

Mission direction! : **explorer le codage par** **le mouvement**



Description

Les élèves explorent les bases du codage et du repérage spatial à travers le jeu, le mouvement et la manipulation. À l'aide d'une grille au sol et de cartes directionnelles, les élèves élaborent des séquences d'actions pour guider un personnage vers une cible. Cette activité leur donne l'occasion de développer leur esprit de planification, leur raisonnement spatial ainsi que leur capacité à résoudre des problèmes simples de façon autonome ou en collaboration.

Les élèves sont invitées et invités à expérimenter les concepts de séquence d'actions, de boucle et d'algorithme dans un contexte sensoriel et signifiant. L'activité prend tout son sens lorsqu'elle est enrichie d'une dimension plurilingue et culturelle : en nommant les directions dans différentes langues parlées à la maison (par exemple : français, anglais, cri, arabe, espagnol), les élèves valorisent leur identité linguistique tout en contribuant à la co-construction du vocabulaire commun.

Approches pédagogiques

Enseignement explicite et systématique fondé sur des données probantes

- Modéliser le vocabulaire directionnel et positionnel ainsi que les séquences d'actions.
- Communiquer les démarches de pensée.
- Fournir des pratiques guidées et des pratiques autonomes.
- Donner une rétroaction descriptive pour ajuster les stratégies.

Apprentissage axé sur le jeu – continuum du jeu

- *Jeu dirigé par l'élève* : certaines et certains élèves explorent librement la grille, le robot, les flèches et les obstacles, et inventent des trajets et des histoires de manière spontanée.
- *Jeu guidé* : l'équipe pédagogique propose un défi (par exemple, « Aide le robot à rejoindre la fusée ») et accompagne les élèves dans la planification du trajet en laissant place à leurs idées.
- *Jeu dirigé par l'équipe pédagogique* : dans des moments plus structurés, l'équipe conçoit un trajet précis et guide l'élève pas à pas pour travailler une habileté ciblée (par exemple, suivre une séquence d'actions, corriger une instruction).

Apprentissage par l'enquête

- *Engagement initial et exploration* : les élèves observent la grille, les flèches et les obstacles afin d'explorer les possibilités et d'imaginer différentes actions réalisables avec ce matériel.
- *Enquête* : les élèves planifient des trajets, choisissent des cartes directionnelles, font des prédictions (« Le robot va-t-il arriver au bon endroit? » « Qu'est-ce qui te fait penser que le robot va [ou ne va pas] arriver au bon endroit? »), puis testent, comparent et ajustent leurs séquences d'actions.
- *Communication* : les élèves expliquent leurs trajets, décrivent leurs stratégies et partagent leurs découvertes à l'oral, par le dessin, en photos ou sous forme d'enregistrements audio.

Conception universelle de l'apprentissage (CUA), différenciation pédagogique (DP) et approche par étapes

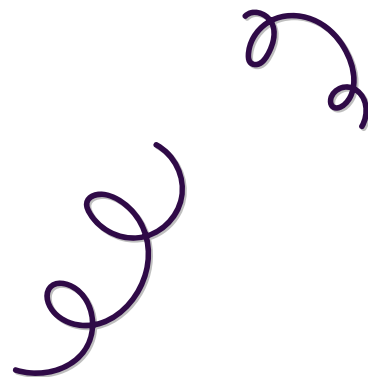
- Le matériel est concret, visuel et manipulable (grille au sol, flèches, figurines, obstacles), ce qui rend la tâche plus accessible aux élèves.
- Le niveau de complexité est ajustable : trajets courts ou longs, nombre de flèches limité ou augmenté, ajout de boucles ou de détours.
- Les élèves qui ont besoin de plus de soutien peuvent travailler en dyade avec une ou un adulte ou un pair, avec des modèles partiellement complétés (étape 2 ou 3 au besoin).
- Les observations recueillies à partir du napperon peuvent servir à planifier des interventions plus ciblées pour certaines et certains élèves.

Approches pour les élèves plurilingues et pédagogie sensible et adaptée à la culture (PSAC)

- Le langage directionnel et positionnel (lié aux positions et aux déplacements) peut être utilisé dans la langue des élèves (français, anglais, langues autochtones, autres), puis relié au vocabulaire en français, ce qui valorise les identités linguistiques et soutient la compréhension.
- Les trajets peuvent s'inspirer de contextes culturels variés (village inuit, souk marocain, marché haïtien, jardin japonais, cour d'école locale), ce qui ouvre la porte aux récits et aux expériences des familles.
- L'expérience devient un espace où les élèves reconnaissent leur culture et celles des autres, en lien avec la PSAC.

