

## Chers parents et enseignants,

La technologie est omniprésente dans la vie des enfants d'aujourd'hui. Les jeux vidéo. Les smartphones. Les tablettes. Toutes ces formes de communication ont un impact sur nos vies au quotidien. Leur point commun : le codage !

### Qu'est-ce que le codage ?

Le codage consiste littéralement à transformer les données en une forme compréhensible pour un ordinateur. Il s'agit tout simplement de dire à un ordinateur ce que vous voulez qu'il fasse. Le codage comprend également des tâches quotidiennes que l'on fait sans y penser, comme programmer un micro-ondes pour réchauffer les restes de la veille ou taper des chiffres sur une calculatrice dans un ordre spécifique. Le codage d'aujourd'hui ne ressemble pas toujours à la programmation habituelle du passé. Il peut être actif, visuel, attrayant et surtout amusant ! Les enseignants conviennent qu'une introduction précoce aux concepts élémentaires de programmation peut aider les enfants à développer leurs capacités de résolution des problèmes et leur esprit critique. Ce kit est spécialement conçu pour introduire ces concepts en fournissant aux jeunes élèves une application de la vie réelle divertissante de ces compétences essentielles du 21ème siècle.

### Qu'est-ce que l'utilisation d'un robot programmable peut enseigner ?

- Résolution des problèmes
- Autocorrection des erreurs
- Esprit critique
- Raisonnement analytique
- Logique Si, alors
- Travailler de manière collaborative avec les autres
- Capacités de discussion et de communication
- Calcul de la distance
- Concepts spatiaux

### Pièces incluses :

- 30 cartes de programmation
- 22 plaques de labyrinthe
- 16 pièces de labyrinthe qui se raccordent pour former un grand plateau
- 10 cartes d'activité recto-verso
- 3 tunnels
- 1 souris robot
- 1 morceau de fromage

### Fonctionnement :

#### ALIMENTATION

Pousser pour mettre sous tension (ON). Votre souris robot est prête à être programmée !

#### VITESSE

Choisis entre Normal et Hyper. Normal est la vitesse la mieux adaptée pour les labyrinthes, tandis que Hyper est plus adaptée pour jouer au sol ou sur d'autres surfaces.

#### AVANT

Pour chaque étape en AVANT, la souris avance d'une distance prédéfinie (10 cm).

#### ARRIÈRE

Pour chaque étape en ARRIÈRE, la souris recule d'une distance prédéfinie (10 cm).

#### TOURNER À DROITE

Pour chaque étape TOURNER À DROITE, la souris tourne de 90° vers la droite.

#### TOURNER À GAUCHE

Pour chaque étape TOURNER À GAUCHE, la souris tourne de 90° vers la gauche.

#### ACTION

Pour chaque ACTION, la souris fait l'une de ces 3 actions de manière ALÉATOIRE :

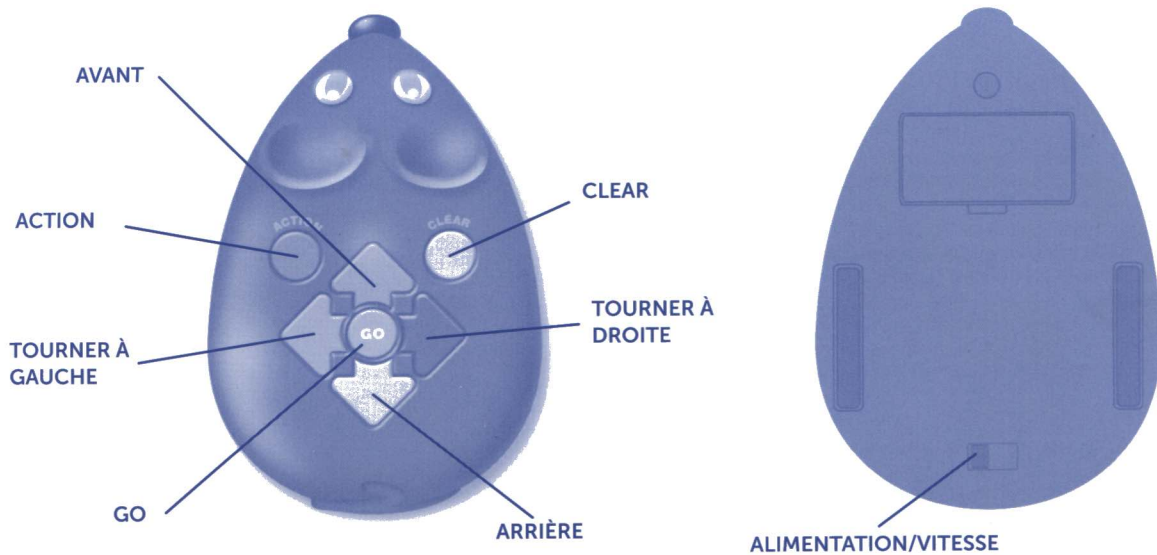
- Avance ou recule
- Pousse un petit cri bien audible
- CHIRP-CHIRP-CHIRP (et ses yeux s'allument !)

