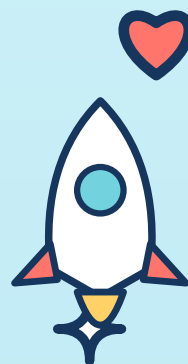
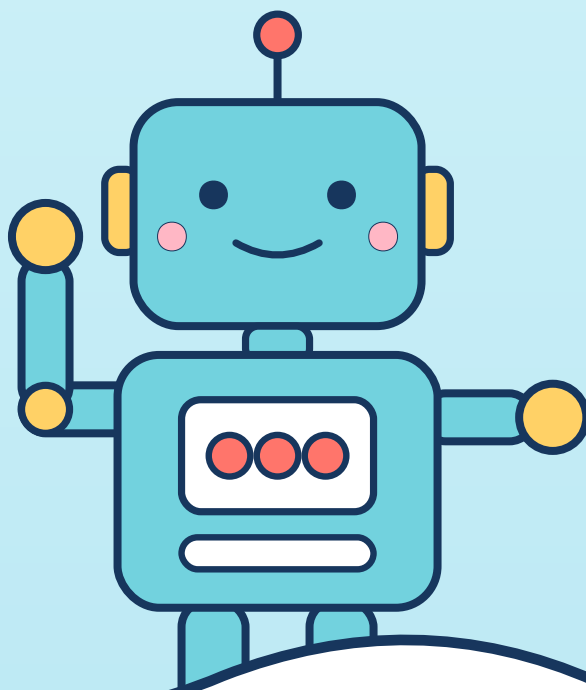


COLORIER • APPRENDRE • EXPLORER

PETITS CODEURS

Livre de Coloriage et d'Activités STEM sans Écran
pour les Enfants de 4 à 8 Ans

Édition Française



24 AMIS • 9 MISSIONS • GUIDE POUR ADULTES

Diokin Owl

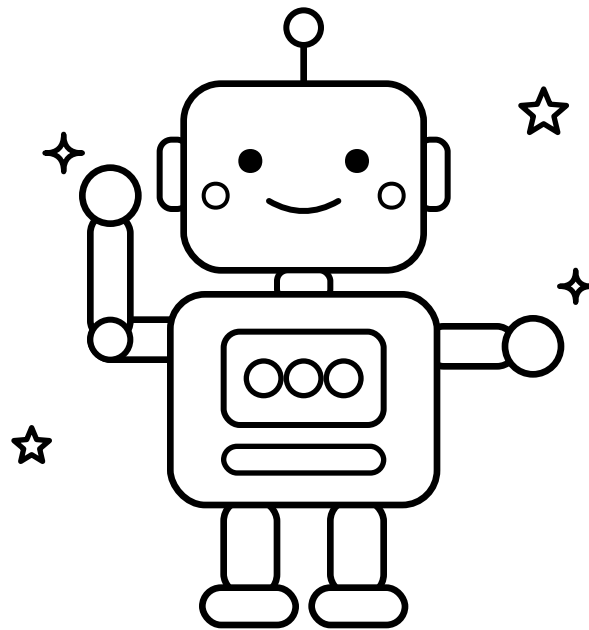
Diogo Peralta Cordeiro



PETITS CODEURS

Livre de Coloriage et d'Activités STEM sans Écran
pour les Enfants de 4 à 8 Ans

Édition Française



COLORIER • APPRENDRE • EXPLORER

24 amis technologiques, 9 missions et un mini-glossaire

Diokin Owl

Diogo Peralta Cordeiro

Traduit par Julia Borges Dolacio

Petits Codeurs

Livre de Coloriage et d'Activités STEM sans Écran
pour les Enfants de 4 à 8 Ans

Édition Française



Copyright © 2026 Diogo Peralta Cordeiro. Tous droits réservés.
Diokin Owl est l'auteur principal et la marque éditoriale jeunesse.

Traduit par Julia Borges Dolacio

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite, stockée ou transmise
sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de l'auteur,
à l'exception de brèves citations dans des critiques.

Première édition française

Marque éditoriale : Independently published

Imprimé à la demande

Pour un usage personnel et non commercial.

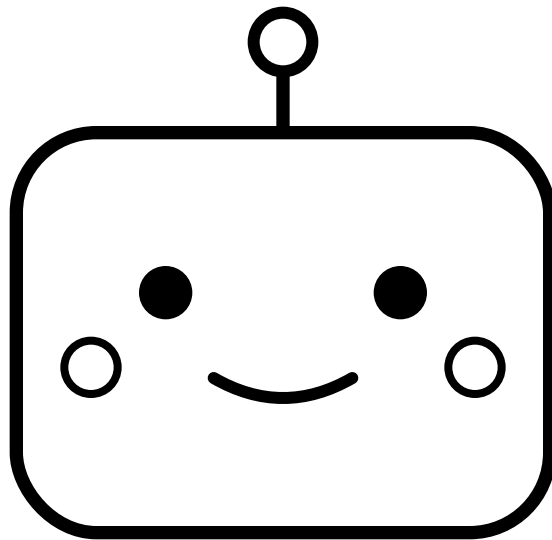
La supervision d'un adulte est recommandée pour les jeunes enfants.

