



THYMIO LA SALAMANDRE

DOSSIER ÉLÈVE



MATÉRIEL POUR UN GROUPE

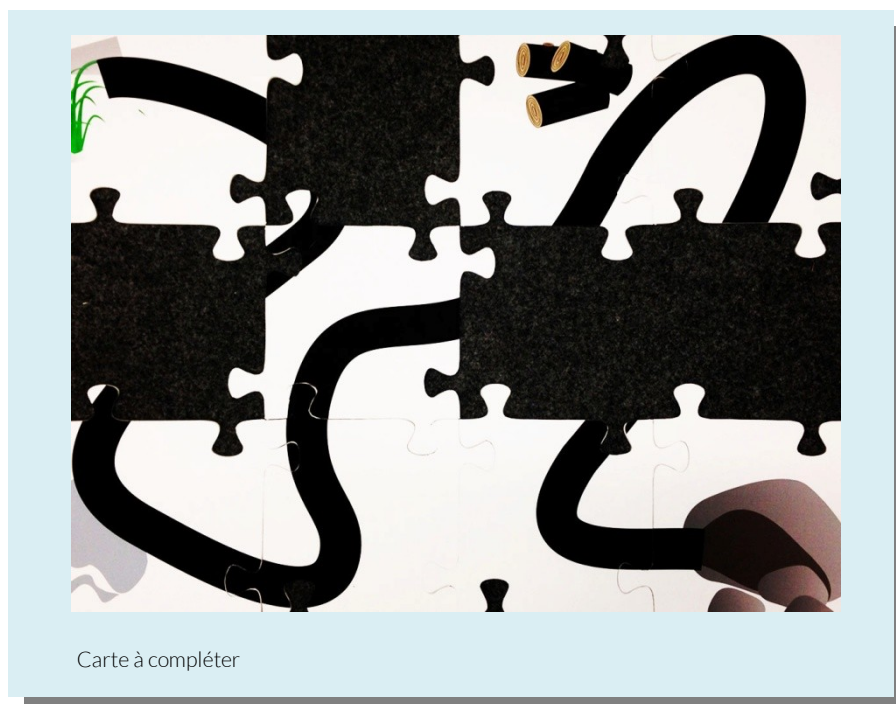
- Un robot Thymio II
- Un masque représentant une salamandre
- 4 briques LEGO®
- Des morceaux de puzzle en carton représentant la zone d'habitat de la salamandre
- Divers morceaux pour compléter les zones manquantes
- Un *Dossier élève*
- Non fourni : Un ordinateur avec connexion internet et un logiciel de visioconférence



La salamandre Thymio a quitté l'herbe pour aller hiberner dans sa grotte. Pour étudier son comportement, tu suis ses traces mais tu n'en trouves seulement qu'une partie, du côté de l'étang et à côté du tas de bois.

Complète la carte avec des pièces manquantes que tu penses être les bouts manquants du chemin le long duquel a bougé cette salamandre. Tu en as un certain nombre à ta disposition et tu dois aller les chercher en une seule fois.

Voici la carte tu dois compléter :



Après avoir bien observé la carte, cherche les pièces manquantes et place-les au bon endroit.

Place le Thymio au début du chemin noir, près de l'herbe verte. Enclenche-le en appuyant sur le bouton rond au milieu pendant trois secondes. A l'aide des boutons rectangulaires, choisis la couleur bleue clair. Appuie encore une fois sur le bouton rond au milieu. Le Thymio va se mettre en mouvement.

Regarde s'il traverse la zone comme demandé dans l'exercice.

Pour éteindre le Thymio : maintiens le bouton central appuyé jusqu'à l'extinction.