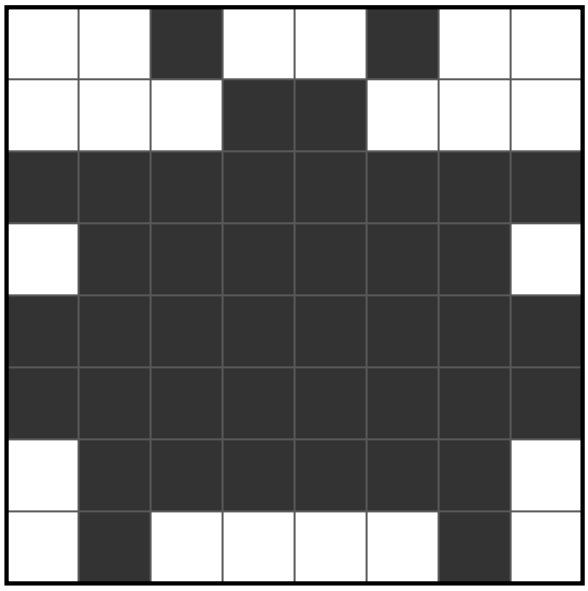
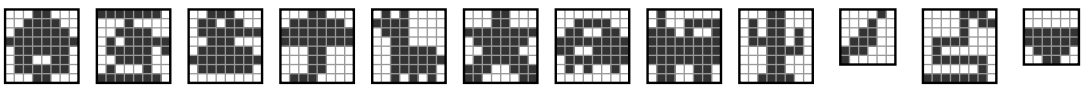
CODER SANS ÉCRAN • 5-7 ANS

Mon premier cahier de code en pixels

44 activités de code sans écran pour les enfants de 5 à 7 ans : coloriage codé, coordonnées, dessins en miroir et robot dessinateur



2 blanc	1 noir	2 blanc	1 noir	2 blanc
3 blanc	2 noir	3 blanc		
8 noir				
1 blanc	6 noir	1 blanc		
8 noir				
8 noir				
1 blanc	6 noir	1 blanc		
1 blanc	1 noir	4 blanc	1 noir	1 blanc



Claire Dubois

Sample pages

Mon premier cahier de code en pixels

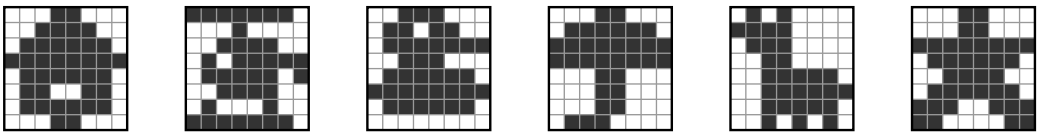
44 activités de code sans écran pour les enfants de 5 à 7 ans : coloriage codé, coordonnées, dessins en miroir et robot dessinateur

Copyright © 2026 Claire Dubois. Tous droits réservés.

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite ou partagée sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de l'éditeur, sauf de courtes citations dans une critique. Les parents et les enseignants peuvent copier des pages d'activités pour leurs propres enfants ou leur classe.

Les 44 activités et leurs dessins en pixels sont originaux. Chaque code de ce livre a été créé par un programme à partir de son dessin, puis exécuté de nouveau par un second programme, indépendant, pour vérifier qu'il dessine exactement ce dessin.

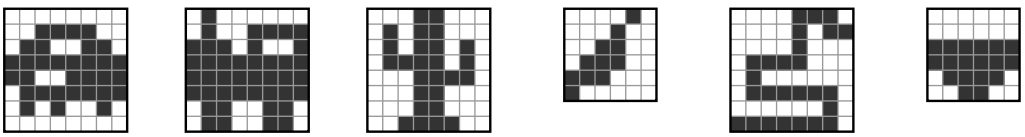
Première édition, 2026



Ce livre appartient à

_____

Apprenti codeur de pixels



Sommaire

Un mot pour les parents 5

Comment marche le code en pixels 6

Mes badges de codeur 7



1. Coloriage codé 8
Activités 1 à 14



2. Écris le code 23
Activités 15 à 22



3. Coordonnées 32
Activités 23 à 30



4. Magie du miroir 41
Activités 31 à 36



5. Le robot dessine 48
Activités 37 à 44

À toi : invente un code 57

Ton diplôme 59

Solutions 60

Sample pages

Un mot pour les parents

Ce livre fait découvrir les premières grandes idées du code avec seulement un crayon et des crayons de couleur. Un **pixel** est une case d'un dessin, et un **code** est une liste d'instructions précises. En 44 activités, votre enfant lit du code pour faire des dessins, écrit le code de dessins et corrige du code qui a des bugs, comme un vrai programmeur.

