



EVASION DANGEREUSE

DOSSIER ÉLÈVE



MATÉRIEL POUR UN GROUPE

- Un robot Thymio II avec le programme "Prisonnier" (stocké sur une carte microSD ou transféré directement depuis l'ordinateur)
- Deux robots Thymio II avec le programme "Policiers" (stocké sur une carte microSD ou transféré directement depuis l'ordinateur)
- Un masque représentant le prisonnier
- Deux masques représentant les policiers
- 12 briques LEGO® noires plates
- Une télécommande (dont le canal correspond à la carte microSD)

- Non fourni : Un ordinateur avec connexion internet et un logiciel de visioconférence
- Ruban adhésif



ACTIVITÉ

Place les masques représentant les policiers et le prisonnier sur les Thymio et encastre les quatre briques LEGO® par-dessus afin de les fixer.

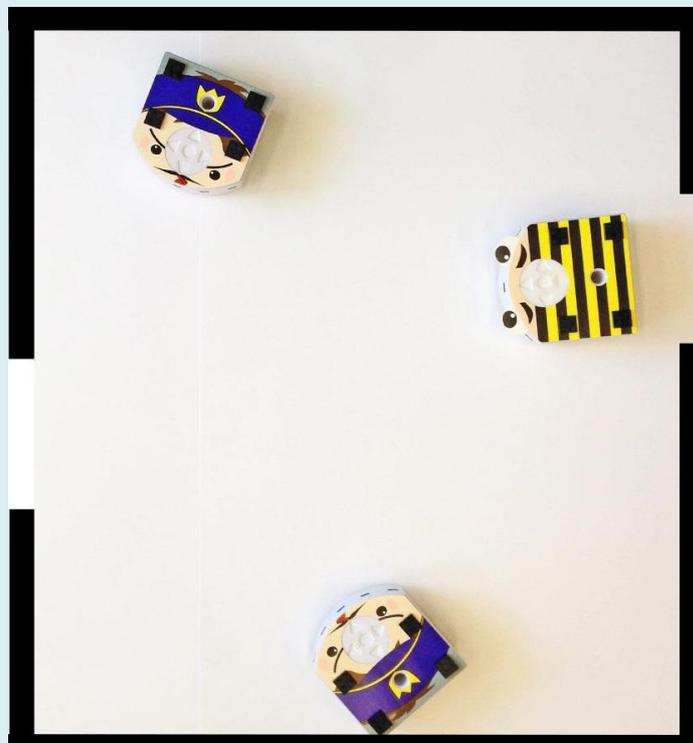


Fixation du masque du prisonnier avec le briques LEGO®



Fixation du masque du policier avec le briques LEGO®

Délimite une zone parterre (claire) avec un ruban adhésif et place à l'intérieur tes Thymio comme sur l'image ci-dessous, par exemple. Prévois une entrée et une sortie.



Exemple de zone de jeu

Le prisonnier Thylton veut s'échapper de la prison Beauplafond. Pour ce faire, il doit éviter les policiers qui surveillent... S'il les approche de trop près, ces derniers déclenchent une alarme et l'évasion tombe à l'eau...

Trouve le chemin que doit emprunter Thylton afin de s'évader. Aucune alarme ne doit retentir.

Ton Thymio Thylton se trouve d'un côté de la zone et doit ressortir par l'ouverture de l'autre côté.

Enclenche les Thymio en appuyant sur le bouton central pendant trois secondes. Appuie sur l'un des boutons triangulaires (n'importe lequel) jusqu'à ce que les robots n'affichent plus de couleur (mode blanc). Confirme ton choix en appuyant encore une fois sur le bouton central de chaque robot.

☞ pour le prisonnier Thylton :

Appuie sur la touche "OK" de la télécommande.

☞ pour les policiers :

Appuie sur le bouton triangulaire avant : le robot commence à tourner sur lui-même.

Les robots sont prêts !



En tapotant sur les touches Δ , ∇ , \triangleleft et \triangleright de la télécommande, guide le prisonnier jusqu'à la sortie, tout en évitant les policiers. Utilise la touche "OK" pour arrêter le mouvement et pour rendre les touches à nouveau actives si elles ne réagissent pas.

Si l'alarme s'est enclenchée, appuie sur le bouton central rond du robot policier pour l'arrêter. Pour remettre le policier en mode de surveillant, appuie encore une fois sur le bouton triangulaire avant.

Répète l'exercice en changeant la taille et la forme de la zone de jeu, ainsi que les positions des robots.

Pour éteindre les Thymio : maintiens le bouton central appuyé pendant trois secondes.

Bonne chance ☺