



THYMIO CACHE LE TRÉSOR

DOSSIER ÉLÈVE



MATÉRIEL POUR UN GROUPE

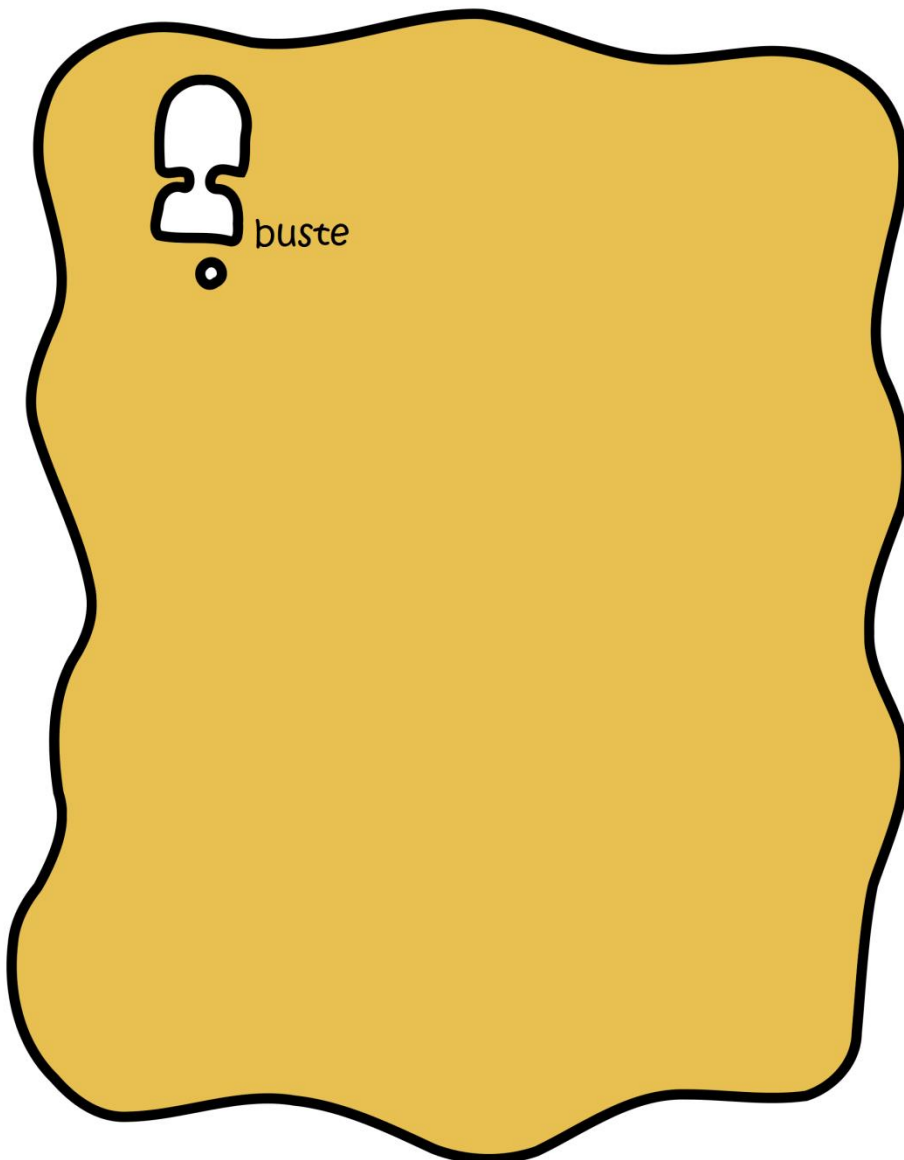
- Un robot Thymio II avec le programme correspondant (stocké sur une carte microSD ou transféré directement depuis l'ordinateur)
- Un masque représentant le pirate Ripp
- 4 briques LEGO® noires plates
- Une télécommande (avec le canal correspondant à la télécommande)
- Un stylo
- Un *Dossier élève*
- Non fourni : Un ordinateur avec connexion internet et un logiciel de visioconférence
- Une pièce de monnaie ou un jeton



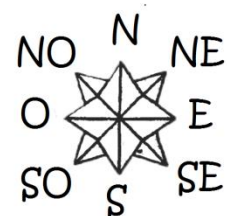
ACTIVITÉ

Le vieux Ripp a laissé un parchemin qui indique l'emplacement de son trésor. Dessine l'emplacement du puits et celui du trésor.

"À partir du puits, j'ai marché 90 m en direction du sud-ouest et je suis arrivé à l'armure qui se trouve elle-même à 100 m au sud du buste. À partir de l'armure, j'ai marché encore 80 m en direction du nord, 60 m en direction de l'est et 20 m en direction du nord-est. Là, j'ai enterré mon fabuleux trésor."




10 mètres



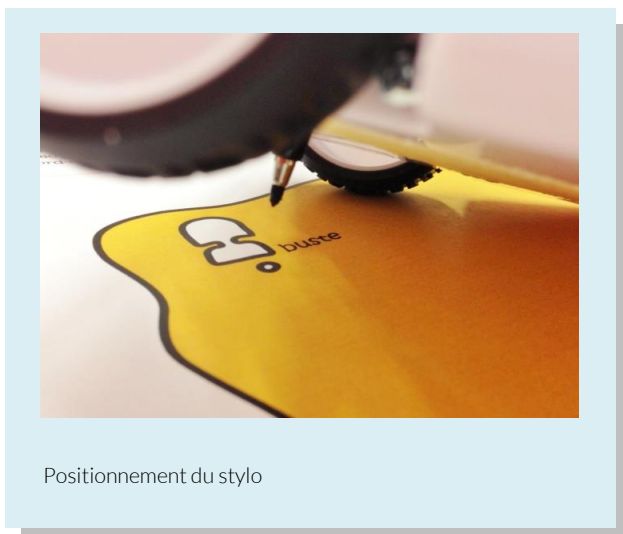
Pendant que tu dessinais, Ripp se reposait au pied du buste. Soudainement, il décide de te montrer où il a caché son trésor.

Pose le masque du Ripp sur Thymio et encastre les quatre briques LEGO® noires et plates par-dessus afin de fixer le masque.



Fixation du masque, des briques LEGO® et du stylo

Pose le robot sur le point "●" près du buste et mets un stylo dans l'emplacement prévu. Fais attention que le stylo coïncide avec le point, comme le montre la figure et que le robot soit orienté vers le sud. Enclenche le Thymio en appuyant sur le bouton rond central durant trois secondes et ensuite, à l'aide d'un bouton triangulaire, choisis le mode sans couleur. Appuie sur le bouton central du Thymio et finalement sur la touche "1" (un) de la télécommande.



Positionnement du stylo



Orientation du Thymio avant le départ

Explique ce qui se passe :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Si tu veux recommencer ton dessin, appuie sur la touche "OK" de la télécommande pour annuler l'ancienne action et ensuite à nouveau la touche "1" (un).

Prends une pièce de monnaie ou un jeton et pose-le sur ton dessin. Si l'emplacement du trésor que tu as dessiné et l'endroit où s'arrête le robot Ripp se trouvent à l'intérieur du jeton, tu as réussi 😊

As-tu trouvé le trésor ?