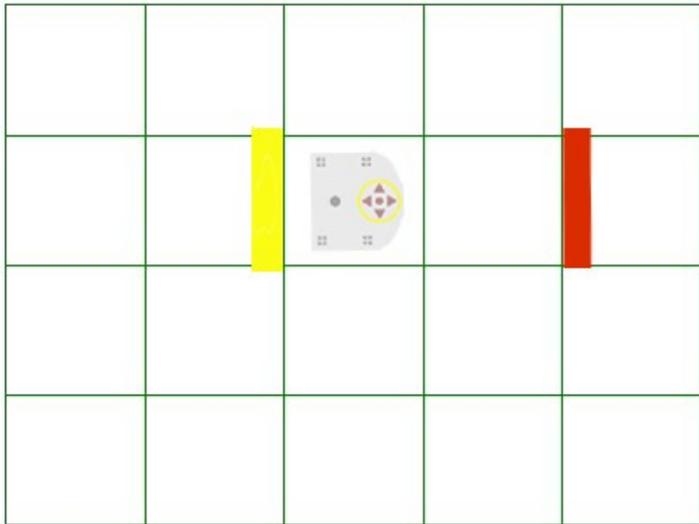


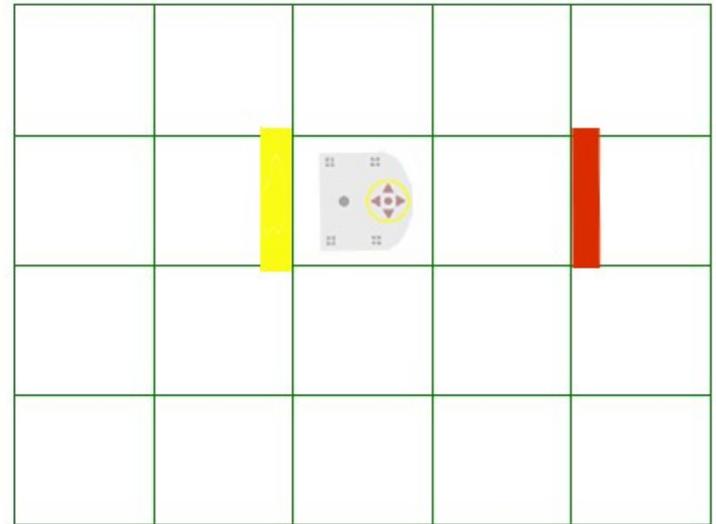
# Défi 0 : A la recherche du premier pas

Mission : Thymio doit avancer d'une case.



# Défi 0 : A la recherche du premier pas

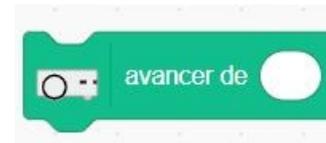
Mission : Thymio doit avancer d'une case.



## Blocs à utiliser

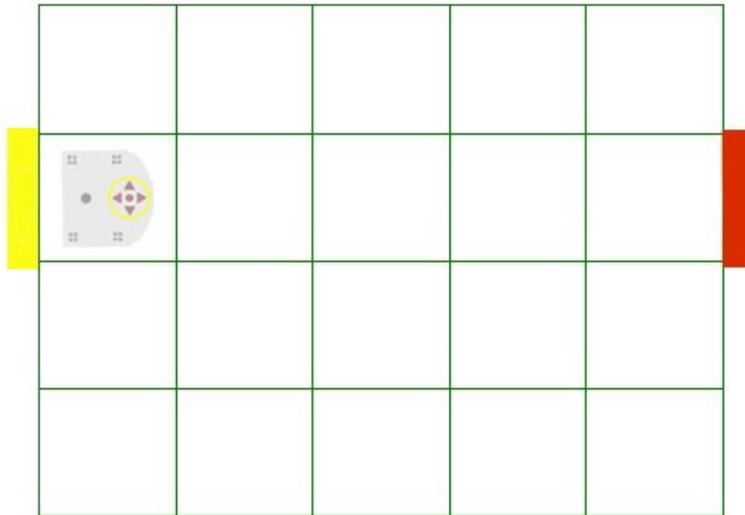


## Blocs à utiliser



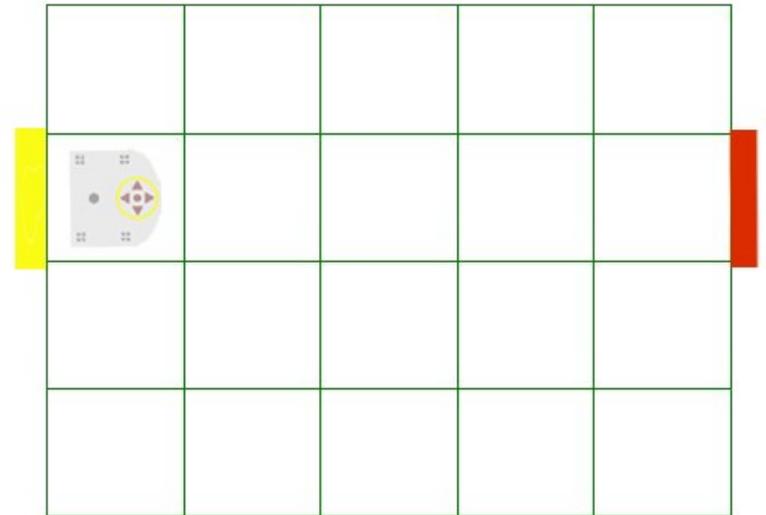
# Défi 1 : La ligne droite

Mission : Thymio doit rejoindre l'arrivée. Au dos de la feuille tu trouveras les blocs à utiliser.



# Défi 1 : La ligne droite

Mission : Thymio doit rejoindre l'arrivée. Au dos de la feuille tu trouveras les blocs à utiliser.



