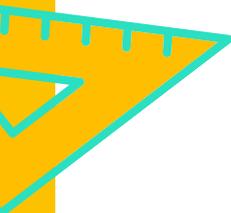


# 10

ACTIVITÉS  
A TÉLÉCHARGER  
ET IMPRIMER  
GRATUITEMENT



## *Le numérique et la technologie sans écran !*



**Des activités à faire avec  
les enfants, pour s'initier au  
code et à la technologie,  
sans écran, des 3 ans.**

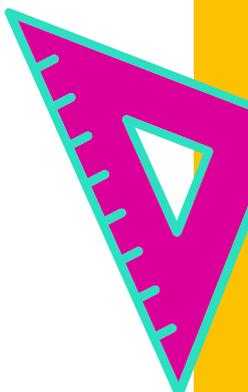
[COLORI.FR/KIT](https://colori.fr/kit)

COLO*R*i

*En partenariat avec la*



**MAIF**



*L'algorithme à reconstituer : préparer un gâteau*

Découpe les illustrations de l'action "préparer un gâteau" et colle-les dans l'ordre logique sur les numéros ci-dessous.

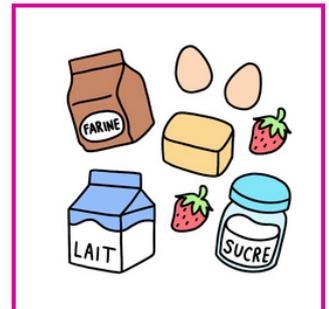
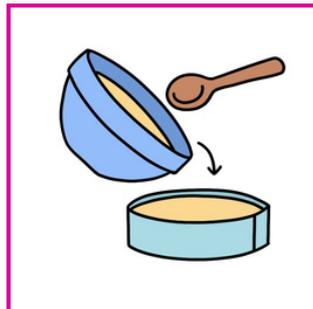
1

2

3

4

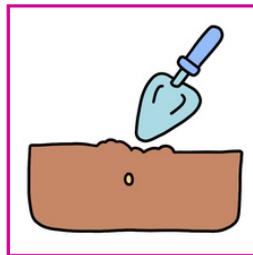
✂ À DÉCOUPER ✂



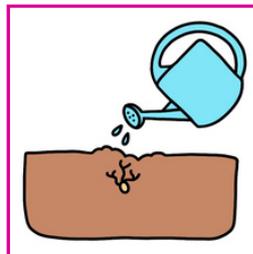
*L'algorithme à relier : planter une graine*

Dans quel ordre doivent être exécutées ces actions ? Relie chaque action à la place qui lui correspond dans l'algorithme.

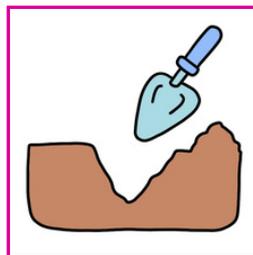
1



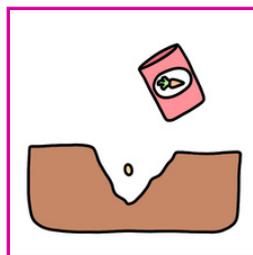
2



3



4



*L'algorithme à reconstituer : se laver les dents*

Découpe les illustrations de l'action "se laver les dents" et colle-les dans l'ordre logique sur les numéros ci-dessous.

