



COLORI

*Pour des enfants éclairés,  
dans un monde  
technologique*

# Sommaire

- 1) QUI SOMMES-NOUS**
- 2) NOS ACTIVITÉS**
- 3) NOS OFFRES**





COLO*Ri*

*Qui sommes-nous ?*

# Pourquoi COLORI ?



## Pour développer le potentiel des tout petits

Toutes les études montrent que les premières années sont déterminantes pour le développement de l'enfant. Or, ce potentiel reste encore largement inexploité. COLORI permet aux plus jeunes d'appréhender le numérique sans écran, par le jeu, par la lecture et par la manipulation. Ils découvrent ainsi la logique informatique et la culture technologique. Ils questionnent également la place des écrans et les conséquences écologiques de leur développement. Ces connaissances fondamentales 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. Aussi, nous sensibilisons les jeunes aux effets pervers des réseaux sociaux et à l'impact environnemental des usages digitaux à travers l'apprentissage de la sobriété.



## Pour dépasser les stéréotypes de genre

Notre pays manque d'ingénieurs. Cette pénurie prend notamment sa source dans les stéréotypes de genre qui se forment dès le plus jeune âge. Ces derniers poussent les jeunes filles à s'éloigner des enseignements scientifiques : seules 13% de filles choisissent l'option numérique au lycée. Les études montrent que l'introduction de ces sujets 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

Les usages du numérique diffèrent selon les familles et les populations les plus fragiles sont aussi les plus exposées aux effets nocifs de la technologie. 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 3-8 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



**FRANCE ACTIVE**  
Les entrepreneurs engagés



**60**  
VILLES

**10 000**  
ENFANTS  
INITIÉS

**120**  
ÉCOLES ET  
CENTRES DE  
LOISIRS

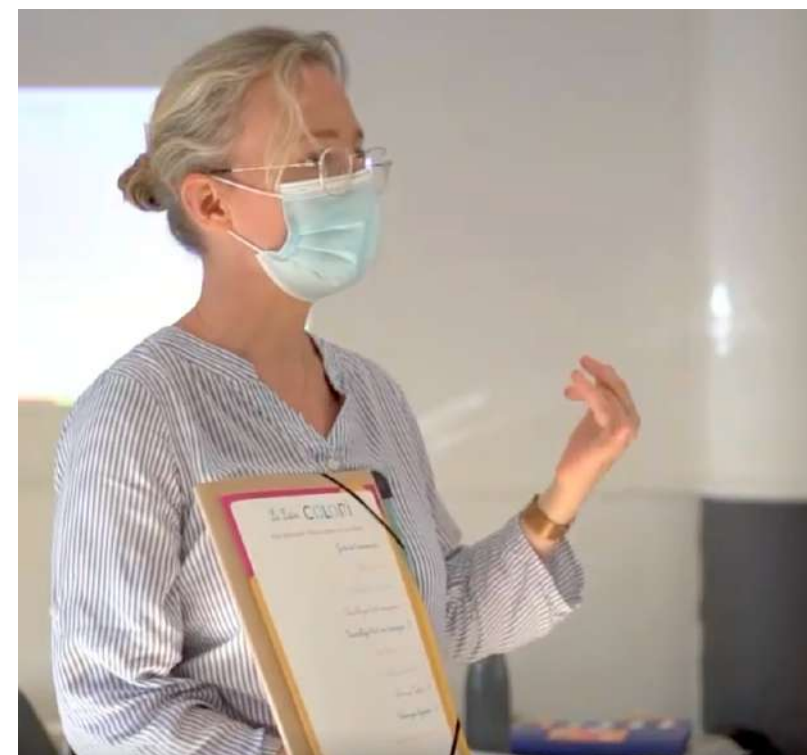
# Que faisons-nous ?

**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**



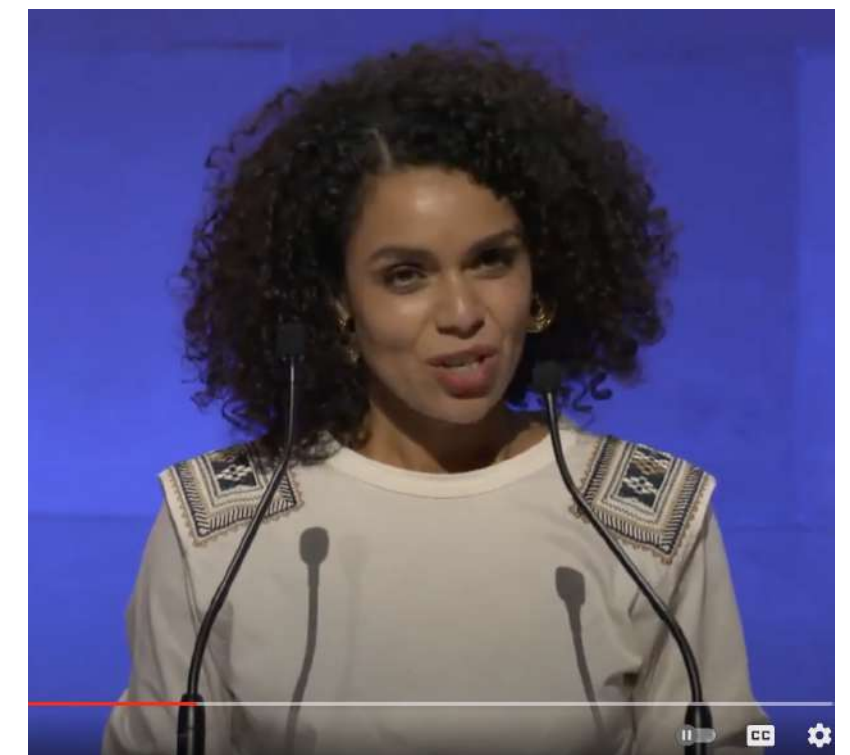
**Nous formons la communauté éducative : enseignants, animateurs et médiateurs**



