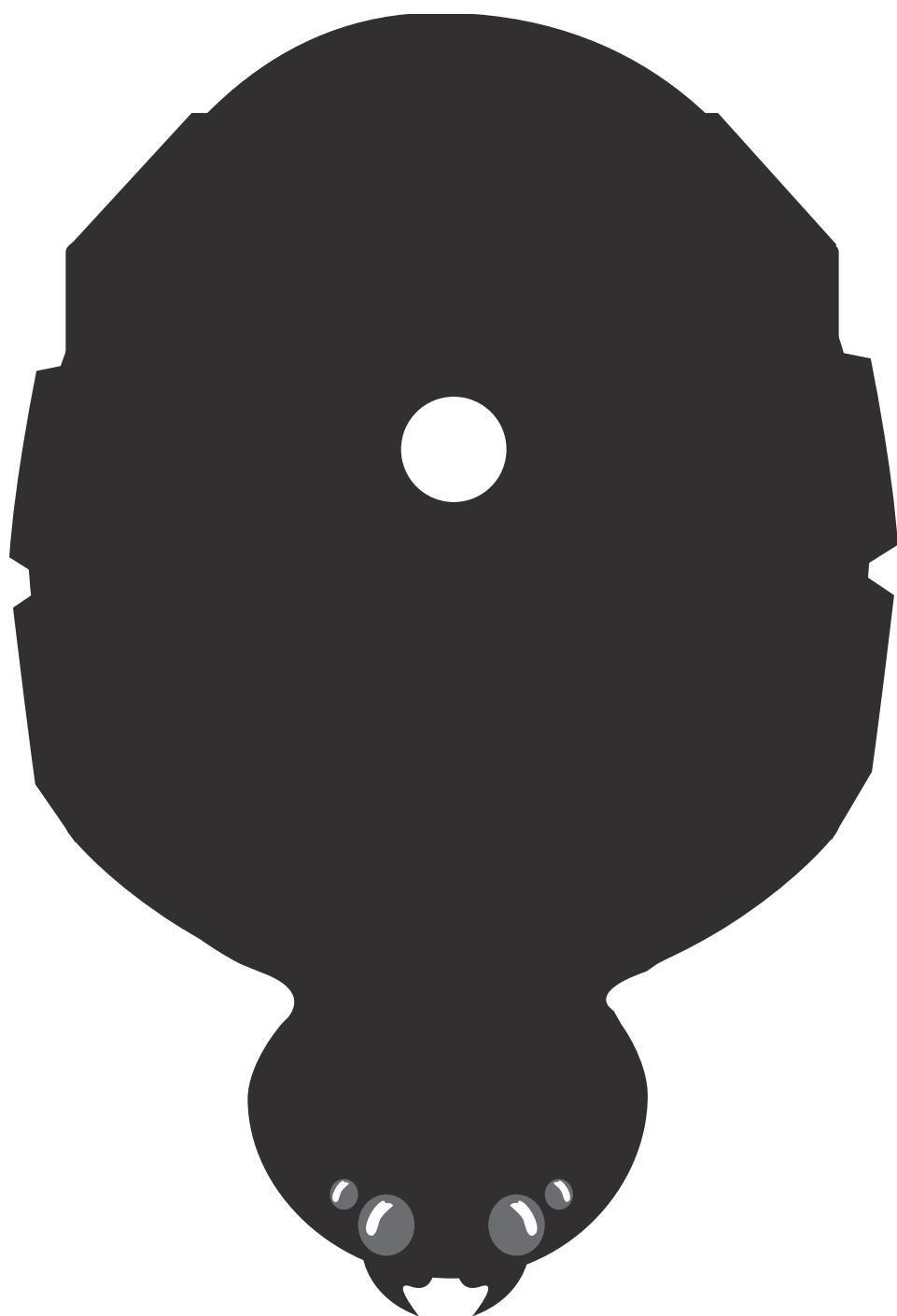


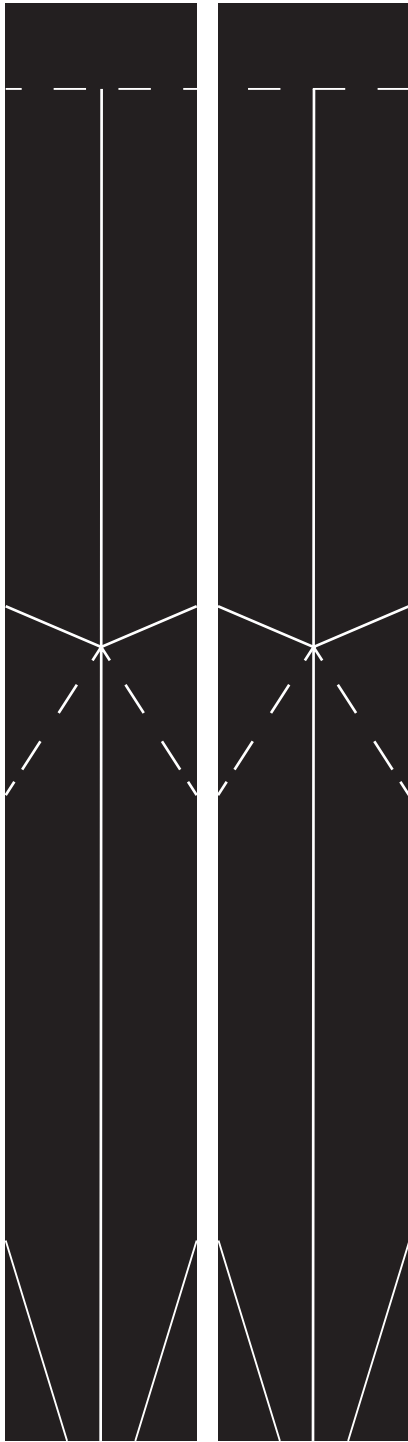
PI



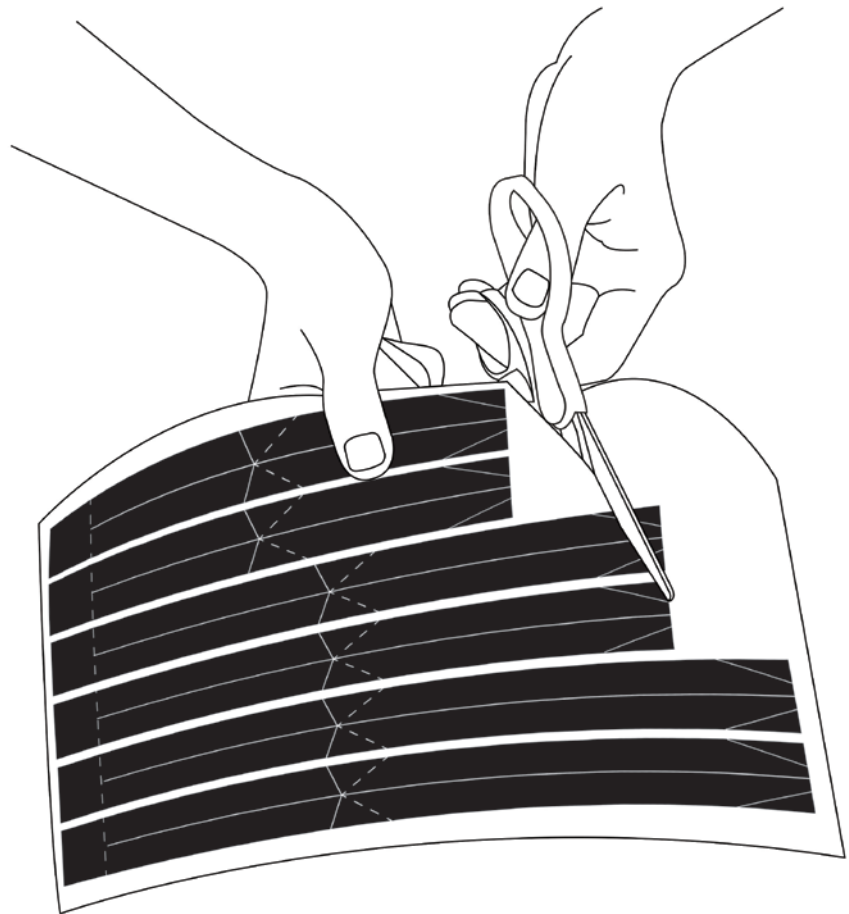
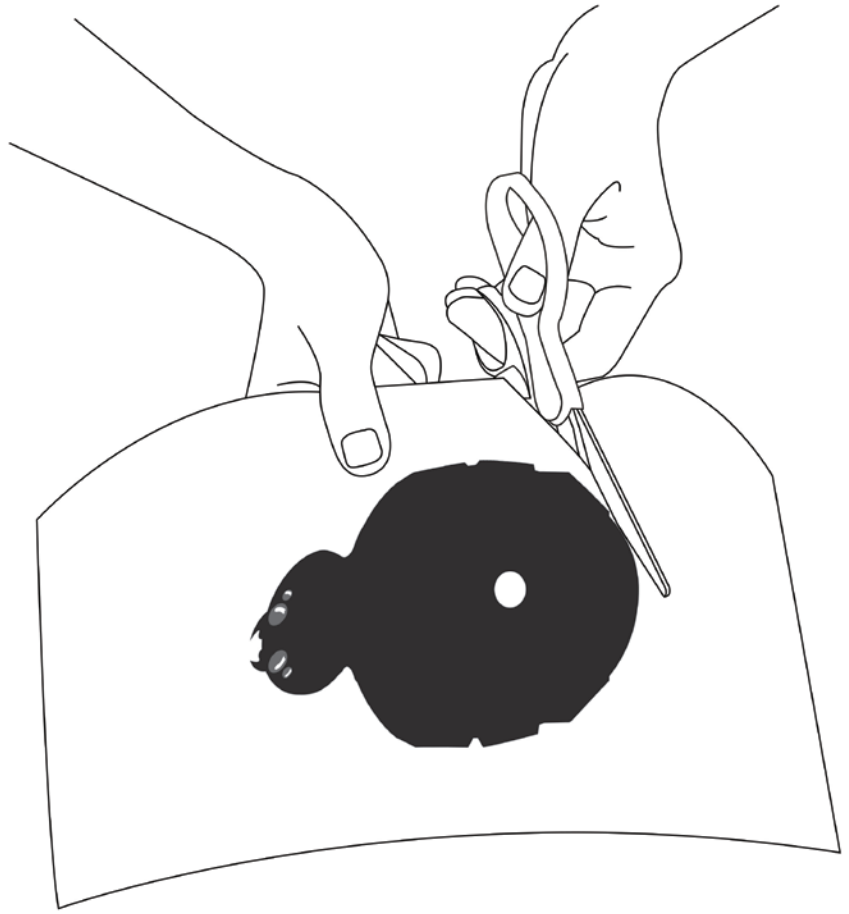
Transforme Thymio en araignée et utilise le mode violet avec la télécommande Thymio pour dessiner une toile d'araignée.

Pas assez difficile? Programme Thymio pour qu'il dessine la toile toute seule !





1

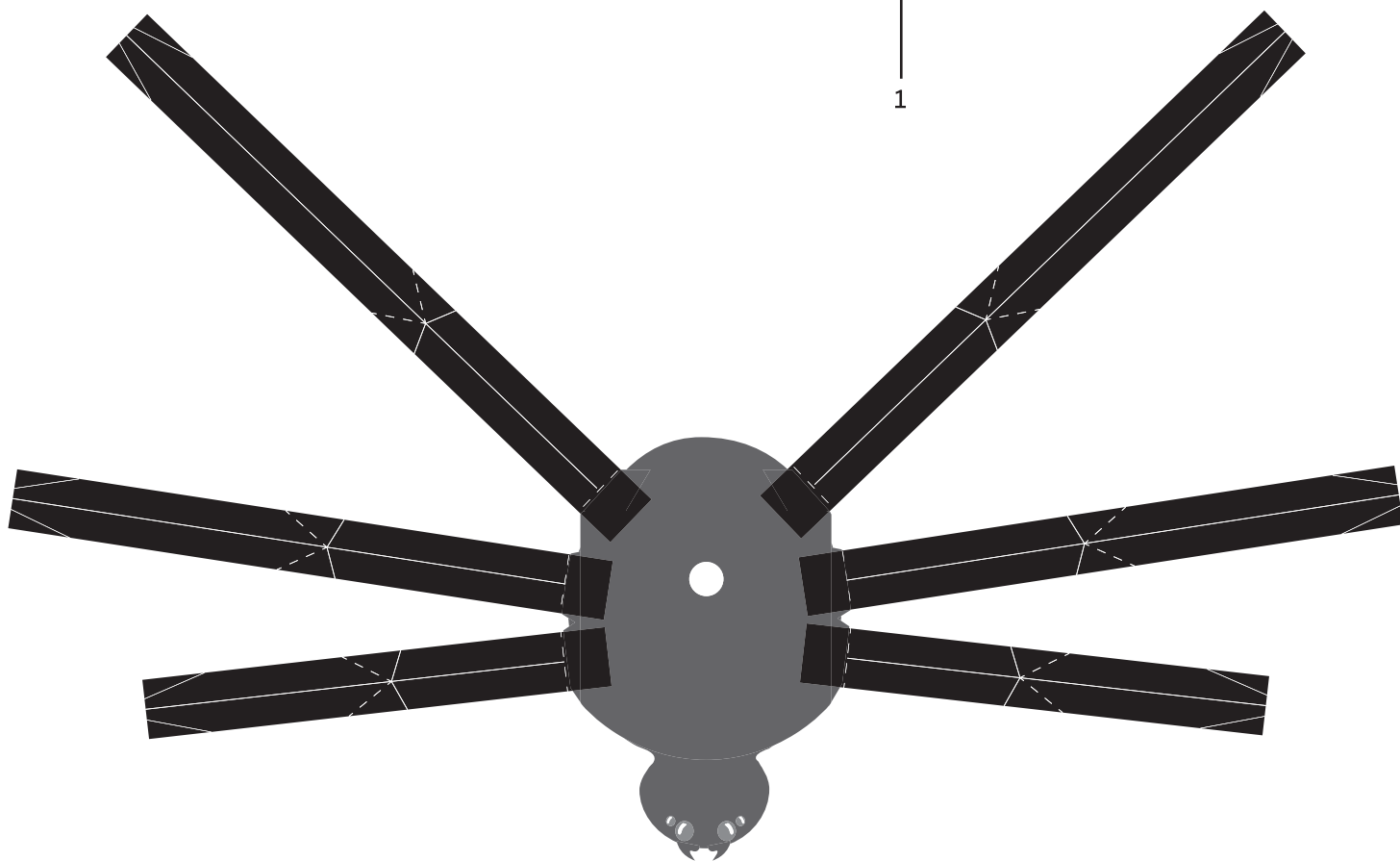
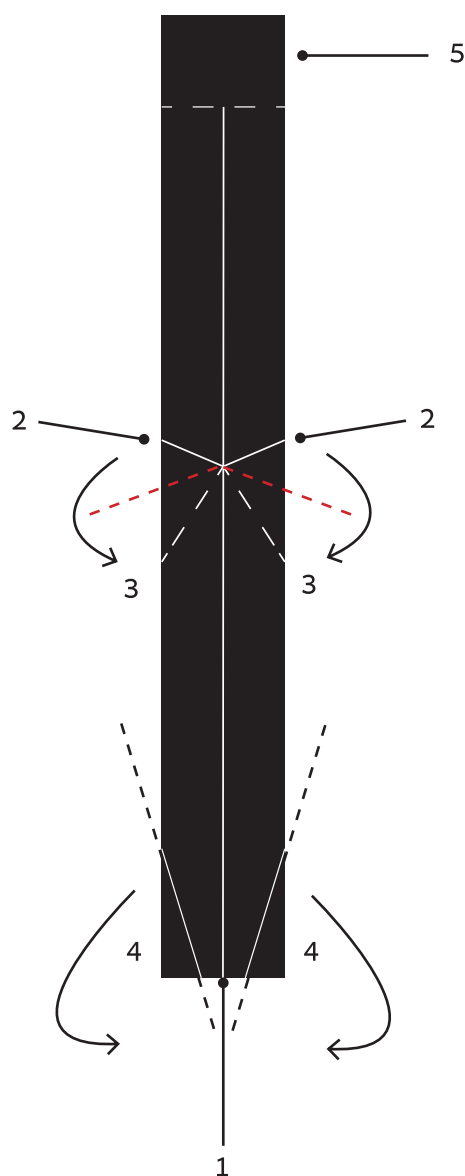