Note historique : l'histoire du papillon du Mark II de 1947 est conservée par
le National Museum of American History du Smithsonian.

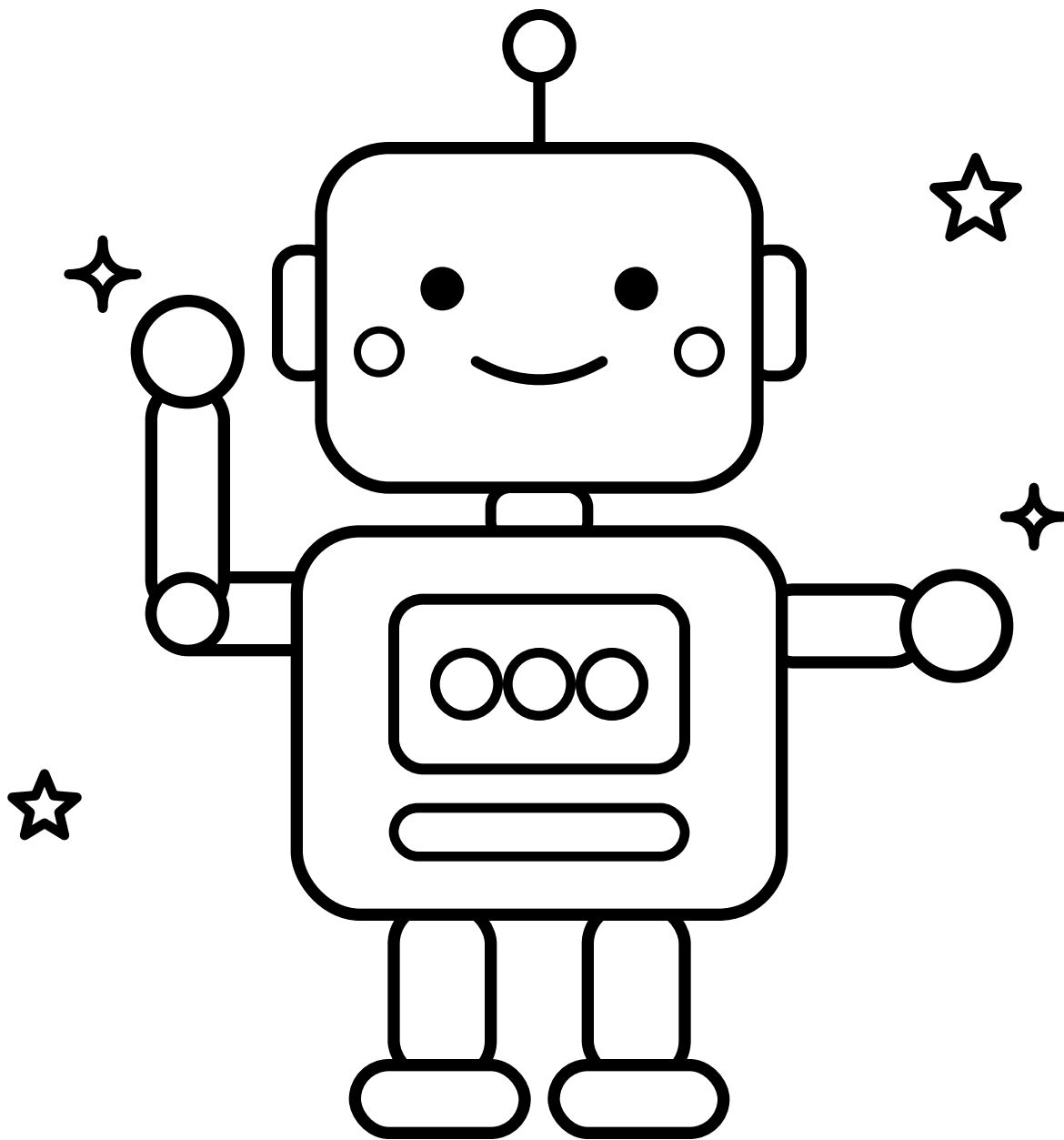
ISBN : 9798189781803



Ce livre
appartient à



Ma technologie préférée est :

