

Male deine Lieblingsbilder mit Thymio (Level 1)

geeignet ab 6 Jahren



Thymio einschalten

Drück die Mitteltaste für drei Sekunden, um Thymio einzuschalten.

Programm wählen

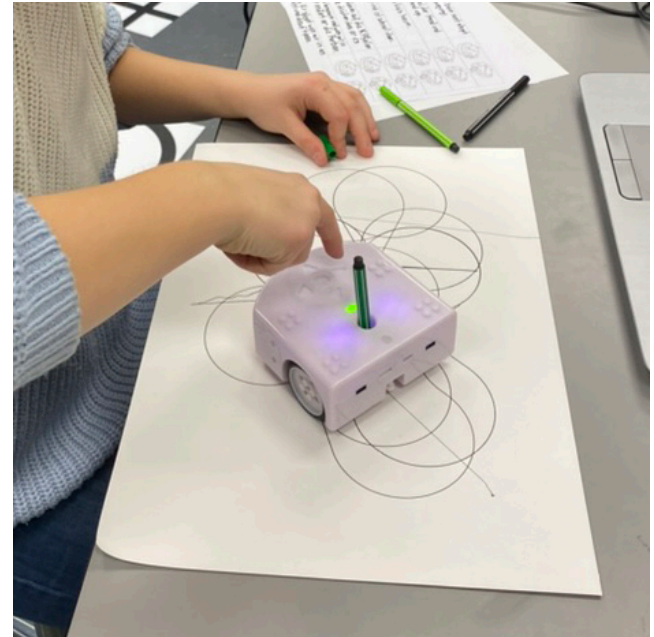
Drück die Pfeiltasten, um das Programm, bei dem Thymio grün leuchtet, auszuwählen. Thymio folgt nach dem Starten deiner Hand.

Thymio starten/stoppen

Drück die Mitteltaste, um das Programm zu starten oder zu stoppen.

Mit Thymio malen

Steck einen Stift in das dafür vorgesehene Loch und male, indem du Thymio hinter deiner Hand herfahren lässt.



Vorlage Stiftung Polytechnische Gesellschaft



Male deine Lieblingsbilder mit Thymio (Level 2)

Versuche, Thymio selbst zu programmieren. Er soll folgendes Verhalten zeigen:

Beim Drücken der vorderen oder hinteren Pfeiltaste

Thymio fährt vorwärts oder rückwärts.

Beim Drücken der seitlichen Pfeiltasten

Thymio macht eine Links- oder Rechtsdrehung.

Bei vorgehaltener Hand

Durch die Verwendung der Distanzsensoren folgt Thymio deiner Hand. Befindet sich keine Hand vor Thymio, hält der Roboter an.



Vorlage Stiftung Polytechnische Gesellschaft



VPL3-Programmieranleitung „Kreise & Muster“

geeignet ab 8 Jahren



Vorlage Stiftung Polytechnische Gesellschaft



Scratch-Programmieranleitung „Spiralen“

geeignet ab 10 Jahren



Vorlage Stiftung Polytechnische Gesellschaft