Ce que votre enfant travaille

- **Suivre un algorithme** : lire du code étape par étape, dans l'ordre, pour faire un dessin (Coloriage codé).
- **Coder** : transformer un dessin en code, comme un ordinateur garde les images (Écris le code).
- **Coordonnées** : trouver une case grâce à la lettre de sa colonne et au numéro de sa ligne (Coordonnées).
- **Symétrie** : terminer un dessin qui est pareil des deux côtés d'une ligne miroir (Magie du miroir).
- **Séquences et boucles** : suivre le programme d'un robot fait de déplacements et de virages, avec des blocs qui se répètent (Le robot dessine).

Comment marche le livre

Il y a **5 chapitres**. Chacun commence par une page qui explique la nouvelle idée avec un exemple pas à pas, et les activités deviennent un peu plus difficiles au fil du chapitre (d'une à trois étoiles). Les solutions commencent page **60**.

Chaque code a été vérifié deux fois

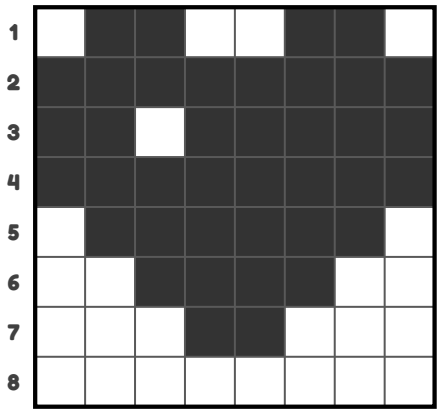
Chaque code de ce livre a été créé par un programme à partir de son dessin, et un second programme, indépendant, a exécuté de nouveau chaque code imprimé pour vérifier qu'il dessine exactement ce dessin. Une ligne de code fait toujours la largeur de la grille en tout : votre enfant peut vérifier lui-même ses calculs.

Conseils pour aider

- Un crayon à papier pour le premier essai, les crayons de couleur quand le dessin apparaît. Les cases noires se colorient au crayon à papier ou avec un crayon noir.
- Lisez ensemble la première page de chaque chapitre. Montrez les cases du doigt en comptant à voix haute.
- Se tromper fait partie du code. Les programmeurs appellent les erreurs des **bugs**, et les trouver, c'est la moitié du plaisir.
- Le diplôme de la page 59 attend votre enfant à la fin.

Sample pages

Comment marche le code en pixels



Les pixels. Chaque image sur un écran est faite de minuscules carrés appelés **pixels**. Dans ce livre, chaque case de la grille est un pixel.

Le code. Un code est une liste d'étapes précises. Un ordinateur le suit étape par étape, dans l'ordre, et ne devine jamais. Dans ce livre, l'ordinateur, c'est TOI !

L'ordre. Lis un code comme un livre : chaque ligne de **gauche à droite**, et les lignes de **haut en bas**. Le code **2 noir, 1 blanc, 5 noir** est la ligne 3 de ce dessin.

Comment lire une carte de code



Le grand nombre dit **combien** de cases, le mot dit **quelle couleur**. Ces trois cartes disent : 2 cases blanches, puis 4 cases noires, puis 2 cases blanches.

Ce qu'il te faut

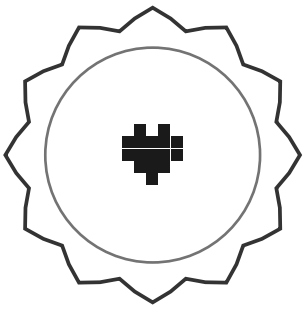
Un crayon à papier et une gomme pour compter et écrire, et un crayon foncé ou un feutre pour les cases noires. Colorie d'abord légèrement. Quand tout le dessin est juste, repasse-le bien fort !