# Blocs à utiliser

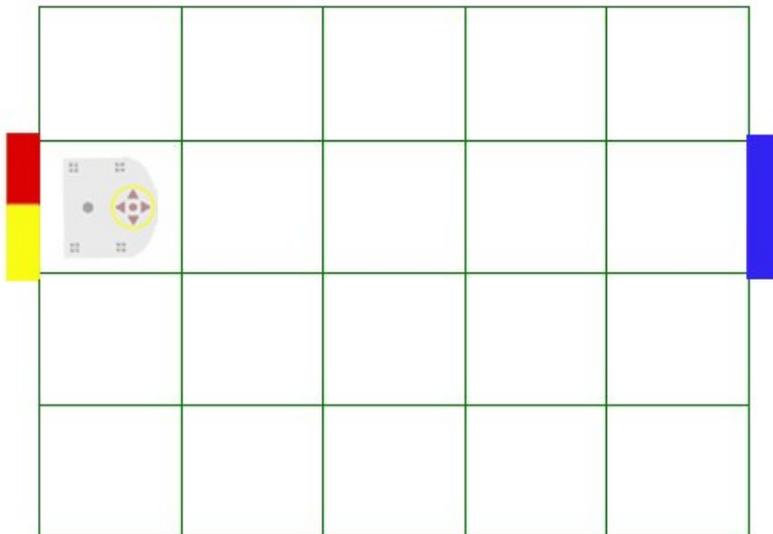


# Blocs à utiliser



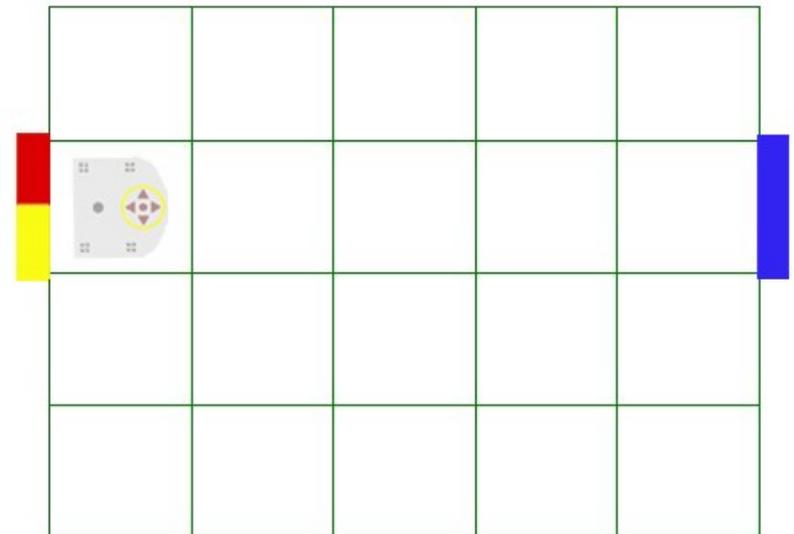
## Défi 2 : Aller-retour

Mission : Thymio doit effectuer un aller-retour en passant par la zone bleue.



## Défi 2 : Aller-retour

Mission : Thymio doit effectuer un aller-retour en passant par la zone bleue.



## Blocs à utiliser

quand  est cliqué

 avancer de

stop tout ▼

répéter  fois

 avancer de

répéter  fois

## Blocs à utiliser

quand  est cliqué

 avancer de

stop tout ▼

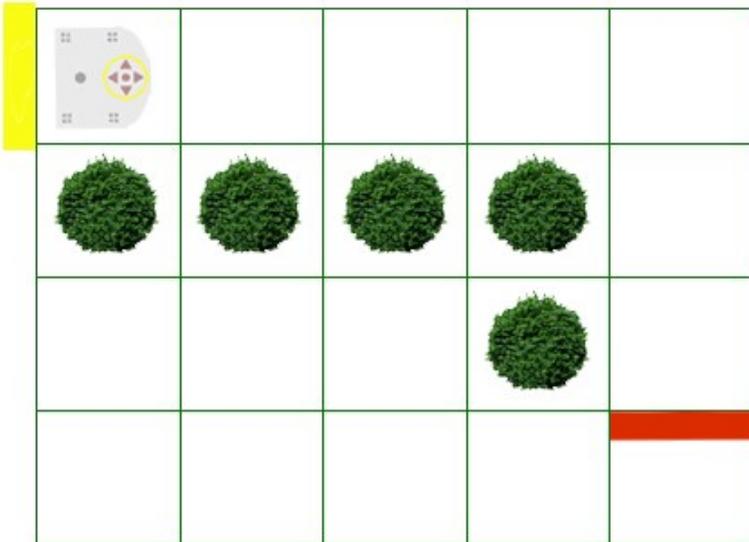
répéter  fois

 avancer de

répéter  fois

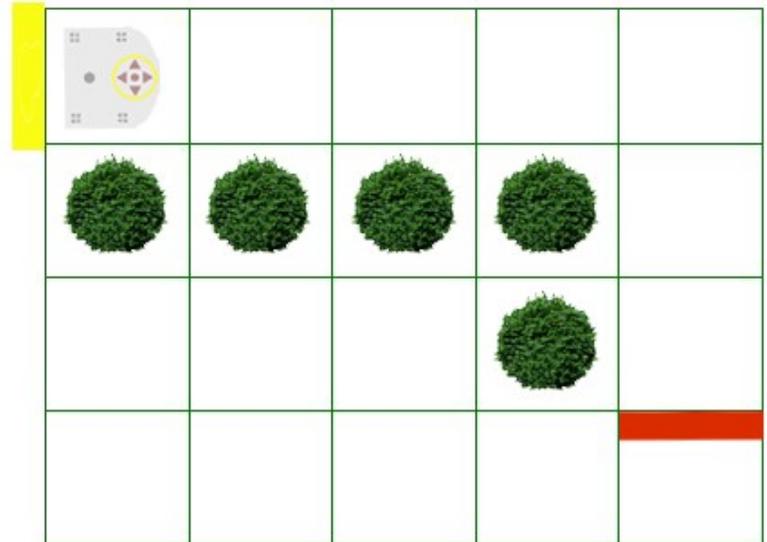
## Défi 3 : L'allée

Mission : Thymio doit rejoindre l'arrivée. Il ne peut pas passer par les cases où il y a des arbres.



