

# Amuse-toi avec Thymio !

Evénements

Mouvements

Lumières

Sons

Contrôles

Valeurs

Variables

1

 quand le programme commence

calibre les moteurs avec la valeur 60

Depuis la case départ, avance d'au moins 30 cm, puis reviens à la case départ en reculant.



# Amuse-toi avec Thymio !

Événements

Mouvements

Lumières

Sons

Contrôles

Valeurs

Variables

2

 quand le programme commence

calibre les moteurs avec la valeur 60

Depuis la case départ, avance d'au moins 30 cm, fais demi-tour, puis retourne à la case départ.



# Amuse-toi avec Thymio !

Evénements

Mouvements

Lumières


Sons

Contrôles

Valeurs

Variables

3

 quand le programme commence

calibre les moteurs avec la valeur 60

Aligne la case  
départ, un obstacle  
et la case d'arrivée.  
Contourne  
l'obstacle pour  
atteindre la case  
d'arrivée.



# Amuse-toi avec Thymio !

Evénements

Mouvements

Lumières

Sons

Contrôles

Valeurs

Variables

4

 quand le programme commence

calibre les moteurs avec la valeur 60

Place 3 cases non alignées sur l'aire de jeu et espacées de 30 cm environ. Tu dois partir de la case départ, t'arrêter 3 secondes sur la deuxième case, puis arriver sur la 3<sup>ème</sup>.



# Amuse-toi avec Thymio !

Evénements

Mouvements

Lumières


Sons

Contrôles

Valeurs

Variables

5

 quand le programme commence

calibre les moteurs avec la valeur 60

Place un obstacle à 40cm environ de la case départ. Tu dois passer derrière cet obstacle et revenir à la case départ.



# Amuse-toi avec Thymio !

Événements

Mouvements

Lumières

Sons

Contrôles

Valeurs

Variables

6

 quand le programme commence

calibre les moteurs avec la valeur 60

Place un obstacle à 40cm environ de la case départ. Tu dois passer derrière cet obstacle et revenir à la case départ. Tu ne peux utiliser qu'une seule fois le bloc « avancer ». Il faut utiliser une boucle (une répétition).