2

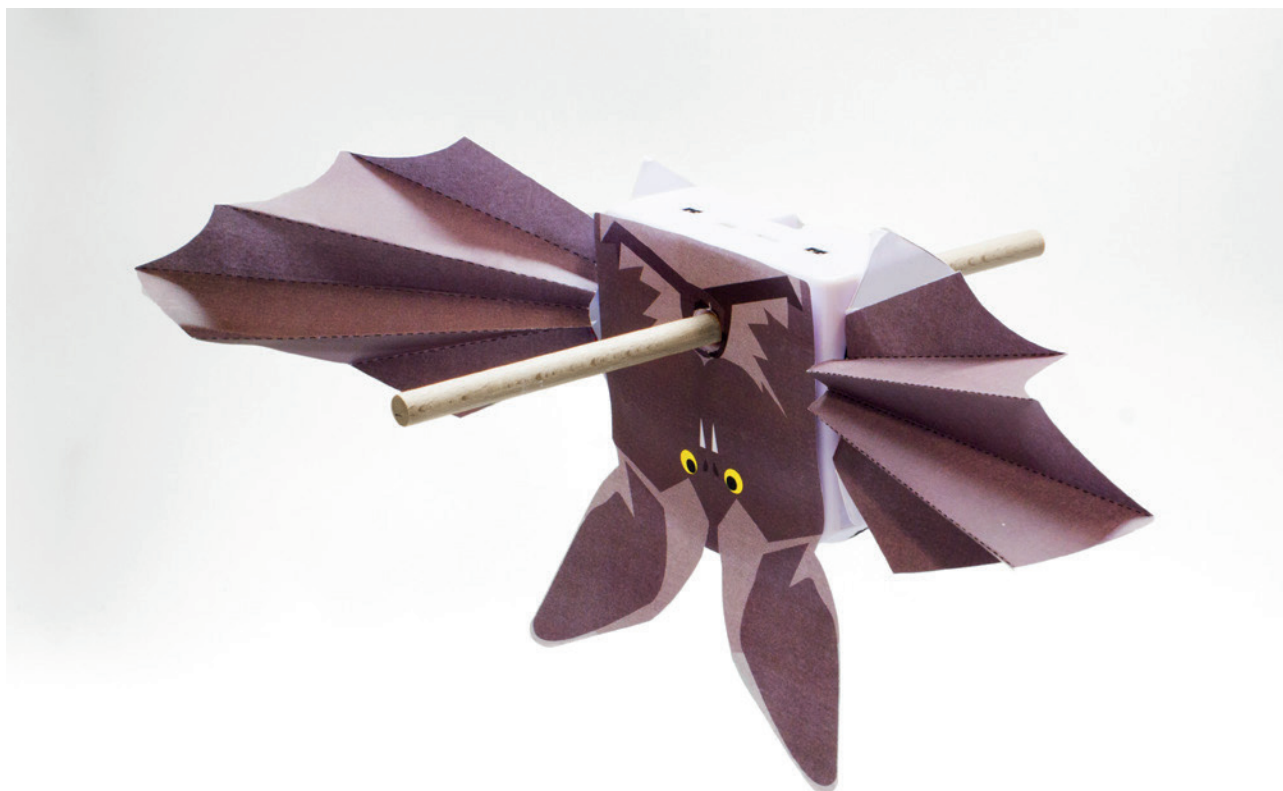
Pour permettre aux pattes d'être rigides, plie les de la manière suivante:

- Plie la **ligne 1** de manière à former une montagne.
- Rabat la **ligne 2** sur la **ligne 3**. Il se formera un pli sur la ligne rouge pointillée que tu vois ici.
- Pour finir les pattes en pointe, plie les **triangles 4** vers l'intérieur de la montagne.
- Sers-toi de la **languette 5** pour fixer les pattes au corps de l'araignée comme sur le schéma ci-dessous.

Ton araignée est finie!



JULIE



Julie peut battre des ailes ! Utilise simplement le mode violet et une télécommande (si tu en as une) pour la diriger. Aide-la à voler en la prenant dans tes mains!

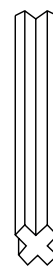
Tu peux aussi être plus créatif. Par exemple, si ta chauve-souris dort, fait en sorte qu'elle se réveille et avance lorsque tu passes ta main au-dessus de sa tête. Tu peux même la faire crier avec la carte son!

2x



A

4x

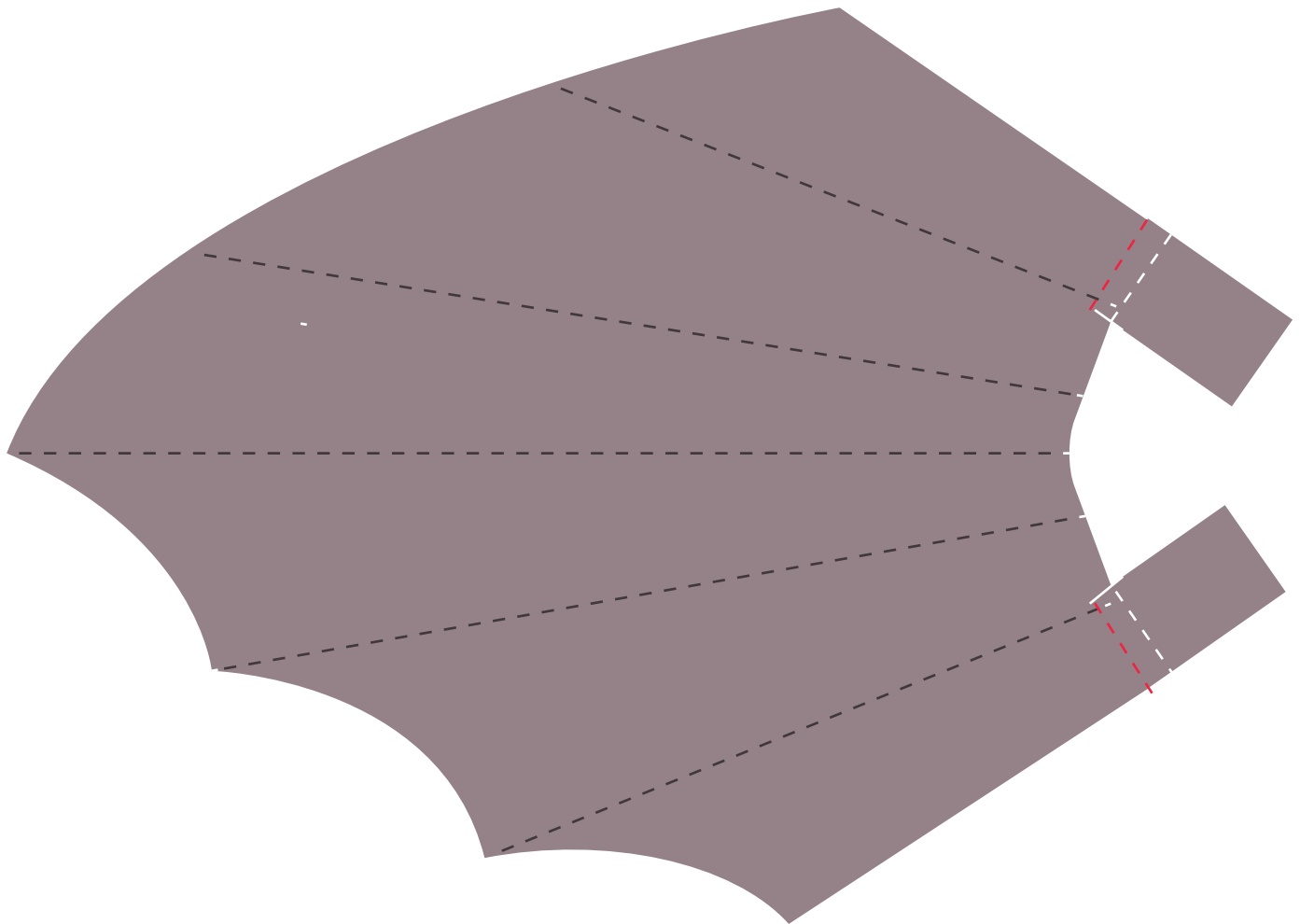
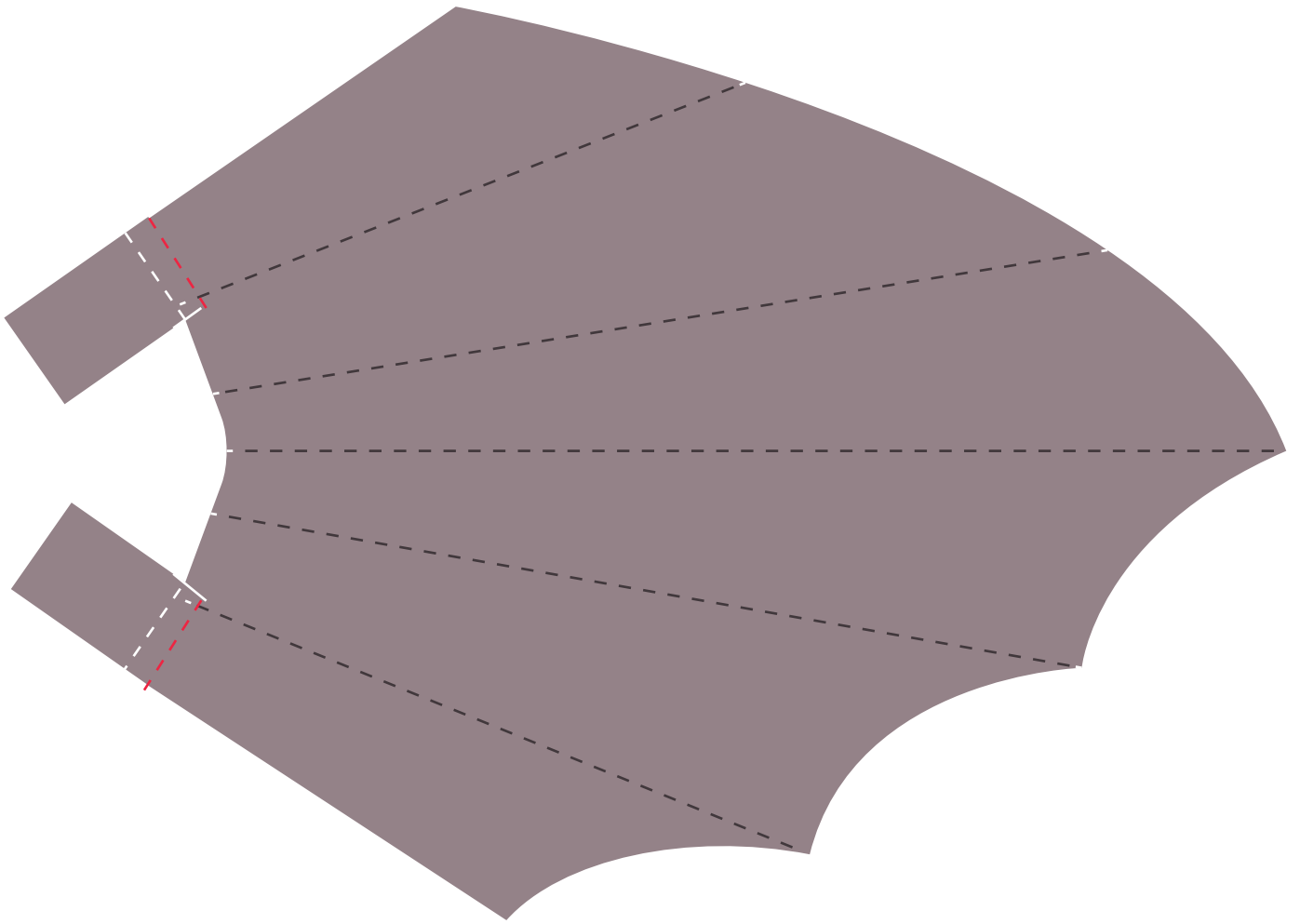


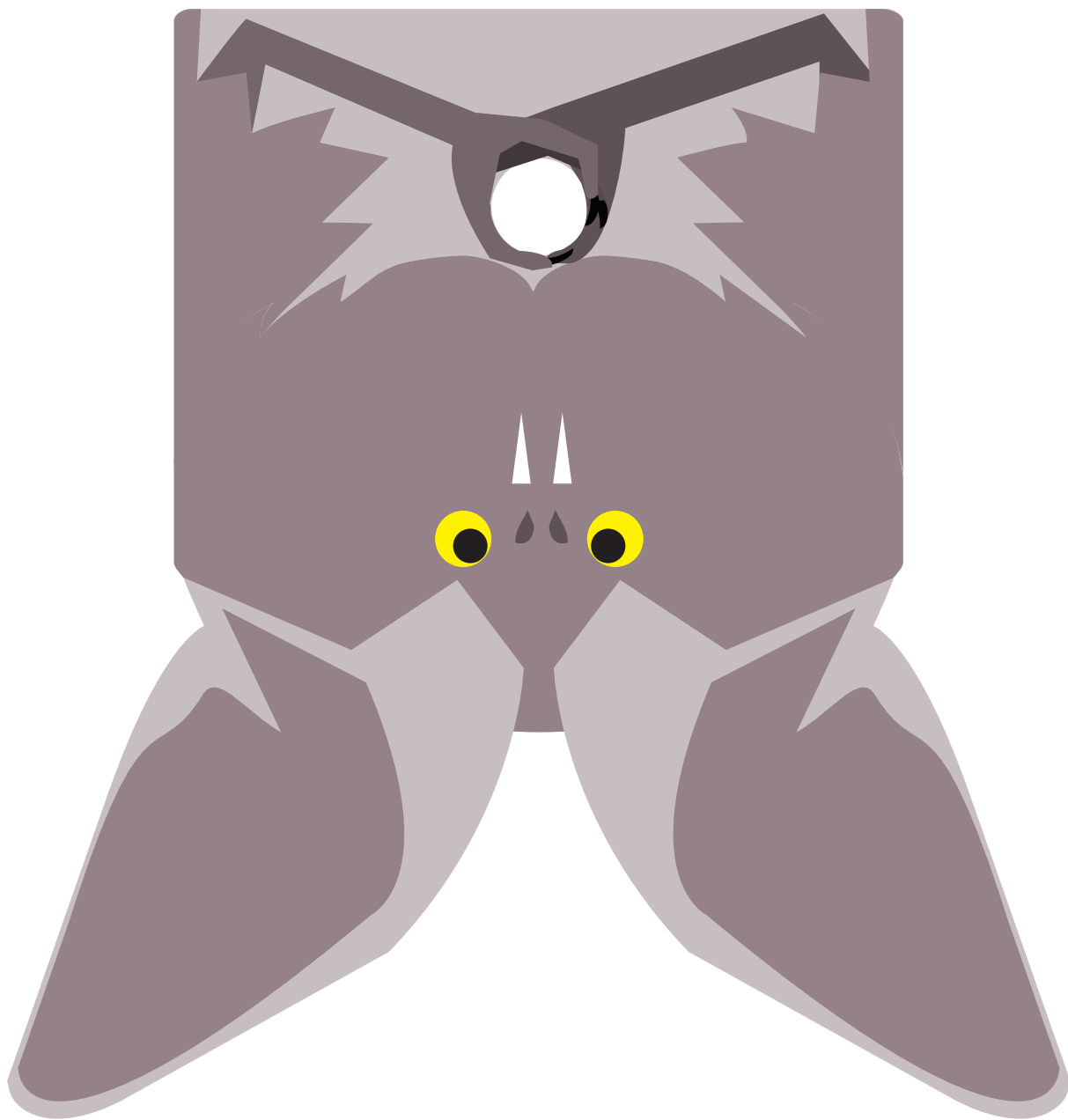
B

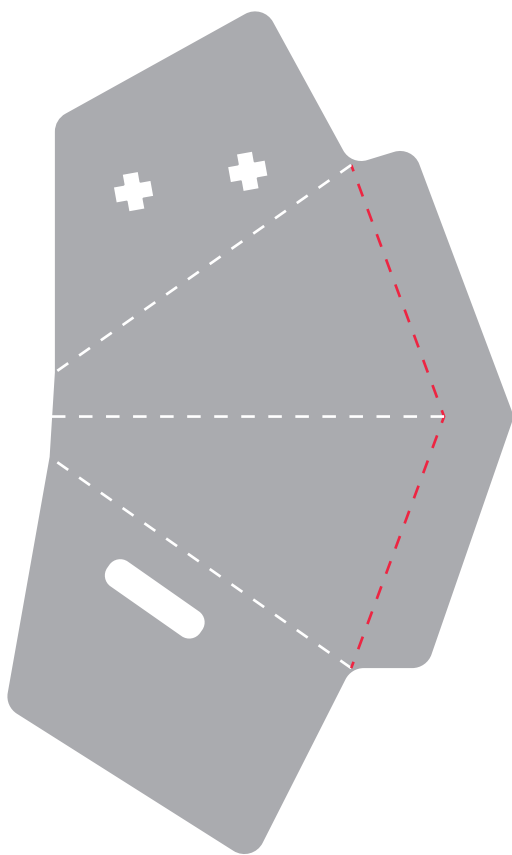
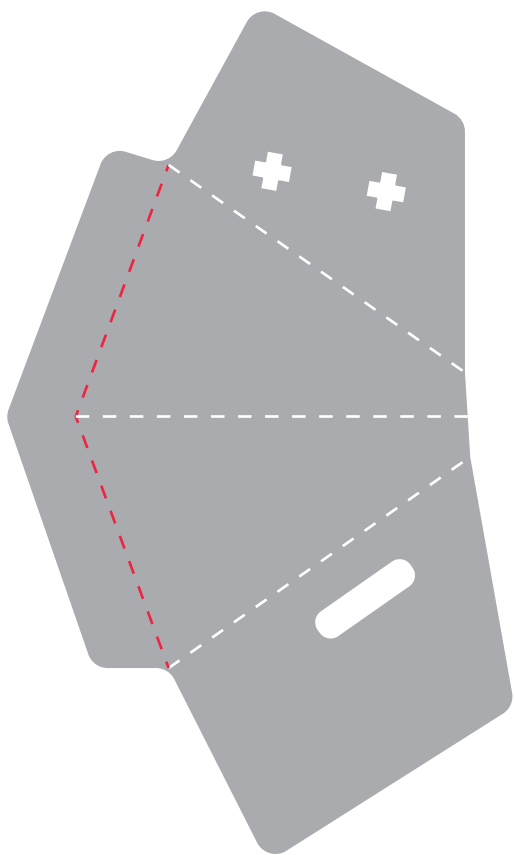
2x



