

Règles officielles du jeu Let's Go Code



Pièces :

20 cartes de codage recto/verso	2 roues dentées (engrenages)	2 robots
20 tapis de labyrinthes	2 ressorts	2 « départ »
2 « X »		

Jeu coopératif :

- Associez deux enfants. Un enfant va construire et se déplacer dans le labyrinthe; l'autre placera dans le bon ordre les cartes de codage et guidera pas à pas le premier enfant.
- Pour les débutants, attribuez un certain nombre de tapis pour construire le labyrinthe. Commencez par un petit nombre, comme 5 ou 6. L'enfant peut construire le labyrinthe dans presque toutes les configurations, tant que le chemin a un début (flèche) et une fin (robot) distincts.
- C'est le moment de bouger! Celui qui code énonce les commandes indiquées sur les cartes de codage, l'une après l'autre, pour guider celui qui se déplace jusqu'à la fin.
- Si le parcours était mal codé, les deux enfants doivent chercher à identifier l'erreur. Ils doivent ensuite corriger leur « phrase de programmation » puis recommencer depuis le début pour terminer le labyrinthe.

Jeu coopératif avec objets spéciaux :

- Intégrez les roues dentées, les ressorts et les X dans le labyrinthe pour développer l'esprit critique. Placez ces objets spéciaux sur n'importe quel tapis.
- **Suggestions d'actions :**
 - **Ressort :** Ramassez-le et apportez-le au robot pour le réparer.

- **Roue dentée** : Ramassez-la et apportez-la au robot pour le réparer.
- **X** : Bloqué! Vous ne pouvez pas marcher sur ce tapis!
- Placez ces cartes de codage dans le bon ordre pour donner les commandes lorsque les enfants rencontrent ces objets spéciaux :
 - **Pince** : Ramassez un ressort ou une roue dentée pour l'emmener au robot.
 - **Jet Pack** : « Survolez » (enjambez) le X jusqu'au tapis suivant. Cette carte est la seule qui permette aux enfants de dépasser un X. Si deux X sont placés côte à côte, la carte de codage Jet Pack permet à l'enfant de « survoler » les deux en un seul mouvement.
 - **Libre** : Utilisez votre imagination! Représentez une action drôle (glousser comme une poule, se tenir sur un seul pied, se toucher le nez, etc.) en plaçant cette carte à n'importe quel endroit de la chaîne de codage.

*N'oubliez pas de toujours placer une flèche au début de chaque labyrinthe. Orientez la flèche dans la direction vers laquelle vous souhaitez que le joueur démarre.

Jeu en équipe :

- Faites deux équipes.
- La première équipe est celle qui se déplace. Disposez le labyrinthe et désignez un membre de l'équipe qui suivra les indications.
- L'autre équipe est celle qui code. Regardez attentivement le labyrinthe, placez les cartes de codage dans le bon ordre et énoncez les commandes.
- Intégrez tout ce que vous avez appris sur le codage pour une expérience collaborative pleine d'obstacles et de détours!
- Changez les rôles des équipes.
- Essayez de le faire avec deux équipes en même temps! Chaque équipe reçoit une flèche de départ et un robot, mais commence à un endroit différent sur le labyrinthe.

*Si nécessaire, on peut écrire des commandes supplémentaires sur du papier ou imprimer plus de flèches en utilisant le document disponible sur le site du RÉCIT à l'éducation préscolaire. <https://recitpresco.qc.ca/fr/pages/robotique/activites-preparatoires-lire-des-plans-manipuler-des-engrenages/jeu-lets-go-code>