#### GO

Appuie sur ce bouton pour exécuter ou réaliser ta séquence programmée.

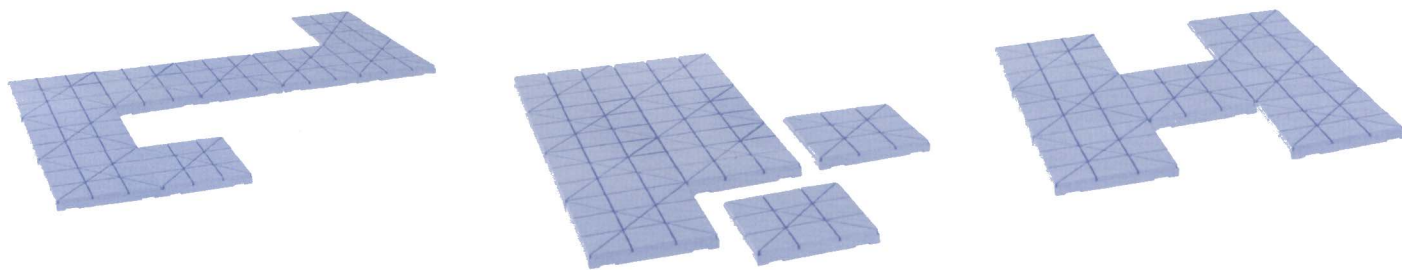
#### CLEAR

Pour effacer toutes les étapes programmées, appuie sur ce bouton et maintiens-le enfoncé jusqu'à ce que tu entendes un bip de confirmation.



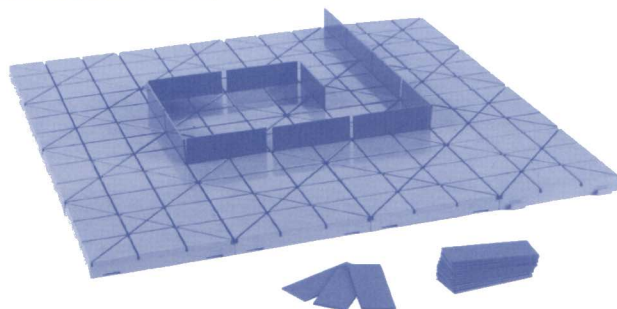
### Montage du plateau

Raccorde les 16 pièces pour former un grand plateau carré de labyrinthe ou toute autre configuration que tu pourras imaginer ! Suis les étapes suivantes pour raccorder les pièces du plateau :



### Mode d'emploi des plaques de labyrinthe

Crée un labyrinthe en insérant les plaques dans les lignes du plateau. Suis les modèles des cartes d'activité pour reproduire chaque labyrinthe. Programme ensuite la souris pour avancer dans le labyrinthe et atteindre le fromage ! Vu qu'il est possible de personnaliser le labyrinthe, les enfants peuvent construire leur propre labyrinthe, essayer de programmer la souris du début à la fin ou inviter un ami à essayer le labyrinthe qu'ils ont créé. Pour les ingénieurs en herbe qui veulent construire leur propre labyrinthe avec des objets de leur environnement, la souris peut aussi être utilisée sur la plupart des surfaces, indépendamment du plateau de labyrinthe.