Documentation pédagogique et évaluation continue

- L'équipe pédagogique recueille des traces : photos des trajets, paroles d'élèves, enregistrements où les élèves expliquent leur séquence d'actions, dessins des grilles.
- Ces traces sont analysées avec les élèves (et parfois les familles) pour rendre visibles les apprentissages, ajuster les défis et planifier les prochaines étapes.
- La grille d'observation liée à *Mission direction!* soutient une évaluation au service de l'apprentissage et en tant qu'apprentissage ancrée dans des données probantes.



Compétences transférables ciblées



Pensée critique et résolution de problèmes : ajuster la séquence d'actions en fonction des obstacles et des erreurs observées.

Innovation, créativité, entrepreneuriat : imaginer des trajets variés, créer de nouveaux défis.

Apprentissage autonome : réfléchir aux stratégies possibles et s'autocorriger.

Communication : expliquer ses choix, donner des instructions claires, utiliser un langage précis. Décrire son expérience dans le livret. Indiquer le langage directionnel et positionnel dans leur langue familiale et expliquer leur trajet à l'oral en utilisant les langues connues.

Collaboration : travailler en équipe, aider un pair à tester son trajet, participer à un projet collectif.

Citoyenneté mondiale et durabilité : respect du matériel, entraide, écoute mutuelle.

Littératie numérique : comprendre les notions de séquence d'actions, d'algorithme et d'instruction, manipuler des cartes directionnelles, documenter son trajet en format numérique (photo ou audio).

Matériel

- Créer une grille au sol avec des carrés de papier, un grand tapis quadrillé ou du ruban adhésif.
- Utiliser des flèches directionnelles en carton ou en plastique (haut, bas, gauche, droite).
- Prévoir une figurine, un petit robot, jouet ou tout objet mobile (par exemple, voiture, animal) pour se déplacer.
- Fournir des cartes de séquences d'actions (par exemple, avancer, tourner, reculer).
- Ajouter des obstacles (blocs, cônes, peluches) à contourner.
- Avoir une tablette ou un appareil photo pour documenter les essais.
- Afficher des mots ou des symboles directionnels dans les langues parlées à la maison (affiches ou cartes à créer avec les familles).
- Créer un dictionnaire visuel plurilingue (flèches, actions, vocabulaire de déplacement).
- Utiliser des étiquettes autocollantes avec des mots dans plusieurs langues à apposer sur les flèches.

Autres possibilités :

- Remplacer les flèches par des dessins d'empreintes, d'animaux ou d'objets familiers.
- Utiliser des mots de déplacement dans les langues des élèves pour indiquer chaque flèche.



Le matériel peut être adapté selon les ressources disponibles, les besoins et les intérêts des élèves. Chaque élément vise à encourager l'exploration, la créativité et la collaboration.

Vignette – Exemple d'animation en classe

L'équipe pédagogique souhaite développer la pensée informatique et le raisonnement spatial à travers le jeu et l'exploration. Elle installe le napperon *Mission direction!* sur une table au centre de la classe, avec une grille, un petit personnage et quelques cartes directionnelles (avancer, tourner).



Phase 1 – Observation et mise en contexte

Une membre de l'équipe pédagogique, Anna, rassemble les élèves autour du napperon.

Anna : « Aujourd'hui, nous avons un défi. Ce personnage veut rentrer à la maison, mais il ne sait pas comment s'y rendre. Est-ce que vous pouvez l'aider? »

Les élèves observent le trajet et repèrent les trajets, les coins et les obstacles.

Anna : « Avant de le déplacer, on va réfléchir ensemble. Que remarquez-vous? »

Les élèves pointent différents éléments du trajet et échangent leurs idées.

Phase 2 – Planification (pensée informatique)



Anna invite deux élèves à participer.

Anna : « Qu'est-ce que le personnage doit faire en premier? »

Élève 1 : « Il avance. »

Anna place la carte AVANCER devant les élèves.

Anna : « Et ensuite? »

Élève 2 : « Il tourne à gauche. »

Les élèves alignent les cartes dans l'ordre choisi :

AVANCER → AVANCER → TOURNER → AVANCER

La séquence d'actions est créée sans déplacer le personnage.