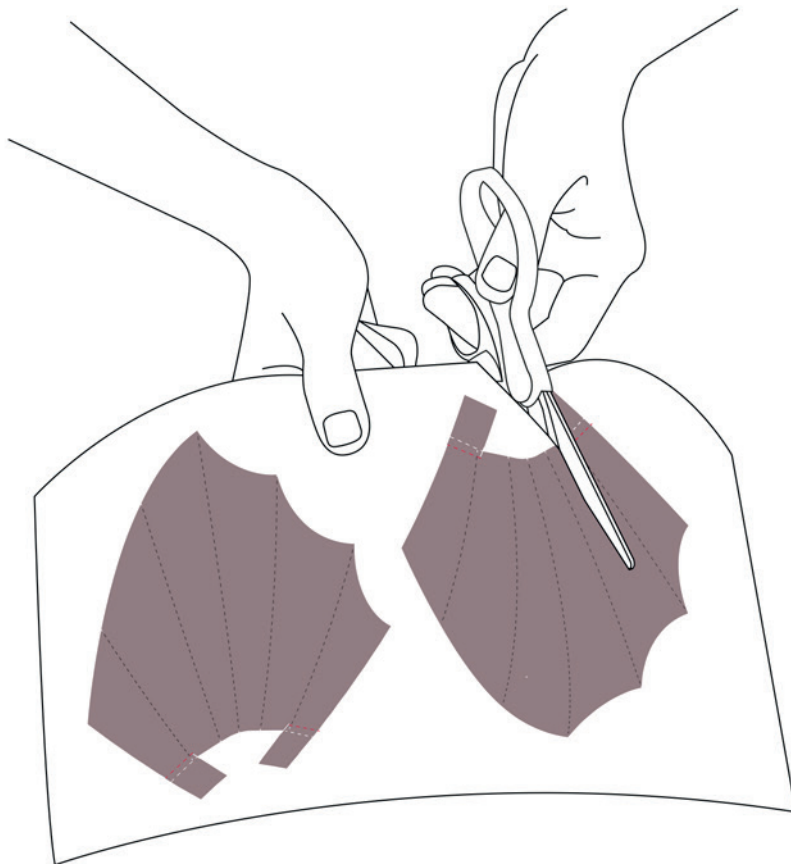
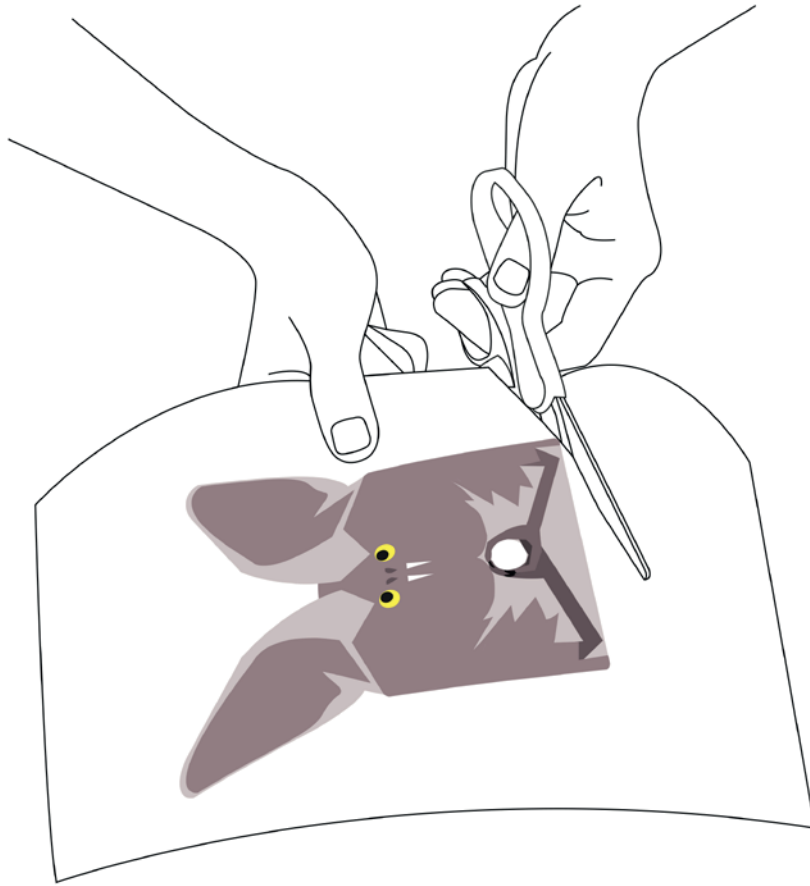
C





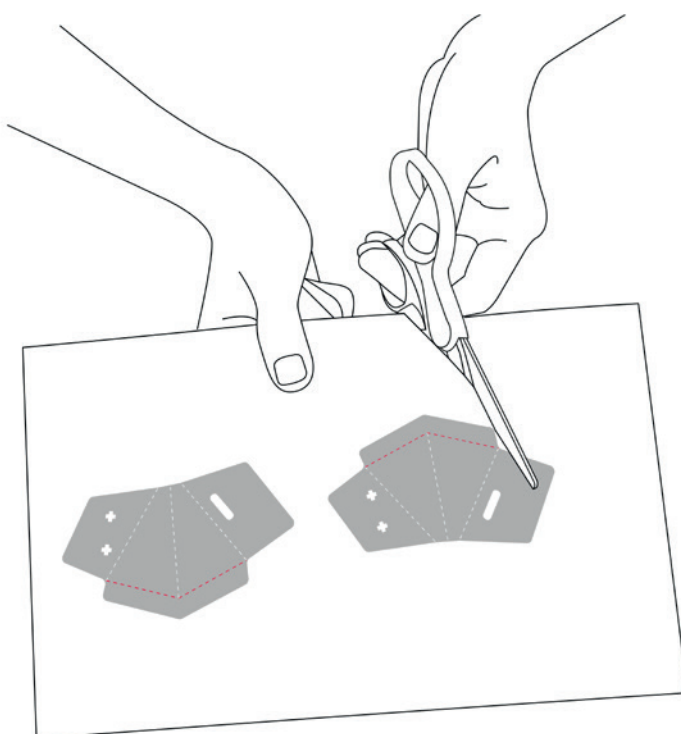
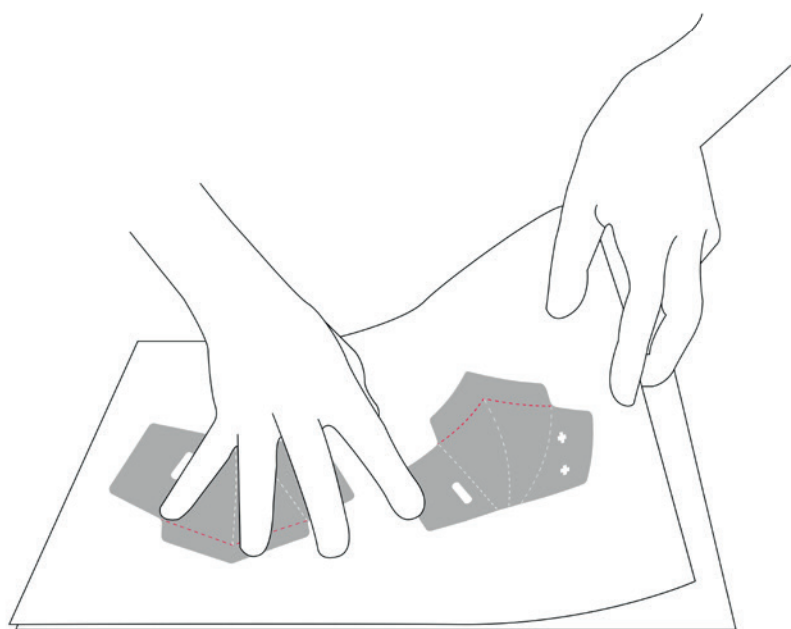
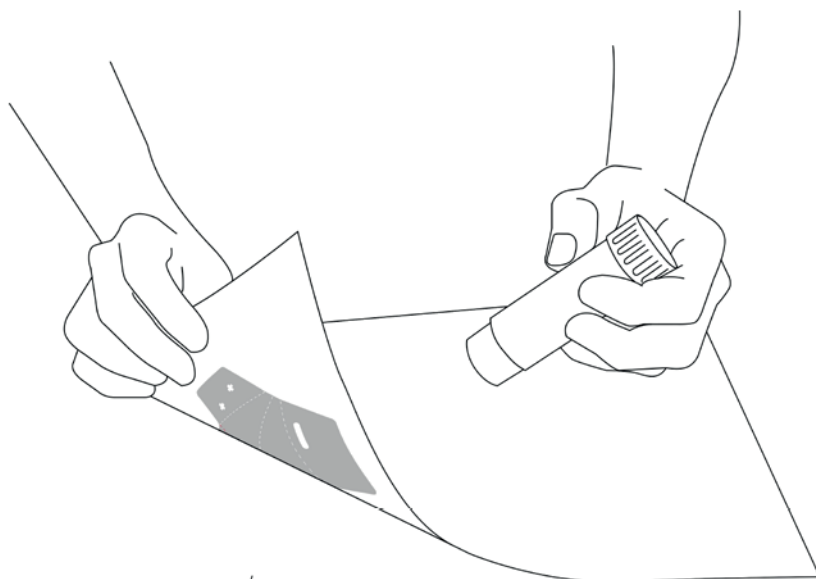


1



2

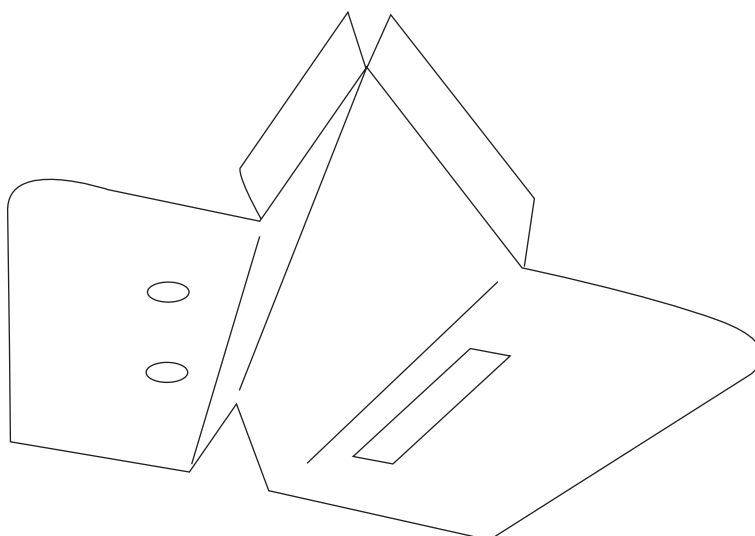
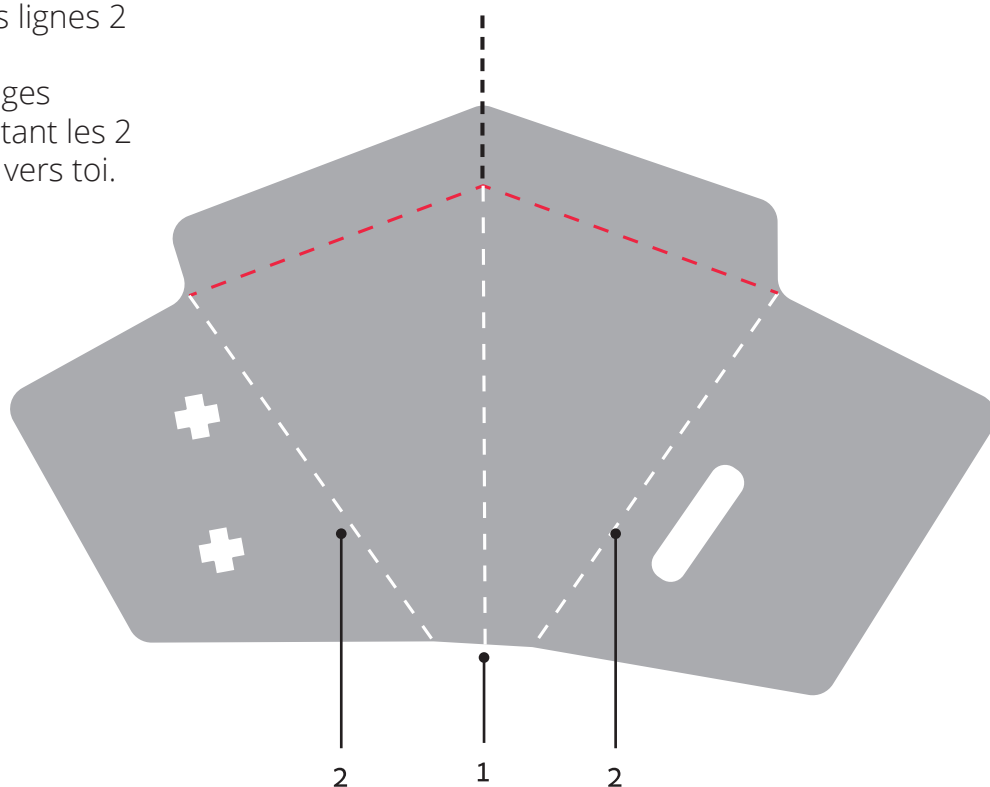
**Colle la feuille des deux
pièces grises sur du
carton et découpe les.**



3

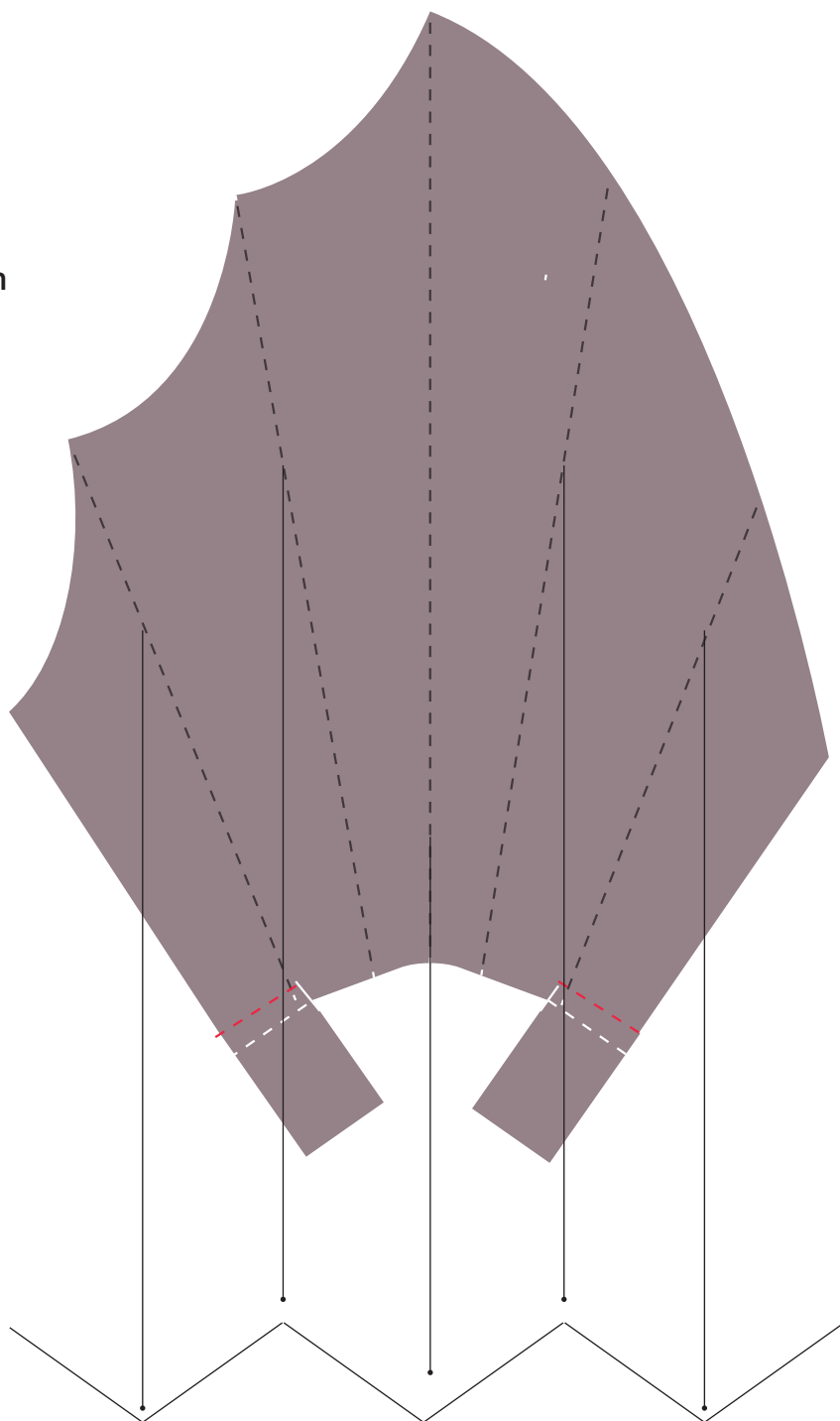
Plie la pièce grise de la manière suivante:

1. Coupe à l'endroit de la ligne pointillée noire
2. Plie la ligne 1 de manière à former une montagne
3. Plie à l'inverse les lignes 2
4. Plie les lignes rouges pointillées, en rabattant les 2 languettes formées vers toi.