1

2

3

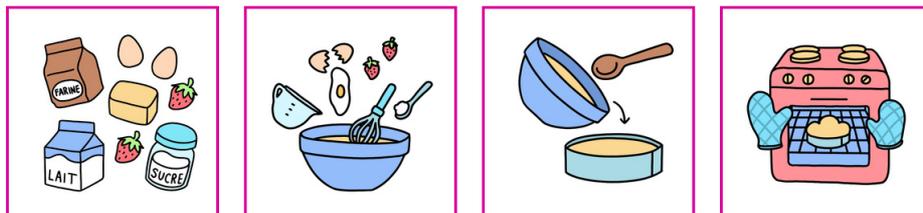
4

 À DÉCOUPER 

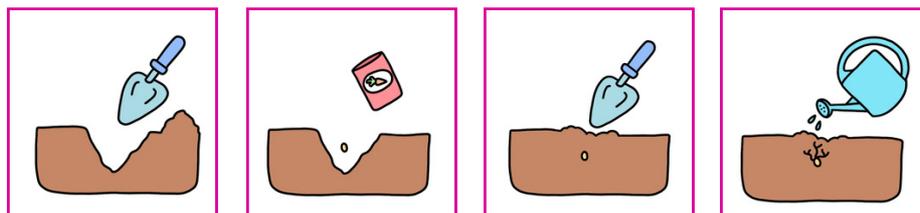


## *Les algorithmes à reconstituer : corrections*

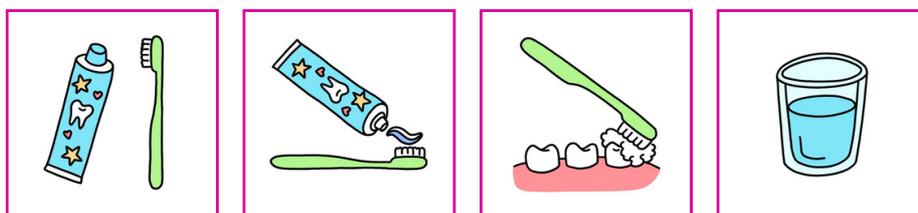
L'algorithme à reconstituer : préparer un gâteau



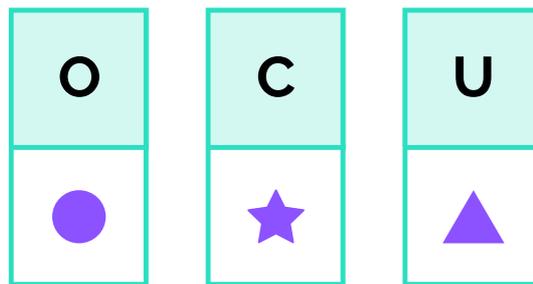
L'algorithme à relier : planter une graine



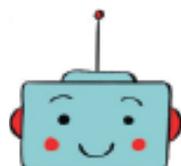
L'algorithme à reconstituer : se laver les dents



À l'aide de l'alphabet symbolique, décode  
le mot ci-dessous pour découvrir  
le message du personnage.



..... !!



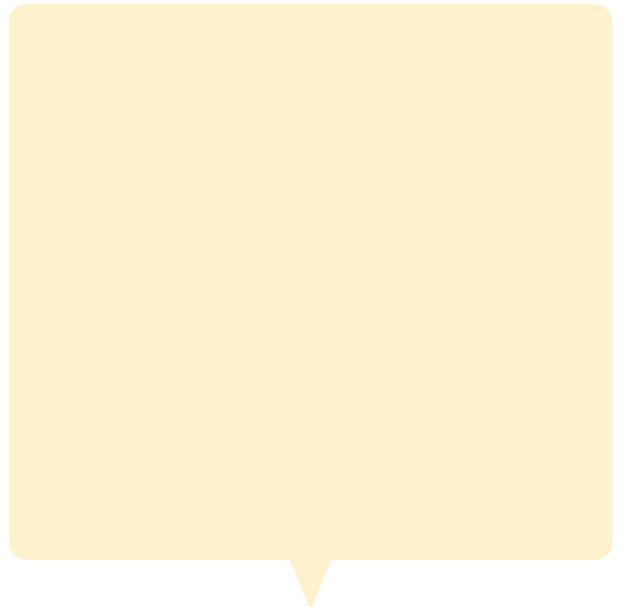
## *Le message codé*

À l'aide de l'alphabet symbolique,  
code ta réponse.