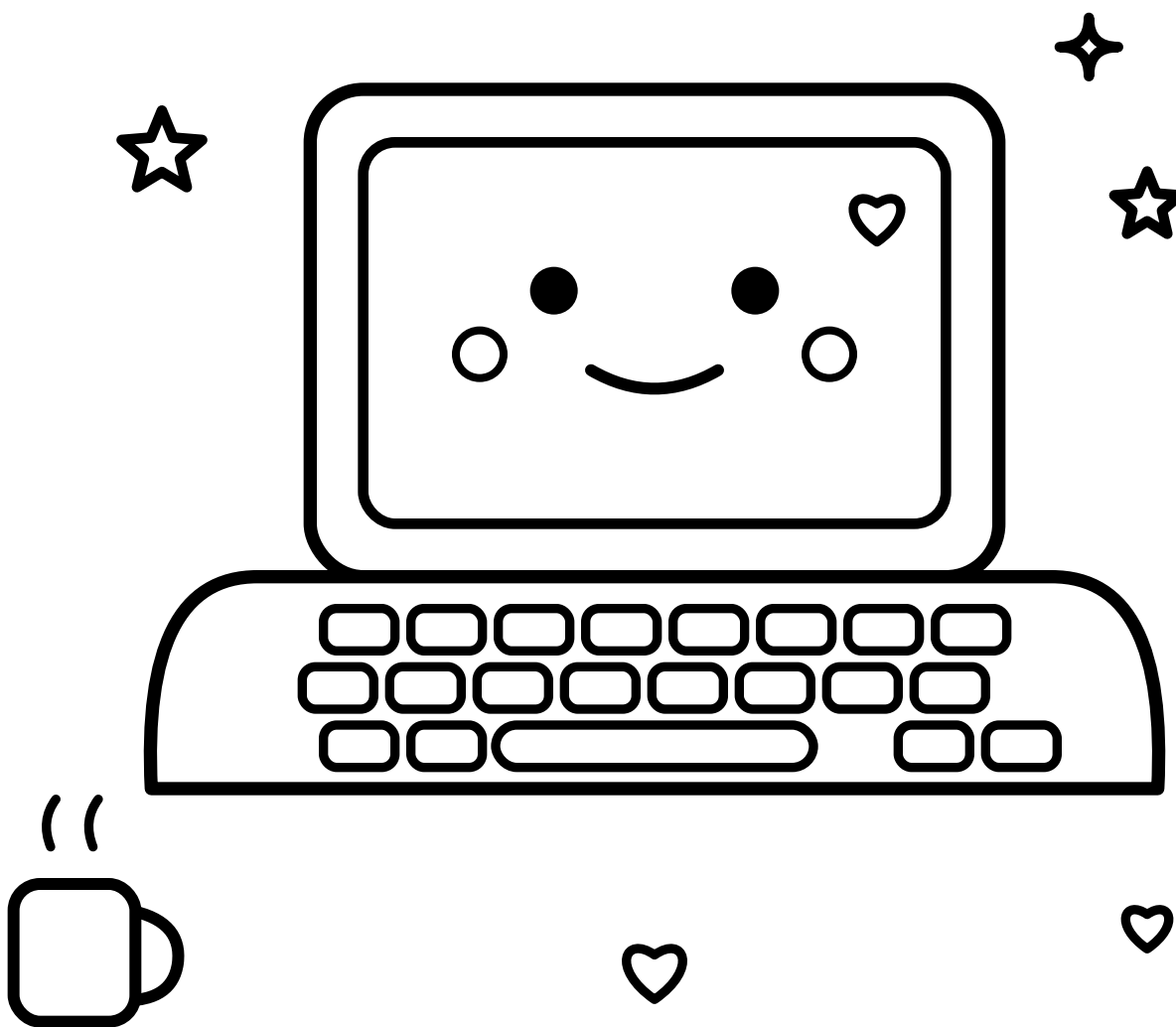


ROBOT



Les robots utilisent du code et des capteurs pour décider quoi faire.

ESSAIE : Donne-lui trois étapes claires pour ranger un jouet.