Phase 3 – Exécution et essai-erreur



Anna invite les élèves à tester leur séquence d'actions.
Le personnage avance, mais s'arrête au mauvais endroit.

Anna : « Le personnage est-il arrivé à la maison? »

Les élèves : « Non. »

Anna : « Qu'est-ce qui n'a pas fonctionné? »

Les élèves observent attentivement.

Élève 3 : « Il fallait tourner avant. »

Phase 4 – Ajustement (raisonnement mathématique et logique)

Les élèves modifient la séquence d'actions :

AVANCER → TOURNER → AVANCER → AVANCER

Les élèves testent à nouveau.
Cette fois, le personnage arrive à destination.

Anna : « Bravo! Qu'est-ce que vous avez changé pour que ça fonctionne? »

Élève 1 : « On a tourné plus tôt. »

Phase 5 – Verbalisation et transfert



Anna invite les élèves à expliquer leur démarche.

Anna : « Comment saviez-vous quoi faire? »

Élève 2 : « On a regardé le trajet. »

Anna reformule : « Vous avez observé, planifié, testé et changé votre idée.
C'est exactement comme un ordinateur : on lui donne des instructions dans
un ordre précis. »



Ce que l'équipe pédagogique observe

- Les élèves planifient une séquence d'actions avant d'agir.
- Les élèves utilisent un langage spatial précis (avancer, tourner).
- Les élèves reconnaissent une erreur et ajustent leur stratégie.
- Les élèves collaborent, expliquent et justifient leurs choix.

Déroulement, pistes de questionnement pour amorcer et soutenir la réflexion

La vignette « Exemple d'animation » illustre concrètement la mise en œuvre de ces étapes en contexte de classe. Les questions proposées soutiennent l'inclusion, la réflexion, l'autorégulation et la participation de toutes et de tous les élèves (CUA/DP) tout au long de l'activité.

1.

Installer la grille et du matériel (AVANT - observation et mise en contexte)

- Créer une grille au sol à l'aide de carrés de papier, de tapis quadrillés ou de ruban adhésif.
- Déterminer un point de départ et une cible à atteindre.
- Présenter le matériel (flèches, figurines, obstacles, cartes d'actions) et inviter les élèves à observer le trajet.



QUESTIONS POSSIBLES (amorce)

- « Que remarques-tu sur la grille? »
- « Où pourrait aller ton robot ou ta figurine? »
- « Comment pourrais-tu lui montrer le trajet? »
- (structure) « Peux-tu expliquer, étape par étape, comment ton robot s'est déplacé sur la grille? »

Repères d'inclusion (au besoin)

Autoriser les élèves à pointer, à mimer, à placer une flèche ou à montrer le trajet avec le doigt plutôt que de le communiquer.

2.

Planifier le trajet (AVANT et PENDANT – planification/pensée informatique)

- Encourager les élèves à anticiper le trajet en plaçant les cartes fléchées sur la grille.
- Inviter les élèves à verbaliser ou à mimer les actions avant de les exécuter.
- Favoriser la discussion entre pairs pour choisir la séquence d’actions la plus efficace.



QUESTIONS POSSIBLES (exprimer sa pensée/structurer)

- « Peux-tu m’expliquer comment ton personnage va se déplacer? »
- « Pourquoi as-tu choisi cette flèche en premier? »
- « Peux-tu prévoir ce qu’il va se passer si tu suis cette séquence d’actions? »
- « Comment pourrais-tu expliquer ton trajet à une ou à un autre élève? »
- « Peux-tu montrer ton idée avec ton corps ou avec tes mains? »
- (structure) « Cette instruction fonctionne-t-elle toujours? »

QUESTIONS POSSIBLES (modes non verbaux/non écrits)

- « Comment pourrais-tu montrer le trajet sans utiliser de mots? »
- « Veux-tu utiliser tes mains, ton corps ou des gestes pour expliquer ton idée? »
- « Veux-tu ajouter une couleur, un symbole ou une étiquette pour rendre ton instruction plus claire? »



PERSPECTIVE PLURILINGUE (au choix)

- « Comment dis-tu avancer/ tourner dans ta langue à la maison? »
- « Veux-tu nous montrer le geste que tu utilises chez toi pour dire *tourner*? »

3.