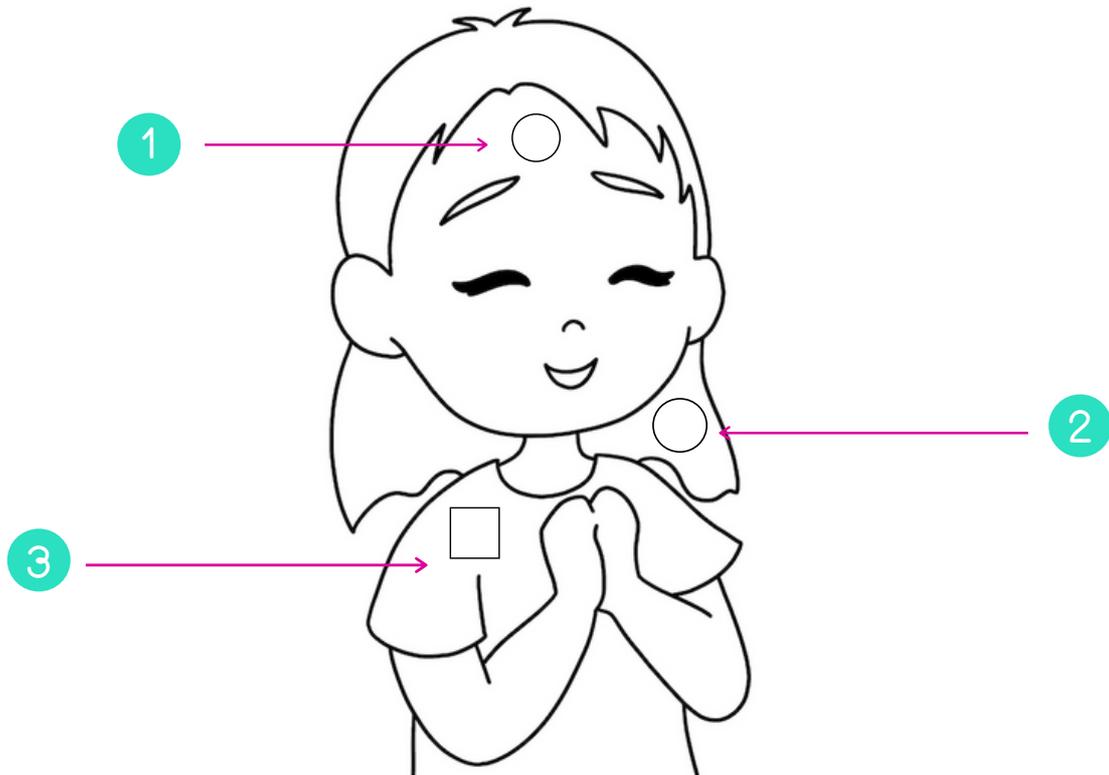
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
★	★	★	★	★	★	■	■	■	■

K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
■	■	●	●	●	●	●	●	▲	▲

U	V	W	X	Y	Z
▲	▲	▲	▲	+	+



## Le coloriage logique



Colorie Justine en fonction  
de la logique suivante :

