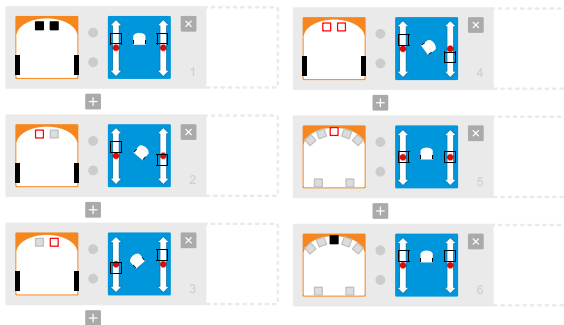
Use the “Thymio Racetrack” and program Thymio to follow the large black trail (do not use the investigator mode). Make it stop when it sees an obstacle in front of it, and to continue its journey when the track is clear. Test your program by putting obstacles in front of Thymio.



'Thymio Racetrack'

Prends la piste “Thymio Racetrack” et programme Thymio pour qu’il suive la ligne noire large. Il faut qu’il s’arrête s’il voit un obstacle devant lui et qu’il redémarre dès que la voie est libre. Teste ton programme en mettant des obstacles sur la route.





The first four lines tell Thymio to follow the track. Then, we tell it to stop when it sees something in front of it, and to start moving when the track is clear. Without line 6, it would not move again because it wouldn't know when it could move.



Les quatre premières lignes permettent à Thymio de suivre la piste. Ensuite, on lui dit de s'arrêter lorsqu'il voit quelque chose devant lui et de redémarrer si la voie est libre. Sans la ligne 6, il ne redémarrerait pas. Il ne saurait simplement pas quand il peut repartir.





EASY



chameleon - activity sheet N°07 | tape | scissors

Thymio has seven horizontal proximity sensors: five in front and two behind. Make it light up in different colours when it senses something near. Be careful! You must assign a different colour for each sensor.



caméléon - activity sheet N°07 | adhésif | ciseaux

*Thymio possède 7 capteurs de proximité horizontaux: 5 devant, 2 derrière.
Fais-le s'allumer de différentes couleurs lorsqu'il voit quelque chose autour de lui.
Attention! Chaque capteur doit être associé à une couleur.*





You have to assign one colour per sensor. Since there are seven sensors, there will be seven lines! The choice of the colours is yours. Did you notice the two colour blocks? One controls the top light, while the other controls the bottom light.



Tu dois attribuer une couleur pour chaque capteur. Comme il y a 7 capteurs, tu dois créer 7 lignes. Le choix des couleurs est libre. Tu as remarqué les deux blocs de couleurs? L'un contrôle la lumière au-dessus de Thymio, l'autre au-dessous.



05

THE PIANO LE MÉLOMANE



EASY

CHALLENGE



your favourite song

Thanks to the five proximity sensors that Thymio has at the front, you can transform it into a piano. Associate every front sensor with a sound or a melody. Place Thymio on its back and play a tune by moving your fingers in front of the sensors.

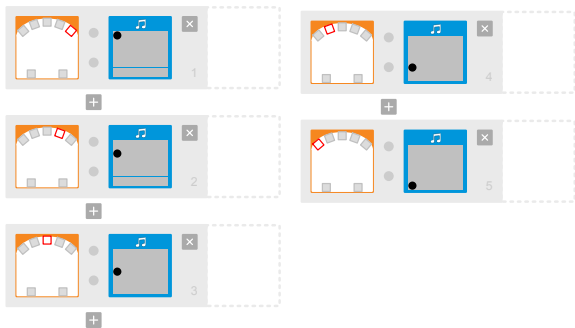


ta chanson préférée

Grâce aux 5 capteurs à l'avant de Thymio, transforme-le en piano. Associe chaque capteur avant avec un son ou une mélodie. Pose Thymio sur l'arrière et joue du piano en passant tes doigts sur les capteurs.



thymio



In this case, we associated one note per sensor, although you can add more! Don't hesitate to add more action blocks, such as different colours, to each sensor.



Dans ce cas, nous n'avons associé qu'une note par capteur, mais tu peux en mettre plus! N'hésite pas à rajouter d'autres blocs d'action, comme par exemple une couleur différente pour chaque note.