Exécuter et explorer (PENDANT - Exécution et essai-erreur)

- Observer l'élève exécuter la séquence d'actions (physiquement ou avec une figurine), pendant que les autres l'observent également et valident les déplacements.
- Encourager l'utilisation du vocabulaire directionnel et des langues familiales pour indiquer les actions.
- Documenter ces moments (photos, audio, vidéo) pour soutenir la réflexion ultérieure.

QUESTIONS POSSIBLES (mouvement/manipulation)

- « Peux-tu expliquer comment déplacer les objets sur la grille t'aide dans ta réflexion? »
- « Que remarques-tu quand tu fais le trajet pas à pas? »
- « Comment peux-tu donner des instructions sans parler? »
- « Que fais-tu si tu rencontres un obstacle? »



QUESTIONS POSSIBLES (communication et accès)

- « Comment peux-tu donner des instructions sans parler? »
- « Est-ce que tes gestes ou tes flèches aident l'autre élève à comprendre ton trajet? »



QUESTIONS POSSIBLES (résolution de problèmes)

- « Que fais-tu si tu rencontres un obstacle? »
- « Peux-tu essayer une autre façon de contourner l'obstacle? »



4.

Vérifier, ajuster

et rétroagir

(PENDANT et APRÈS –
ajustement : raisonnement
mathématique et logique)

- Analyser ensemble les résultats : le trajet mène-t-il à la cible?
- Permettre aux élèves de corriger ou de réorganiser les flèches.
- Encourager la pensée critique et la résolution de problèmes.

QUESTIONS POSSIBLES (autorégulation/persévérance)

« Qu'est-ce qui a aidé ou a empêché ton personnage d'arriver à la cible? »

« Qu'est-ce que tu pourrais essayer si ça ne fonctionne pas? »

« Veux-tu faire un autre essai? »



QUESTIONS POSSIBLES (pensée critique)

« Que se passe-t-il si tu changes l'ordre des flèches? »

« Peux-tu trouver une autre façon d'atteindre la cible? »

« Comment sais-tu que ton instruction fonctionne? »

Repères d'inclusion (au besoin)

Donner le droit à l'élève de faire un microajustement seulement (changer une flèche) plutôt que de recommencer tout le trajet.

5.

Réinvestir et

documenter

(APRÈS – verbalisation
et transfert)

- Inviter les élèves à illustrer ou à raconter leur trajet à l'aide de dessins, d'enregistrements ou de photos.
- Encourager la création collective d'un livret des trajets, où chaque élève décrit sa démarche et précise les directions dans sa langue familiale.
- Valoriser les différentes stratégies et représentations utilisées par les élèves.



QUESTIONS POSSIBLES (métacognition)

« Qu'as-tu changé depuis la première fois? Pourquoi? »

« Qu'as-tu appris en construisant ton trajet? »

« Qu'est-ce que tu ferais différemment la prochaine fois? »



QUESTIONS POSSIBLES (collaboration/empathie)

« Comment ton partenaire comprend-il ton trajet? »

« Aviez-vous la même idée au départ? »

« Comment pourriez-vous vous aider pour améliorer le trajet? »

PERSPECTIVE PLURILINGUE (trace possible)

« Veux-tu enregistrer ton explication dans ta langue familiale? »

« Quels mots de direction aimerais-tu ajouter à notre dictionnaire visuel plurilingue? »



Pistes de prolongement

Le livre collectif des trajets

Étapes proposées :

1. Observation et documentation active : l'équipe pédagogique photographie les élèves en action et note leurs hypothèses et leurs stratégies de résolution.
2. Sélection et co-construction : chaque élève choisit une photo ou un dessin de son trajet et commente son expérience à l'oral ou à l'écrit (avec un soutien visuel ou l'aide d'une ou d'un adulte).
3. Création du livret collectif : chaque page présente le trajet de l'élève avec des photos, des paroles, des flèches et des symboles. Les mots clés peuvent être traduits dans plusieurs langues parlées à la maison. Les élèves peuvent enregistrer un message audio dans leur langue familiale pour raconter leur trajet.

Ce livret peut devenir une ressource collective illustrant la diversité linguistique et culturelle du groupe classe.

Défis de programmation

- Défi collaboratif : un groupe crée un trajet qu'un autre groupe devra exécuter.
- Défi du robot : présenter un robot simple (par exemple, Bee-Bot) à programmer avec les flèches conçues par les élèves.
- Défi sans paroles : guider une ou un autre élève uniquement par des gestes ou des sons pour exécuter la séquence d'actions.