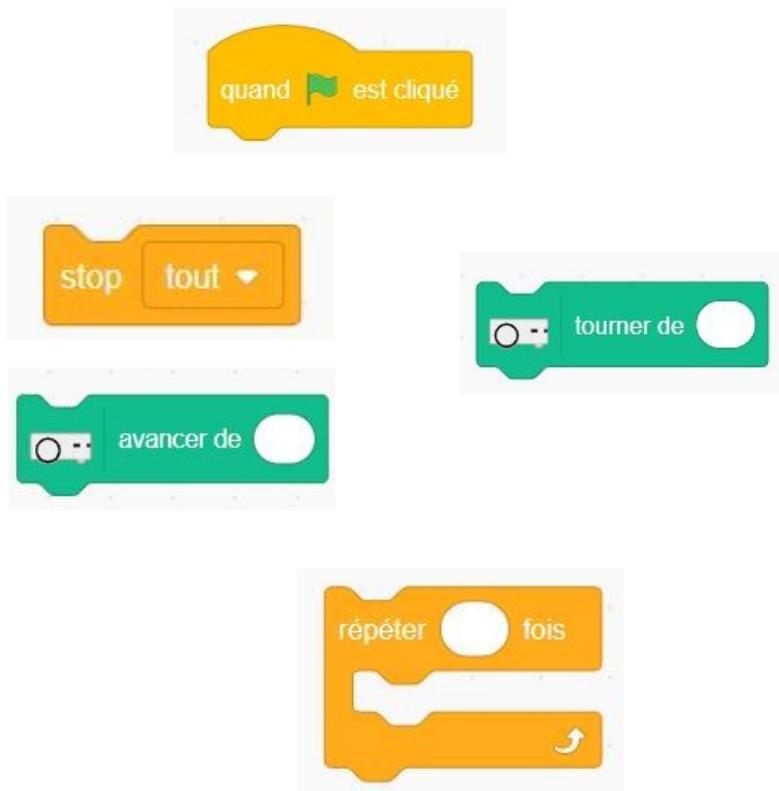
## Défi 3 : L'allée

Mission : Thymio doit rejoindre l'arrivée. Il ne peut pas passer par les cases où il y a des arbres.



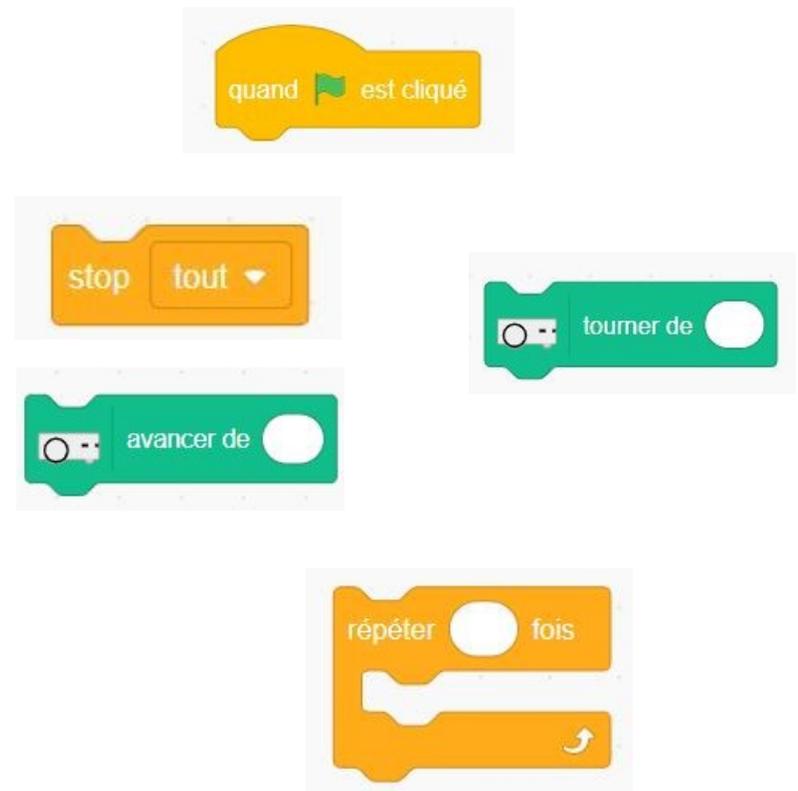
## Indices

*(On peut utiliser plusieurs fois le même bloc)*



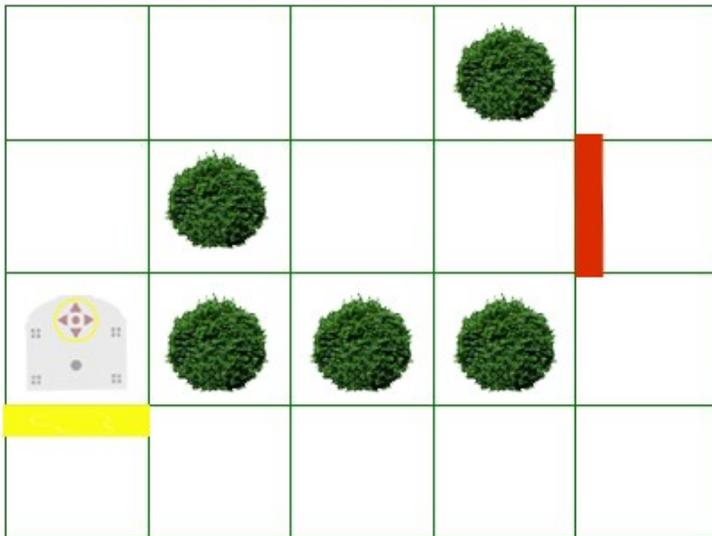
## Indices

*(On peut utiliser plusieurs fois le même bloc)*



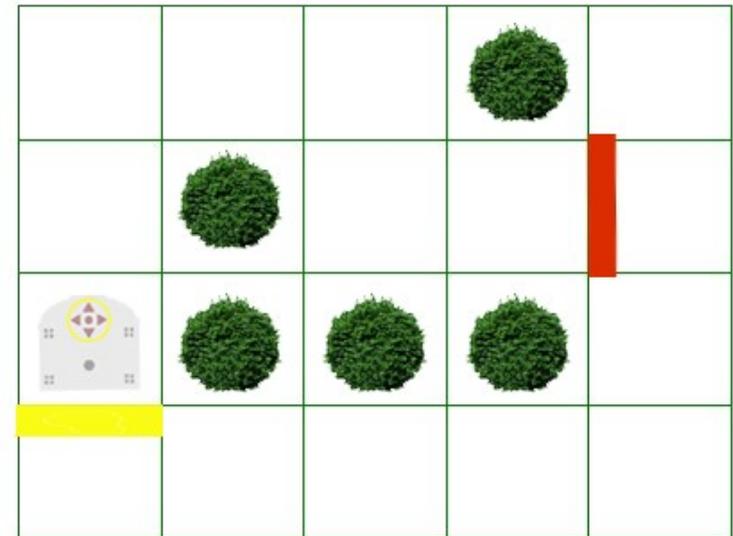
## Défi 4 : La forêt

Mission : Thymio doit rejoindre l'arrivée. Il ne peut pas passer par la forêt.