4

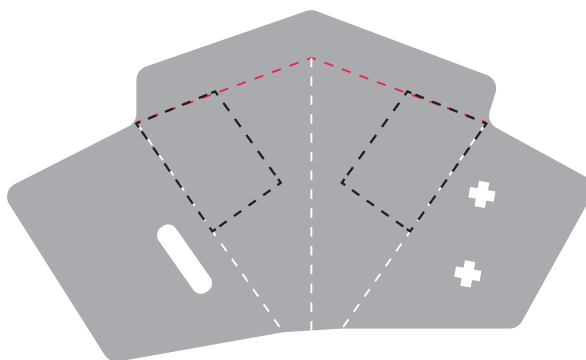
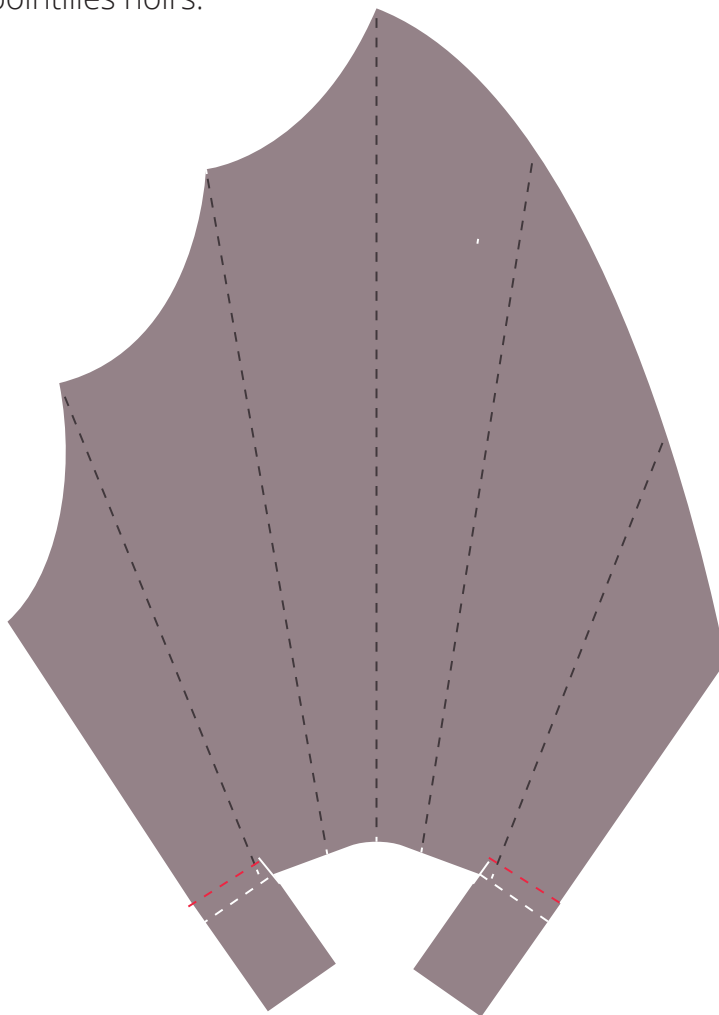
Plie les deux ailes de ta
chauve-souris en accordéon
sur les lignes noires.



5

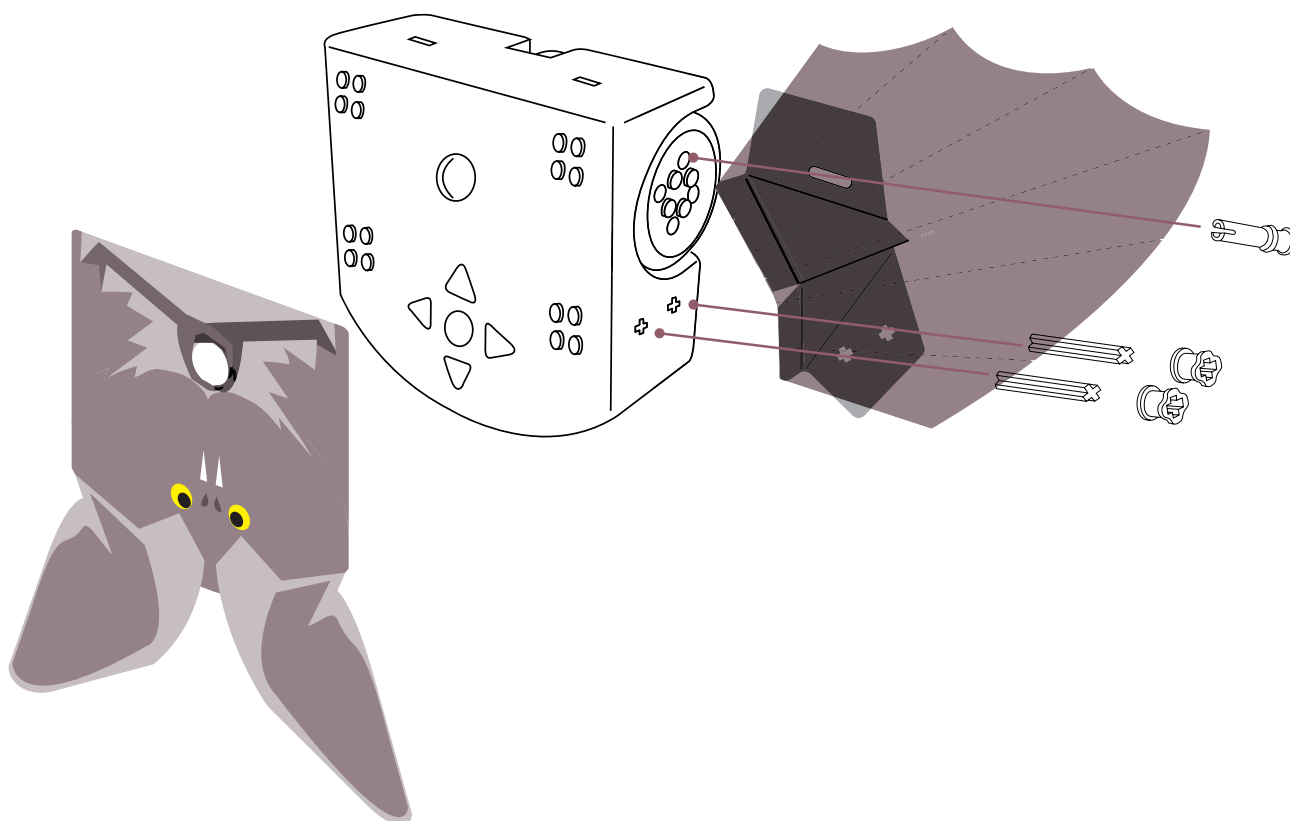
Il te faut maintenant assembler les ailes et les deux pièces que tu viens de plier. Pour cela, place la ligne rouge que tu vois sur les ailes, sur la ligne rouge de la pièce grise.

Les languettes des ailes doivent venir se coller à l'intérieur de la "montagne" formée par la pièce grise comme indiqué par les pointillés noirs.



6

Tu peux maintenant monter
ta chauve-souris à l'aide des
pièces LEGO® A, B et C!

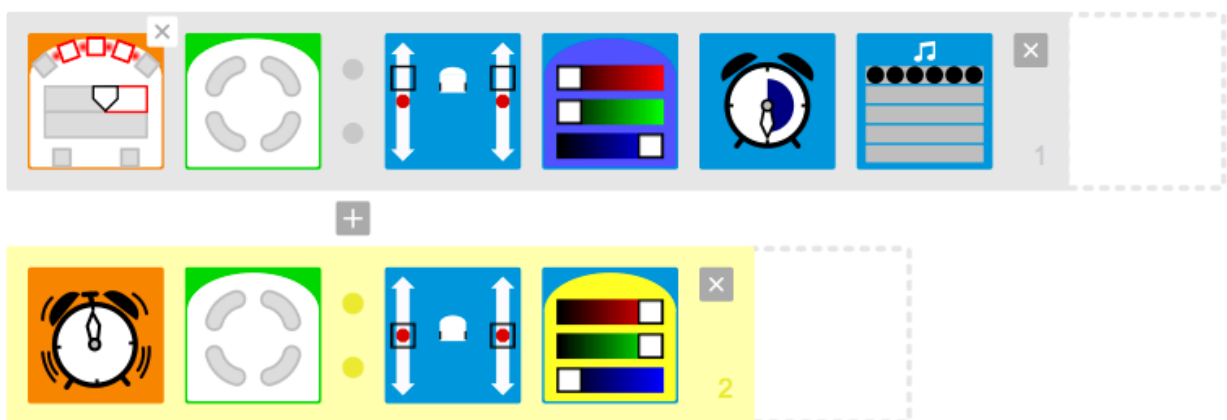


Solution

1. Connecte Thymio à ton ordinateur et lance le programme VPL.

2. Nous allons utiliser les 3 capteurs qui sont à l'avant du robot. Sélectionne les 3 capteurs avant. Glisse les deux selecteurs de vitesse des moteurs vers l'avant, change la couleur, démarre un chronomètre et ajoute un son.

3. Maintenant nous allons utiliser l'événement chronomètre. Cela signifie que Thymio fera ce qu'on lui indique à la fin du chronomètre que nous avons précédemment démarré. Dis-lui d'arrêter les deux moteurs et change de couleur.



BOO

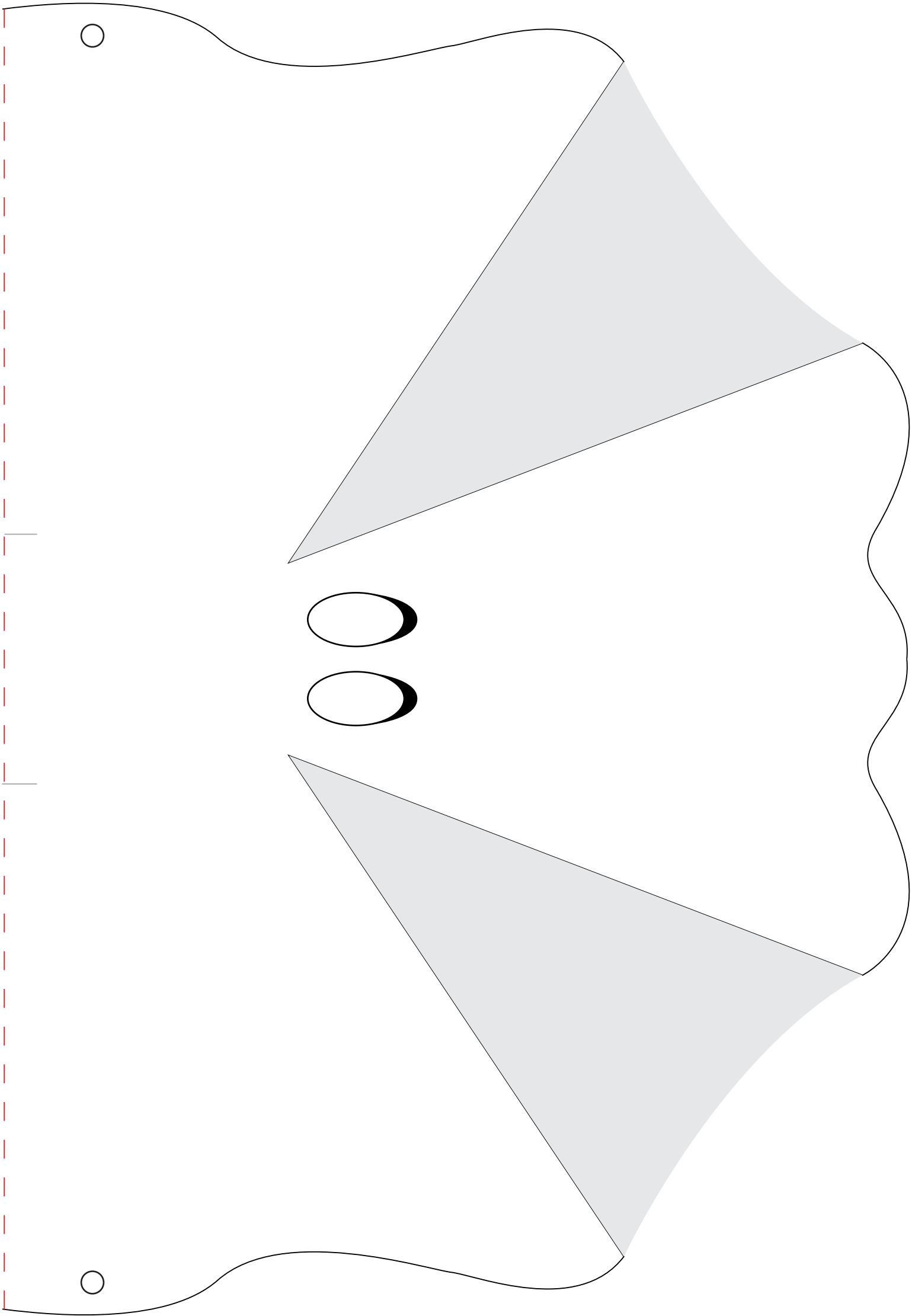


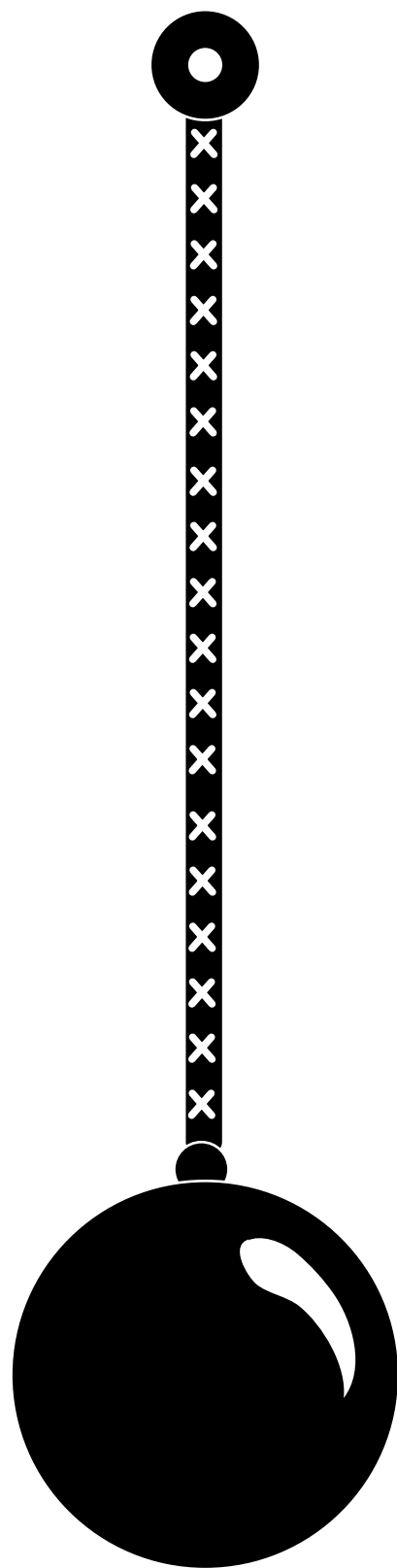
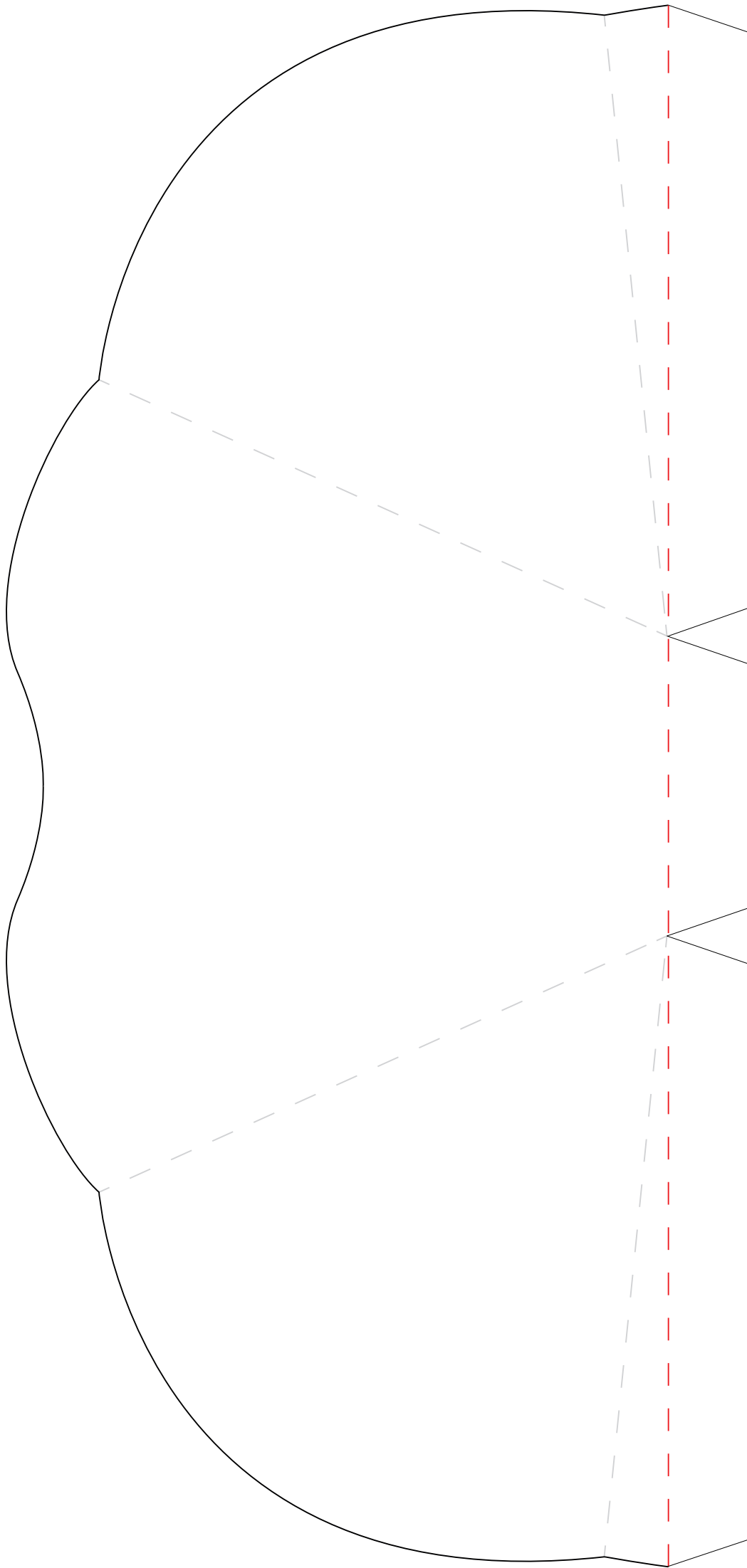
Avec le fantôme c'est facile! Utilises le mode violet avec une télécommande pour diriger ton fantôme et faire peur à tes voisins! Si tu n'as pas de télécommande il est toujours possible de programmer Thymio en créant un comportement.