Ces variantes favorisent la planification, la coopération et la résolution de problèmes.

Exploration culturelle et linguistique

- Directions du monde : découvrir les mots pour dire « avancer », « tourner » ou « reculer » dans différentes langues parlées dans la classe.
- Symboles universels : observer les signes de direction dans différents contextes (routes, jeux, cartes, applications).
- Création collective : concevoir une carte imaginaire inspirée d'un environnement culturel (par exemple, village inuit, souk marocain, jardin japonais) où les flèches mènent vers des lieux symboliques.

Ces activités valorisent les identités linguistiques et culturelles tout en consolidant le repérage spatial.

Documentation numérique

- Créer une carte interactive : utiliser une tablette ou un outil numérique pour tracer les trajets réalisés et enregistrer les voix des élèves qui expliquent leur trajet.
- Produire une minivideo : filmer un trajet réussi et le commenter collectivement.
- Associer à une lecture : lire un album jeunesse sur le mouvement, les labyrinthes ou les robots, puis reproduire une scène sous forme de trajet codé.

En plein air

- Grille géante avec cordes ou craies.
- Trajet directionnel dans la neige, le sable ou la cour.

VARIANTE – En petit groupe

- L'élève donne les instructions.
- Un pair déplace le personnage.
- Une troisième personne vérifie si la séquence d'actions fonctionne.

Différenciation pédagogique

La différenciation pédagogique donne l'occasion à chaque élève d'accéder à l'activité, de s'y engager et de progresser selon ses forces, ses besoins et son rythme. Les adaptations ci-dessous se répartissent en trois dimensions complémentaires : adapter la tâche, adapter le soutien, adapter l'accès.

*Les comportements observables proposés servent de repères
pour ajuster les adaptations en cours d'activité.*

1. Adapter la tâche – Ajuster la complexité

COMPORTEMENTS OBSERVABLES POSSIBLES :

- L'élève hésite longuement avant de placer une flèche.
- L'élève mélange les directions ou oublie une étape du trajet.
- L'élève demande fréquemment de l'aide ou observe beaucoup avant d'agir.
- L'élève se décourage ou abandonne rapidement.

Pour simplifier la tâche

- Proposer une grille plus petite (par exemple, 3×3).
- Réduire le nombre de cartes directionnelles (par exemple, seulement « avancer » et « tourner »).
- Présenter un modèle que l'élève peut imiter ou compléter.
- Ajouter des indices visuels au sol (symboles, couleurs).

COMPORTEMENTS OBSERVABLES POSSIBLES :

- L'élève réussit rapidement le trajet sans erreurs.
- L'élève anticipe les déplacements avant de les exécuter.
- L'élève communique sa stratégie ou propose spontanément des variantes.
- L'élève cherche un défi supplémentaire ou aide les autres.

Intention pédagogique : permettre aux élèves d'entrer dans l'activité à leur niveau et de progresser graduellement vers des défis plus complexes.

Pour complexifier la tâche

- Présenter des cartes supplémentaires (par exemple, « reculer », « demi-tour », « répéter »).
- Ajouter des obstacles obligeant à contourner certains trajets.
- Inviter les élèves à créer leur propre trajet et à le faire exécuter par un pair.
- Présenter des notions plus avancées (par exemple, la boucle : « Répète cette action deux fois »).

2. Adapter le soutien – Ajuster l'autonomie et l'étayage

COMPORTEMENTS OBSERVABLES POSSIBLES :

- L'élève réussit mieux lorsque les observations et les actions sont effectuées avec un pair.
- L'élève suit plus facilement les instructions lorsque le trajet est amorcé.
- L'élève bénéficie d'un guidage verbal pour maintenir le fil de l'activité.

Soutien accru (approche par étapes)

- Travailler en dyade : une ou un élève place les flèches et un pair exécute la séquence d'actions.
- Offrir un modèle partiellement complété.
- Fournir un trajet déjà amorcé à poursuivre.
- Guider verbalement ou physiquement le déplacement.

COMPORTEMENTS OBSERVABLES POSSIBLES :

- L'élève planifie individuellement sa séquence d'actions avant d'agir.
- L'élève ajuste son trajet après une erreur sans se décourager.
- L'élève explique sa démarche à un pair avec clarté.