Astuce de codeur : chaque ligne d'un code fait la largeur de la grille en tout. Si une ligne de 8 cases a le code 2, 4, 2, vérifie : 2 + 4 + 2 = 8. Si tes nombres ne tombent pas juste, il y a un bug à corriger !

Sample pages

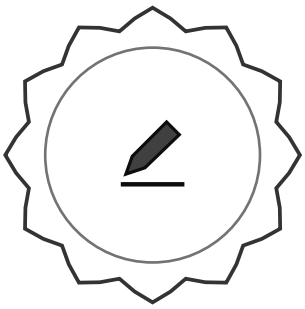
Mes badges de codeur

Termine un chapitre, puis colorie son badge. Collectionne-les tous pour gagner ton diplôme !



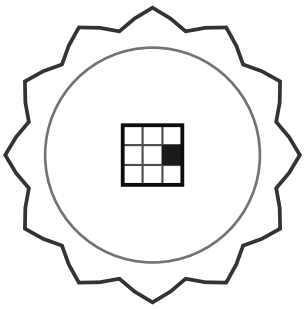
Chapitre 1

Coloriage codé



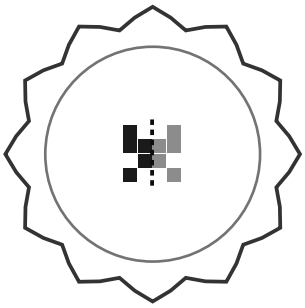
Chapitre 2

Écris le code



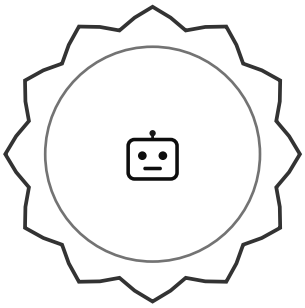
Chapitre 3

Coordonnées



Chapitre 4

Magie du miroir



Chapitre 5

Le robot dessine

Sample pages

CHAPITRE 1

Coloriage codé

Activités 1 à 14

Les ordinateurs gardent les images sous forme de code. À toi de transformer le code en dessin !

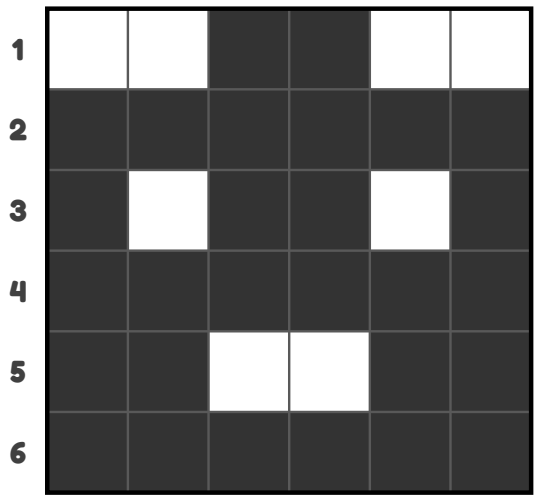
1. Commence à la ligne 1. Lis les cartes de **gauche à droite**.
2. Chaque carte dit **combien** de cases et **quelle couleur**.
3. Colorie les cases, puis passe à la ligne suivante.

Exemple pas à pas

Le code

Ligne 1	2 blanc	2 noir	2 blanc		
Ligne 2	6 noir				
Ligne 3	1 noir	1 blanc	2 noir	1 blanc	1 noir
Ligne 4	6 noir				
Ligne 5	2 noir	2 blanc	2 noir		
Ligne 6	6 noir				