2x

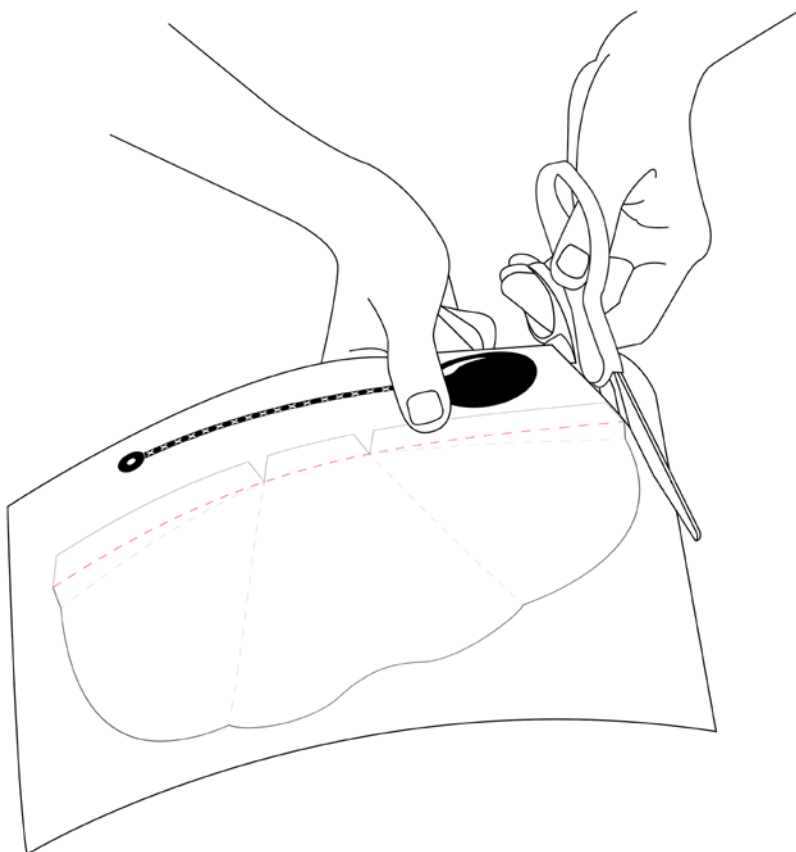
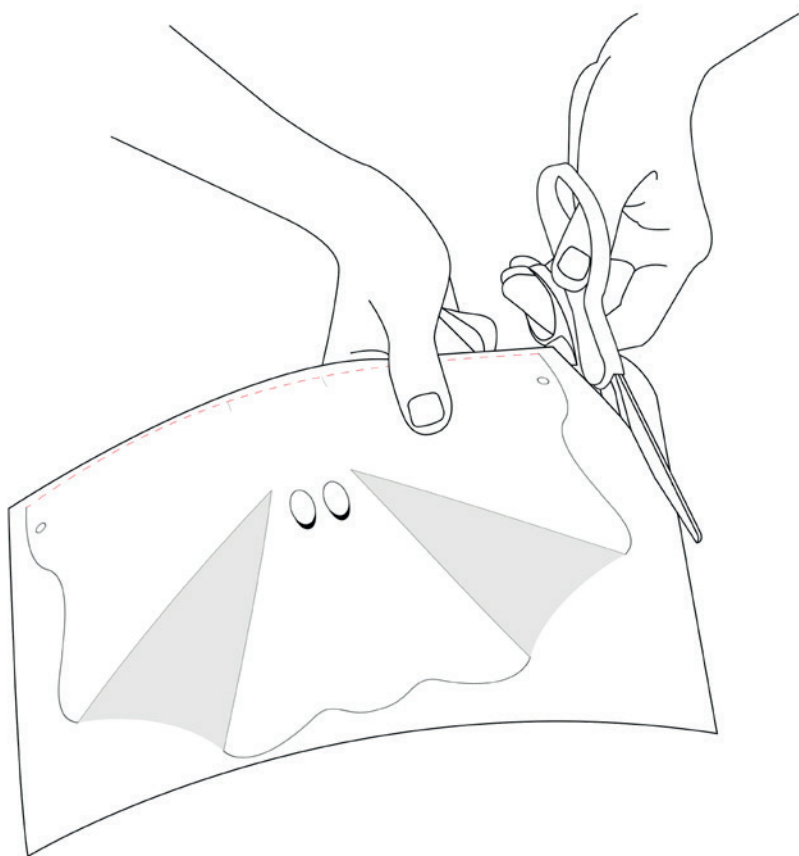


A



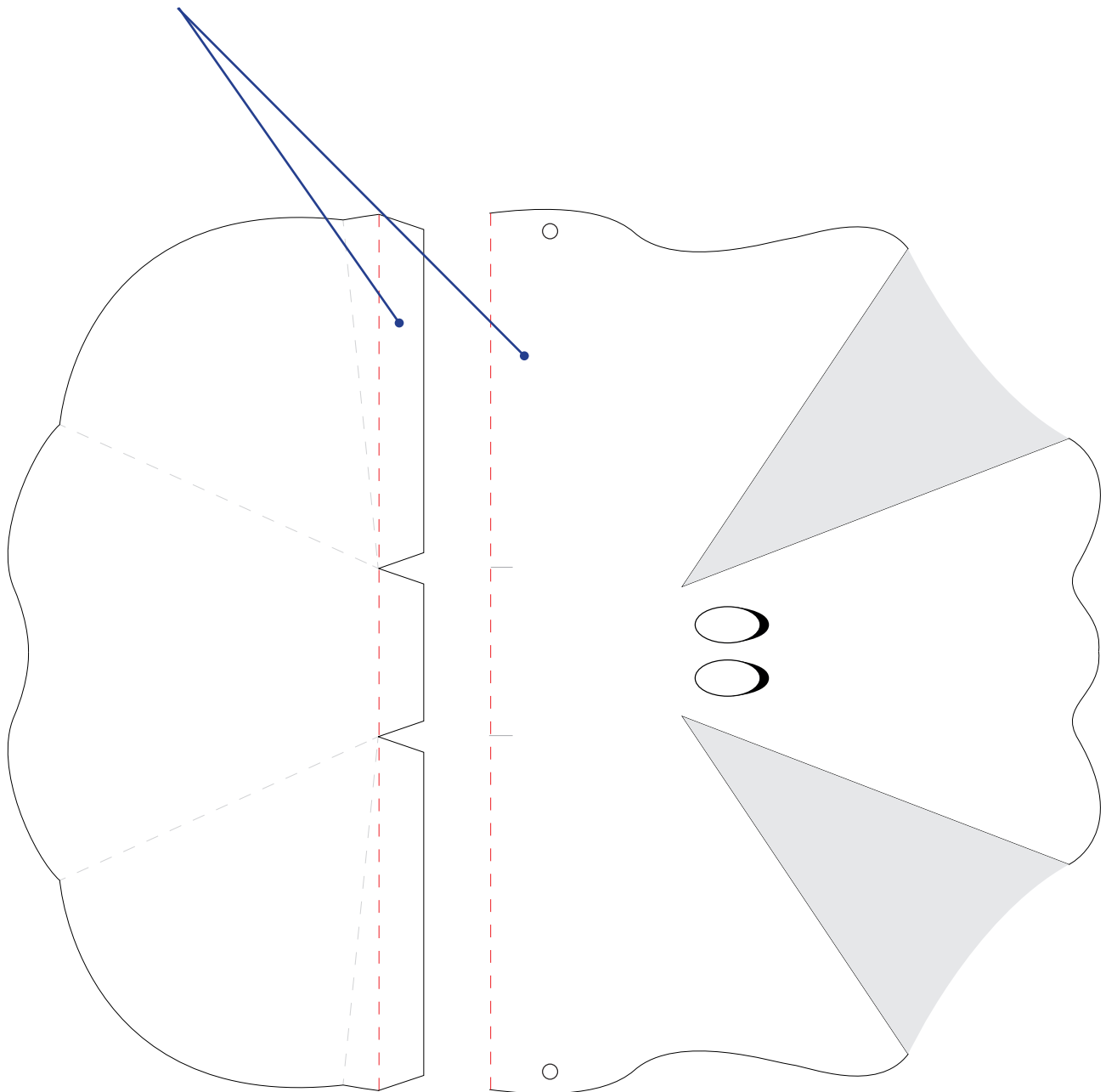


1



2

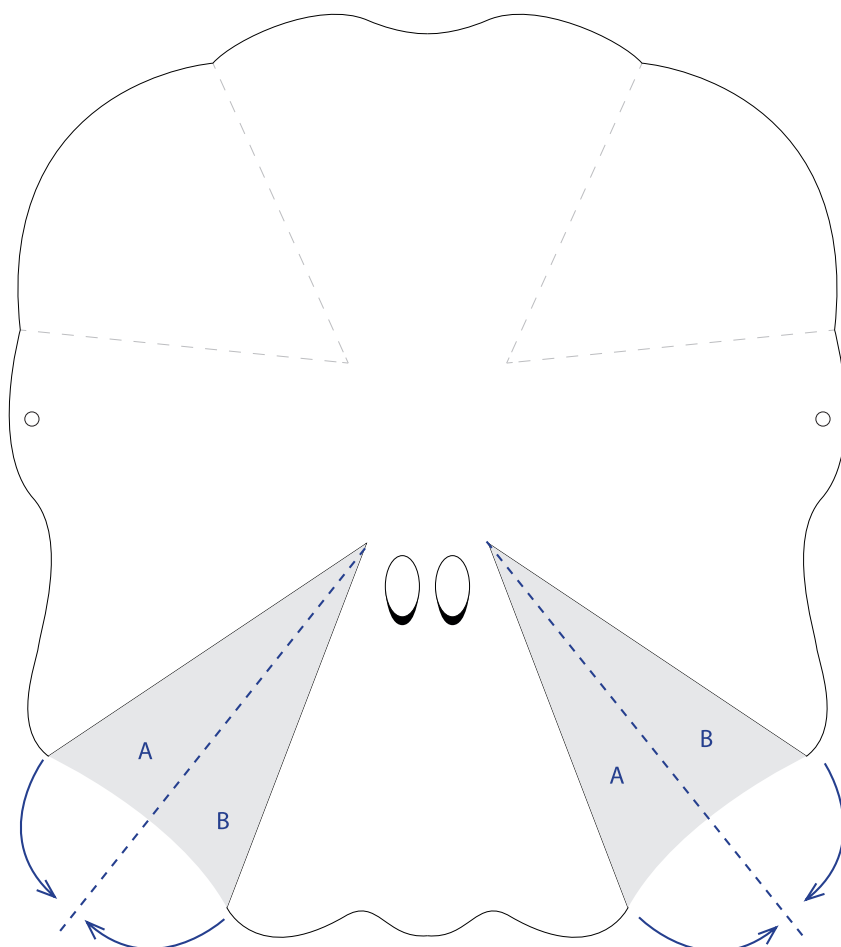
Tu vas assembler les 2 parties de ton fantôme à l'aide des languettes prévues. Les deux lignes rouges doivent se retrouver côte à côte.



3

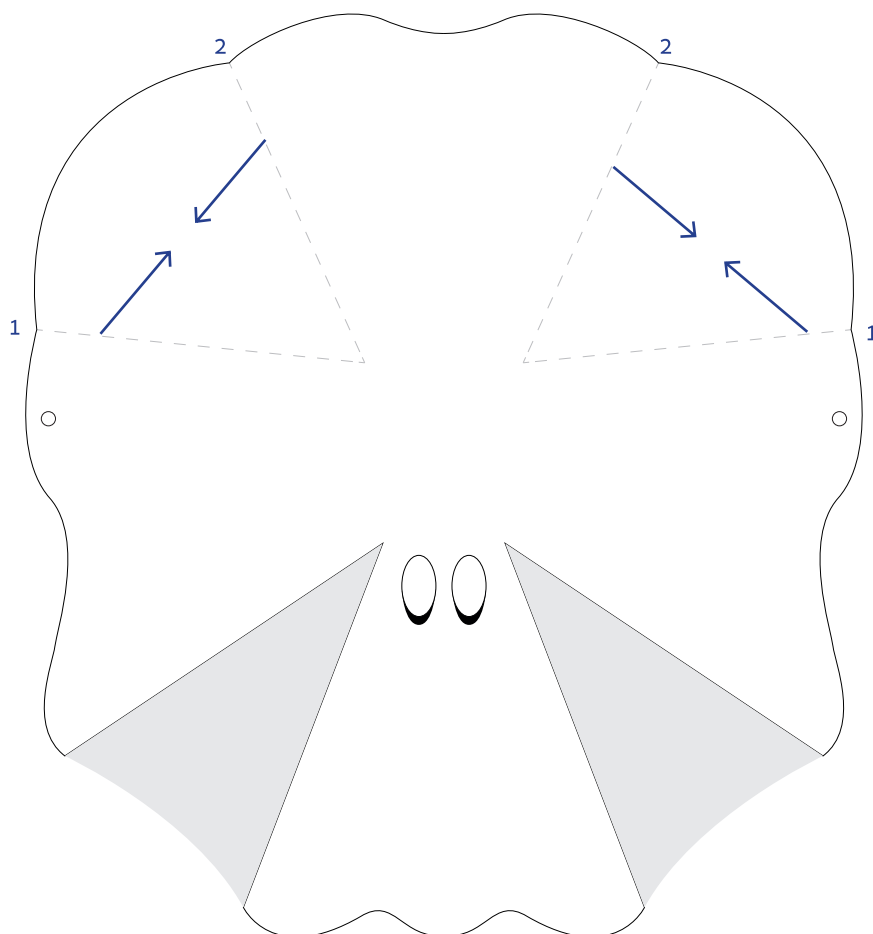
Pour donner un volume à ton fantôme, tu vas devoir le plier de 2 manières.

