



# 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.

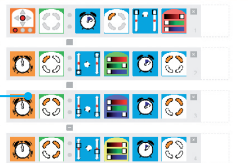


## SOLUTION

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.

