



Le Terrier du Lapin



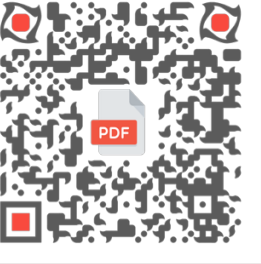
Mon premier programme !

Aide le lapin à creuser jusqu'à la carotte. Attention aux cailloux !

 Départ							Mon Programme
							↑ Haut ↓ Bas
							← Gauche → Droite
							1
							2
							3
							4
							5
							6
						 Arrivée	7
							8
							9
							10
							11
							12
							13
							14

Cases claires = terre (on peut creuser)

Cases hachurées par le parent = obstacles (interdit !)


Télécharger

Le Terrier du Lapin — Mode d'emploi / Instructions

⚠ À faire ensemble — not for solo play : Ce jeu n'est pas conçu pour être réalisé en autonomie. Le parent prépare la grille, joue le rôle de l'ordinateur et accompagne l'enfant.

This activity requires an adult partner who sets up the grid, acts as the computer running the program, and supports the child throughout.

🎮 Règles du jeu / How to Play

1. Le parent hachure au crayon quelques cases : cailloux, racines, buissons... Le lapin ne peut pas y passer.

1. *The adult hatches a few squares in pencil: rocks, roots, bushes... The rabbit cannot go through them.*

2. L'enfant cherche un chemin du lapin 🐰 jusqu'à la carotte 🥕.

2. *The child finds a path from the rabbit 🐰 to the carrot 🥕.*

3. Il dessine une flèche par case dans « Mon Programme » : ↑ haut ↓ bas ← gauche → droite.

3. *They draw one arrow per box in "My Program": ↑ up ↓ down ← left → right.*

4. Le parent exécute le programme en traçant le chemin case par case.

4. *The adult runs the program by tracing the path square by square.*

5. Lapin sur la carotte = gagné ! Sinon, on efface et on corrige ensemble.

5. *Rabbit on the carrot = win! If not, erase and fix it together.*

🎯 Intérêt pédagogique / Educational Value

Programmer, c'est donner une suite d'instructions précises à une machine. L'enfant le fait concrètement : ses flèches sont son code, le parent est l'ordinateur. Dès 3 ans, dans un cadre narratif accessible, il travaille le séquençage, le repérage spatial et le débogage — des compétences fondamentales de la pensée informatique.

Programming means giving a machine a precise sequence of instructions. The child does exactly that: their arrows are the code, the adult is the computer. From age 3, through a simple story, they practise sequencing, spatial reasoning and debugging — core skills of computational thinking.

L'interaction avec l'adulte est au cœur de l'activité : les questions posées (« où va le lapin ensuite ? »), les encouragements et le moment de débogage partagent autant que la fiche elle-même.

The adult's role is central: the questions asked ("where does the rabbit go next?"), the encouragement, and the shared debugging moment matter as much as the worksheet itself.

💡 Conseils / Tips

Obstacles : hachez 2–3 cases pour commencer. Variez : cailloux, racines, flaques... Pas besoin de savoir lire pour jouer.

Obstacles: hatch 2–3 squares to start. Mix themes: rocks, roots, puddles... No reading required.

Plus simple : placez la carotte plus près du lapin (3–4 cases). Moins d'instructions, première réussite rapide.

Easier: place the carrot closer to the rabbit (3–4 squares). Fewer steps, faster first success.

Variante d'entrée : tracez d'abord les flèches directement sur la grille, puis recopiez-les dans « Mon Programme ».

Starter variant: draw arrows directly on the grid first, then copy them into "My Program".

Débogage : si ça ne marche pas, montrez où le lapin s'est perdu en suivant les flèches — laissez l'enfant corriger seul.

Debugging: if it fails, trace the path to show where the rabbit got lost — let the child fix it.

À chaque âge son rythme : si l'enfant n'y arrive pas encore, laissez de côté et revenez dans quelques mois. Le séquençage se développe avec la mémoire de travail, qui évolue vite à cet âge.

Every child learns at their own pace: if it's too hard, set it aside and come back in a few months. Sequencing develops alongside working memory, which grows fast at this age.