Le dessin obtenu



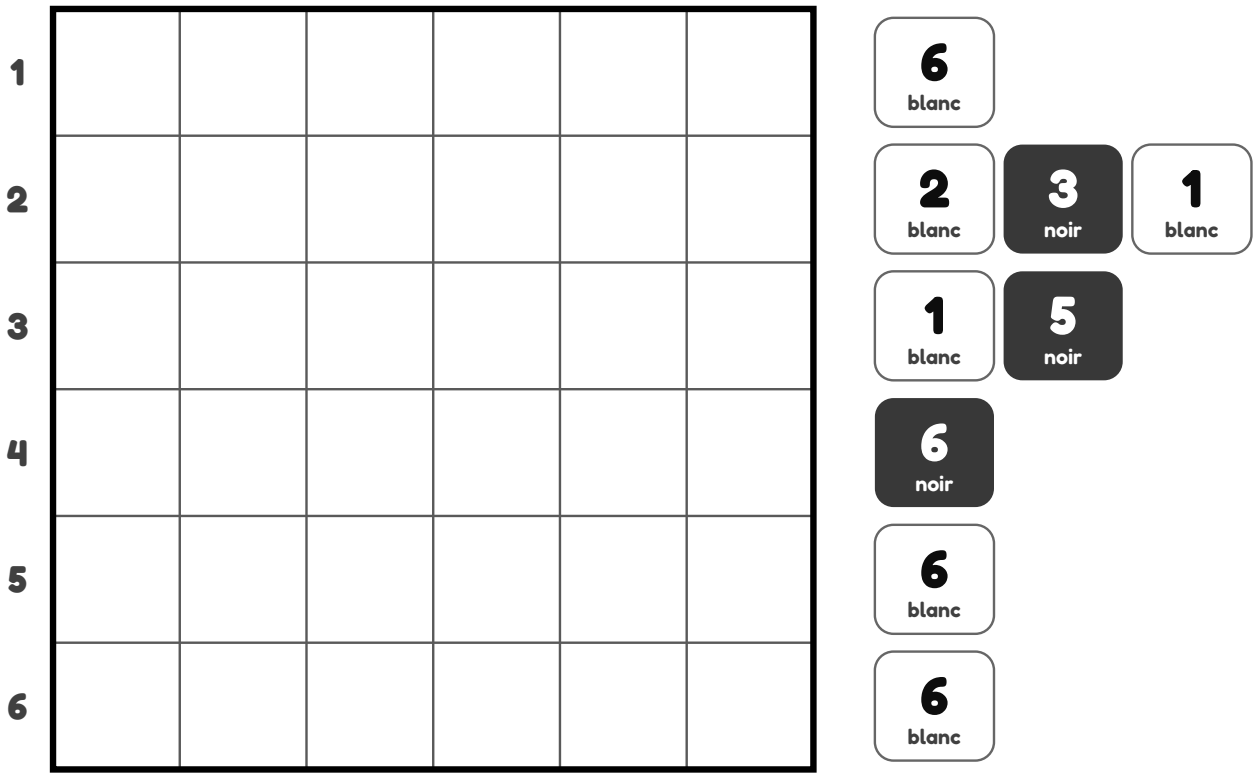
Astuce : Compte avec ton doigt sur les cases. Chaque ligne fait la largeur de la grille en tout.

Sample pages

Coloriage codé

★☆☆ **N° 1**

Lis le code de chaque ligne, de gauche à droite. **6 blanc** veut dire : laisse 6 cases blanches. **3 noir** veut dire : colorie 3 cases en noir. Quel dessin apparaît ?



C'est : _____

Le savais-tu ? Les ordinateurs gardent les couleurs sous forme de nombres. Tes crayons ont des noms, et un ordinateur donne à chaque couleur un code en chiffres !

