

Relie chaque couleur à son nom comme sur l'exemple



## PEUREUX

**Indice** : quand il est coincé, Thymio sonne l'alarme



## OBÉISSANT

**Indice** : Thymio change de direction lorsqu'on touche les flèches



## AMICAL

**Indice** : quand Thymio détecte une main devant lui, il la suit



## EXPLORATEUR

**Indice** : Thymio avance tout seul jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle