



COLO*R*i

*Pour des enfants éclairés,  
dans un monde  
technologique*





# Sommaire

- 1) **QUI SOMMES-NOUS ?**
- 2) **NOS ACTIVITÉS**
- 3) **LA FRESQUE DES ÉCRANS**
- 4) **LA FORMATION**
- 5) **NOS OFFRES**



*Cliquer sur les titres pour  
naviguer dans la présentation*





COLORi

*Qui sommes-nous ?*

# Pourquoi COLORI ?



## Pour développer le potentiel des tout-petits

Les activités COLORI participent au développement cognitif des enfants en reprenant les fondamentaux des programmes scolaires.



## Pour former des citoyens et non des consommateurs

La technologie interroge notre rapport à la démocratie et au libre arbitre. Nous avons la responsabilité collective de donner des clefs de lecture du numérique aux enfants, pour qu'ils en soient acteurs et non simples consommateurs.



## Pour dépasser les stéréotypes de genre

Les études montrent que l'introduction des sciences dès le plus jeune âge favorise l'intérêt des filles et permet d'endiguer les inégalités de genre dans le secteur de la technologie. COLORI, en intervenant auprès des jeunes enfants dans tous les territoires (zones rurales, REP, etc.), participe à réduire ces déséquilibres.



## Pour participer à l'égalité des chances

Nos partenariats avec les collectivités locales et les écoles partout en France participent à éduquer les enfants à ces sujets devenus majeurs, indépendamment de leur genre, de leur origine sociale ou de leur territoire. L'accès à ces savoirs par tous contribue à une éducation plus égalitaire.

# Qui sommes-nous ?

Créé en 2018, COLORI vise à préparer les enfants aux transformations technologiques que nous vivons aujourd'hui.

COLORI prend la forme d'activités de découverte du code et de la technologie, pour les 3-10 ans, sans écran, en périscolaire ou sur le temps scolaire. COLORI propose des ateliers à destination des enfants et des formations pour la communauté éducative.



**Nos financeurs**

**MAIF** IMPACT



**FRANCEACTIVE**  
Les entrepreneurs engagés



**60**  
VILLES

**20 000**  
ENFANTS  
INITIÉS

**120**  
ÉCOLES ET  
CENTRES DE  
LOISIRS

# Que faisons-nous ?

**Nous accompagnons les enfants dans leur compréhension du numérique.**

**Dès 3 ans. Sans écran.**

**Nous intervenons dans les écoles et les centres de loisirs auprès des enfants de 3 à 10 ans**



**Nous formons la communauté éducative : enseignants, animateurs et médiateurs**



**Nous vendons notre matériel pédagogique aux écoles, aux centres de loisirs et aux familles**



**Nous organisons des conférences pour les parents et les professionnels**



# Ils parlent de nous

**SUD RADIO**



"Avant trois ans, Facebook ne doit pas utiliser d'écran, c'est nocif pour lui" - **Premier Le Gal**

**Le Parisien**

**Rosny-sous-Bois : les tout-petits s'initient au codage informatique... sans écran**



**Les Echos**

**Portrait de Amélie Matar, jeune lauréate de Veuve Clicquot**



**LE FIGARO**

**Colori apprend aux tout jeunes enfants à coder sans écran**



**france 3**



**BFM BUSINESS**



**Amélie Matar (COLORI) : COLORI, initiation au numérique 100% déconnectée pour les tout petits - C2/D1**

**Le Point**



**5**





## Ils nous font confiance



“

*L'équipe trouve les ateliers très intéressants et les intervenants d'une grande qualité.*

**HÉLÈNE. DIRECTRICE D'ÉCOLE (94)**



[← RETOUR AU SOMMAIRE](#)



COLORi  
*Nos activités*

# *3 tranches d'âge, 3 modules, 1 conte fil rouge*

**3-6  
ans**

**6-10  
ans**

**11-18  
ans**

**Algorithmes,  
langages et  
programmation**

**Culture  
technologique**

**Numérique  
responsable**

## *Nayo le robot*

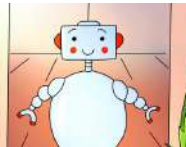
**Chapitre 1  
Les algorithmes**



**Chapitre 2  
Le système binaire**



**Chapitre 3  
La logique**



**Chapitre 4  
La machine**



**Chapitre 5  
L'IA**



*En images*



[VOIR LA VIDÉO](#)

# Exemples d'activités

Algorithmes,  
langages et  
programmation



## *C'est toi le robot !*

Une activité de motricité pour comprendre les algorithmes avec son corps.



## *Cubetto*

Cubetto est un robot qui apprend à l'enfant les bases de la programmation informatique par le jeu et l'imaginaire, conçu par Primotoys.



## *Code ton dessin*

Dessiner comme un programme informatique pour découvrir les algorithmes.



## *Coupe colle Boole*

L'enfant doit réaliser un collage en fonction de conditions séparées par un opérateur logique.

Code ton  
dessin

COLORI

9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

■  
■  
■

☁  
🏠  
🌸  
☀  
☁  
🌊  
👤  
🌙  
⚠  
★

■  
■  
■  
■  
■  
■  
■  
■  
■  
■  
■  
■

✎  
✎  
✎  
✎  
✎  
✎  
✎  
✎  
✎  
✎  
✎  
✎

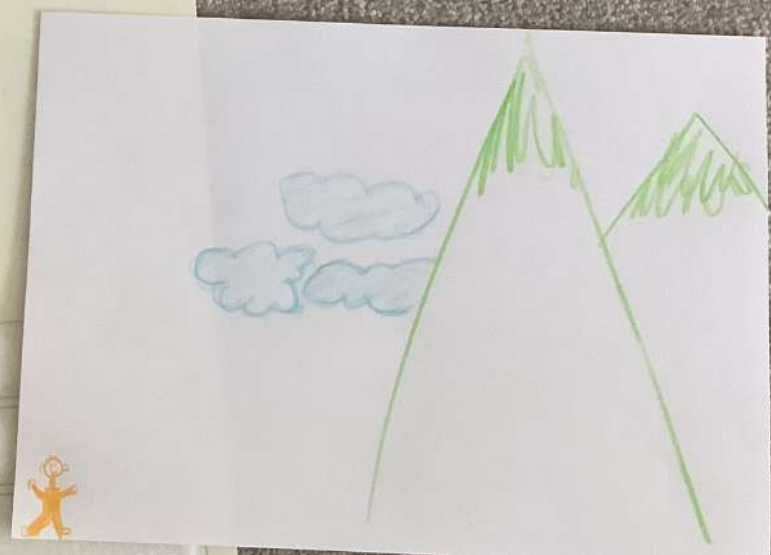
2  
1  
3

■  
■  
■

🏔  
👤  
☺

✎  
✎  
✎

Code ton dessin

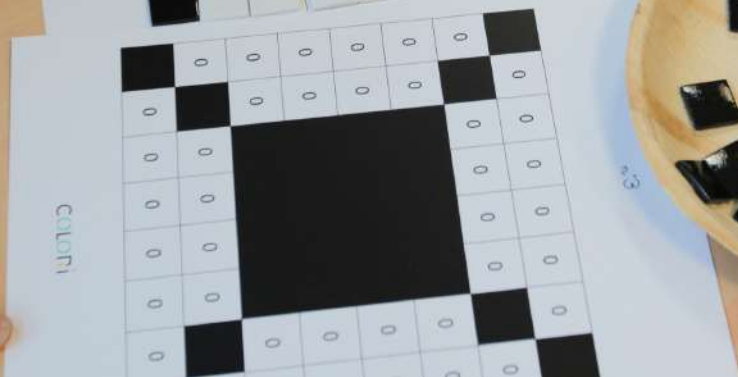
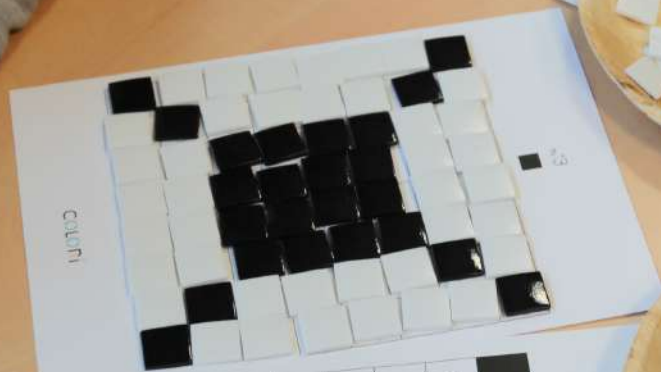


Cubetto





## Activités binaires



Compte en binaire !

COLORI ESB-BA030108

Compte en binaire !

Remplis ton tableau et corrige-toi avec l'autocorrection.

0	-----	16	-----
1	-----	17	-----
2	-----	18	-----
3	-----	19	-----
4	-----	20	-----
5	-----	21	-----
6	-----	22	-----
7	00111	23	-----
8	-----	24	-----
9	-----	25	-----
10	-----	26	-----
11	-----	27	-----
12	-----	28	-----
13	-----	29	-----
14	-----	30	-----
15	-----	31	-----

COLORI ESB-BA030108



**Activités binaires**

# Coupe colle Boole



no



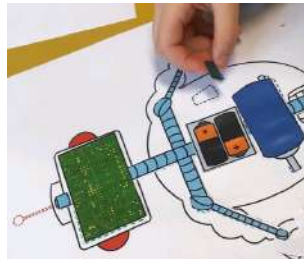
# Exemples d'activités

Culture  
technologique



## Images classifiées

Dédiés à la technologie et à l'informatique, ces supports contribuent à l'enrichissement du vocabulaire de l'enfant et sont la base d'échanges sur le sujet illustré.



## Collages

Grâce au collage de Hayo le robot, l'enfant parcourt l'ensemble des composants qui permettent aux robots de fonctionner.



## La grande histoire de l'informatique

L'histoire de l'informatique racontée comme une grande épopée.



## Le jeu des 7 familles du numérique

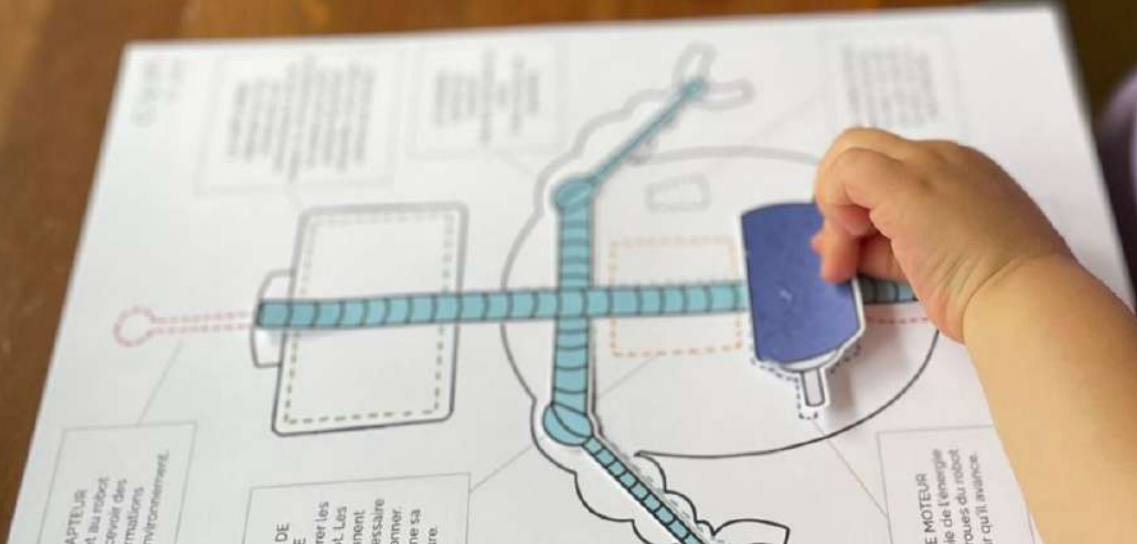
Un jeu de cartes qui permet d'apprendre de nouveaux mots tout en s'amusant.



## Le jeu des 7 familles



# Collage du robot



APTEUR  
à au robot  
-pour des  
mations  
nvironnement.

DE  
E  
rer les  
t. Les  
nent  
essaire  
onner,  
ne sa  
ere.

LE MOTEUR  
le de l'énergie  
roues du robot  
r qu'il avance.

# Exemples d'activités

Numérique  
responsable



## *Le cherche et trouve des écrans*

Le cherche & trouve permet aux enfants d'identifier différentes situations d'usage du numérique et d'en questionner le bien-fondé.



## *L'histoire racontée du smartphone*

Une activité COLORI et GreenIT.fr. À travers un jeu de cartes à placer sur un planisphère du monde, les enfants appréhendent concrètement les conséquences écologiques de la fabrication des outils numériques.



## *Images classifiées : la low-tech*

Par un jeu de mise en paires de cartes, les enfants découvrent les technologies « low-tech » les moins polluantes.

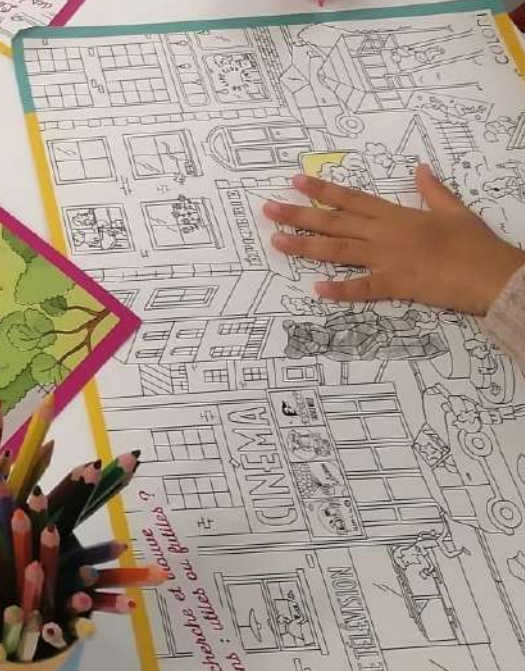


## *Les écrans : comment bien les utiliser ?*

Des cartes pour identifier les aspects positifs et négatifs des écrans et pour prendre de bonnes habitudes.



# Cherche et trouve Jeu de l'oie des écrans



*Le cherche et trouve  
des écrans : utiles ou futiles ?*

CINÉMA



Cherche et trouve  
des écrans

ÉPICERIE



# Jeu de l'oie des écrans





# Livret de conseils : Les écrans, comment bien les utiliser ?

**Conseil n°1**  
Mes parents choisissent ce que je vais faire sur l'écran ou ce que je vais voir. Certains applications et certains programmes sont meilleurs que d'autres.

**Conseil n°2**  
Je demande à papa ou maman de rester avec moi quand j'utilise un écran. Ils m'aident à choisir ce que je vois ou pour utiliser une application.

**Conseil n°3**  
Je prends conscience que les écrans et les apps qui sont dessus fonctionnent grâce à des algorithmes. Ces algorithmes sont des suites d'instructions. Ils ont été écrits par des hommes et des femmes. Moi aussi, je suis capable d'écrire des algorithmes.



**Conseil n°5**  
Je n'utilise pas d'écran le matin avant d'aller à l'école ni le soir avant d'aller me coucher.

**Conseil n°6**  
Je prends conscience que les écrans et les apps qui sont dessus fonctionnent grâce à des algorithmes. Ces algorithmes sont des suites d'instructions. Ils ont été écrits par des hommes et des femmes. Moi aussi, je suis capable d'écrire des algorithmes.

**Conseil n°4**  
J'utilise l'écran dans une pièce partagée comme le salon, la cuisine, mais jamais seule(e) dans ma chambre.



**Histoire racontée du  
smartphone**





[← RETOUR AU SOMMAIRE](#)



COLORi

*La fresque des écrans*

## *La fresque des écrans : un atelier d'intelligence collective*

11-18 ans

Adultes

Inspirée de la fresque du climat, la fresque des écrans est un atelier d'intelligence collective permettant aux familles de prendre conscience des enjeux de la numérisation de la société et de se responsabiliser sur l'usage des écrans.

- Un format pour les 11-18 ans (atelier de 2h)
- Un format pour les adultes (atelier de 3h)
- Au sein des collèges, lycée, médiathèques et lieux d'accueil du public
- En entreprise





*En images*



[VOIR LA VIDÉO](#)

## *Un atelier scientifiquement étayé*



**Juliette Hirtz**

**Conceptrice de la fresque des écrans**

Normalienne, diplômée d'HEC, Juliette fut la conseillère de la présidente de la CNIL pendant 3 ans, responsable des réflexions sur l'éthique au sein de l'institution.

Fresqueuse et animatrice d'ateliers deux tonnes, elle a conçu la fresque avec engagement et rigueur.



**Marie Danet**

**Relectrice de la fresque des écrans**

Marie Danet est psychologue clinicienne, docteure en psychologie, spécialiste de l'attachement. Maîtresse de conférences à l'université de Lille.

Ses travaux actuels portent entre autres sur l'impact de l'attachement sur l'hoarding, les cognitions, les usages numériques ainsi que sur la place des écrans dans la famille (relation parent-enfant).



*La formation  
aux ateliers*

COLO*R*i

## *Le programme de la formation*

La formation	Le matériel	La mise en pratique
<ul style="list-style-type: none"><li>• 14h de formation</li><li>• En 2 ou 3 séances selon vos disponibilités</li><li>• Mise en pratique juste après la formation</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Une malle de 25 activités</li><li>• Un guide de l'intervenant</li><li>• Des fiches pédagogiques</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Un stage ou un cycle d'atelier co-construit avec la formatrice</li><li>• Des vidéos pédagogiques</li><li>• Des outils de communication</li><li>• Des MMS de rappel</li><li>• Une newsletter de coaching</li><li>• Une réunion de debrief post formation</li></ul>

**Nous préconisons la présence de 2 animateurs et du directeur afin de maximiser l'appropriation du projet par le centre.**

# *Le contenu de la formation*

## DÉCOUVRIR LA PÉDAGOGIE

### **Présentation de COLORI**

Philosophie et Mission de COLORI

### **Notre pédagogie : la clé pour engager de jeunes enfants dans le coding.**

Présentation des principes mis à l'œuvre dans l'approche COLORI.

Posture de l'adulte, mélange des âges et libre choix

### **L'environnement préparé et le matériel**

L'environnement préparé est clé. Les jeunes enfants sont très réceptifs à leur environnement qui impacte directement l'efficacité de leur apprentissage.

## S'APPROPRIER LA MÉTHODE

### **Culture générale informatique**

Introduction des notions informatiques fondamentales et culture générale du numérique (Robotique, Intelligence Artificielle...)

### **Présentation & manipulation des activités**

Découverte de l'ensemble des activités, Manipulation directe et jeux de rôle.

### **Validation des acquis et échanges**

Mises en situation, quiz interactifs et partages entre les différents participants. QCM.

## *Les objectifs de la formation*

**Permettre aux animateurs de proposer un cycle de 7 ateliers COLORI au sein de leur centre de loisirs en toute autonomie.**

**À l'issue de la formation, être les ambassadeurs COLORI de leur centre.**

**Par exemple proposer un stage de 5 séances d'1h30 sur 1 semaine de vacances scolaires, ou animer un groupe d'enfants durant une période entre 2 vacances scolaires. .**

*Suite à la formation, les participants sont capables de :*

- Donner une définition générale des grands concepts informatiques abordés
- Identifier les grands principes de la pédagogie utilisés dans les ateliers COLORI
- Établir le lien entre les concepts informatiques et le matériel présenté
- S'approprier le matériel et les activités COLORI
- Présenter eux-mêmes aux enfants les activités COLORI.

## Le matériel

**COLORI** vous permet d'acquérir facilement le matériel nécessaire à la mise en place des ateliers.

PRODUIT	DÉTAIL
<b>MALLE D'ACTIVÉS</b> <b>explorateurs</b> <b>3-6 ans ou 6-8 ans</b>	<b>20 ACTIVITÉS</b> <b>JUSQU'À 12 ATELIERS</b>
<b>MALLE D'ACTIVÉS</b> <b>numérique responsable</b> <b>6-9 ans</b>	<b>16 ACTIVITÉS</b> <b>JUSQU'À 8 ATELIERS</b>
<b>MALLE CUBETTO</b> <b>CUBETTO 3-8 ans</b>	<b>LE ROBOT ÉDUCATIF CUBETTO</b> Options : 6 piles et chargeur 2 activités COLORI adaptées à Cubetto
<b>CARTES DE LA FRESQUE DES ÉCRANS</b>	<b>75 CARTES POUR ANIMER DES FRESQUES</b>

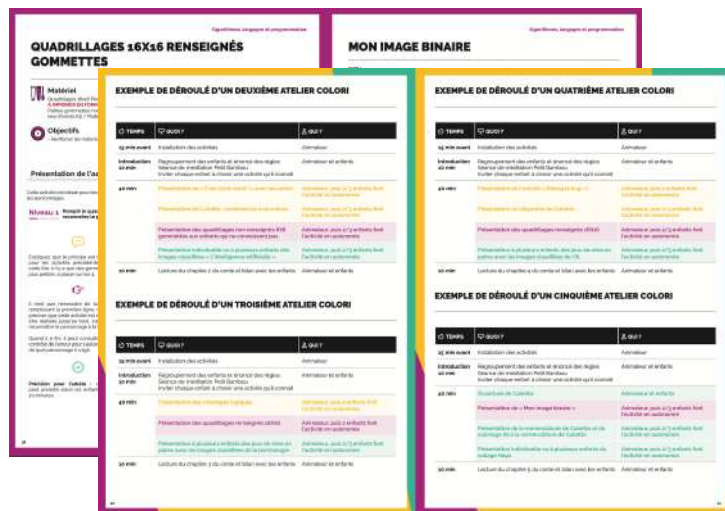


# Les outils : le guide de l'animateur

Sous forme de cahier clé en main, le guide de l'animateur permet aux animateurs de se lancer rapidement dans l'animation d'ateliers COLORI.

S'y trouvent notamment :

- Le résumé de la pédagogie COLORI,
- Une présentation des activités,
- Des exemples de déroulés d'ateliers.





# Un accompagnateur sur mesure

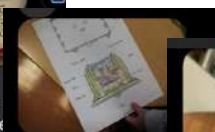
Des outils pour une mise en oeuvre facile des ateliers

**CAHIER DE PRÉPARATION**  
Les participants élaborent le programme de leurs premiers ateliers COLORI.

The image shows two pages of a preparation notebook. The pages are titled 'SÉANCE 1' and 'SÉANCE 2'. Each page has sections for 'PRÉPARATION ATELIER', 'DÉROULE GLOBAL', and 'ACTIVITÉS ET MATÉRIEL'. The 'ACTIVITÉS ET MATÉRIEL' section is divided into four colored boxes labeled 'ACTIVITÉ 1' through 'ACTIVITÉ 4'.



De quoi avez-vous BESOIN pour votre premier atelier ? Mettez le matériel nécessaire au-dessus de la main. Préparez les quadrillages, les gommettes, les mosaïques et vérifiez les piles Cubetto ! Fabienne



Après avoir ouvert Cubetto, proposez aux enfants le COLORIA DE CUBETTO. Ils peuvent par exemple colorier chaque composant de Cubetto dans une couleur différente. Fabienne



Si les enfants connaissent le conte 4 du conte Hayo, vous pouvez leur proposer de faire le COLLAGE HAYO. Fabienne

**COACHING PAR MMS**  
Une trentaine de MMS sur 7 semaines, pour donner des conseils, rappeler les bonnes pratiques, partager des vidéos

# *Un accompagnement sur mesure*

## **VIDÉOS TUTORIELLES**

**Beaucoup de nos activités sont présentées sous forme de vidéos tutorielles consultables à tout moment**



# Les outils de communication

**AFFICHE**  
Nous mettons à votre disposition des affiches personnalisables pour informer les parents de la présence d'ateliers COLORI dans la structure.

DANS CET ÉTABLISSEMENT SE DÉROULENT DES ATELIERS COLORI

*Pour des enfants éclairés dans un monde technologique*



DES ACTIVITÉS **SANS ÉCRAN** D'INITIATION AU **NUMÉRIQUE**

**PARMI LES ACTIVITÉS COLORI**

**Programmation** sans écran avec le robot Cubetto

**Dessins binaires** en mosaïques et gommettes

**Découverte du conte** Hayo le robot

**Images classifiées** dédiées à la technologie



**COLORI**  
WWW.COLORIFR

# Un bilan quantitatif et qualitatif

**Nous avons mis en place un processus de bilans après nos interventions, qui permet de mesurer l'impact de la formation et les besoins de vos animateurs.**

## → UN QCM D'ÉVALUATION

Pour évaluer l'atteinte des objectifs par les participants

## → UN QUESTIONNAIRE DE SATISFACTION

Pour évaluer la satisfaction des participants suite à la formation

## → DES RÉUNIONS DE SUIVI

Pour répondre aux questions et besoins des animateurs suite à leurs premiers ateliers

## → UN BILAN QUANTITATIF

3 à 6 mois plus tard pour comprendre ce qui fonctionne le mieux/ moins bien, les activités utilisées, les difficultés et les opportunités.

Intégrez-vous d'autre(s) matériel(s) à vos séances ? \*

Oui  
 Non

Si oui, le(s)quel(s) ?

La formation vous a-t-elle semblé suffisamment complète pour pouvoir mettre en place des ateliers COLORI de manière autonome ?

Oui  
 Non

Avez-vous téléchargé le matériel COLORI suite à la formation ? \*

Oui  
 Non

Avez-vous acheté du matériel complémentaire suite à la formation (robot Cubetto, livres...) \*

Oui  
 Non

Souhaitez-vous un atelier de suivi ?

Avez-vous contacté COLORI suite à la formation pour lui demander conseil ou des informations supplémentaires ?

Oui  
 Non

## *Notre formation en chiffres*

Depuis février 2021 jusqu'à août 2023 :

**44**

formations

**414**

personnes formées

**473**

heures de formation

**9,34 / 10**

de satisfaction

## *Ils ont apprécié notre formation*



“L’approche COLORI nous soulage,  
c’est plus facile de gérer les ateliers  
comme ça”



“Les enfants se donnent  
mutuellement des explications durant  
les ateliers COLORI”



“Quand on explique aux parents ce  
que nous faisons en atelier COLORI, ils  
ont les yeux grands ouverts”



“Les enfants qui sont habituellement  
perturbateurs se calment en atelier  
COLORI”



“Ça se passe tellement bien avec les  
enfants qu’on ne voit pas le temps  
passer”



“Ce type de formation nous valorise  
en tant qu’animateur”



[← RETOUR AU SOMMAIRE](#)



COLORI  
*Nos offres*

# Comment déployer COLORI dans votre ville, votre école ou votre centre de loisirs

Formation

PRODUIT	DURÉE	PRIX TTC	DÉTAIL
<b>FORMATION SUR PLACE</b> <b>explorateurs</b> <b>3-6 ans et 6-10 ans</b>	<b>14 h</b>	<b>3000 €</b>	<b>15 PERSONNES</b> SOIT 200 € / PERSONNE
<b>FORMATION EN LIGNE</b> <b>explorateurs</b> <b>3-6 ans et 6-10 ans</b>	<b>10 h</b>	<b>400 €</b>	<b>INDIVIDUEL</b>
<b>FORMATION</b> <b>FRESQUE DES ÉCRANS</b>	<b>6h</b>	<b>400€</b>	<b>INDIVIDUEL</b>
<b>COACHING / ACCOMPAGNEMENT</b> <b>sur place</b>	<b>1 h 30</b>	<b>200 €</b>	<b>INDIVIDUEL</b>
<b>COACHING / ACCOMPAGNEMENT</b> <b>à distance</b>	<b>1 h</b>	<b>100 €</b>	<b>INDIVIDUEL</b>

**Qualiopi**   
processus certifié

 **RÉPUBLIQUE FRANÇAISE**

La certification qualité a été délivrée au  
titre de la catégorie d'action suivante :  
**ACTIONS DE FORMATION**



# Comment déployer COLORI dans votre ville, votre école ou votre centre de loisirs

Matériel

PRODUIT	PRIX HT	PRIX TTC	DÉTAIL
<b>MALLE D'ACTIVITÉS explorateurs 3-6 ans ou 6-8 ans</b>	<b>375 €</b>	<b>450 €</b>	<b>20 ACTIVITÉS JUSQU'À 12 ATELIERS</b>
<b>MALLE D'ACTIVITÉS numérique responsable 6-9 ans</b>	<b>267 €</b>	<b>320 €</b>	<b>16 ACTIVITÉS JUSQU'À 8 ATELIERS</b>
<b>MALLE CUBETTO CUBETTO 3-8 ans</b>	<b>192 €</b>	<b>230 €</b>	<b>LE ROBOT ÉDUCATIF CUBETTO</b> Options : 6 piles et chargeur (+ 40 € TTC) 2 activités COLORI (+ 10 € TTC)



# Malle explorateurs 3-6 ans

Matériel

## MATÉRIEL

- Le guide de l'animateur
- Le conte Hayo en fiches
- Les images classifiées « Les robots » et « Les écrans »
- Le livre « Les robots »
- C'est toi le robot !
- Code ton dessin
- La nomenclature de Cubetto
- Compte avec Cubetto
- Colorier avec Cubetto
- Kit activités binaires 8x8 et 4x4
- Mosaiques
- Autocorrections
- Petit matériel

## KIT ACTIVITÉS 15 ENFANTS

Gommettes noires et banches (20X20 mm)

Pour chaque enfant :

- 3 quadrillages renseignés 8x8
- 2 quadrillages non renseignés 8x8
- 2 quadrillages non renseignés 4x4
- 1 set « Les algorithmes de la vie quotidienne »
- 1 collage Hayo le robot
- 1 coloriage lié à la nomenclature de Cubetto
- 1 set « Les aventures dessinées de Cubetto »
- 4 coloriages des robots
- 1 diplôme



# Malle explorateurs 6-8 ans

Matériel



## MATÉRIEL

- Le guide de l'animateur
- Le conte Hayo en fiches + livre
- Le livre « Ada Lovelace »
- Les images classifiées « L'Intelligence artificielle » et « La technologie »
- Kit activités binaires 8x8
- Autocorrections
- Le jeu des 7 familles du numérique
- La nomenclature de l'ordinateur portable et de Cubetto
- C'est toi le robot !
- Les instructions supplémentaires de Cubetto
- Le scotch labyrinthe
- Petit matériel

## KIT ACTIVITÉS 15 ENFANTS

Gommettes noires et blanches (20X20 mm et 15X15 mm)

Pour chaque enfant :

- 3 quadrillages vierges 8x8
- 3 quadrillages renseignés 16x16
- 1 collage ordinateur
- 1 « Mon image binaire »
- 1 set « Coloriages logiques »
- 1 set « Débug le bug »
- 1 set « Message codé »
- 1 set « Pixel art » couleur
- 1 coloriage lié à la nomenclature de Cubetto
- 1 diplôme

# Malle numérique responsable 6-9 ans

Matériel



## MATÉRIEL

- Guide de l'animateur
- L'histoire racontée du Smartphone (+ planisphères et vignettes 15 ex.)
- Le jeu de l'oie des écrans
- Carte « Méditation avec Petit Bambou »
- Images classifiées « Les écrans »
- Images classifiées « Internet »
- Les écrans : qu'est-ce que tu en penses ?
- Les écrans : comment bien les utiliser ?
- Les réseaux sociaux en toute sécurité
- Images classifiées « La low-tech »
- 2 livres : « Internet » et « Les écrans »
- Le quizz
- Les écrans et émotions
- Quoi pour quoi ?
- Le jeu de la ligne
- Recherche et trouve des écrans (15 ex.)
- Le livret de conseils : les écrans, comment bien les utiliser ? (15 ex.)
- Petit matériel

# Comment déployer COLORI dans votre ville, votre école ou votre centre de loisirs

Ateliers  
&  
Journées du  
numérique

PRODUIT	PRIX HT	PRIX TTC
<b>ATELIERS DÉCOUVERTES</b> minimum 2 x 1 h 30 ou ½ journée	450 €	540 €
<b>JOURNÉE DU NUMÉRIQUE</b> une heure pour une classe (6 h donc 6 classes) pendant une journée	750 €	900 €
<b>STAGE VACANCES</b> 1 h 30 par jour pendant une semaine (5 j)	875 €	1050 €
<b>7 ATELIERS HEBDO</b> une heure par semaine pour un groupe d'enfants pendant une période	875 €	1050 €
<b>32 ATELIERS HEBDO</b> une heure par semaine pour un groupe d'enfants pendant une année	4000 €	4800 €

# *Comment déployer COLORi dans votre ville, votre école ou votre centre de loisirs*

Conférences

PRODUIT	PRIX HT	PRIX TTC
<b>CONFÉRENCE PARENTS</b> 1 h 30	<b>542 €</b>	<b>650 €</b>
<b>CONFÉRENCE PARENTS • JOURNÉE DU NUMÉRIQUE</b>	<b>1042 €</b>	<b>1250 €</b>

## Thématiques des conférences :

- Être parents à l'ère du numérique
- Le cyberharcèlement
- L'informatique pour les enfants : enjeux et perspectives

# *Comment déployer COLORi dans votre ville, votre école ou votre centre de loisirs*

Conférences

PRODUIT	PRIX HT	PRIX TTC
<b>CONFÉRENCE PARENTS</b> 1 h 30	<b>542 €</b>	<b>650 €</b>
<b>CONFÉRENCE PARENTS • JOURNÉE DU NUMÉRIQUE</b>	<b>1042 €</b>	<b>1250 €</b>

## Thématiques des conférences :

- Être parents à l'ère du numérique
- Le cyberharcèlement
- L'informatique pour les enfants : enjeux et perspectives



COLO*R*i

*« Une image vaut 1000 mots »*





Le coloriage logique

Relation d'ordre de la logique

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

61 62 63 64 65 66 67 68 69 70

71 72 73 74 75 76 77 78 79 80

81 82 83 84 85 86 87 88 89 90

91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Le coloriage logique

Relation d'ordre de la logique

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

61 62 63 64 65 66 67 68 69 70

71 72 73 74 75 76 77 78 79 80

81 82 83 84 85 86 87 88 89 90

91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Le coloriage logique

Relation d'ordre de la logique

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

61 62 63 64 65 66 67 68 69 70

71 72 73 74 75 76 77 78 79 80

81 82 83 84 85 86 87 88 89 90

91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Le coloriage logique

Relation d'ordre de la logique

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

61 62 63 64 65 66 67 68 69 70

71 72 73 74 75 76 77 78 79 80

81 82 83 84 85 86 87 88 89 90

91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Le coloriage logique

Relation d'ordre de la logique

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

61 62 63 64 65 66 67 68 69 70

71 72 73 74 75 76 77 78 79 80

81 82 83 84 85 86 87 88 89 90

91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Le coloriage logique

Relation d'ordre de la logique

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

61 62 63 64 65 66 67 68 69 70

71 72 73 74 75 76 77 78 79 80

81 82 83 84 85 86 87 88 89 90

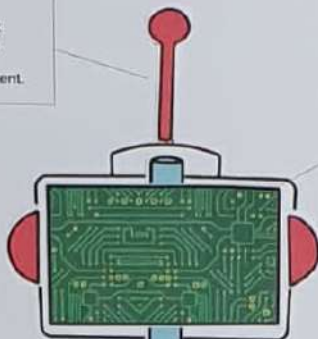
91 92 93 94 95 96 97 98 99 100





**LE CAPTEUR**  
permet au robot  
de recevoir des  
informations  
de son environnement.

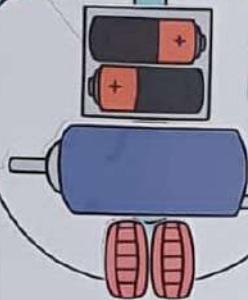
**LE BOÎTIER DE  
BATTERIE**  
permet d'insérer les  
piles du robot. Les  
piles lui donnent  
l'énergie nécessaire  
pour fonctionner.  
C'est comme sa  
nourriture.



**LA CARTE MÈRE**  
regroupe tous les  
composants qui  
communiquent avec le  
moteur, le commutateur et  
le capteur pour qu'ils  
puissent fonctionner  
ensemble. C'est un peu  
comme son cerveau.