EASY

CHALLENGE



'Thymio Racetrack'

Program Thymio so that you can drive it using its buttons and make it follow the white track of the "Thymio Racetrack" without touching the black trail. If Thymio crosses the black lines, your program should make the robot stop, turn red and scream. Challenge your family and friends to a race!



'Thymio Racetrack'

Programme Thymio pour que tu puisses le guider avec ses boutons afin de lui faire descendre la piste blanche du «Thymio Racetrack» sans toucher les bandes noires. S'il touche une bande noire, ton programme devra faire en sorte que Thymio s'arrête, devienne rouge et crie. Fais la course avec tes proches!





If you program one line for the left ground sensor and one for the right, Thymio will react if it senses something on the left or on the right. With only one block and two black sensors, Thymio should completely cross the black line before lighting up and making noise!



En programmant une ligne pour le capteur de sol gauche et une pour le droit, Thymio réagira s'il voit la piste noire à gauche ou à droite. Avec un seul bloc et les deux capteurs noirs, Thymio devra se mettre complètement sur la ligne noire avant de s'allumer et de faire du bruit!





EASY

CHALLENGE



several obstacles

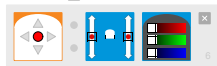
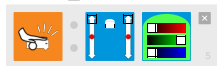
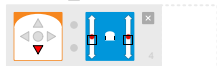
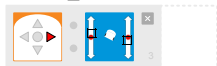
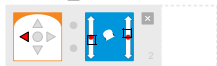
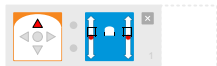
Create a structure using blocks. Place Thymio at a good range from the structure. Program Thymio to change its orientation with its buttons and make it move forward quickly by tapping it. Your goal is to have Thymio tear the structure down!



plusieurs obstacles

Crée une structure avec des obstacles et place Thymio à bonne distance. Programme-le pour que tu puisses avoir le temps de viser avec les boutons et le lancer lui donnant une tape! Ton but: faire tomber la structure!





You can change the tap detection for a sound detection. However, while driving, the motors will make noise, which could trigger the event, making Thymio harder to stop!



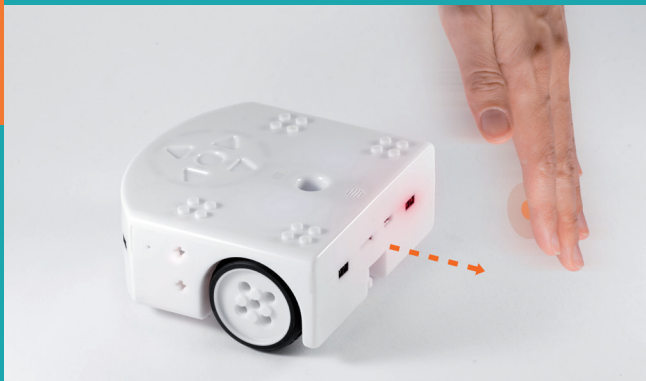
Tu peux changer la détection de choc par une détection de son, mais en avançant, les moteurs de Thymio feront du bruit ce qui déclenchera l'événement, il sera ainsi plus compliqué de l'arrêter!





MEDIUM

CHALLENGE



your hand

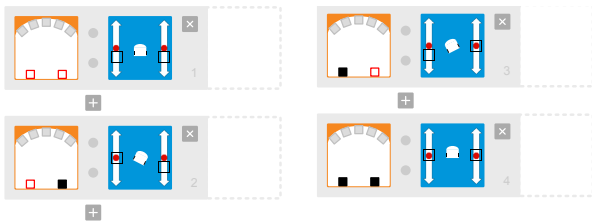
Remember the friendly behaviour (green)? It could be used so that Thymio would follow your hand. Now it's your turn to program Thymio so that it follows you using its back sensors.



ta main

Tu te souviens du comportement amical (vert)? Il peut suivre ta main. Maintenant, c'est à toi de le programmer pour que Thymio te suive, mais avec ses capteurs arrière.





Thymio moves backwards when its two back sensors sense your hand. It turns left if it sees you move to the left and turns right when you move to the right. It stops when it sees nothing. Move the squares on the motor block and look at the animation to see the movement of Thymio.