## Défi 4 : La forêt

Mission : Thymio doit rejoindre l'arrivée. Il ne peut pas passer par la forêt.



# Indices

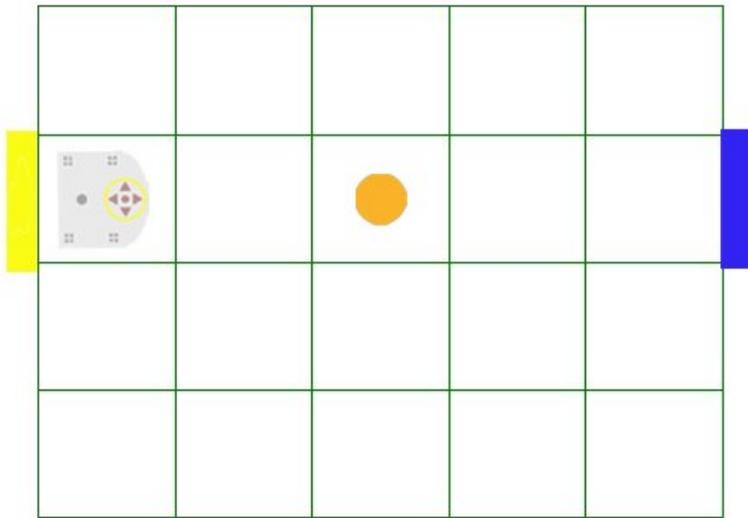


# Indices



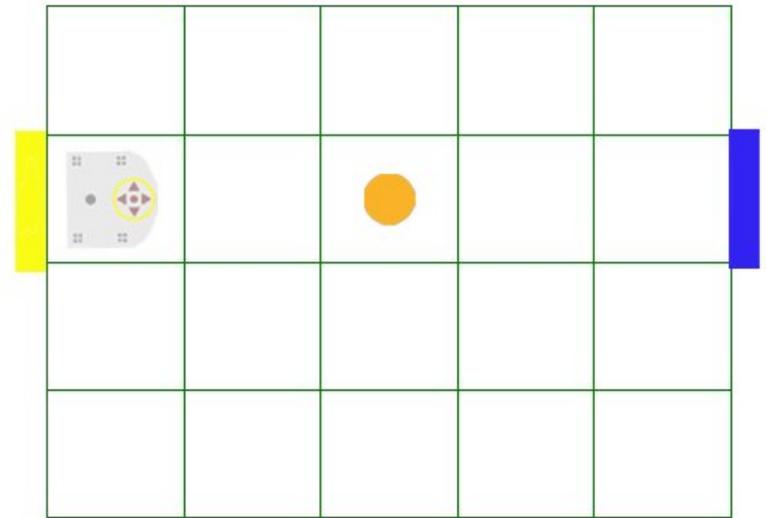
## Défi 5 : La zone

Mission : Thymio doit amener l'objet dans la zone bleue.

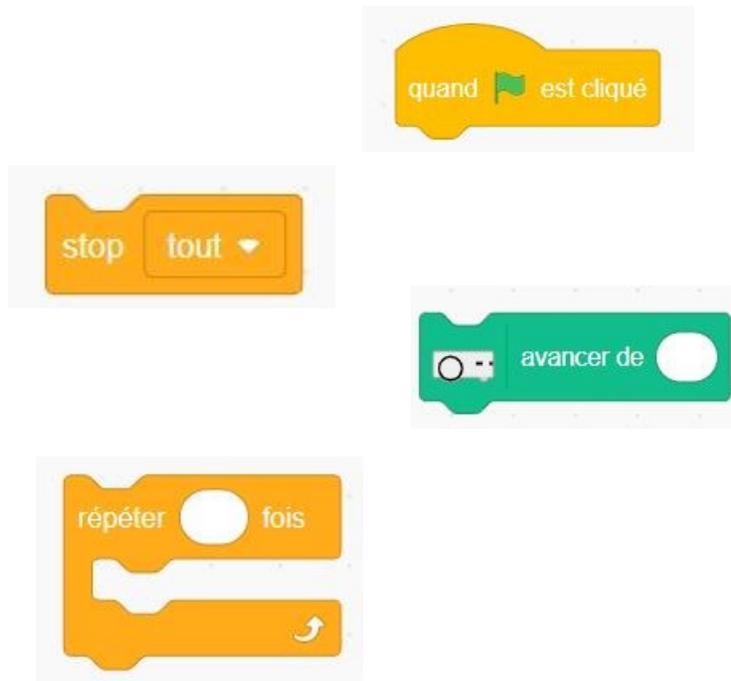


## Défi 5 : La zone

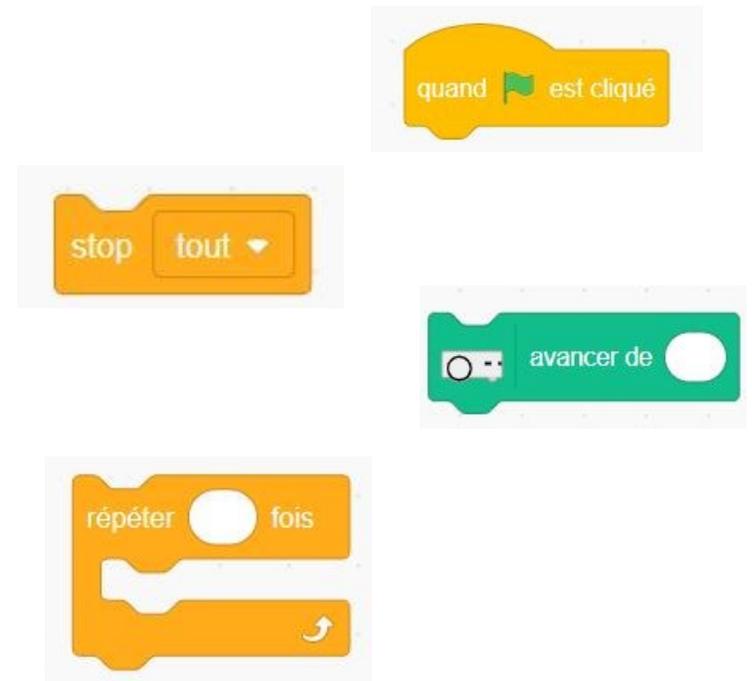
Mission : Thymio doit amener l'objet dans la zone bleue.



# Indices

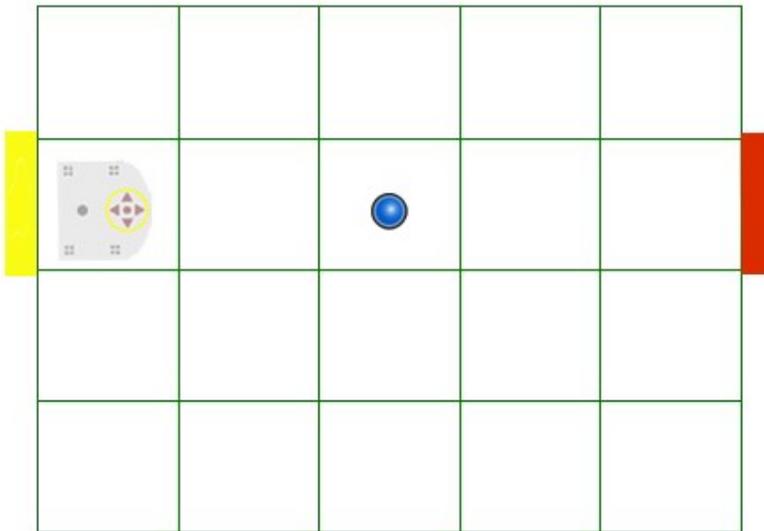


# Indices



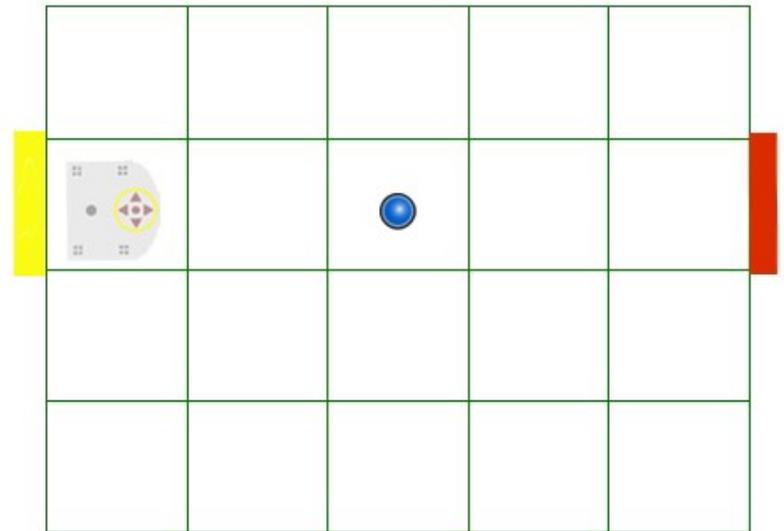
## Défi 6 : La Lumière

Mission : Thymio doit rejoindre la case d'arrivée.  
Lorsqu'il passe par la case bleu, il doit allumer  
ses LED en bleu. A l'arrivée, les LED doivent  
s'éteindre.

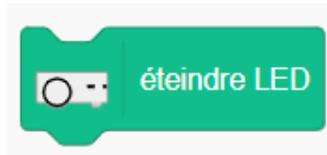
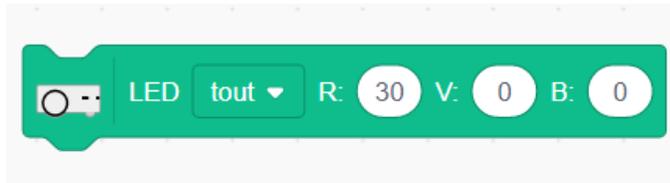


## Défi 6 : La Lumière

Mission : Thymio doit rejoindre la case d'arrivée.  
Lorsqu'il passe par la case bleu, il doit allumer  
ses LED en bleu. A l'arrivée, les LED doivent  
s'éteindre.