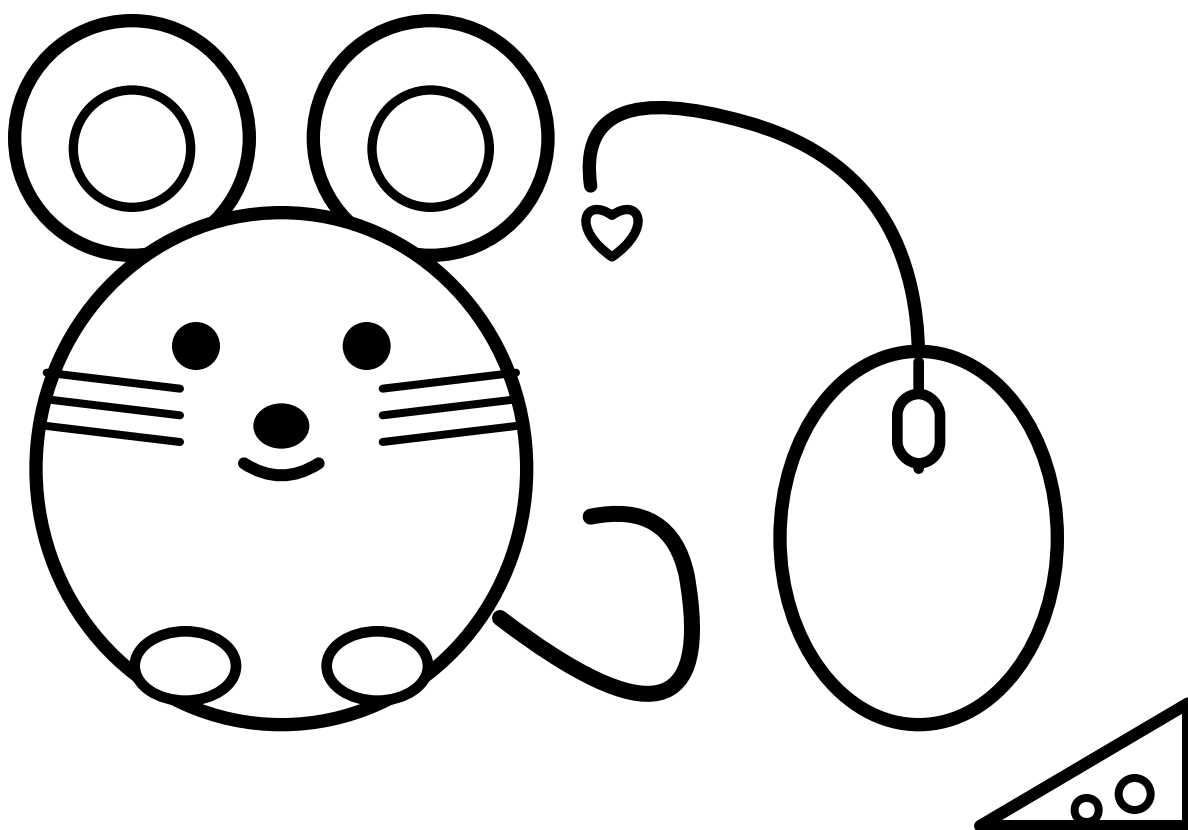


PORTABLE



Un ordinateur portable possède un écran et un clavier et peut être transporté.

QUESTION : Quelles parties peux-tu nommer ou montrer ?



SOURIS



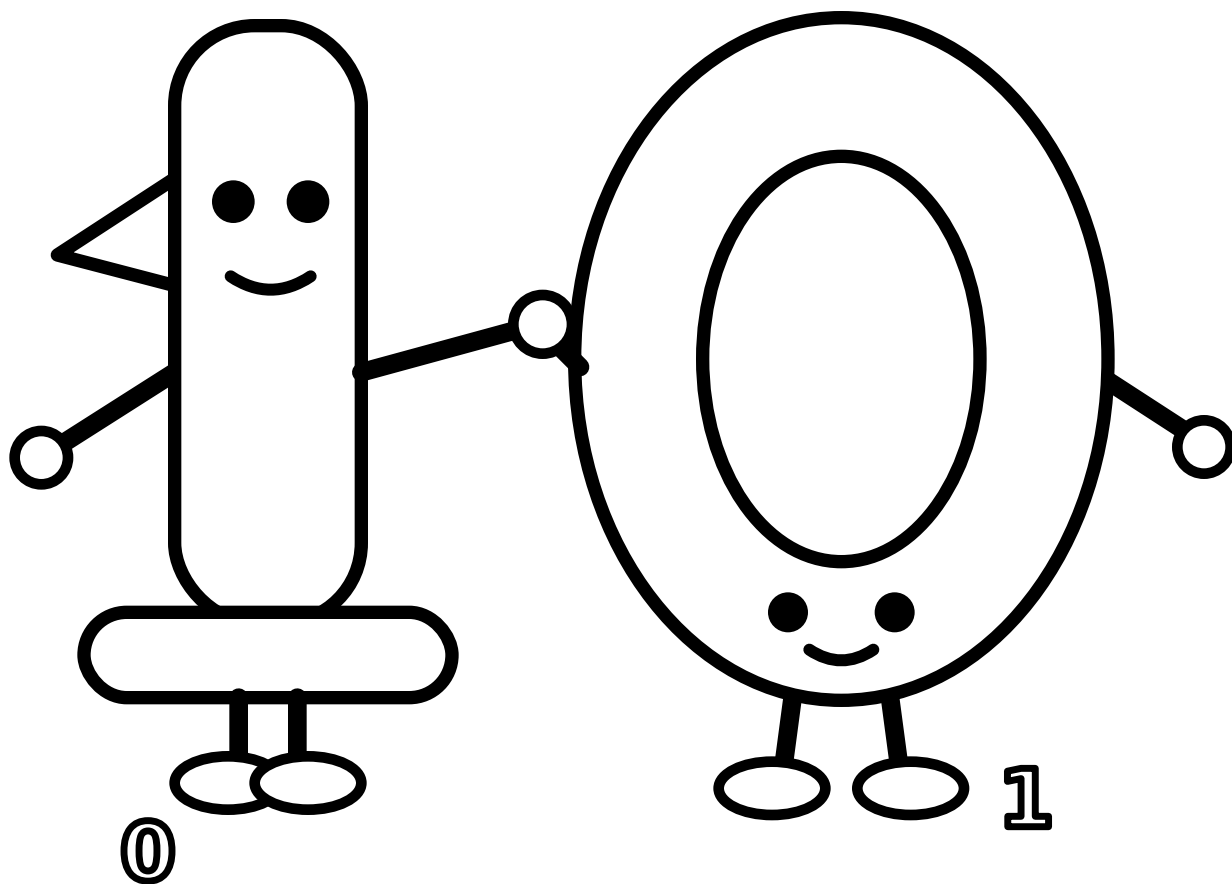
La souris déplace le pointeur et t'aide à cliquer.

ESSAIE : Montre trois éléments sur lesquels tu pourrais cliquer.

1

0

0

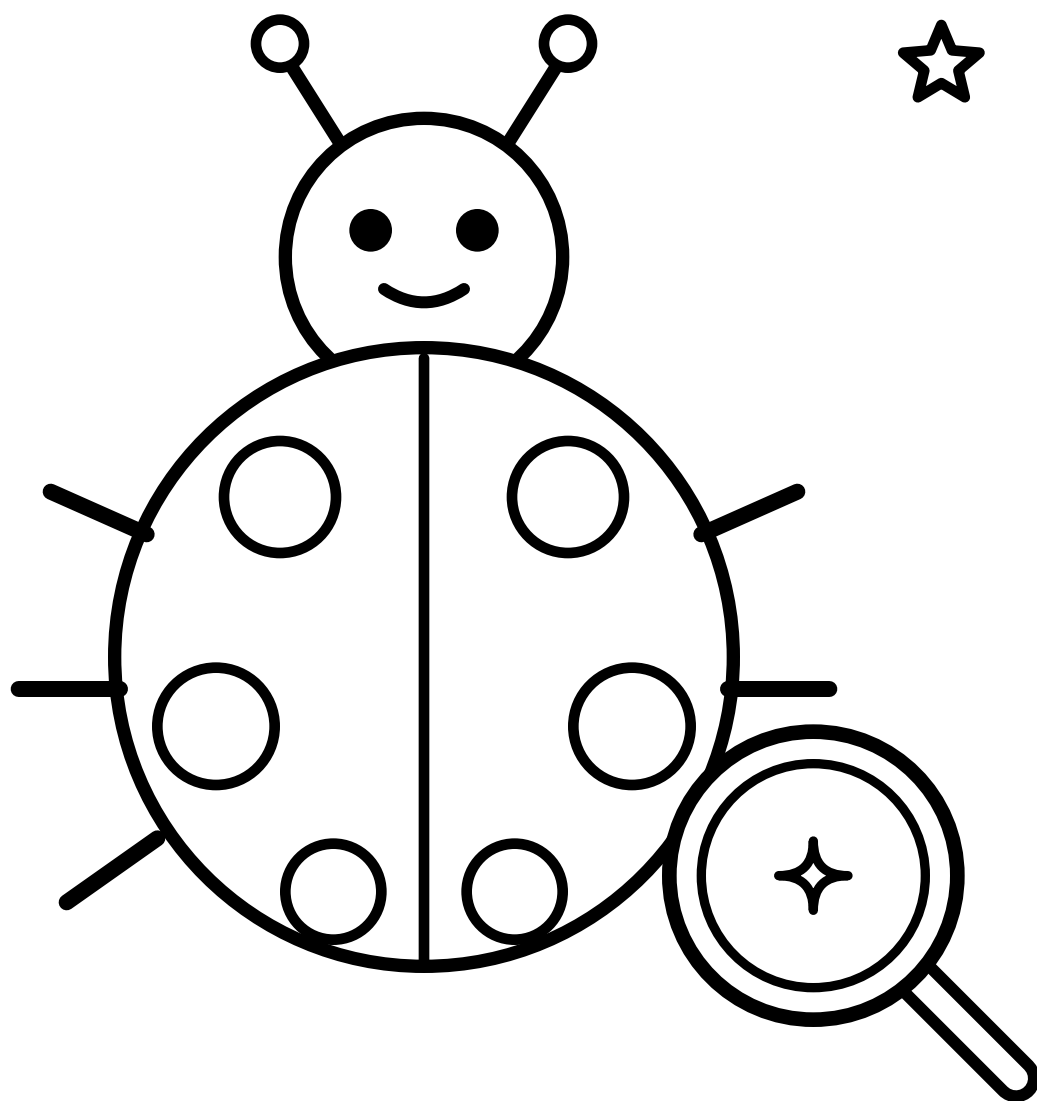


BINAIRE



Les ordinateurs représentent l'information avec des motifs de 0 et de 1.

