
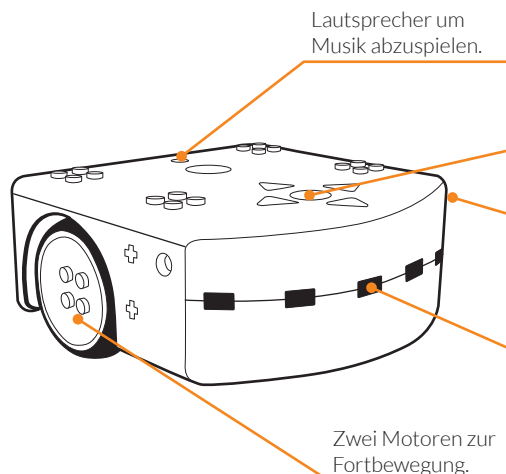


Thymio ist ein Roboter auf der Basis von Open Source und Open Hardware. Er führt den Benutzer auf spielerische Art und Weise in die Welt der Robotik und Programmierung ein. Thymio eignet sich für alle Altersgruppen und ermöglicht, Abläufe auf visueller Basis (über Karten) oder per Texteingabe zu programmieren.

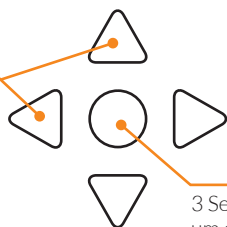

39 LED für unzählige Farben.


Beschleunigungsmesser für Stoss- und Gravitationserkennung.



INBETRIEBNAHME

Durch das Klicken der Pfeiltasten kannst du die 6 Basisbefehle des Thymios ablaufen lassen. Für jeden Befehl eine Farbe!



3 Sekunden gedrückt halten um ein-/oder auszuschalten. Ein kurzer Druck für das Beginnen/Beenden eines Basisbefehls.

BASISBEFEHLE

Freund (●) folgt Objekten / der Hand
Entdecker (●) weicht Objekten aus
Angsthasse (●) flieht vor Objekten oder der Hand, vermeidet Stöße
Spürhund (●) folgt einer Spur
Folgsam (●) folgt den Befehlen, welche durch die Pfeile gegeben werden
Aufmerksam (●) reagiert auf Klatschen

Mittels diesem Pfad kannst du die verschiedenen Bestandteile des Thymio erforschen, die Basisbefehle kennenlernen und dich mit den Anfängen der Programmierung vertraut machen.

Wie funktioniert das? Beginne mit den Herausforderungen der «Entdeckung»-Kategorie.

Es hat alles funktioniert, aber du möchtest gerne mehr ausprobieren? Installiere Aseba (www.thymio.org) auf deinem Computer und starte «VPL for Thymio». Du brauchst nur noch auf der linken Seite eine Ereigniskarte mit der Aktionskarte auf der rechten Seite zu assoziieren. Spass garantiert!



0 Kalibrierung

Um ein einwandfreies Funktionieren des Thymio sicherzustellen, musst du zuerst seine Sensoren kalibrieren. Starte den Entdecker-Modus des Thymio (●). Platziere den Roboter zentriert auf der schwarzen Linie und drücke gleichzeitig die Tasten Vorwärts und Rückwärts zur Schwarz-Kalibrierung. Stelle ihn dann auf weissen Grund und drücke gleichzeitig die Tasten Rechts und Links zur Weiss-Kalibrierung.

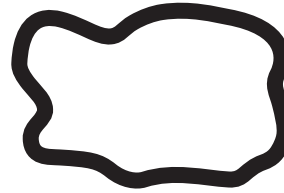
① **Achtung Otter – es rette sich wer kann!**
Ziel: mache Thymio Angst



Entdeckung: wähle den roten Modus des Thymio und platziere ihn auf dem Otter! Platziere gleichzeitig deine Hände vor und hinter dem Thymio und achte auf seine Reaktion!

Für Neugierige: programmiere den Roboter so, dass er, sobald er ein Hindernis vor und hinter sich hat, beginnt Musik zu spielen. Kleiner Tipp – du brauchst mindestens zwei Karten!

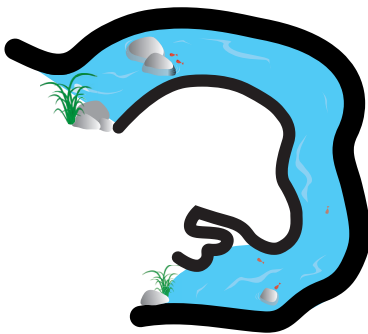
② **Eine Piste, wo geht's lang?**
Ziel: der grossen schwarzen Piste folgen



Entdeckung: mit einem der 6 vorprogrammierten Befehle kannst du diese Aufgabe ganz einfach lösen. Weisst du mit welchem?

Für Neugierige: versuche den Roboter so zu programmieren, dass er, wenn er Schwarz sieht, geradeaus fährt, und wenn er Weiss sieht, umdreht. Ein kleiner Tipp – du brauchst mindestens 6 Karten.

③ **Thymio fährt Kanu**
Ziel: das Ufer nicht touchieren



Entdeckung: mit dem grünen Modus kannst du Thymio mit deinen Fingern steuern. Im gelben Modus weicht er deinen Händen aus und im roten Modus flieht er ... Versuche alle drei!

Für Neugierige: programmiere den Roboter so, dass er bei Schwarz die Richtung ändert. Kleiner Tipp – du brauchst mindestens 6 Karten.

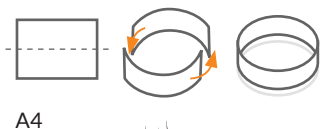
④ **Achtung vor Pflanzen!**
Ziel: Umfahre Hindernisse



Entdeckung: Platziere Objekte als Hindernisse für Thymio auf den Pflanzen. Findest du die richtige Einstellung, dass er diese umfährt?

Für Neugierige: programmiere den Roboter so, dass er die Richtung ändert, wenn er ein Hindernis sieht. Achtung, er darf nicht vom Tisch fallen. Kleiner Tipp – du brauchst mindestens 10 Karten.

⑤ **Wandern ist des Müllers Lust ...**
Ziel: um den Bauch des Otters



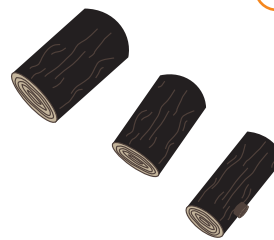
A4



Vorbereitung: Platziere ein zylindrisches Objekt auf dem Otter. Falte es so, wie auf dem Schema links.

Für Neugierige: programmiere den Thymio so, dass er, sobald er ein Hindernis sieht, daran entlang fährt, ohne es zu berühren. Kleiner Tipp – du brauchst mindestens 4 Karten.

⑥ **Lasst uns singen!**
Ziel: eine Melodie beim Passieren der Holzstücke spielen lassen



Für Neugierige: programmiere den Roboter so, dass er mit einem seiner Sensoren einer Linie folgt und beginnt Musik abzuspielen, sobald er mit seinem anderen Sensor etwas sieht. Kleiner Tipp – du brauchst mindestens 8 Karten.

GEHE EINEN SCHRITT WEITER

Wenn du Hilfe brauchst oder mehr darüber erfahren möchtest, was du mit dieser Piste machen kannst, scanne den Code unten ein, der dich auf eine Internetseite über das Thymio Discovery-Kit weiterleitet. Bei Problemen zögere nicht, auf dem Thymio-Forum Fragen zu stellen. In der Community findet sich ganz bestimmt jemand, der dir helfen kann!



www.thymio.org