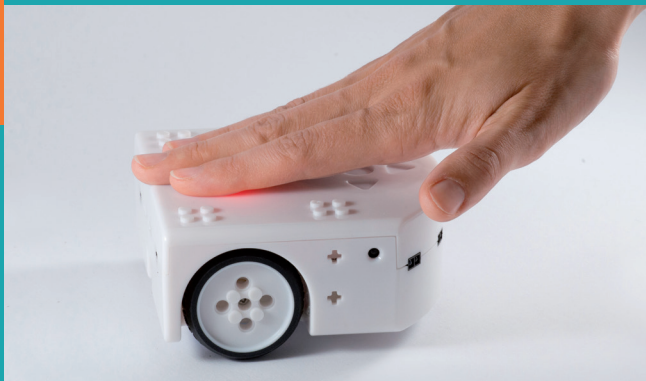
Thymio recule lorsque ses deux capteurs arrière voient ta main. Il tourne à gauche s'il ne te voit qu'à gauche et inversement à droite. Il s'arrête lorsqu'il ne voit plus rien. Déplace les carrés du bloc moteur et regarde l'animation qui te montre le mouvement de Thymio.





EASY

CHALLENGE



quiz

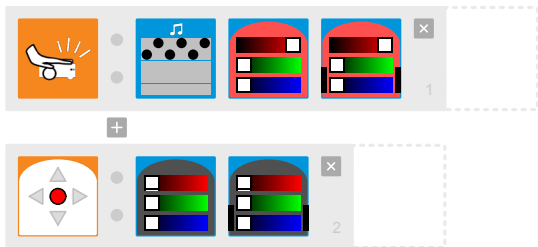
Transform Thymio into a buzzer and use it in a quiz game with your parents and friends! Program it to turn its lights on and to play a melody when you hit it. Be careful! You have to find a solution to return to its original state between questions.



quiz

Transforme Thymio en buzzer et utilise-le dans un quiz avec tes proches! Programme Thymio pour qu'il s'allume et joue une mélodie dès qu'il reçoit une tape. Attention! Tu dois trouver une solution pour le faire revenir dans son état initial.





If you play in teams, program Thymio to use different melodies and colours to know who buzzed in first! It's not the one who hits Thymio the hardest who will win, but the one who answers the quickest. Make sure that you do not hit Thymio too hard.



Si vous jouez en équipes, fais varier la mélodie et les couleurs pour mieux visualiser quelle équipe a buzzé en premier! Ce n'est pas celui qui tape le plus fort qui gagne, mais le plus rapide: il est inutile de taper ce pauvre Thymio de toutes ses forces.





ADVANCED

CHALLENGE



morse code - activity sheet N°08

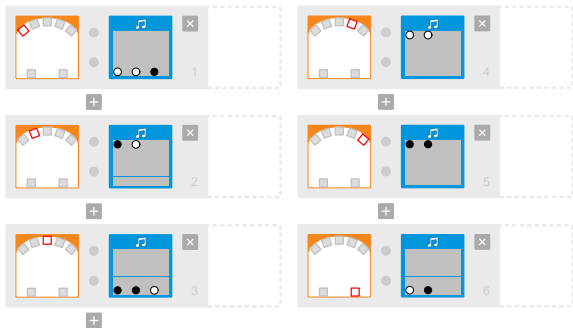
Use Thymio for Morse code! Associate each sensor to one letter, so that Thymio plays the letter's code when you place your finger in front of the sensor. Do that for each letter of "Thymio" and make your family and friends guess the message.



code morse - activity sheet N°08

Utilise Thymio pour faire deviner des mots en utilisant un code Morse simplifié. Associe un capteur à une lettre pour que Thymio la joue quand tu mets ton doigt devant. Fais ça pour toutes les lettres de «Thymio» et essaie de faire deviner le mot à tes proches.





Here is how we coded the word “Thymio”. You have to pass your finger on each sensor in the correct order to hear the entire sequence. Try to program Thymio to provide Morse code for other words.



Voilà comment nous avons codé le mot «Thymio». Il te suffit ensuite de passer ton doigt sur les capteurs les uns après les autres dans l'ordre pour entendre toute la séquence. Essaie avec d'autres mots.



