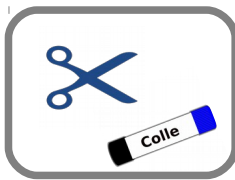
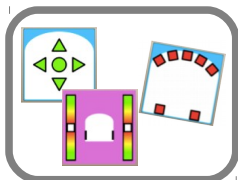
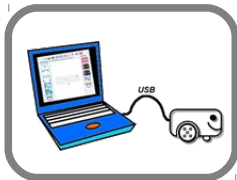




Name: .....

## “Übernimm das Kommando 1”

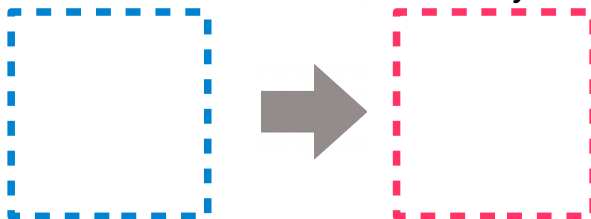
### Material:



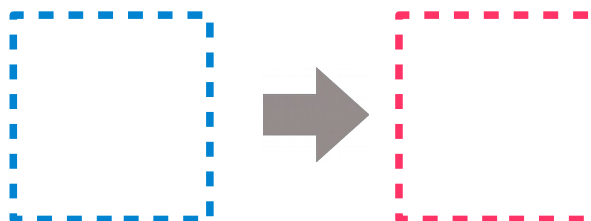
### Aufgabe:

- Prépare ta programmation en collant les pictogrammes nécessaires à réaliser le défi.
- Compare ton travail avec celui de ton camarade.
- Connecte le robot Thymio à l'ordinateur et reproduis le même schéma dans le programme ASEBA studio.
- Vérifie ta programmation en utilisant Thymio en comportement blanc.
- D'abord, un par un, puis les trois à la fois.

“Si tu appuies sur la flèche avant, alors Thymio devient bleu”



“Si tu donnes une tape à Thymio, alors il joue une mélodie”



“Si tu mets tes mains derrière Thymio, alors il devient rouge”