ESSAIE : Crée un motif répété de 0 et de 1 avec deux crayons.



m

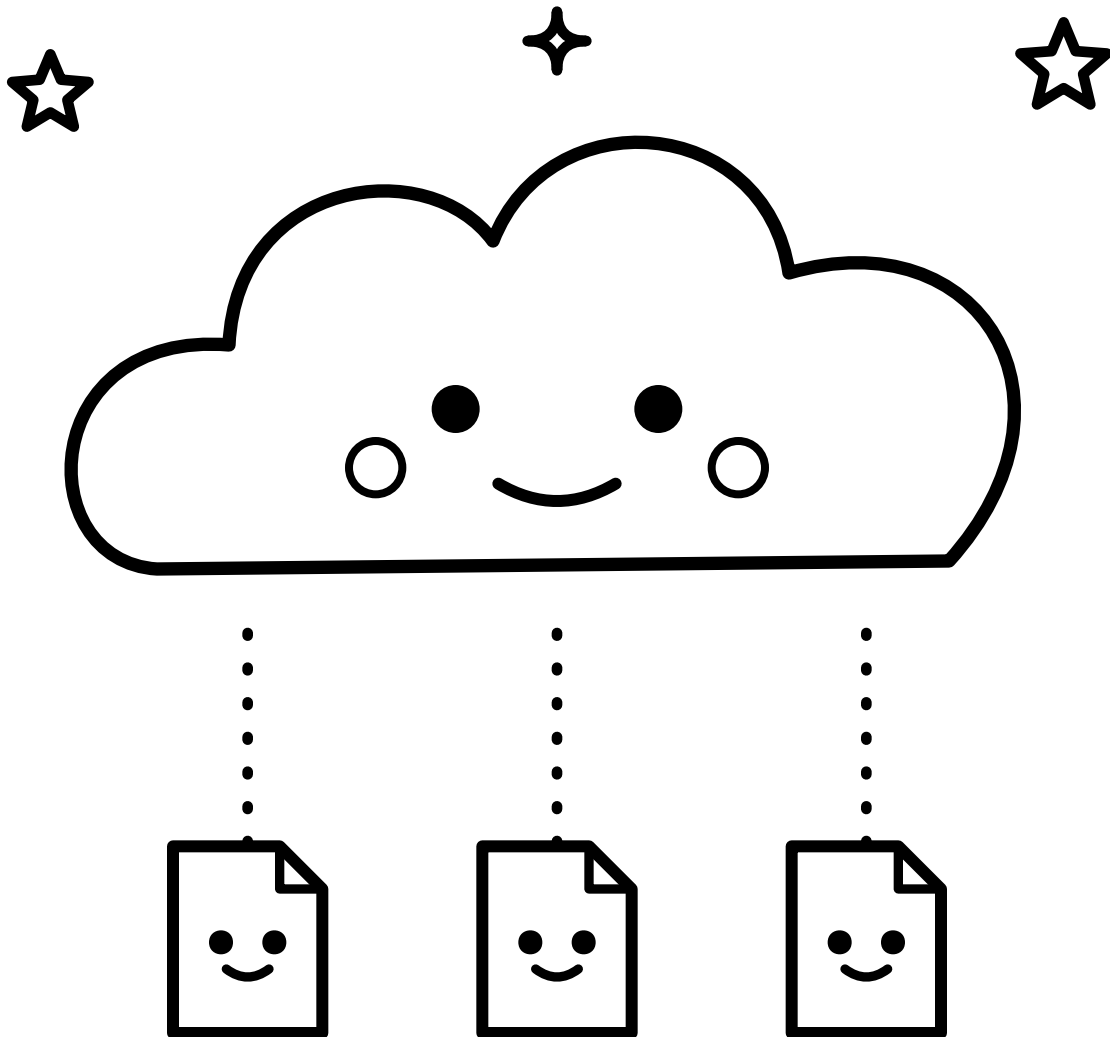
m
BUG

m



Un bug est une erreur de code qui peut faire agir un programme bizarrement.

QUESTION : Que pourrais-tu vérifier quand quelque chose fonctionne étrangement ?



NUAGE



Le nuage stocke des fichiers sur des ordinateurs distants accessibles par Internet.

QUESTION : Où une photo peut-elle voyager lorsqu'elle est enregistrée en ligne ?