01

THE CRASH PREVENTING SYSTEM

LE FREINAGE EN DOUCEUR



EASY

CHALLENGE



obstacles - activity sheet N°02-03 | tape | scissors

Place Thymio far away from an obstacle. Program it to move forward at full speed when it sees nothing and to slow down as soon as it sees an obstacle. Make sure that Thymio comes to a complete stop before it hits the wall!

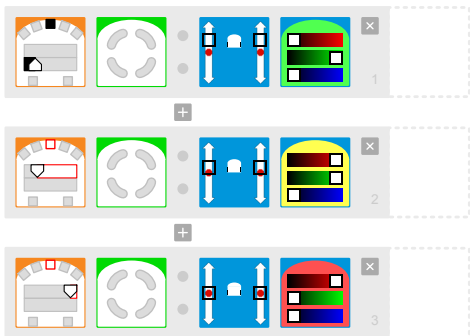


obstacles - activity sheet N°02-03 | adhésif | ciseaux

Place Thymio assez loin de l'obstacle. Programme-le pour qu'il avance vite tant qu'il ne voit rien et qu'il ralentisse dès qu'il aperçoit l'obstacle. Bien entendu, il faut que Thymio s'arrête complètement avant de toucher le mur!



thymio



With the advanced mode, you can control the sensitivity of the proximity sensors. Thus, you can program Thymio to react when it sees something close or far away.



Avec le mode avancé, tu peux contrôler la sensibilité des capteurs de proximité. Tu peux alors faire réagir Thymio quand il voit quelque chose au loin ou proche de lui.





EASY



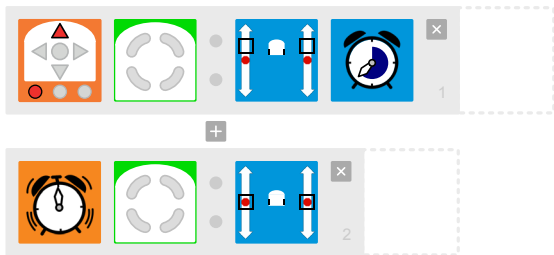
the target - activity sheet N°05

Place Thymio 40 cm away from the dartboard target. Program the robot to move for a certain amount of time when you press the forward button, so that it stops as close to the centre as possible.

*la cible - activity sheet N°05*

Place Thymio à 40 cm de la cible de fléchettes et programme-le pour qu'il avance et s'arrête au plus près du centre lorsque tu appuies sur le bouton avant.





When you press forward, Thymio moves for two and a half seconds. When the time is up, it stops. Adjust the speed and time so that Thymio hits the target! Check to see where it stopped by placing a pen in the pen hole of Thymio.



Ici, dès que tu appuies sur le bouton avant, Thymio avance et compte 2 secondes et demi. Lorsque le compte à rebours arrive à zéro, Thymio s'arrête. Ajuste la vitesse et le temps pour toucher le centre! Regarde où il s'est arrêté en plaçant un stylo dans le trou de Thymio.



03

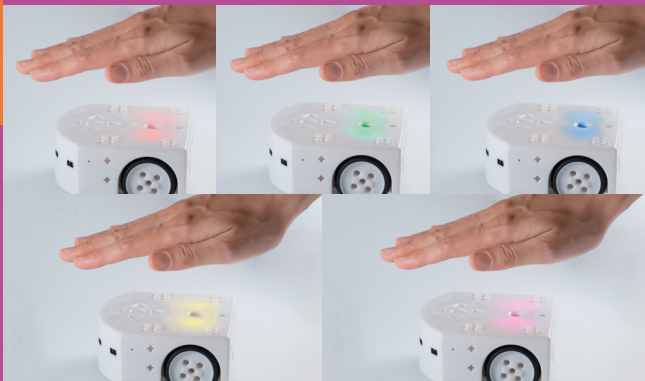
THE FIVE-COLOUR BUTTON

LE BOUTON AUX CINQ COULEURS



MEDIUM

CHALLENGE



your hand

Make Thymio change its colour with the touch of a single button. It should go from red to green, to blue, to yellow, to purple and to red again.