1

SI ○ = 

SINON = 

2

SI □ = 

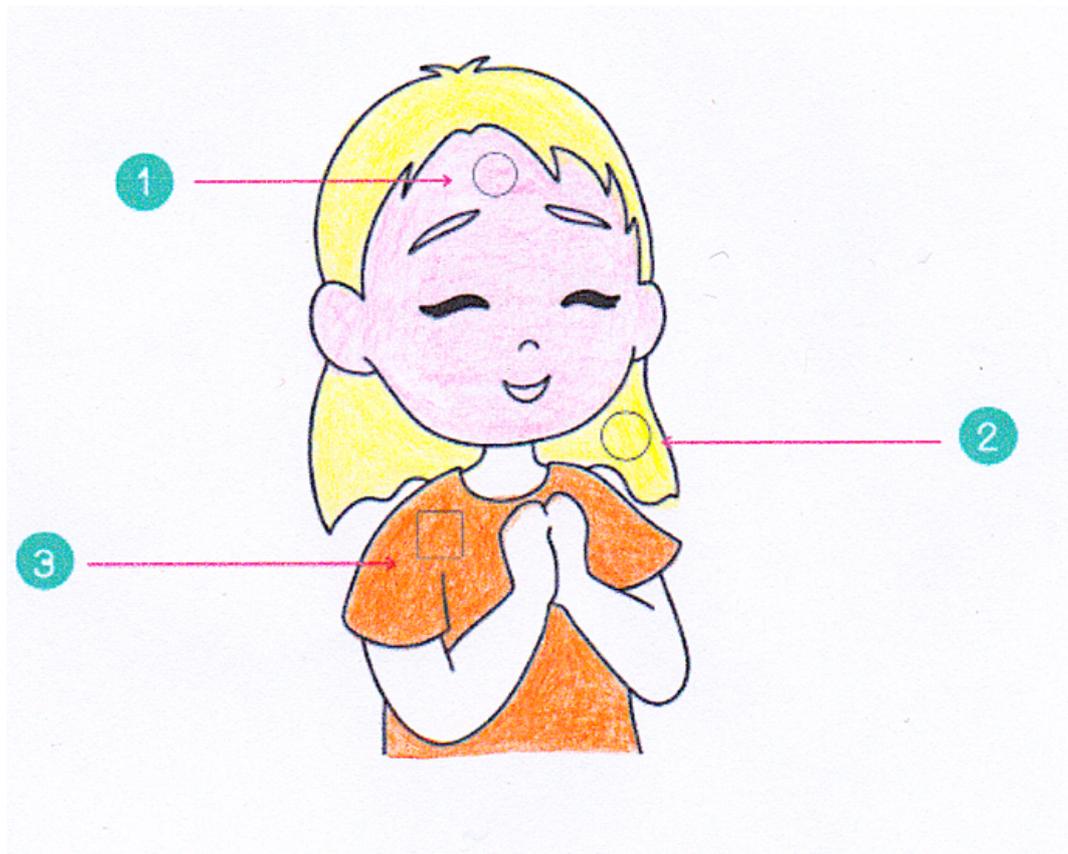
SINON = 

3

SI △ = 

SINON = 

*Le coloriage logique : corrections*





Le savais-tu ?  
Les écrans utilisent des 1 et des 0  
pour afficher des images.

## Mon image binaire

Imagine ton propre dessin binaire en coloriant les cases en noir et blanc comme tu le souhaites.  
Écris ensuite le code qui correspond à ton dessin selon les règles suivantes :

Pour les cases coloriées en noir : 1

Pour les cases blanches : 0


Le code qui correspond à mon dessin

---



---



---



---



---



---



---



---



Le savais-tu ?  
Les écrans utilisent des 1 et des 0  
pour afficher des images.

## Mon image binaire

Imagine ton propre dessin binaire en coloriant les cases en noir et blanc comme tu le souhaites.  
Écris ensuite le code qui correspond à ton dessin selon les règles suivantes :

Pour les cases coloriées en noir : 1

Pour les cases blanches : 0


Le code qui correspond à mon dessin

---



---



---



---



---



---



---



---



Le savais-tu ?  
Les écrans utilisent des 1 et des 0  
pour afficher des images.

## Mon image binaire

Imagine ton propre dessin binaire en coloriant les cases en noir et blanc comme tu le souhaites.  
Écris ensuite le code qui correspond à ton dessin selon les règles suivantes :

Pour les cases coloriées en noir : 1

Pour les cases blanches : 0


Le code qui correspond à mon dessin

---



---



---



---



---



---



---



---

*Justine, Pierrot et Nayo le robot*