1. Rassemble les parties A et B en pliant au centre la partie grise (ligne pointillée). Colle les.

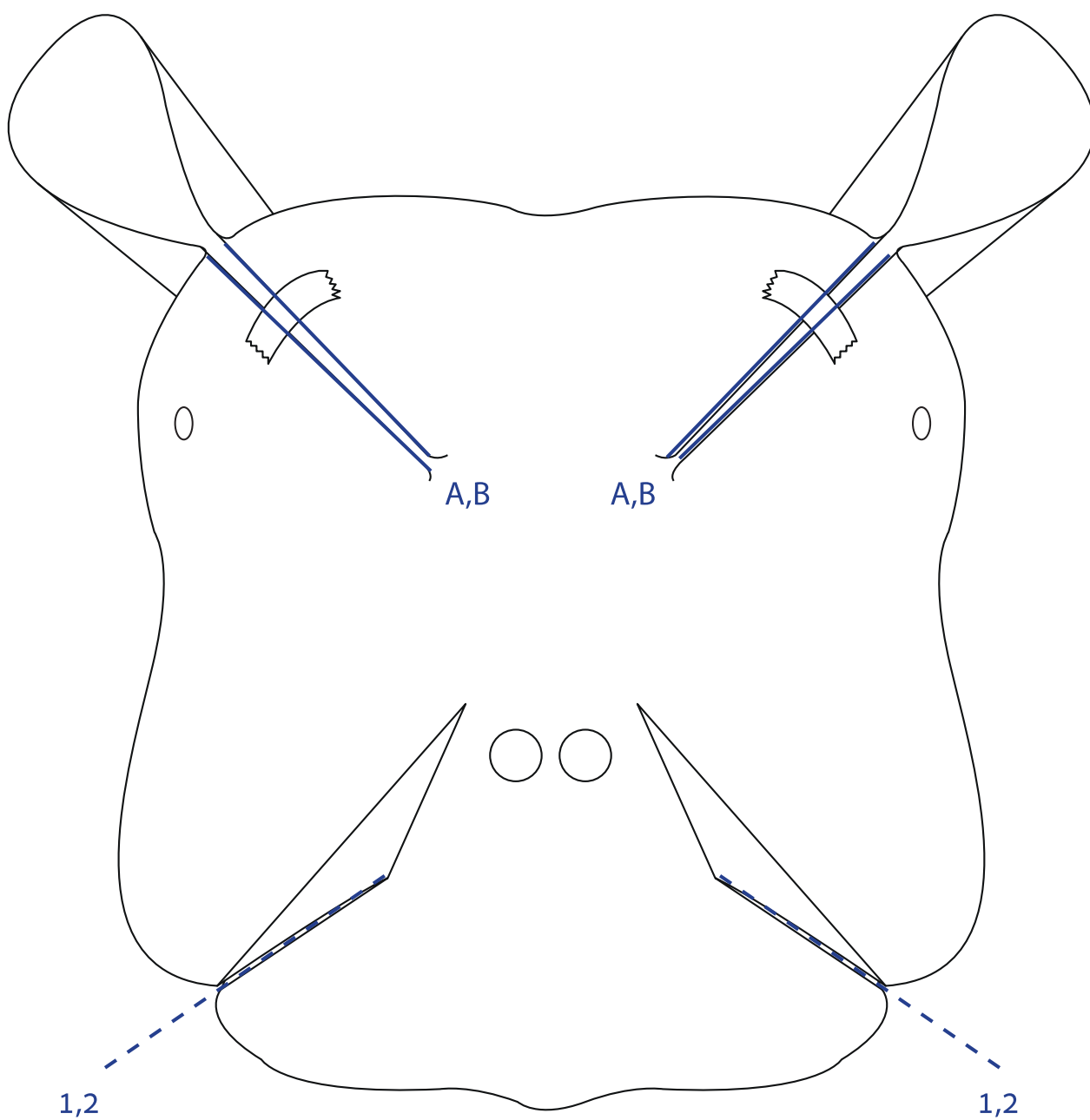


4

2. Réunis les lignes 1 et 2 à l'aide de scotch, sans plier le papier. Laisse dépasser ce dernier à l'extérieur du fantôme.



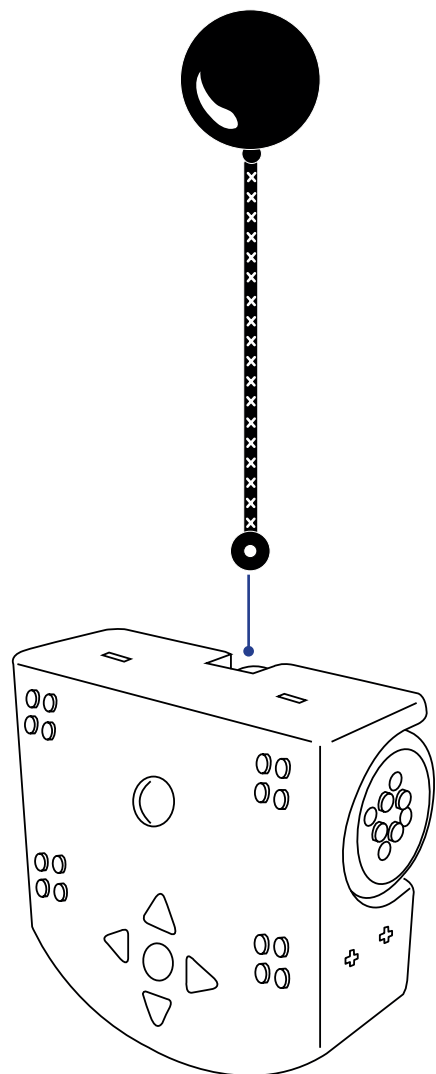
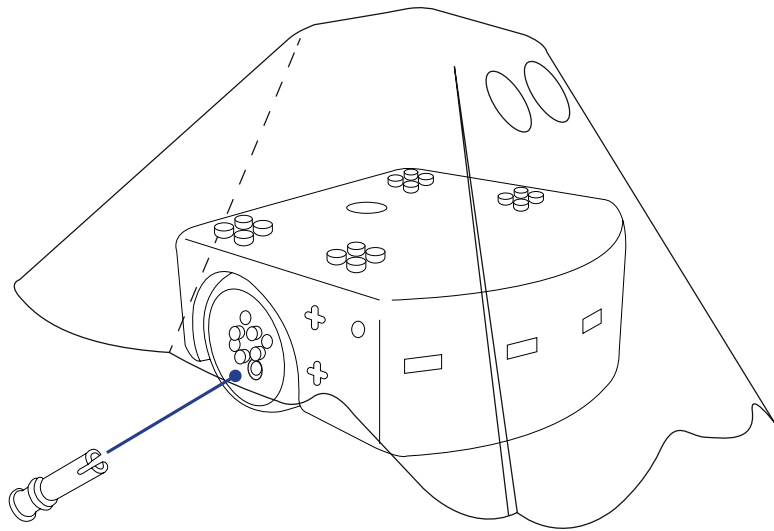
Vue de dessous, ton fantôme
doit ressembler à ça:



5

Tu peux maintenant fixer ton fantôme sur le Thymio!

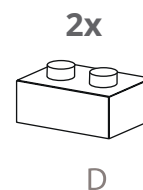
Pour cela, utilise les pièces A, passe les à travers les deux trous prévus à cet effet sur le fantôme et fixe les sur les roues.

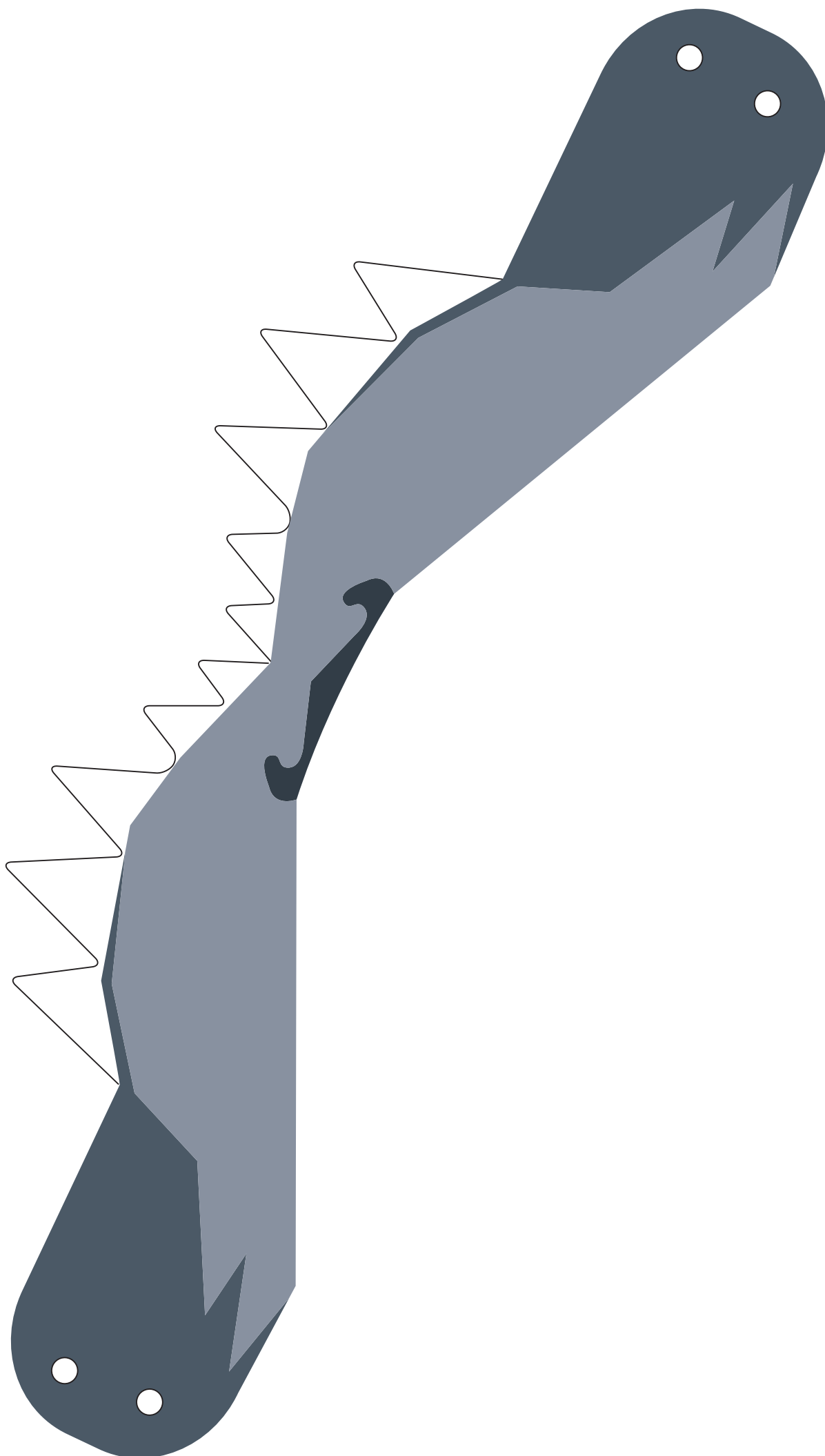


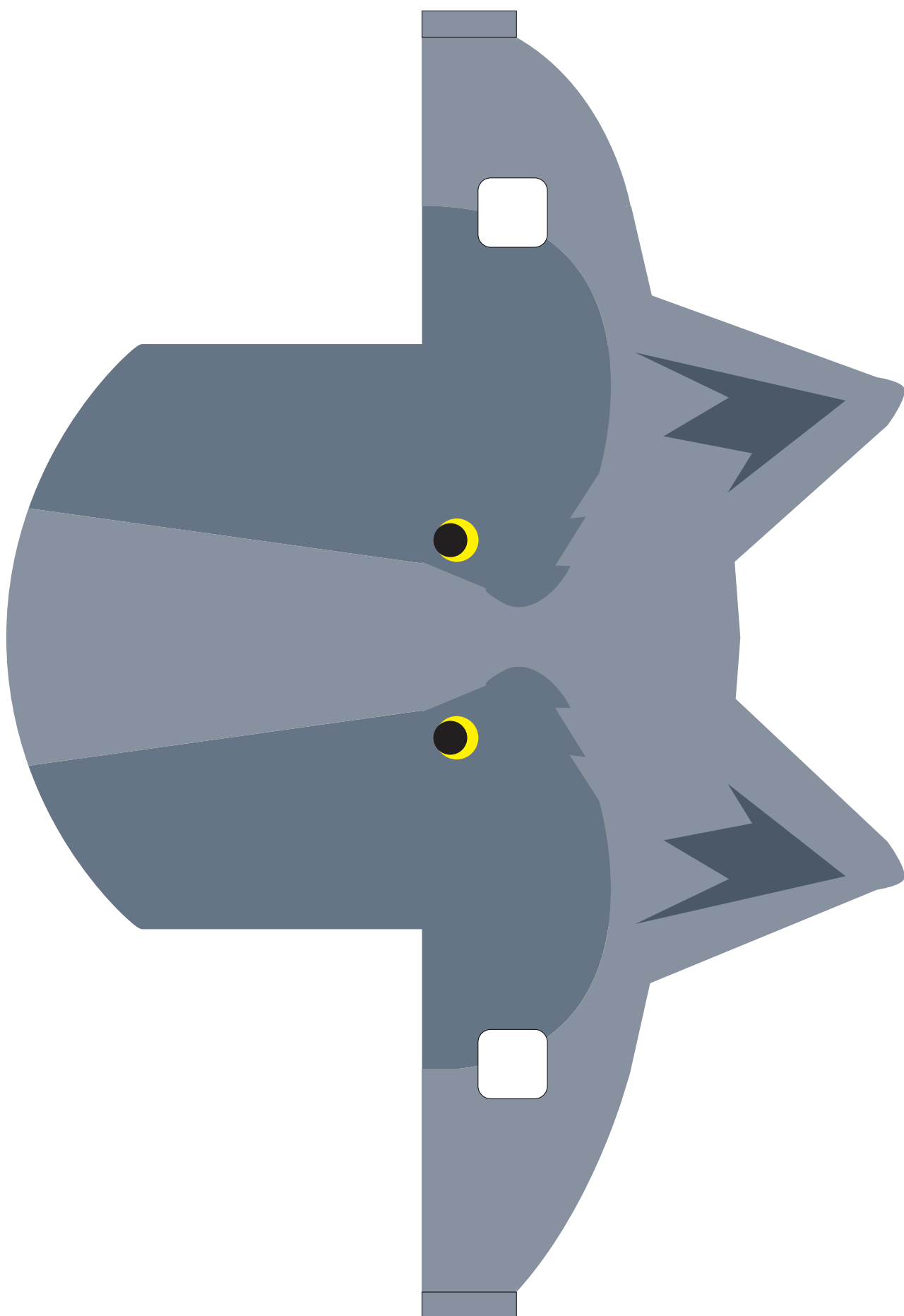
LOU



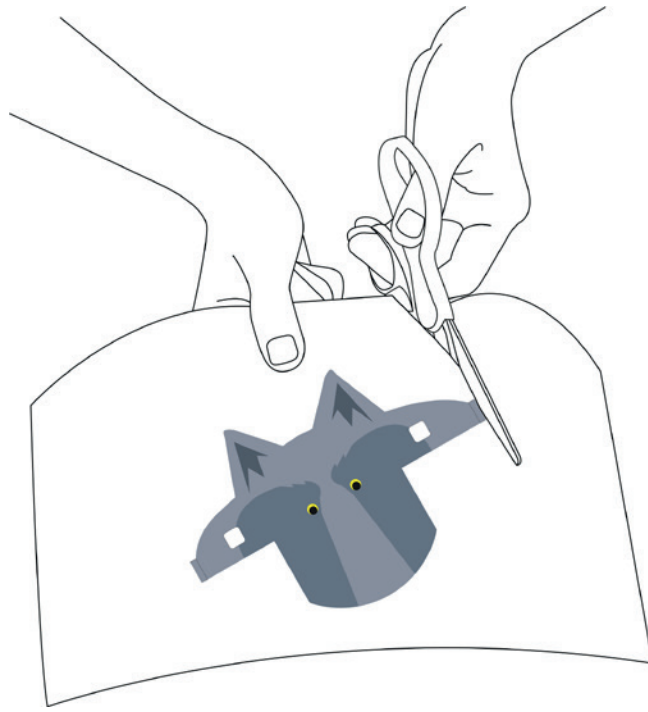
Attention loup-garou méchant! Lorsque tu vas mettre le mode vert à ton robot, le mode amical habituel va se transformer en mode agressif... Relève la mâchoire de ton loup afin que ses dents ne soient pas devant les capteurs. Ensuite, essaie d'approcher ta main si tu l'oses!





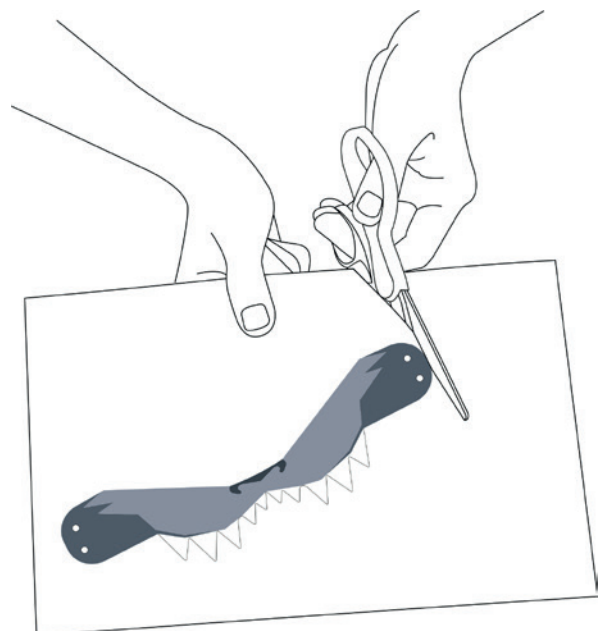
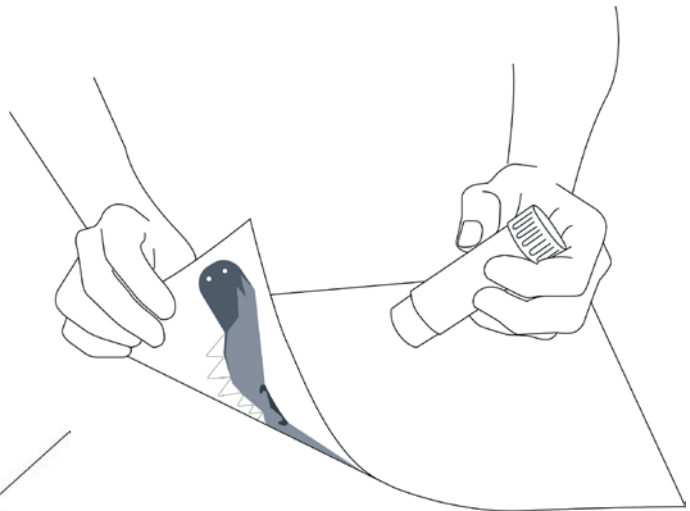