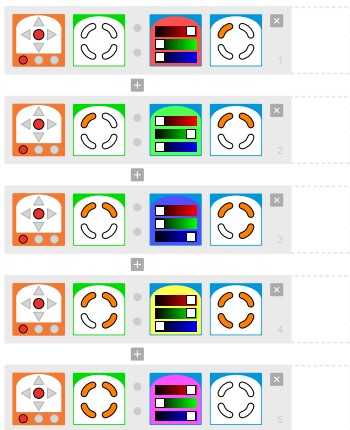


ta main

Fais changer Thymio de couleur pour qu'il passe du rouge au vert, puis au bleu, puis au jaune, puis au violet et à nouveau au rouge, avec un seul bouton.



thymio



The states allow you to perform different things with the same event, which in this case, is the same button. The green state block defines the state in which the robot can perform the corresponding actions; it's a condition. The blue state block defines the new state after the event; it's an action.



Les états permettent de faire des choses différentes avec le même événement, dans ce cas précis le même bouton. Le bloc «état» vert définit l'état dans lequel doit être le robot pour déclencher les actions correspondantes; c'est une condition. Le bloc bleu «état» définit le nouvel état après l'événement; c'est une action.





ADVANCED

CHALLENGE



camera

Create choreography for Thymio by combining a timer, states and motor blocks!
Add some colours and make a video of Thymio, the dancer.



appareil photo

Crée une chorégraphie avec Thymio en combinant les blocs de timers, d'états et de moteurs! Ajoute de la couleur et fais une vidéo.





By creating loops with the state blocks, you can perform sequential actions with Thymio.



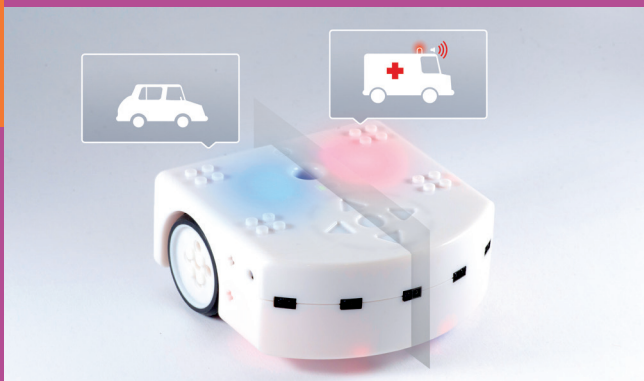
En créant une boucle avec les blocs « états », tu peux réaliser des séquences d'actions avec Thymio.





ADVANCED

CHALLENGE



a cardboard red cross to put in the pen hole

Create your own remote controlled Thymio ambulance. It should either move quietly like a normal car or go quickly with flashing emergency lights and beacon. You should use one button to change Thymio from normal vehicle to ambulance mode!



une croix rouge à mettre dans le trou du stylo

Crée ta propre ambulance Thymio télécommandée. Elle doit soit avancer doucement comme une voiture normale ou alors aller très vite en allumant son gyrophare et sa sirène. Tu dois pouvoir choisir un mode ou l'autre avec un seul bouton!





+



+



+



+



+



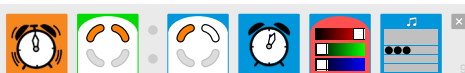
+



+



+



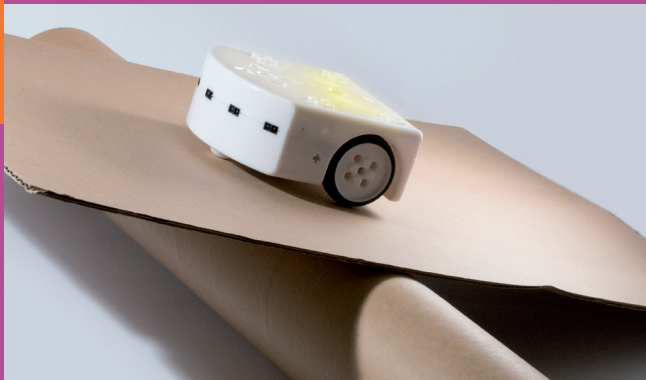
Refer to the explanation at:
Plus d'explications sur
www.thymiocards.com