## Indices



32 | 0 | 0 = rouge

0 | 32 | 0 = vert

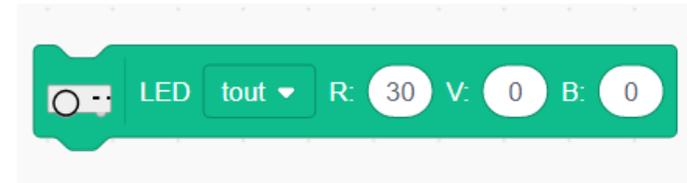
0 | 0 | 32 = bleu

32 | 0 | 32 = violet

32 | 32 | 0 = jaune

0 | 32 | 32 = bleu ciel

## Indices



32 | 0 | 0 = rouge

0 | 32 | 0 = vert

0 | 0 | 32 = bleu

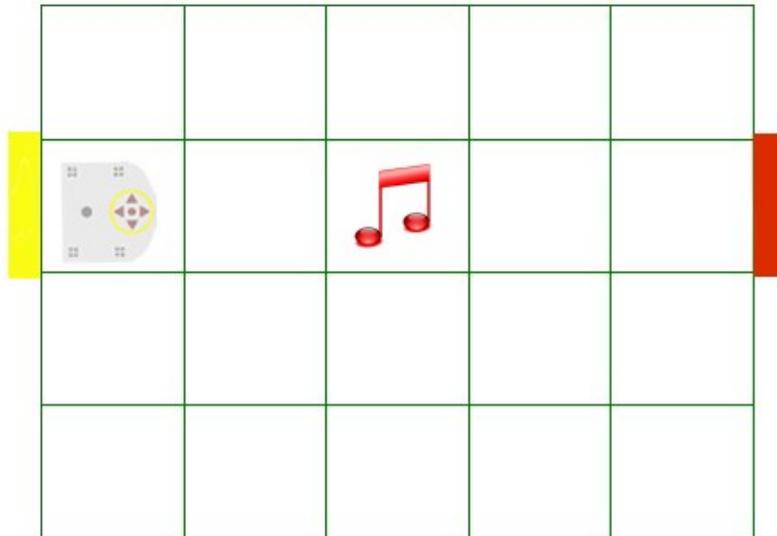
32 | 0 | 32 = violet

32 | 32 | 0 = jaune

0 | 32 | 32 = bleu ciel

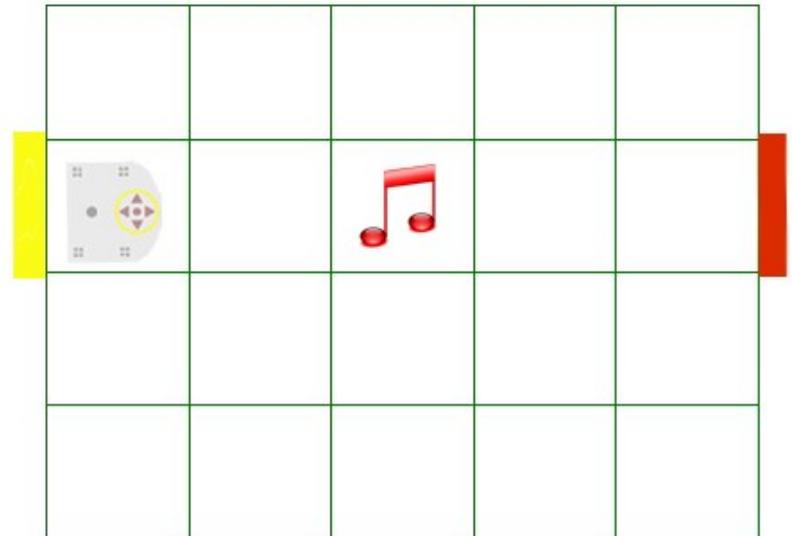
## Défi 7 : Le son

Mission : Thymio doit rejoindre la case d'arrivée.  
Lorsqu'il passe par la case note de musique, il doit jouer un son.



## Défi 7 : Le son

Mission : Thymio doit rejoindre la case d'arrivée.  
Lorsqu'il passe par la case note de musique, il doit jouer un son.



Indice

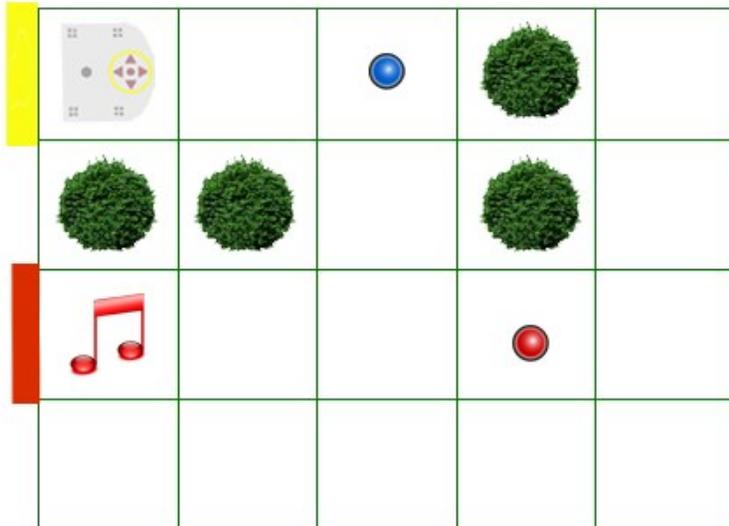


Indice



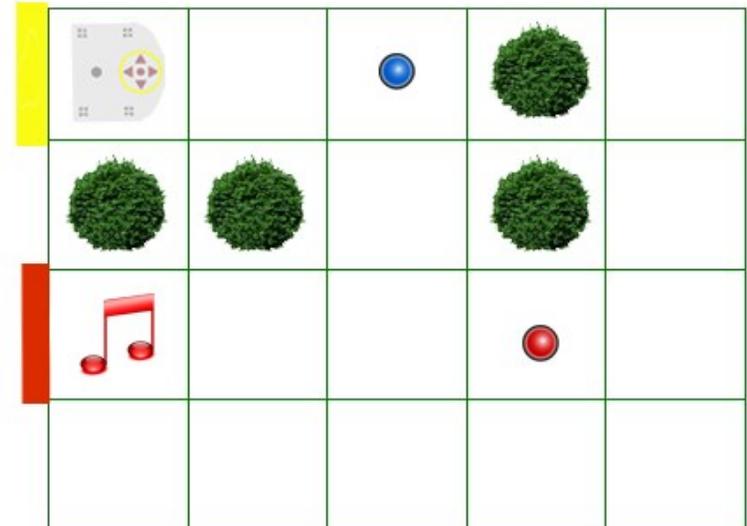
## Défi 8 : Couleurs et son

Mission : Thymio doit rejoindre la case d'arrivée.  
Il doit passer obligatoirement par les zones de couleur et allumer ses LED de la couleur de cette case. Lorsqu'il est sur la case d'arrivée, il doit émettre un son et éteindre ses LED.



## Défi 8 : Couleurs et son

Mission : Thymio doit rejoindre la case d'arrivée.  
Il doit passer obligatoirement par les zones de couleur et allumer ses LED de la couleur de cette case. Lorsqu'il est sur la case d'arrivée, il doit émettre un son et éteindre ses LED.