1

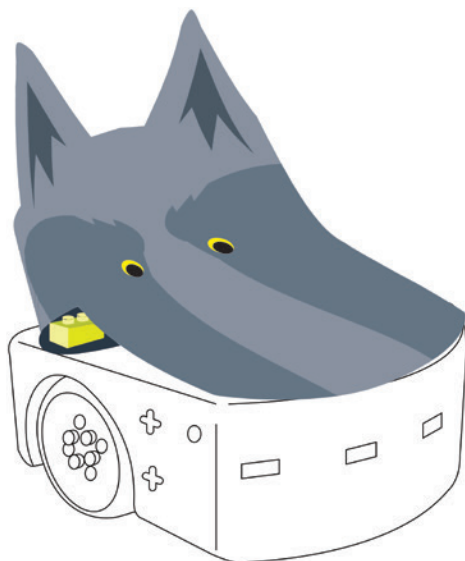
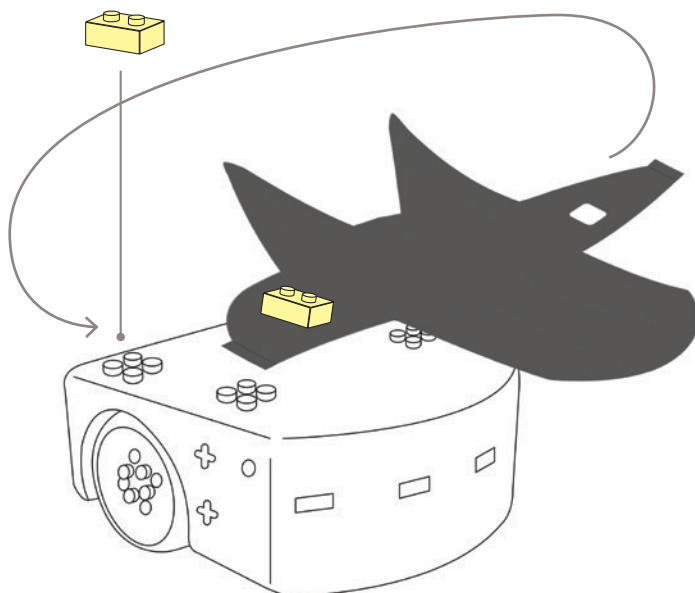
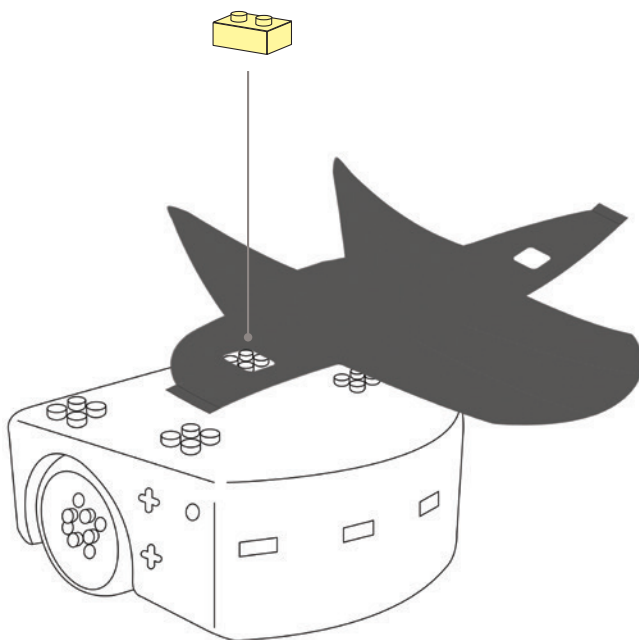


2

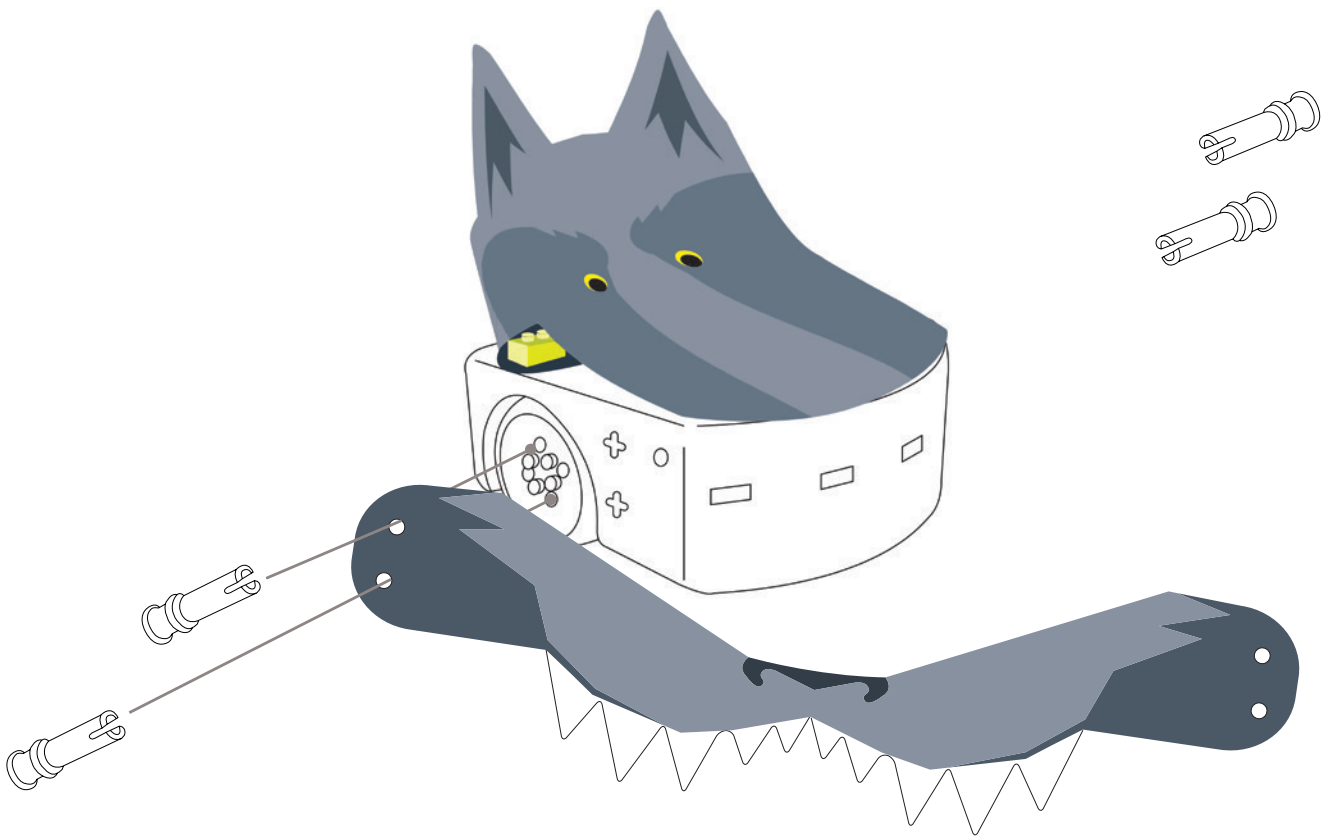
Colle la machoire sur du carton et découpe la.



3



4



RENÉ



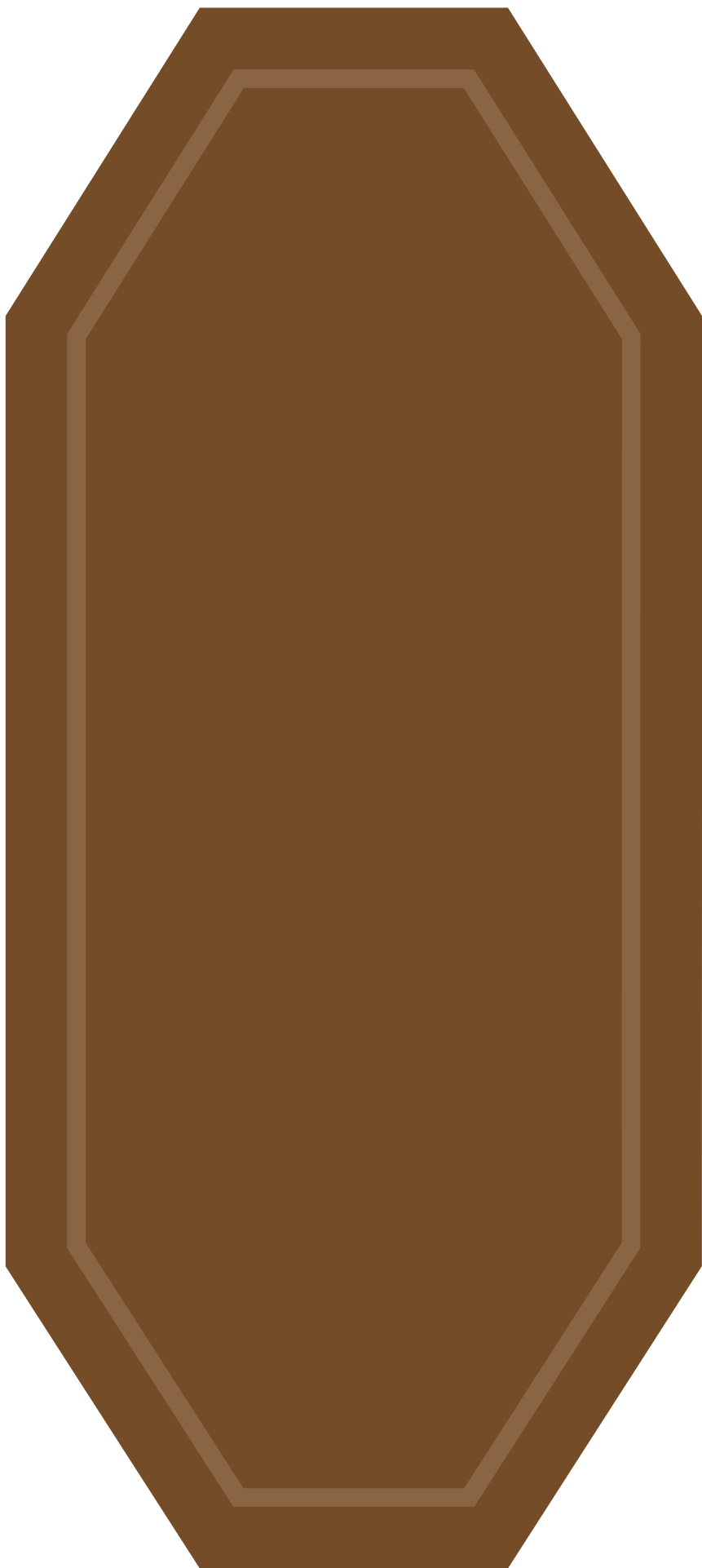
René dort dans son cercueil. Avec VPL avancé, trouve le moyen de le réveiller en sursaut lorsqu'on cogne sur le couvercle !

4x



A





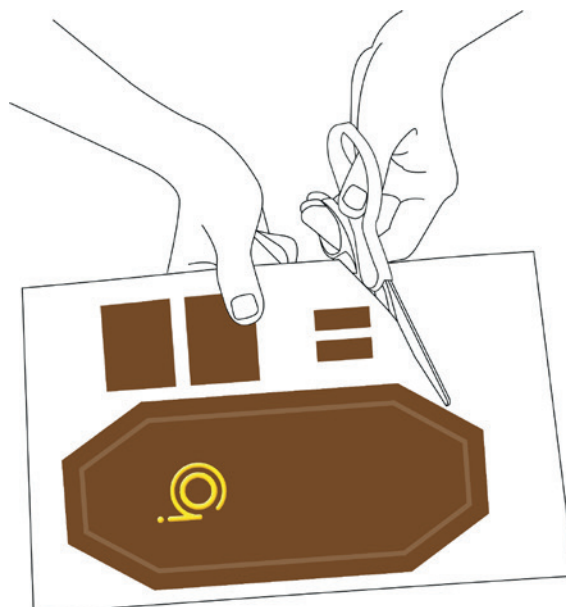
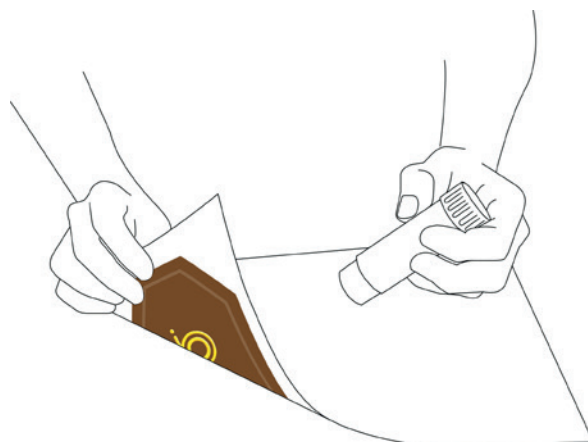


1



2

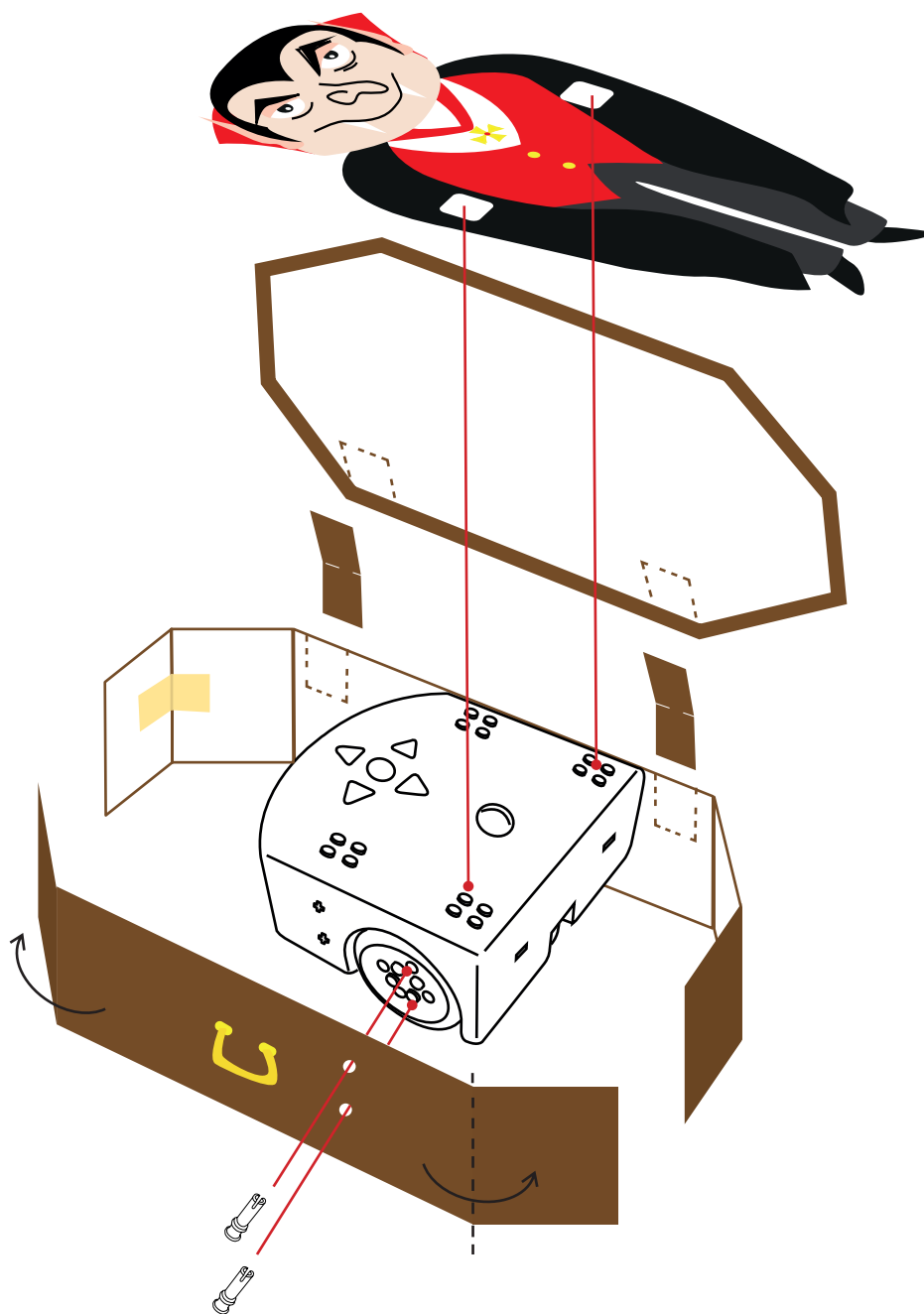
Colle les pages avec les parties
du cercueil sur du carton et
découpe-les.



3

Maintenant il te faut assembler ton vampire. Pour cela, commence par monter le cercueil comme indiqué ci-dessous. Fixe le au Thymio à l'aide des pièces de lego A.

Il ne te restera plus qu'à accrocher le cache "vampire" sur ton Thymio et à toi de jouer!