ADVANCED

CHALLENGE



tray and axis

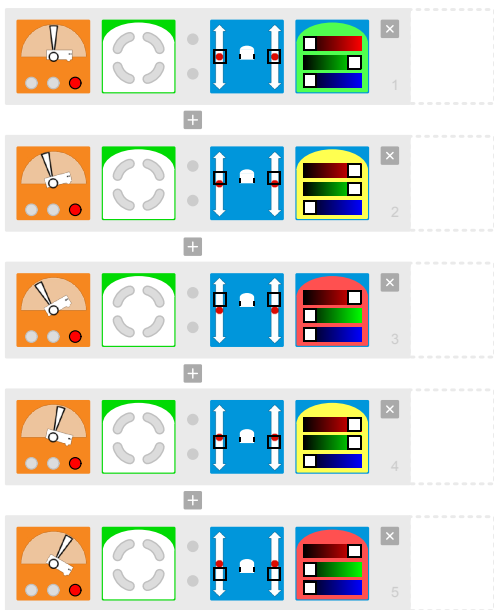
Turn Thymio into an equilibrist with a tray and an axis. Program Thymio so that it keeps its balance by moving if it is tilted forward or backward.



plateau et axe

Crée une balance avec un plateau posé sur un axe. Programme Thymio pour qu'il maintienne son équilibre en se déplaçant s'il bascule en avant ou en arrière.





We added a condition (lines 3 and 5) to make Thymio go faster if it is extremely tilted.



Nous avons ajouté une condition (lignes 3 et 5) pour qu'il avance plus vite s'il est plus penché.



07

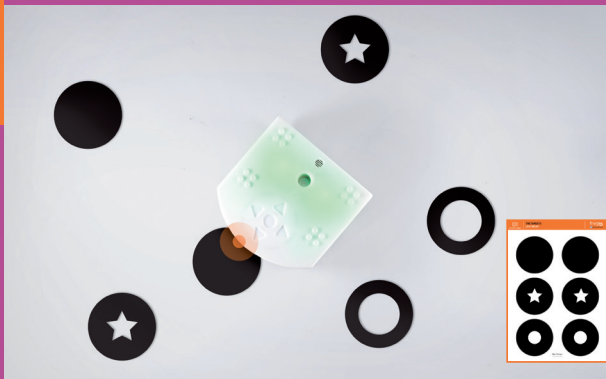
TOM THUMB

LE PETIT POUCKET



EASY

CHALLENGE



targets- activity sheet N°01 | *tape* | *scissors*

Place multiple targets on the ground.
Position Thymio in front of the first target and
program it so that it travels from one target
to the other automatically.

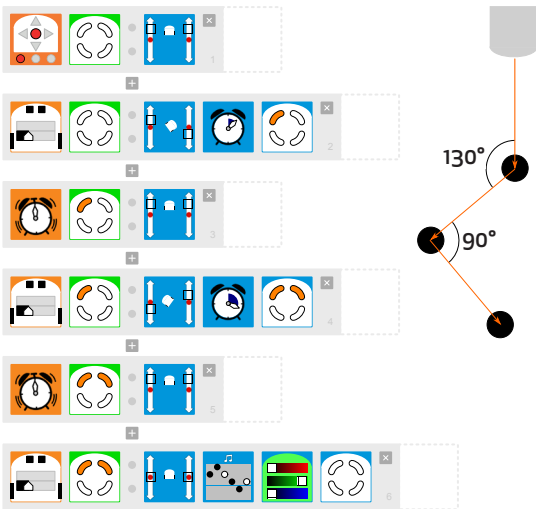


cibles - activity sheet N°01 | *adhésif* | *ciseaux*

*Utilise plusieurs cibles et dépose-les par terre.
Place Thymio devant la première
et programme-le pour qu'il se déplace d'une cible
à l'autre automatiquement.*



thymio



Thymio can detect the targets using its ground sensors. When it arrives at a target, you need to program it so that it turns and aligns itself with the next target, which it can reach by moving forward. Adjust the rotation speed or duration to be as precise as possible.



Thymio peut détecter les cibles grâce à ses capteurs de sol. Lorsqu'il arrive sur une cible, le but est de le faire tourner suffisamment pour qu'il s'aligne avec la cible suivante et puisse continuer son chemin. Ajuste la vitesse ou le temps de rotation afin de réussir le défi.