## Indices

32 | 0 | 0 = rouge  
32 | 0 | 32 = violet  
32 | 32 | 0 = jaune  
0 | 32 | 0 = vert  
0 | 32 | 32 = bleu ciel  
0 | 0 | 32 = bleu

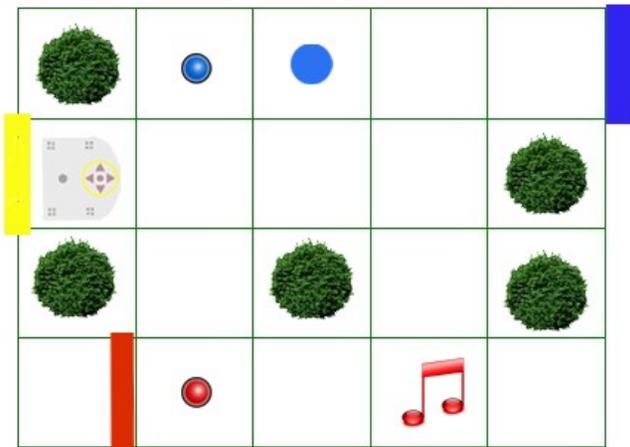
## Indices

32 | 0 | 0 = rouge  
32 | 0 | 32 = violet  
32 | 32 | 0 = jaune  
0 | 32 | 0 = vert  
0 | 32 | 32 = bleu ciel  
0 | 0 | 32 = bleu

## Défi RIE

Mission : Thymio doit rejoindre la case d'arrivée.  
Il doit passer obligatoirement par toutes les zones.

Vous devez réaliser le programme le plus court possible.



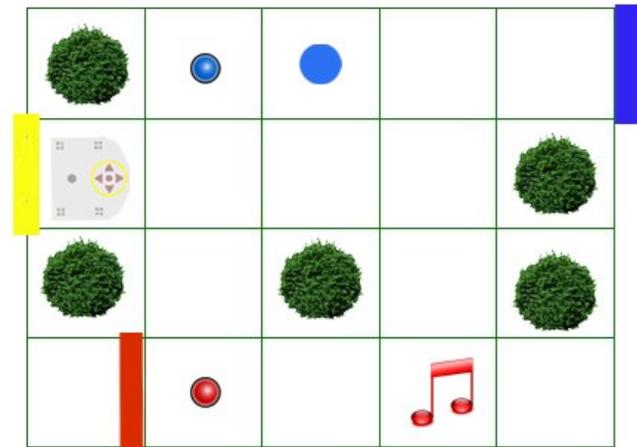
Légende :

-  gobelet
-  LED bleues
-  LED rouges
-  son système 4

## Défi RIE

Mission : Thymio doit rejoindre la case d'arrivée.  
Il doit passer obligatoirement par toutes les zones.

Vous devez réaliser le programme le plus court possible.



Légende :

-  gobelet
-  LED bleues
-  LED rouges
-  son système 4

## Indice

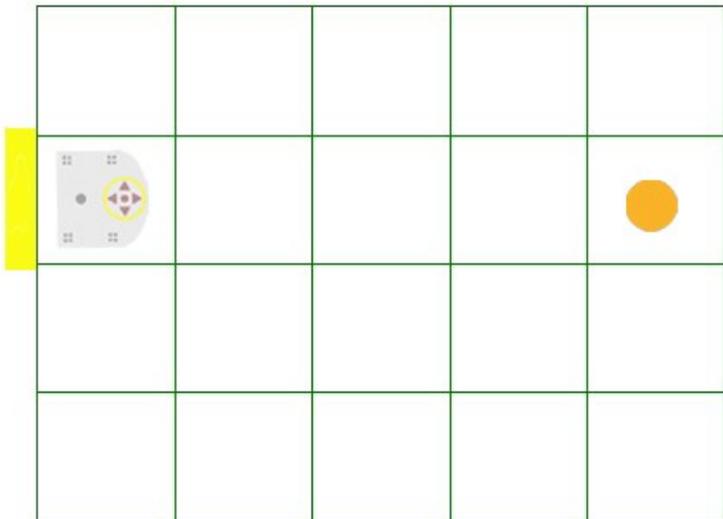
32 | 0 | 0 = rouge  
32 | 0 | 32 = violet  
32 | 32 | 0 = jaune  
0 | 32 | 0 = vert  
0 | 32 | 32 = bleu ciel  
0 | 0 | 32 = bleu

## Indice

32 | 0 | 0 = rouge  
32 | 0 | 32 = violet  
32 | 32 | 0 = jaune  
0 | 32 | 0 = vert  
0 | 32 | 32 = bleu ciel  
0 | 0 | 32 = bleu

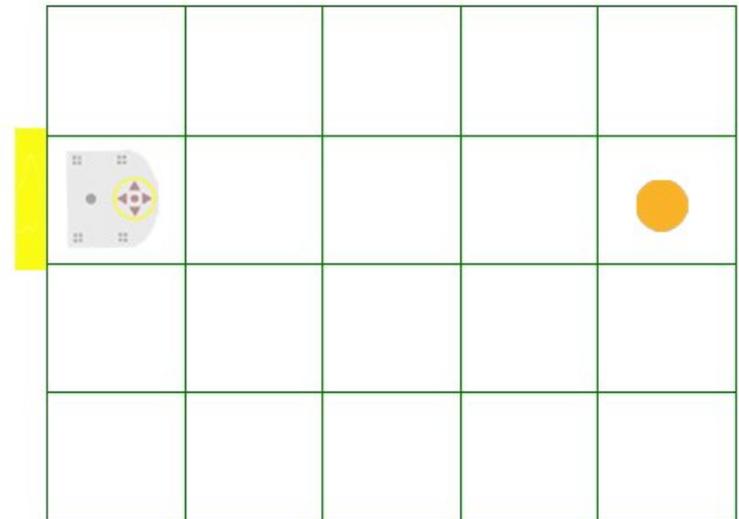
## Défi 9 : L'obstacle

Mission : Thymio doit reculer lorsqu'il repère un obstacle devant lui. Puis s'arrêter quand il atteint la case de départ.

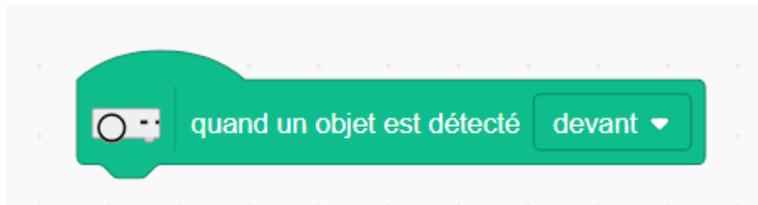


## Défi 9 : L'obstacle

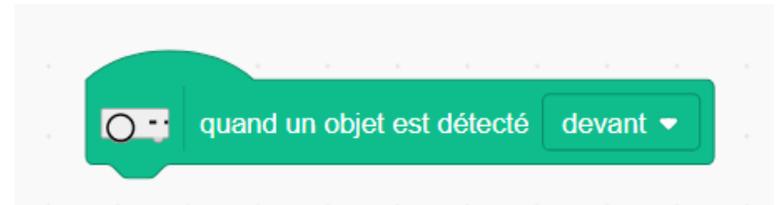
Mission : Thymio doit reculer lorsqu'il repère un obstacle devant lui. Puis s'arrêter quand il atteint la case de départ.