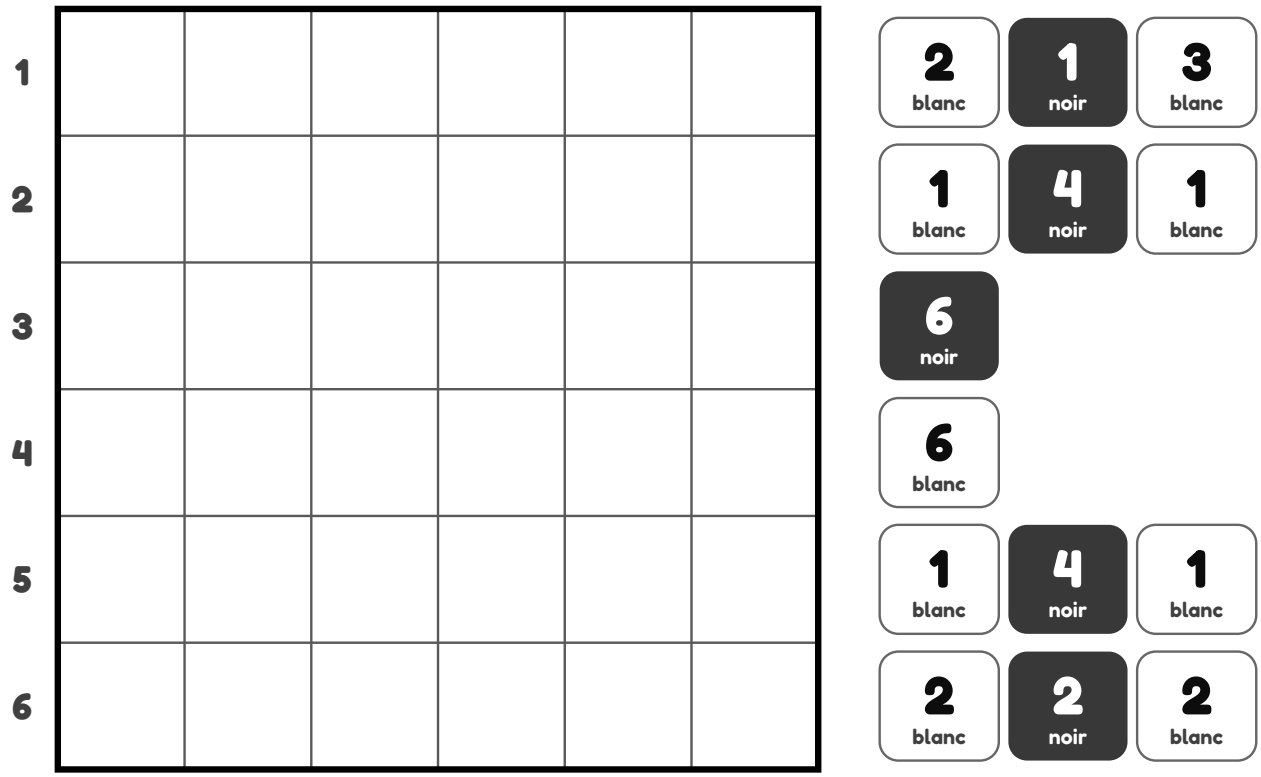
☆ Colorie l'étoile quand tu as fini !

Sample pages

Coloriage codé

★☆☆ **N° 2**

Lis le code de chaque ligne, de gauche à droite. **2 blanc** veut dire : laisse 2 cases blanches. **1 noir** veut dire : colorie 1 case en noir. Quel dessin apparaît ?



C'est : _____

Le savais-tu ? Les programmeurs vérifient leur code en le faisant marcher, comme toi tu vérifies un code en le coloriant.

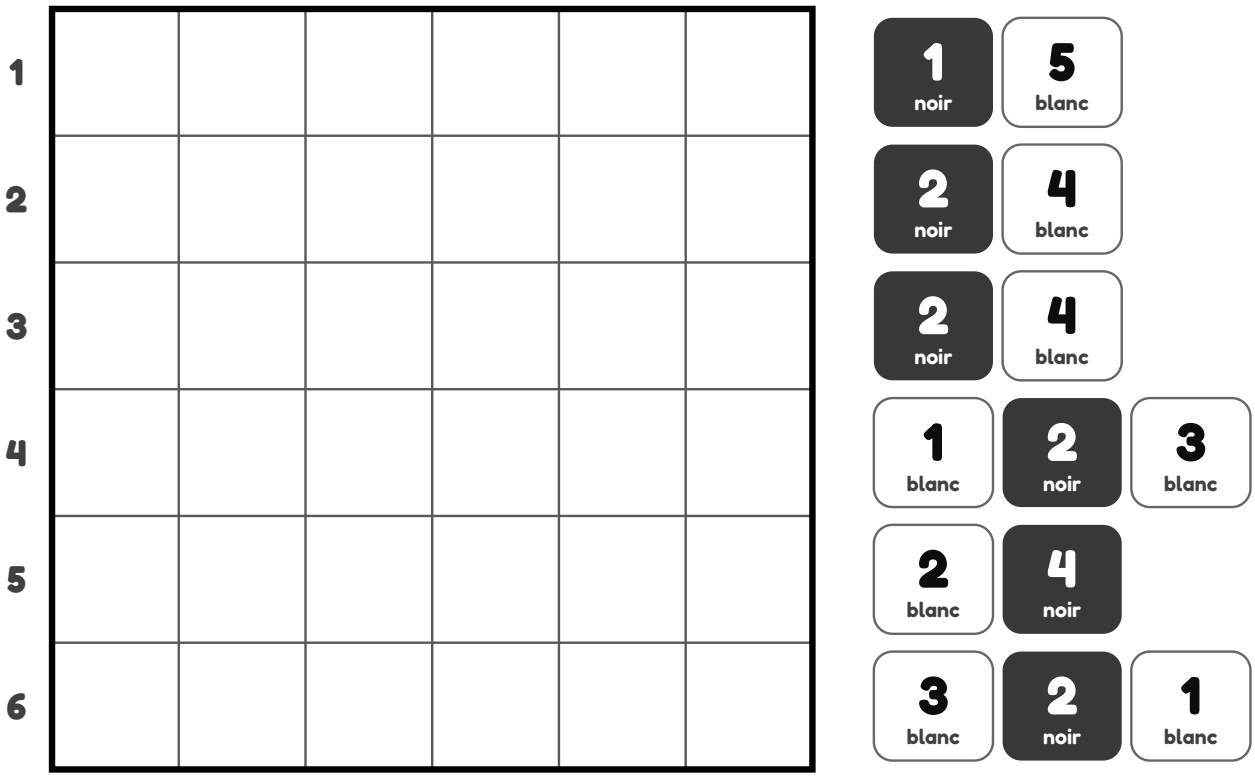
☆ Colorie l'étoile quand tu as fini !

