

Brise-glaces du Code Club

1. Le pont

Joueurs : groupe entier

Ressources

Un bout de corde assez long pour que tout le groupe reste debout

Instructions

Chaque joueur doit se tenir debout sur le morceau de ficelle, le « pont ». Ils peuvent retirer un pied du pont. S'ils enlèvent les deux pieds du pont, ils tombent ! Pour être autorisé à traverser le pont, le groupe doit se placer dans un ordre précis (par exemple par ordre alphabétique, par anniversaire) sans que personne ne tombe du pont.

Objectifs/résultats

Ce jeu encourage la communication et le travail d'équipe. Une discussion de suivi concernant la réflexion sur vos coéquipiers ainsi que vous-même (par ex : il est intéressant de revenir en arrière pour laisser les gens passer) et de faire une deuxième tentative pour le jeu.

2. Présenter un coéquipier

Joueurs : groupe entier, en binômes dans un premier temps

Ressources

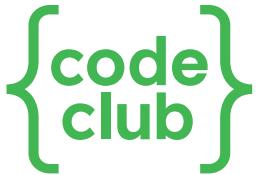
Optionnel : stylo et papier pour les créateurs

Instructions

Le groupe se divise en binômes, et les binômes posent des questions pour découvrir des choses sur chacun(e) ou, en écrivant leurs réponses s'ils le souhaitent. Le groupe se rassemble, puis chaque personne présente l'autre personne de son binôme au reste du groupe, en mentionnant au moins 3 informations qu'elle a apprises sur son coéquipier ; le nom, l'âge ou l'école ne comptent pas.

Objectifs/résultats

Ce jeu aide les créateurs à se connaître et constitue également une simple introduction à la planification et à la réalisation d'une présentation.



3. Labyrinthe de robots

Joueurs : les créateurs peuvent travailler en équipe ou individuellement

Ressources

- Quelques mètres carrés d'espace pour se promener
- Ruban de masquage, ficelle ou autres objets permettant de tracer ou de construire un labyrinthe ou un chemin défini à suivre sur le sol
- Du papier et des stylos ou des crayons

Instructions

À l'aide du ruban adhésif ou d'autres éléments, définissez un chemin ou un labyrinthe sur le sol. Nommez un mentor pour jouer le rôle du robot. Le but du jeu est de guider le robot jusqu'au bout du chemin. Les créateurs écrivent un ensemble d'instructions que le robot doit suivre. Le mentor agissant en tant que robot doit suivre les instructions à la lettre, sans faire d'hypothèses sur le contexte ou le sens implicite. L'exercice peut nécessiter plusieurs tentatives pour amener le robot jusqu'à la fin. Les créateurs peuvent également choisir de tester eux-mêmes leurs instructions au fur et à mesure qu'ils les écrivent.

Objectifs/résultats

Ce jeu illustre le fait que les ordinateurs ne peuvent pas « penser » par eux-mêmes, mais qu'ils fonctionnent en suivant des instructions spécifiques (code). Les créateurs inventent essentiellement leur propre langage de programmation lorsqu'ils écrivent leurs instructions pour le robot. Ils apprendront l'importance d'être précis et complet. Il est souvent amusant de voir comment les instructions peuvent être mal interprétées si elles sont prises au pied de la lettre. De plus, ils découvriront naturellement le processus itératif consistant à tester leur code, à le corriger, puis à le tester à nouveau.