ADVANCED



morse code- activity sheet N°08 | tape | scissors

Program Thymio to play a Morse code word when you press a button. Ask your friends to guess the word. You can use the simplified Morse code table and program up to 16-letter words.



code morse - activity sheet N°08 | adhésif | ciseaux

Programme Thymio pour que lorsque tu appuies sur un bouton, il joue un mot en code Morse. Essaie de faire deviner le mot codé à tes amis. Tu peux reprendre le tableau du code Morse simplifié et faire deviner des mots jusqu'à 16 lettres.



THE AUTOMATIC TELEGRAPH

LE TÉLÉGRAPHE AUTOMATIQUE



SOLUTION

1

2

3

4

5

6

Here is how we encoded the word "Thymio".
Use more states to make guess bigger words!



*Voilà comment nous avons codé le mot
"Thymio". Utilisez plus d'états pour faire
deviner des mots plus longs!*



09

THE MAD CLEANER

LE BALAYEUR FOU



ADVANCED

CHALLENGE



obstacles - activity sheet N°02-03 | tape | scissors

Place some obstacles randomly on a table. Program Thymio so that it finds all the obstacles and pushes them off the table. However, Thymio must not fall off the table!



obstacles - activity sheet N°02-03 | adhésif | ciseaux

Place des obstacles au hasard sur une table avec Thymio. Programme-le pour qu'il trouve les obstacles et les pousse hors de la table! Thymio ne doit pas tomber de la table!



thymio

THE MAD CLEANER

LE BALAYEUR FOU



SOLUTION



11 numbered steps showing the sequence of cards used to solve the puzzle. Each step is enclosed in a dashed box and includes a '+' sign below it, indicating the addition of a new card to the previous state.

Step 1: 3 cards (House, Green circle, Blue square)

Step 2: 5 cards (House, Green circle, Blue square, Alarm clock, Orange circle)

Step 3: 5 cards (House, Green circle, Blue square, Alarm clock, Orange circle)

Step 4: 4 cards (Alarm clock, Green circle, White circle, Blue square)

Step 5: 4 cards (House, Green circle, Orange circle, Blue square)

Step 6: 3 cards (House, Green circle, Orange circle)

Step 7: 3 cards (House, Green circle, Orange circle)

Step 8: 3 cards (House, Green circle, Blue square)

Step 9: 3 cards (House, Green circle, Blue square)

Step 10: 3 cards (House, Green circle, Blue square)

Step 11: 5 cards (House, Orange circle, Blue square, White circle, Green/Red/Blue square)

Step 12: 4 cards (House, Green circle, White circle, Blue square)

Refer to the explanation at:
Plus d'explications sur:
www.thymiocards.com



ADVANCED

CHALLENGE



Thymio 'Racetrack' | obstacles

Place some obstacles on the "Thymio Racetrack". Program Thymio to follow the track and push the obstacles out of the way before returning to the track. We encourage you to have Thymio gain momentum before rushing into the obstacles.



Thymio 'Racetrack' | obstacles

Pose des obstacles sur la piste Racetrack. Programme ensuite Thymio pour qu'il suive la piste et pousse les obstacles hors de cette dernière avant de reprendre son chemin. Nous te conseillons de prendre un peu d'élan avant de foncer dans l'obstacle.



THE BULLDOZER

LE BULLDOZER



SOLUTION



+



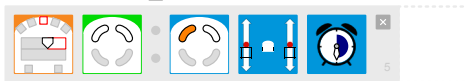
+



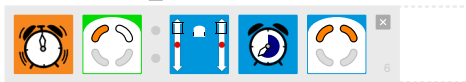
+



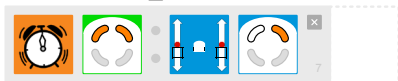
+



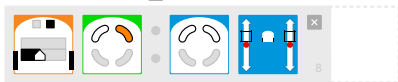
+



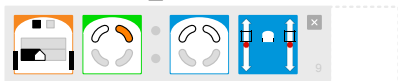
+



+



+



Refer to the explanation at:
Plus d'explications sur:
www.thymiocards.com

