



HOW TO

USE THE CARDS

TO BEGIN ... and discover the pre-programmed behaviours. No computer needed!

POUR DEBUTER... et découvrir les comportements de base. Pas besoin d'ordinateur!



TO PROGRAM ...and learn how to use Aseba VPL, the visual programming language.

POUR PROGRAMMER ...et apprendre à utiliser Aseba VPL, la programmation visuelle.



TO GO FURTHER... and use the advanced mode of the visual programming language.

POUR ALLER PLUS LOIN... et passer au mode avancé de la programmation visuelle VPL.



CHALLENGE

number
/numéro
duration
/durée

04

THE DANCER
LE DANSEUR

title/
titre

difficulty
/difficulté



CHALLENGE



camera

Create a choreography with Thymio by combining timer, states and motors blocks! Add some colours and make a video.

required
material /
équipement
nécessaire

challenge
description
/description
du défi

appareil photo

Crée une chorégraphie avec Thymio en combinant les blocs de timers, d'états et de moteurs ! Ajoute de la couleur et fais une vidéo.



SOLUTION

solution
program
/programme
de la solution

04

THE DANCER
LE DANSEUR



By creating loops with the states blocks, you can do sequential actions with Thymio.



solution
description
/description
de la solution

En créant une boucle avec les blocs « états », tu peux créer des séquences d'événements avec Thymio.