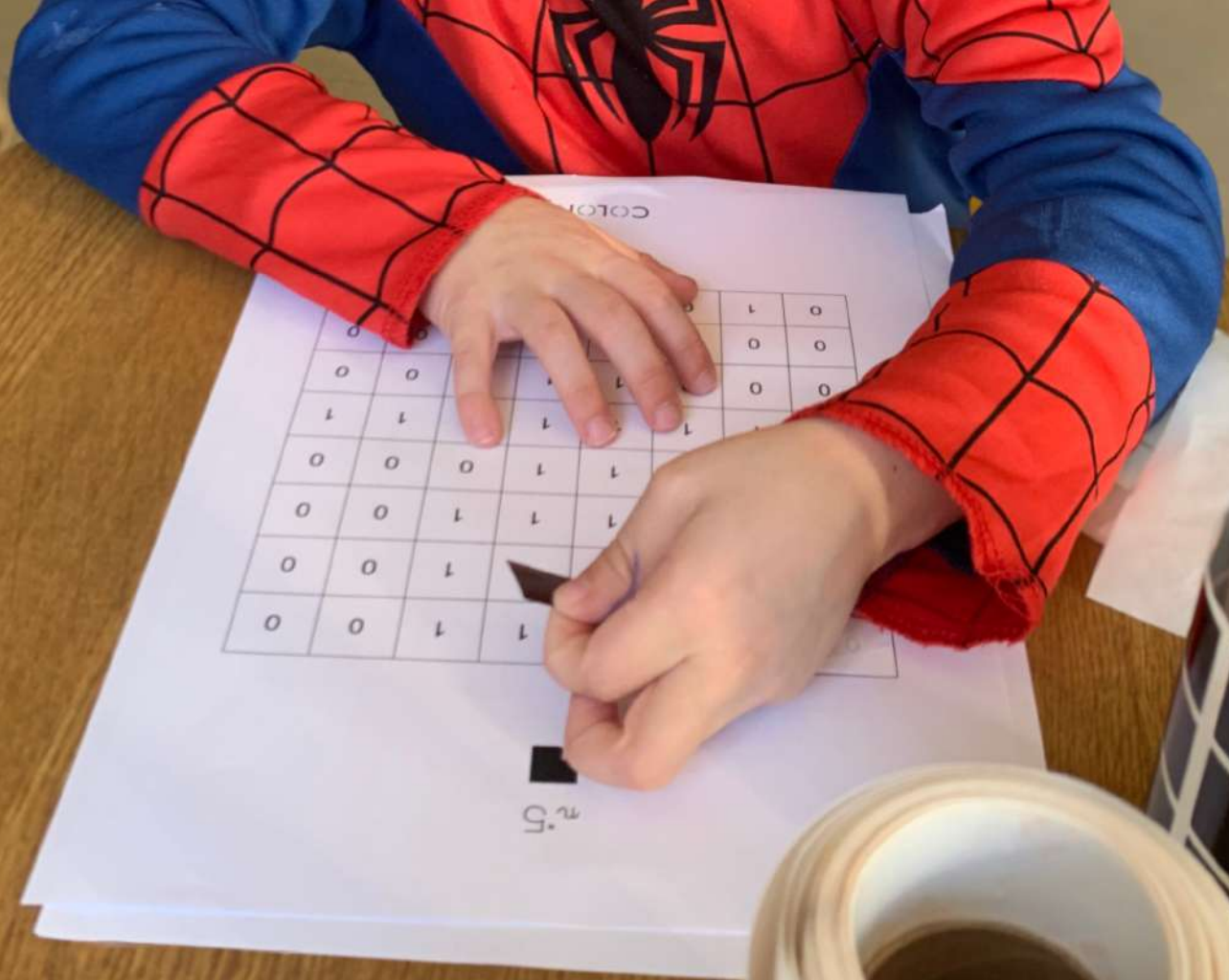
**LE CHÂSSIS**  
permet de  
maintenir  
tous les éléments du  
robot.  
C'est comme son  
squelette.

**LE MOTEUR**  
envoie de l'énergie  
aux roues du robot  
pour qu'il avance.



**LE COMMUTATEUR**  
permet d'allumer  
le robot. Il est soit  
sur 1 pour allumer  
le robot, soit sur 0  
pour l'éteindre.

**LES ROUES**  
permettent au robot  
d'avancer. Elles sont  
comme ses jambes.



5.2

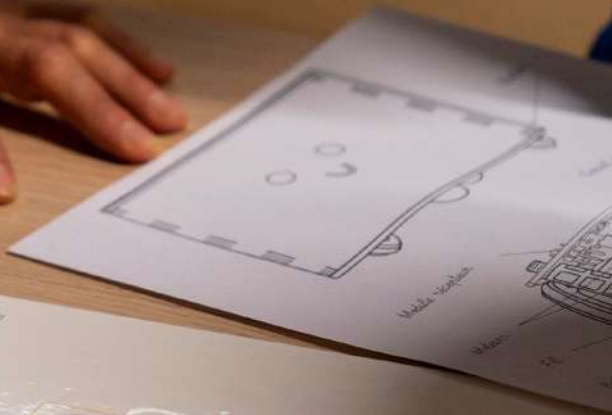


LES ÉTOILES



La meilleure copine Justine vient  
chercher pour jouer.











Merci!



**WWW.COLORI.FR**