Sample pages

Coloriage codé

★☆☆ N° 3

Lis le code de chaque ligne, de gauche à droite. **5 blanc** veut dire : laisse 5 cases blanches. **1 noir** veut dire : colorie 1 case en noir. Quel dessin apparaît ?



C'est : _____

Le savais-tu ? Écrire « 4 noir » au lieu de « noir, noir, noir, noir » est une vraie astuce que les ordinateurs utilisent pour rendre les fichiers d'images plus petits.

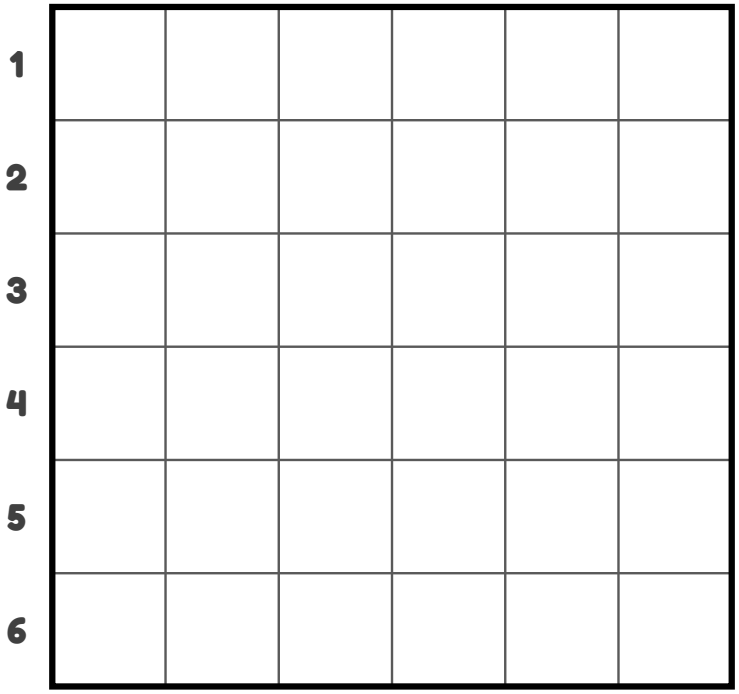
☆ Colorie l'étoile quand tu as fini !

Sample pages

Coloriage codé

★☆☆ **N° 4**

Lis le code de chaque ligne, de gauche à droite. **2 blanc** veut dire : laisse 2 cases blanches. **2 noir** veut dire : colorie 2 cases en noir. Quel dessin apparaît ?



2 blanc	2 noir	2 blanc			
1 blanc	1 noir	2 blanc	1 noir	1 blanc	
6 noir					
6 noir					
1 blanc	4 noir	1 blanc			
1 blanc	4 noir	1 blanc			

C'est : _____

Le savais-tu ? Chaque case d'une grille a une adresse, comme A1 ou C4. Les tableurs des ordinateurs utilisent la même idée.

☆ Colorie l'étoile quand tu as fini !

Sample pages