Intention pédagogique : ajuster le niveau d'appui pour soutenir la persévérance, la confiance et la réussite.

Développer l'autonomie

- Donner une mission complexe (par exemple, récupérer un objet au cours d'un trajet).
- Contextualiser avec une histoire ou un rôle (par exemple, exploratrice ou explorateur, astronaute, robot).
- Laisser un groupe créer un trajet que l'autre groupe devra résoudre.

3. Adapter l'accès – Supports sensoriels, linguistiques, moteurs, attentionnels

COMPORTEMENTS OBSERVABLES POSSIBLES :

- L'élève explique son raisonnement dans sa langue d'origine ou en alternant les langues.
- L'élève montre sa compréhension par le geste plutôt que par la parole.

Supports visuels et tactiles

- Utiliser des flèches en relief, texturées ou en mousse.
- Ajouter des couleurs contrastées sur les cases de la grille.
- Remplacer les cartes directionnelles par des gestes ou des objets pour les élèves plus kinesthésiques.

Approches plurilingues et communication

- Afficher les mots clés du codage dans plusieurs langues parlées par les élèves.
- Permettre à l'élève d'utiliser plus d'une langue (translangage) pour expliquer son trajet.
- Offrir des supports visuels (pictogrammes, gestes, symboles) pour les élèves ayant des défis de communication.

COMPORTEMENTS OBSERVABLES POSSIBLES :

- L'élève comprend la logique du trajet, mais a de la difficulté à se déplacer.
- L'élève participe davantage lorsque la manipulation est facilitée.

Adaptations motrices

- Proposer une version sur table pour les élèves ayant des besoins moteurs.
- Utiliser des flèches magnétiques ou autocollantes faciles à manipuler.
- Associer un pair pour déplacer la figurine selon les instructions données.

COMPORTEMENT OBSERVABLE POSSIBLE :

- L'élève suit mieux le trajet avec des repères sensoriels renforcés.

Adaptations visuelles

- Utiliser des flèches à contraste élevé.
- Ajouter une description audio des déplacements.
- Utiliser des objets en relief pour représenter les flèches ou la figurine.

COMPORTEMENTS OBSERVABLES POSSIBLES :

- L'élève maintient son attention plus longtemps avec des étapes claires.
- L'élève réussit mieux après une répétition ou un défi motivant.

Intention pédagogique : offrir des voies d'accès variées pour que chaque élève puisse comprendre, participer et réussir.

Adaptations attentionnelles

- Fractionner l'activité en étapes courtes et prévisibles.
- Présenter des défis ludiques (par exemple, « Trouve le trajet le plus court! »).
- Permettre la répétition des séquences d'actions pour renforcer la compréhension et la mémoire.



Pour impliquer les parents

À la maison, les adultes responsables de l'enfant (parents, tutrices ou tuteurs, membres de la famille ou toute personne qui l'accompagne au quotidien) peuvent soutenir son apprentissage de façon simple, ludique et naturelle. Il n'est pas nécessaire que l'élève reproduise les activités réalisées à l'école ni qu'elle ou il utilise du matériel spécialisé. Les jeux du quotidien, les échanges verbaux et l'imagination suffisent.

L'objectif est d'encourager l'enfant à communiquer, à réfléchir, à essayer, à ajuster et à expliquer sa pensée dans un climat sécurisant.

**Chères personnes responsables
de l'enfant (parents, tutrices, tuteurs,
ou autres adultes significatifs),**

**En classe, l'enfant explore le codage
et le repérage spatial à travers le jeu,
le mouvement et la manipulation. À l'aide de trajets,
de flèches et de défis, l'enfant apprend à planifier
des actions, à tester des idées et à ajuster ses choix.
À la maison, vous pouvez soutenir ces apprentissages
avec des jeux simples et ludiques, intégrés au
quotidien. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise
réponse : l'important est d'encourager l'enfant
à expliquer sa pensée, à essayer différentes solutions
et à s'amuser en apprenant.**

Note : Dans ce guide, le terme *parents* désigne l'ensemble des personnes responsables de l'enfant, incluant les parents, les tutrices, les tuteurs ou toute autre personne significative qui assume ce rôle, conformément à la définition retenue dans la NPP 172.