# Indices

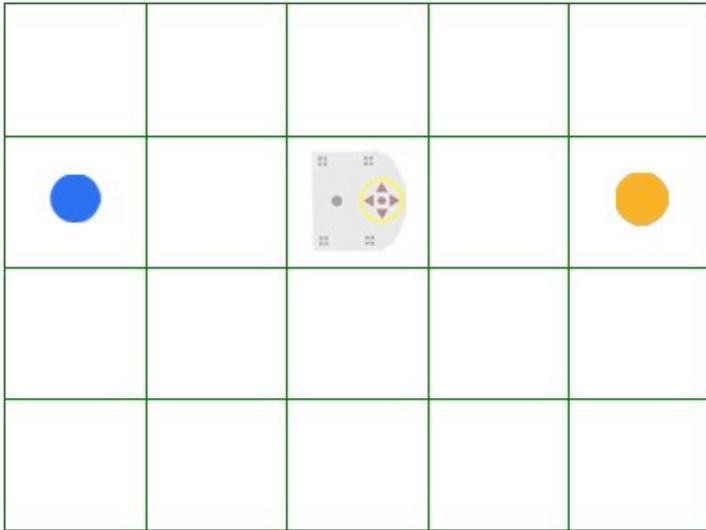


# Indices



## Défi 10 : Le yoyo

Mission : Thymio change avance ou recule lorsqu'il rencontre un obstacle.



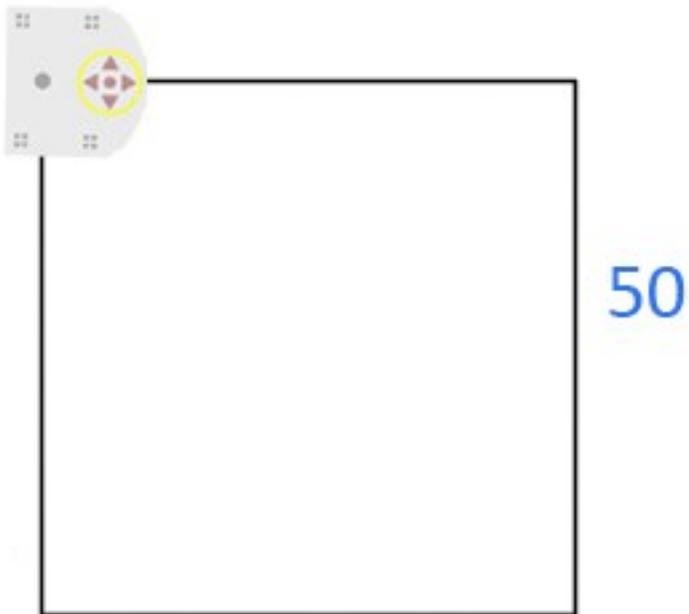
## Défi 10 : Le yoyo

Mission : Thymio change avance ou recule lorsqu'il rencontre un obstacle.



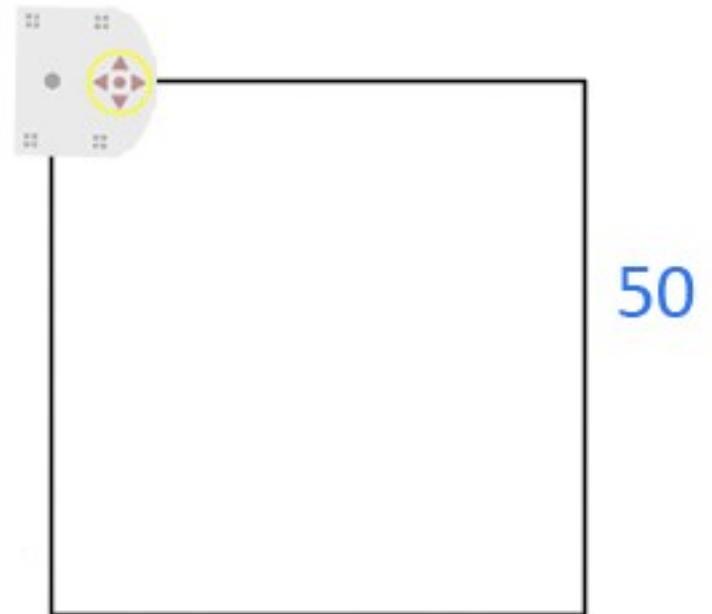
## Défi 11 : Le carré

Mission : Thymio doit tracer un carré.



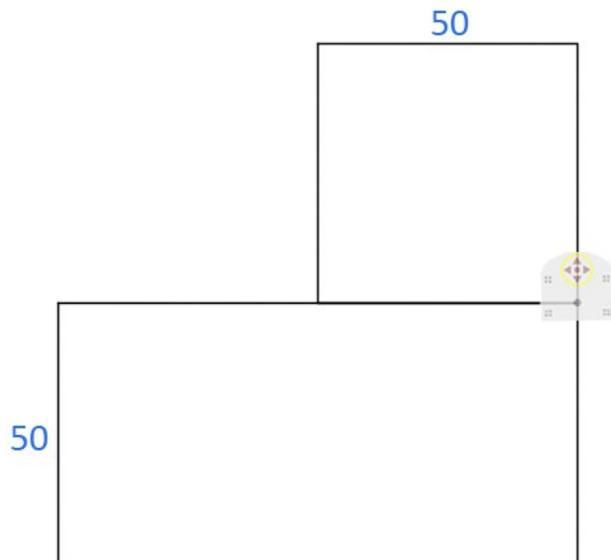
## Défi 11 : Le carré

Mission : Thymio doit tracer un carré.



## Défi 12 : Rectangle et Carré

Mission : Thymio doit tracer un rectangle et un carré sans passer deux fois par le même trait.



## Défi 12 : Rectangle et Carré

Mission : Thymio doit tracer un rectangle et un carré sans passer deux fois par le même trait.