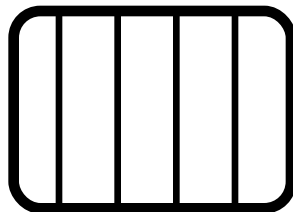
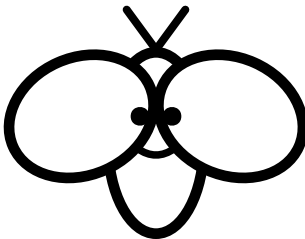
MISSION DU PETIT CODEUR 1

LE VRAI BUG

Une histoire vraie de curiosité, d'erreurs et de nouveaux essais

LISEZ ENSEMBLE

Il y a longtemps, des ingénieurs utilisaient un immense ordinateur appelé Harvard Mark II. En 1947, ils ont trouvé un papillon de nuit coincé dans un relais. Le mot bug servait déjà à parler de problèmes techniques ; l'insecte est donc devenu un amusant « vrai bug ». La mathématicienne et programmeuse Grace Hopper travaillait avec l'équipe et a contribué à rendre l'histoire célèbre.



DÉBOGUE

Un robot-jouet doit :

1. Prendre le bloc rouge
2. Le mettre dans la boîte
3. Fermer la boîte
4. Reprendre le bloc

Entoure l'étape qui provoque un problème.

Déboguer, c'est trouver un problème et améliorer les étapes.

QUESTION POUR L'ADULTE

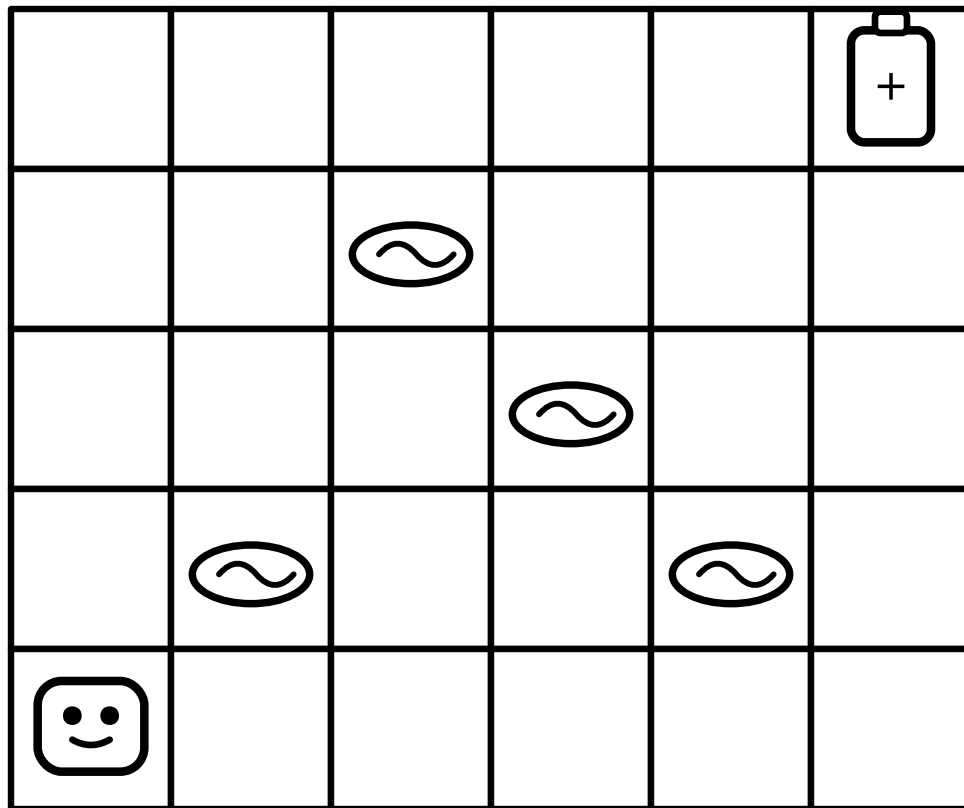
Demandez : Comment les ingénieurs ont-ils réagi à l'erreur ? Que pouvons-nous faire si notre première idée ne fonctionne pas ?

MISSION DU PETIT CODEUR 3

SAUVETAGE DU ROBOT

Les ordinateurs ont besoin d'instructions claires et précises

Le robot Rori avance d'une case à la fois. Il ne comprend que quatre commandes : HAUT, BAS, GAUCHE et DROITE. Aide Rori à atteindre la batterie sans toucher une flaque.