SCÉNARIO 1 – Le parent ou l'enfant devient un « robot »

Ce qu'il faut :

- Un espace libre (salon, corridor, cour)
- Aucun matériel requis

Comment faire :

- 1 Le parent explique :
« Nous allons jouer au robot. Le robot suit seulement les instructions. »
- 2 Le parent donne des instructions simples, une à la fois :
 - Avance de 2 pas.
 - Tourne à gauche.
 - Recule d'un pas.
- 3 Le parent observe si le robot arrive au bon endroit.
- 4 On inverse les rôles : l'enfant donne les instructions.

Pour aller plus loin :

- Ajouter un objectif : aller jusqu'au sofa, à la porte ou à un jouet.
- Présenter des obstacles imaginaires.



CE QUE L'ENFANT APPREND :

- À organiser une séquence d'actions.
- À utiliser le vocabulaire spatial.
- À ajuster ses instructions si le résultat n'est pas celui attendu.



SCÉNARIO 2 – Le trajet à obstacles maison

Ce qu'il faut :

- Coussins, chaises, boîtes, peluches

Comment faire :

- 1 Le parent et l'enfant créent ensemble un petit trajet.
- 2 L'enfant doit expliquer le trajet :
 - « D'abord, passe sous la chaise. »
 - « Ensuite, saute sur le coussin. »
- 3 Le parent suit les instructions.
- 4 Si le trajet ne fonctionne pas, on modifie les instructions.

Questions à poser :

- « Qu'est-ce que je dois faire en premier? »
- « Est-ce que je peux tourner ici? »
- « Que faut-il changer pour que ça fonctionne? »



CE QUE L'ENFANT APPREND :

- À planifier.
- À anticiper.
- À résoudre des problèmes concrets.



SCÉNARIO 3 – Le codage dans les routines quotidiennes

Exemples de situations :

- Se préparer le matin.
- Se laver les mains.
- Préparer une collation.
- Se préparer pour dormir.

Comment faire :

- 1 Le parent indique les étapes à voix haute.
- 2 Le parent répète ou remet les étapes dans l'ordre.
- 3 On s'amuse à changer l'ordre :
« Et si on mettait le pyjama avant le bain? »

VARIANTE

Demander à l'enfant d'expliquer les étapes au parent.



CE QUE L'ENFANT APPREND :

- La notion d'ordre.
- Les liens de cause à effet.
- Le langage séquentiel (d'abord, ensuite, enfin).



SCÉNARIO 4 – Les jeux de société comme trajet codé

Ce qu'il faut :

- Un jeu simple avec des déplacements (dés, pions)

Questions à poser :

- « Que dois-tu faire maintenant? »
- « Pourquoi ton pion s'arrête-t-il ici? »

Comment faire :

- 1 Jouer normalement.
- 2 Demander à l'enfant d'expliquer :
 - la raison pour laquelle elle ou il avance;
 - la raison pour laquelle elle ou il recule.
- 3 Observer la façon dont l'enfant ajuste sa stratégie.



CE QUE L'ENFANT APPREND :

- À suivre des instructions.
- À attendre son tour.
- À accepter et à corriger les erreurs.



SCÉNARIO 5 – Dessiner et expliquer un trajet

Ce qu'il faut :

- Papier et crayons

Comment faire :

- 1 Le parent propose un trajet familial :
 - de la chambre à la cuisine;
 - de la maison au parc.
- 2 L'enfant dessine le trajet.
- 3 L'enfant explique chaque étape.

VARIANTE

Le parent suit le trajet comme s'il ne le connaissait pas.



CE QUE L'ENFANT APPREND :

- À représenter l'espace.
- À utiliser des symboles.
- À communiquer clairement ses idées.



SCÉNARIO 6 – Diriger un jouet ou une figurine

Ce qu'il faut :

- Une figurine ou une voiture

Comment faire :

- 1 Le parent place le jouet sur une table ou au sol.
- 2 L'enfant donne les instructions pour atteindre une destination.
- 3 Si le jouet n'arrive pas au bon endroit, on ajuste les instructions.



CE QUE L'ENFANT APPREND :

- La précision du langage.
- La pensée logique.
- L'importance de tester et de corriger.

CONSEILS AUX PARENTS :

- Encouragez l'enfant à expliquer sa pensée.
- Valorisez les essais, même lorsqu'ils ne fonctionnent pas.
- Posez des questions ouvertes.
- Laissez l'enfant guider le jeu.