### Cartes de programmation

Les cartes de programmation colorées aident les enfants à suivre chaque étape d'une séquence. Chaque carte comprend une direction, ou étape, à programmer sur la souris. Elles sont codées par couleur correspondant aux boutons de la souris (voir la section Fonctionnement ci-dessus pour de plus amples détails sur chacune des commandes).

Pour faciliter les choses, nous recommandons d'aligner chaque carte, dans l'ordre, pour illustrer chaque étape d'un programme. Par exemple, si une séquence programmée inclut les étapes AVANT, AVANT, TOURNER À DROITE, AVANT, ACTION, place ces cartes dans l'ordre pour t'aider à suivre et à te souvenir de la séquence.



### Cartes d'activité

Ce kit comprend aussi 10 cartes d'activité recto-verso représentant 20 labyrinthes. Ces cartes peuvent être utilisées de manière éducative pour aider les programmeurs en herbe à développer leurs capacités. Commencez par la carte n°1 pour enseigner les principes fondamentaux et suivez la séquence des cartes au fur et à mesure que leur logique et leur esprit critique s'améliorent.



Pour toutes les cartes d'activités des labyrinthes, l'objectif est de programmer la souris robot pour attraper le fromage. Chacun de ces labyrinthes doit être réalisé avec le moins d'étapes possibles. Pour les labyrinthes avec des tunnels, veillez à ce que la souris robot passe bien dans chaque tunnel avant d'attraper le fromage.

### Installation ou remplacement des piles

**ATTENTION :** Pour éviter toute fuite des piles, veuillez respecter les instructions suivantes. Le non-respect de ces instructions peut entraîner une fuite d'acide pouvant provoquer des brûlures, une blessure corporelle ou une dégradation du matériel.

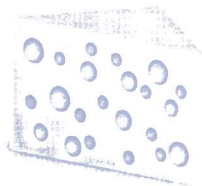
**Matériel nécessaire :** 3 x 1.5V piles AAA et un tournevis Phillips (non fourni)

- L'installation et le remplacement des piles doivent être effectués par un adulte.
- La souris robot fonctionne avec trois (3) piles AAA.
- Le compartiment des piles se situe au dos de l'appareil.
- Pour installer les piles, commencez par dévisser les vis à l'aide d'un tournevis Phillips et ôtez la porte du compartiment des piles. Installez les piles conformément aux indications à l'intérieur du compartiment.
- Remettez en place la porte du compartiment et resserrez la vis.

### Conseils relatifs à l'entretien des piles

**Avertissement :** Ne jetez pas les piles dans un feu. Les piles risquent d'exploser ou de fuir.

- Utilisez uniquement 3 piles de type AAA.
- Veillez à insérer correctement les piles (sous la supervision d'un adulte) et à respecter les instructions du fabricant relatives au jeu et aux piles.
- Ne mélangez pas des piles alcalines, des piles standard (carbone-zinc) et des piles rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne mélangez pas des piles neuves avec des piles usagées.
- Respectez la polarité des piles pour leur insertion. Les bornes positives (+) et négatives (-) doivent être insérées dans les directions correctes indiquées à l'intérieur du compartiment des piles.
- Ne rechargez pas de piles non-rechargeables.
- Rechargez uniquement les piles rechargeables sous la supervision d'un adulte.
- Ôtez les piles rechargeables du jeu avant de procéder au chargement.
- Utilisez uniquement des piles de type identique ou équivalent.
- Ne court-circuitiez pas les bornes d'alimentation.
- Retirez toujours du produit les batteries faibles ou épuisées.
- Ôtez les piles du jeu si le produit doit être stocké pendant une période prolongée.
- Stockez à température ambiante.
- Pour nettoyer le jeu, essuyez la surface de l'appareil à l'aide d'un chiffon doux.
- Veuillez conserver ces instructions pour vous y référer ultérieurement.



Veillez conserver ces instructions pour toute référence ultérieure.