

# Malle Thymio

## Fiche animation 2



Niveau de maîtrise pour l'animateur : débutant

### Thymio suit une piste...

#### Principe

Cette activité permet de découvrir les différents comportements de base du robot Thymio de manière ludique, en utilisant une piste loutre et/ou une piste yéti.

Thymio

#### Objectifs de l'activité pour les participants

- Découvrir les principes de base du déplacement du robot Thymio
- S'amuser

Type de public - âge	Ressources	Durée	Matériel requis
Groupe Enfants (de 6 à 13 ans) Parent – enfant (à partir de 6 ans)	Robot Thymio	30 minutes	<b>Fourni</b> <ul style="list-style-type: none"><li>. robots Thymio</li><li>. posters pistes Loutre</li><li>. posters pistes Yeti</li><li>. fiches mode d'emploi</li></ul>

#### Les étapes pas à pas

0

##### Calibrer Thymio

- Démarrer Thymio en mode enquêteur (bleu clair). Poser le robot centré au-dessus de la piste loutre ou yéti (les 2 fonctionnent de la même manière) et appuyer simultanément sur les boutons avant et arrière pour calibrer le niveau de noir. Ensuite, poser Thymio au-dessus du blanc et appuyer simultanément sur les boutons gauche et droite pour calibrer le niveau de blanc.
- Utiliser la piste loutre ou la piste yéti (les activités fonctionnent sur les 2 pistes).
- Expérimenter de 1 à 4 défis en mode découverte (instructions détaillées ci-après).

# Malle Thymio Fiche animation 2

## 1 Sauve qui peut, voilà la loutre ! (ou voilà le yéti !) But : faire peur à Thymio

- Sélectionner le mode rouge sur Thymio et poser le robot sur la loutre (ou le yéti). Placer simultanément les mains devant et derrière Thymio et observer sa réaction.

## 2 Une piste, vous avez une piste ? But : suivre la grande piste noire

- Un des 6 comportements pré-programmés permet facilement de suivre la piste, saurez-vous trouver lequel ?

## 3 Thymio fait du canoé (ou Thymio fait du ski) But : naviguer en évitant de s'échouer sur les rives (ou slalommer en évitant les falaises)

- Avec le mode vert, guider Thymio avec les mains. Dans le mode jaune, Thymio va éviter les mains et dans le mode rouge, il va les fuir. Essayer les différents modes.

## 4 Attention aux plantes ! (ou attention aux sapins !) But : éviter les obstacles

- Poser des objets sur les plantes (ou sur les sapins) afin que cela représente des obstacles pour Thymio. Sauriez-vous trouver le mode qui permet d'éviter les obstacles ?

Activités proposées sur le site de Thymio : <http://wiki.thymio.org/fr:thymiodiscoverykitotter>