Solution

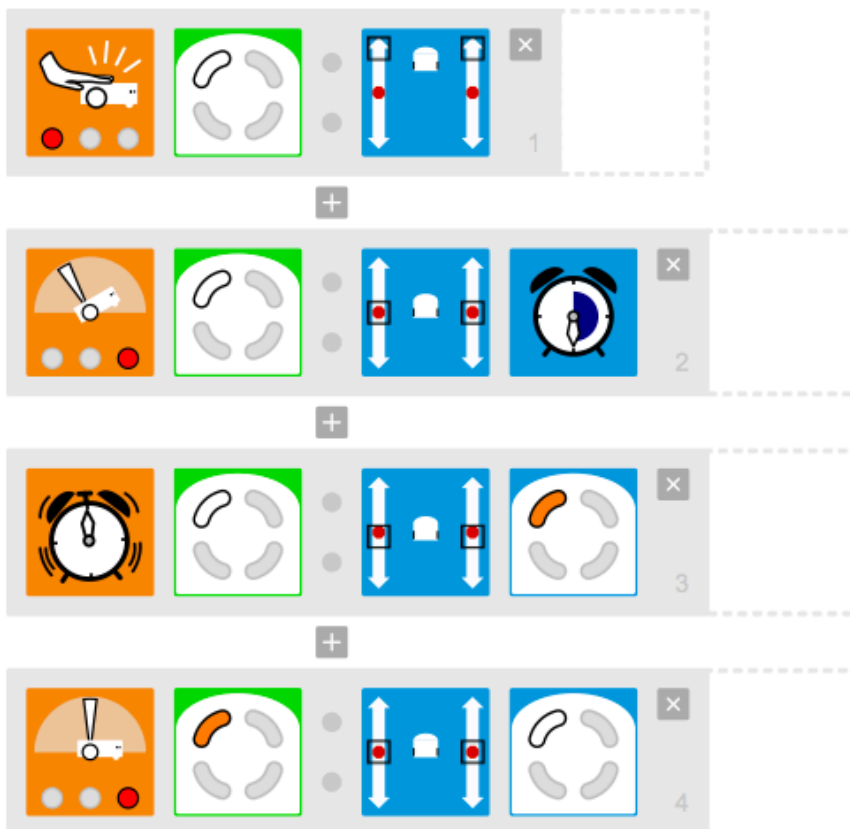
Avant de commencer clique sur le bouton  pour accéder au mode avancé de VPL.

Ligne 1: Si le premier état [0] est inactif ET qu'un choc est détecté, pousse les deux moteurs vers l'avant. Ceci activera le mécanisme pour réveiller le vampire.

Ligne 2: Quand Thymio atteint un certain angle arrête les moteurs et lance un chronomètre.

Ligne 3: Lorsque le chronomètre est terminé les moteurs vont lentement en arrière et le premier état devient actif.

Ligne 4: Quand Thymio est à plat lorsque le premier état est actif les moteurs s'arrêtent et le premier état devient inactif.



TOM



Programme ton robot avec VPL avancé pour qu'il avance lorsqu'il est droit et qu'il s'arrête quand il tombe sur le dos.

2x

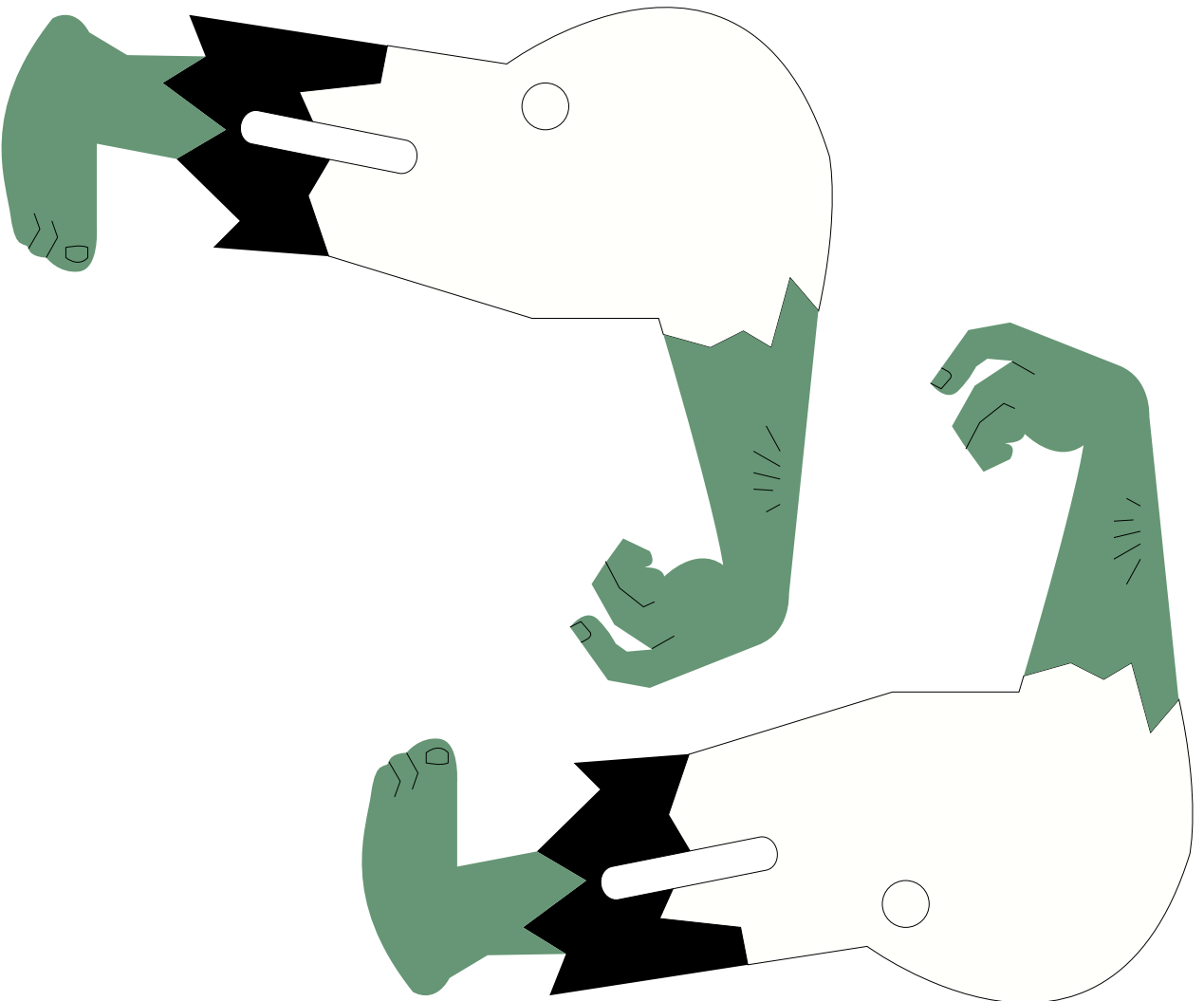
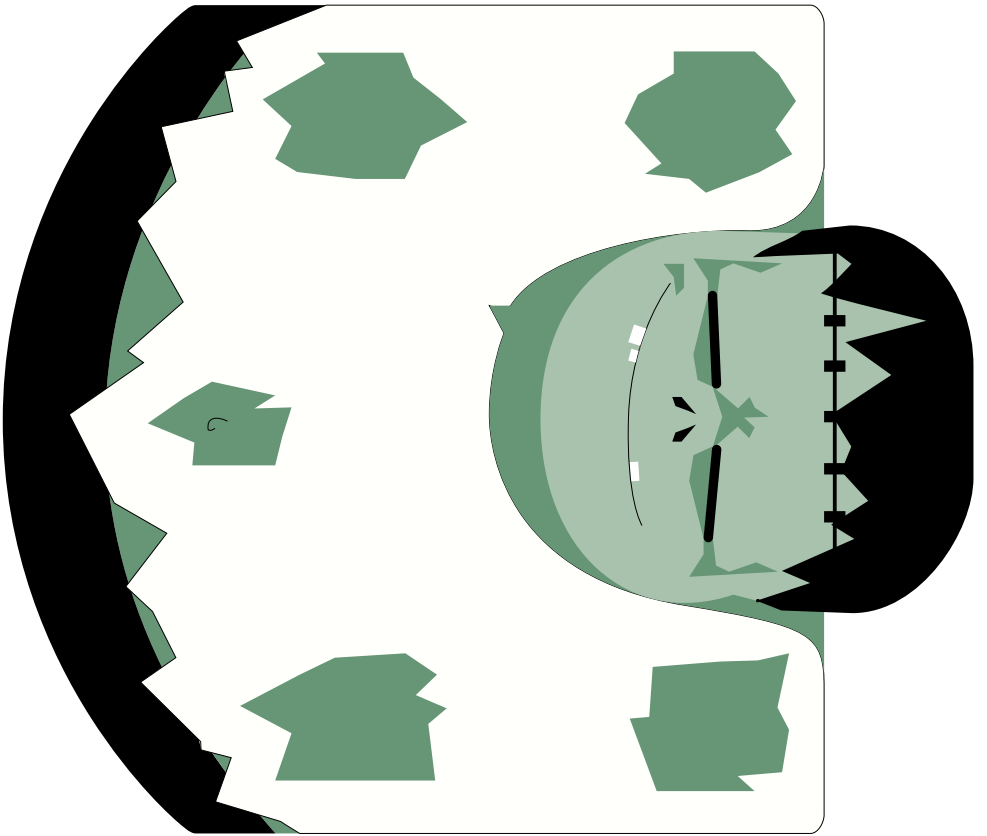


A

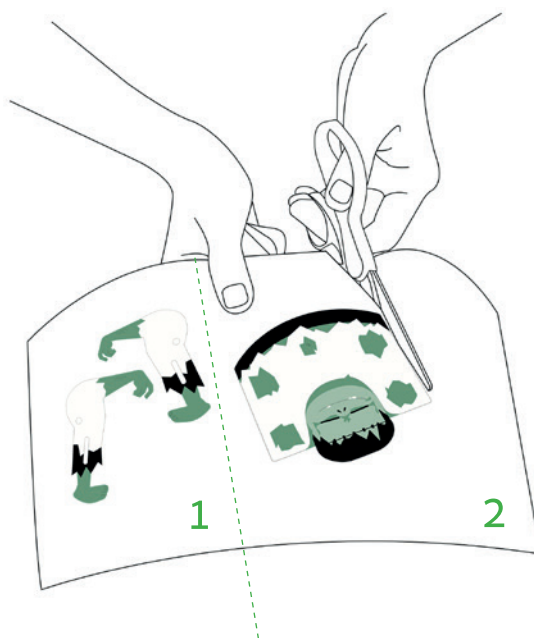
2x



B

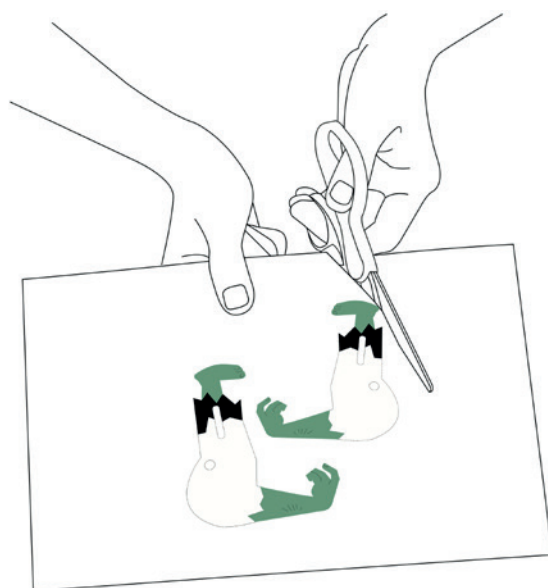
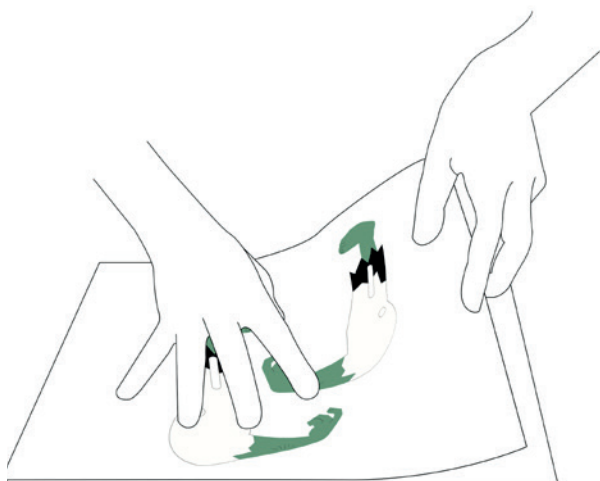
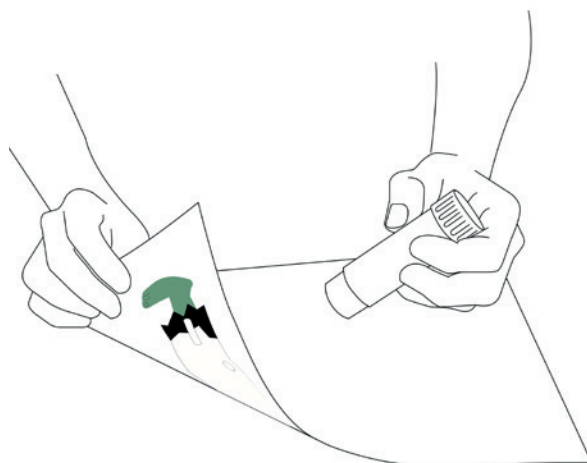


1



2

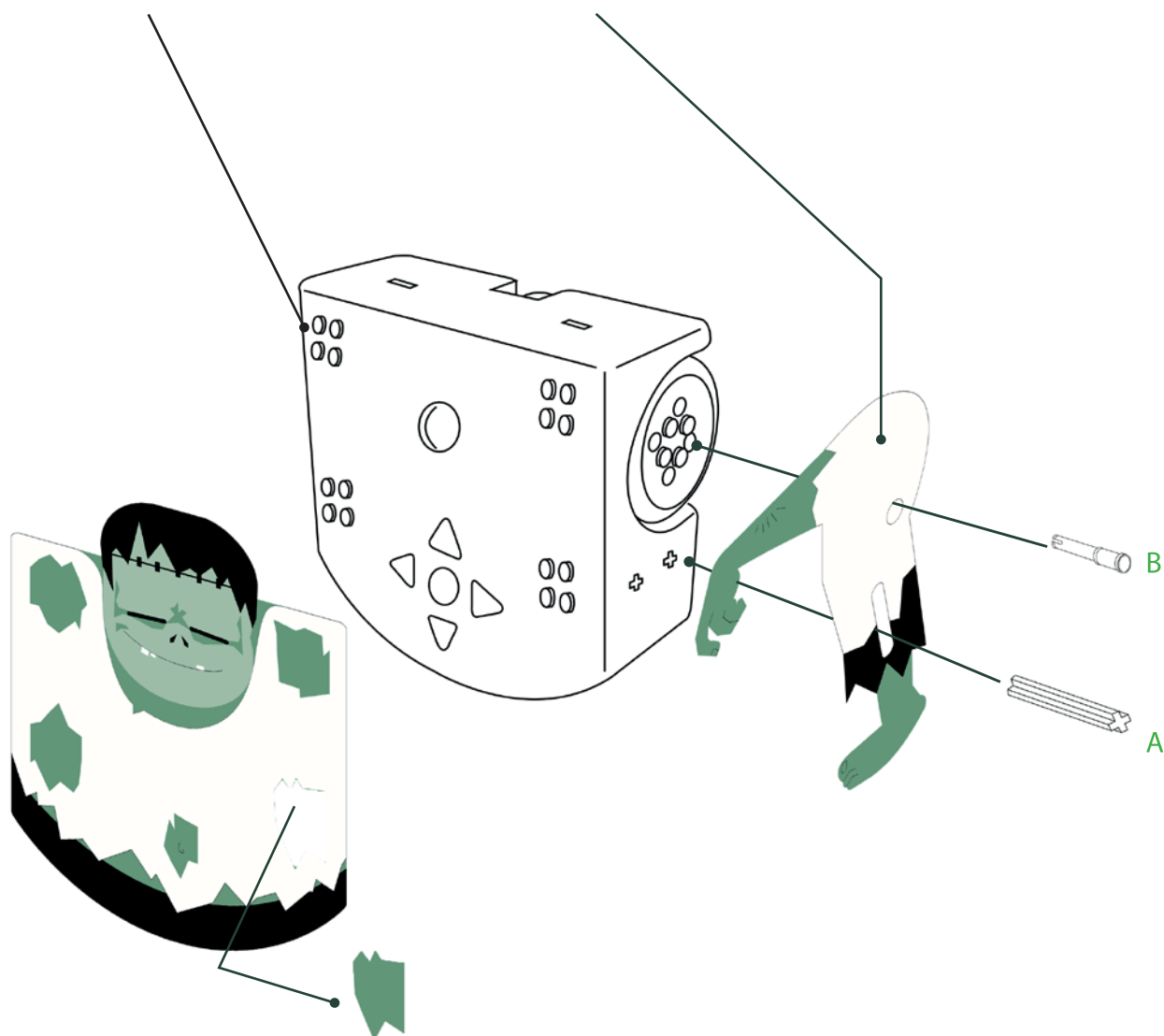
Colle la partie 1 (les jambes) sur
du carton et découpe la



3

Tu peux désormais assembler ton zombie! Colle la face avant au scotch, ou découpe les parties déchirées du t-shirt du zombie pour le faire tenir grâce aux emplacements lego.

Pour les bras et les jambes, tu vas utiliser une pièce lego A à travers la fente et reliée à l'accorche "croix", et une pièce lego B à travers le trou et reliée à la roue, comme montré ci-dessous.



Solution

Ligne 1 : Si les deux capteurs avant sélectionnés voient le sol les moteurs vont vers l'arrière et Thymio devient vert.

Ligne 2 : Si les deux capteurs ne voient pas le sol, les moteurs s'arrêtent et Thymio devient rouge.