Écris ou dessine les commandes :

QUESTION POUR L'ADULTE

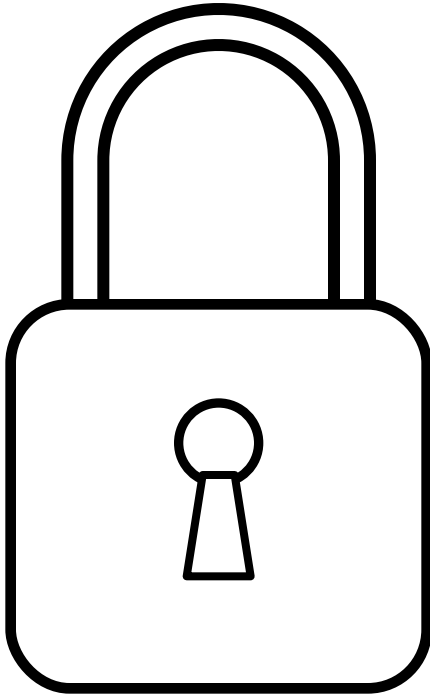
Après avoir trouvé un chemin, demandez s'il en existe un autre. Plusieurs algorithmes peuvent résoudre le même problème.

MISSION DU PETIT CODEUR 8

LE POUVOIR DU MOT DE PASSE

Les mots de passe protègent les comptes ; ici, on utilise seulement des exemples imaginaires

Lucas a construit un château imaginaire pour un dragon en peluche. Un mot de passe d'une seule lettre était trop facile. Lucas a donc inventé un long mot de passe avec plusieurs mots amusants. Les vrais mots de passe de la famille sont restés secrets.



CHÂTEAU IMAGINAIRE

BONNES HABITUDES

- ☐ Crée des mots de passe longs et difficiles à deviner.
- ☐ Utilise des mots de passe différents pour les comptes importants.
- ☐ Parle à un adulte de confiance si quelque chose semble étrange.
- ☐ N'écris jamais un vrai mot de passe dans ce livre.

Invente un mot de passe amusant et IMAGINAIRE pour le château :

QUESTION POUR L'ADULTE

Ne demandez jamais à l'enfant de révéler un vrai mot de passe. Profitez de l'activité pour parler de vie privée, de demande d'aide et d'adultes de confiance.

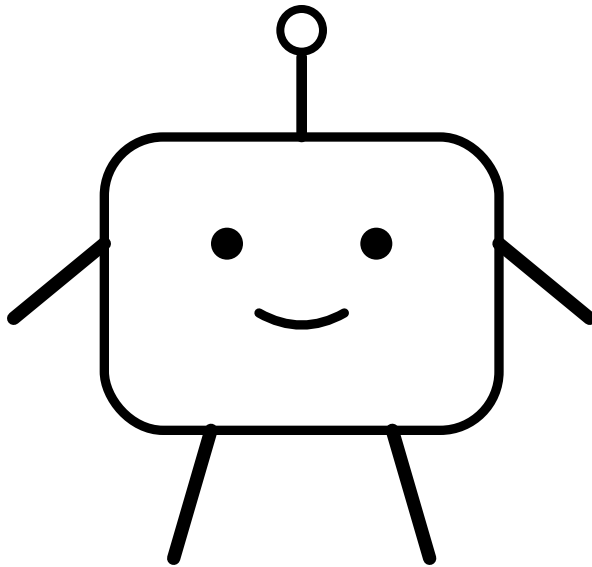
MISSION DU PETIT CODEUR 9

INVENTE POUR AIDER

Coder ne concerne pas seulement les ordinateurs : cela aide aussi à résoudre des problèmes

Milo remarqua que porter les livres de la bibliothèque était difficile pour son grand-parent. Il imagina un sympathique chariot-robot. Il demanda d'abord ce qui aiderait vraiment, puis dessina, testa et améliora son idée.

DESSINE TON ROBOT UTILE



Ajoute des outils, des capteurs, des roues, des ailes ou tout ce dont ton idée a besoin.

Qui aide-t-il ?

Quel problème résout-il ?

Comment vas-tu le tester ?

Comment pourrais-tu l'améliorer ?

JE RÉSOUS DES PROBLÈMES

QUESTION POUR L'ADULTE

Félicitez les questions, les efforts, les essais, la gentillesse et les améliorations, pas seulement un dessin final parfait.

Un premier pas ludique dans l'informatique

Rencontre 24 adorables amis technologiques : un robot qui salue, un ordinateur portable joyeux, des amis binaires, un véritable bug informatique, une voiture-robot en boucle, un satellite et bien plus encore.

Chaque dessin associe une information exacte à une question ou une petite expérience. Neuf Missions du Petit Codeur ajoutent histoires, mouvements, défis et conseils pour les adultes afin de développer la confiance en testant et en recommençant.

Dessins recto seul

STEM en histoires

9 missions guidées

À PROPOS DU CRÉATEUR



Diokin Owl est la marque éditoriale jeunesse créée par Diogo Peralta Cordeiro, informaticien et chercheur qui crée des initiations ludiques et sans écran au code, à la technologie et à l'ingénierie.

Traduction française : Julia Borges Dolacio



Colorie. Questionne. Teste. Améliore.