4. Tournoi pierre, papier, ciseaux

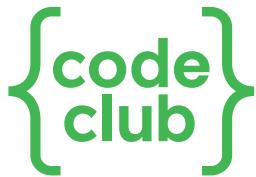
Joueurs : groupe entier

Ressources

Soyez prévenant envers les autres personnes utilisant l'espace du lieu. Ce jeu ne dure que quelques minutes, mais il peut être bruyant

Instructions

Tout le monde joue à un jeu de pierre, papier, ciseaux contre un adversaire aléatoire. Le gagnant devient un « champion », et le perdant est éliminé et devient un « supporter ». Chaque champion trouve rapidement un autre champion et joue une autre partie, tandis que



les supporters doivent encourager et scander le nom de leur champion. Les champions vaincus deviennent des supporters. Après 2 victoires, un champion a 3 supporters. Après la troisième victoire, ils en ont 7. Vous vous retrouverez rapidement avec 2 champions, chacun soutenu par environ la moitié du club.

Objectifs/résultats

Ce jeu est vraiment axé sur les supporters. En tant que membre d'une équipe, vous n'obtiendrez pas toujours ce que vous voulez, mais vous devrez vous joindre à l'équipe et travailler dur pour elle, que votre idée soit retenue ou non.

5. Le réseau social low-tech

Joueurs : groupe entier

Ressources

- Du papier et des stylos ou des crayons
- « Profils de réseaux sociaux » : feuilles avec quelques champs d'informations et nombre de « partages ». Exemple d'idées de champ :
 1. Nom
 2. Couleur des chaussettes
 3. Signe astrologique
 4. Matière préférée
 5. Langue de codage préférée (par exemple Scratch, Python, HTML/CSS)

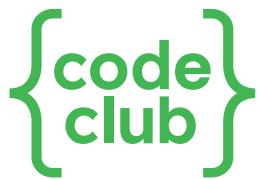
Instructions

Partie 1

- Les participants remplissent des fiches de profil de réseaux sociaux
- Ensuite, ils trouvent d'autres personnes qui ont la même réponse pour les éléments 2 à 5 (le même nom ne compte pas) et leur demandent de signer à côté de cet élément
- Le gagnant est le premier à obtenir 4 signatures, ou « amis »

Partie 2

- Trouvez quelqu'un dont le profil partage un élément avec le vôtre et échangez les feuilles
- Trouvez quelqu'un d'autre (pas la même personne qu'avant) dont le profil partage un élément avec le vôtre, et échangez à nouveau les feuilles de profil
- Répétez et comptez vos échanges



Objectifs/résultats

Apprendre à se connaître

6. Lingo Bingo

Joueurs : groupe entier

Ressources

- Stylos et fiches de Lingo Bingo
- Optionnel : paquet de bonbons/autocollants en guise de récompense

Pour les feuilles de Lingo Bingo :

Collez les mots informatiques courants ci-dessous (ou ajoutez les vôtres) dans un générateur de feuilles de bingo pour créer une variété de cartes de bingo pour les créateurs de votre Code Club. Un bon site pour le faire gratuitement est the-cc.io/bingo-cards.

algorithme, application, binaire, bit, bloc, navigateur, bogue, octet, code, ordinateur, curseur, données, débogage, bureau, téléchargement, e-mail, fichier, dossier, jeu, disque dur, HTML (langage de balisage hypertexte), icône, Internet, clavier, ordinateur portable, lien, souris, réseau, mot de passe, pixel, programme, Python, robot, Scratch, écran, serveur, smartphone, logiciel, tablette, téléchargement, site web

Instructions

Chaque personne reçoit une feuille de Lingo Bingo. Un mentor cite des mots à la mode dans un ordre aléatoire, et les créateurs marquent chaque mot qu'ils ont sur leur feuille, comme ils le feraient habituellement pour le bingo. Les gagnants sont les créateurs qui obtiennent les 4 mots dans les coins de leur feuille, puis la première ligne de mots, puis tous les mots de leur grille.

Pour ajouter une autre couche au jeu, vous pouvez demander aux créateurs d'expliquer chaque mot (simple) au fur et à mesure qu'il est prononcé. Après le jeu, vous pouvez encourager les créateurs à rechercher les phrases pour améliorer leur compréhension.

Objectifs/résultats

Aider les créateurs à se familiariser avec les termes informatiques et de codage