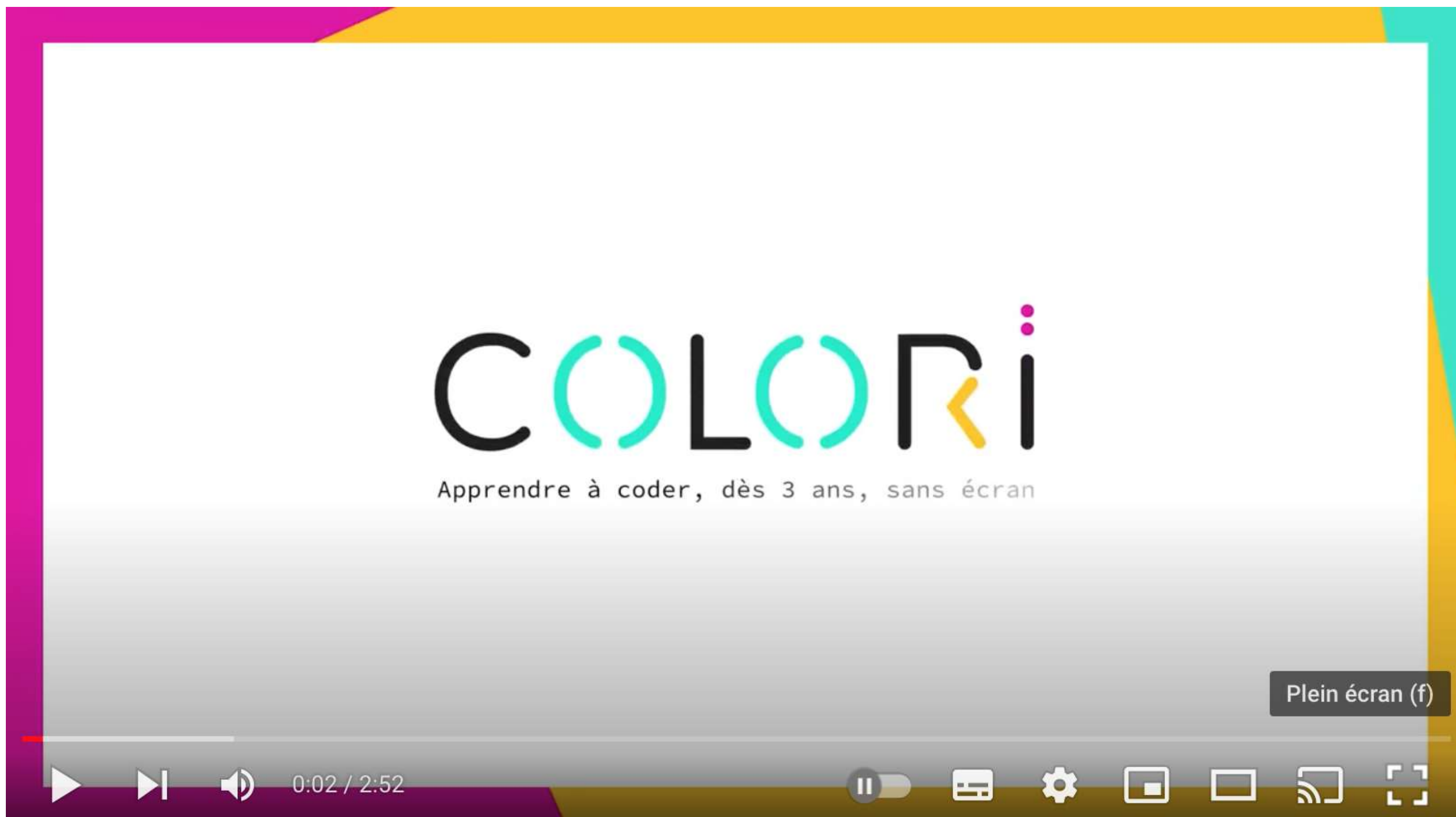
**Nous vendons notre matériel pédagogique aux écoles, aux centres de loisirs et aux familles.**



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



## *Présentation vidéo*



# Ils parlent de nous

**SUD RADIO**



"Avant trois ans, l'enfant ne doit pas utiliser d'écran, c'est nocif pour lui" - Perrine Le Gall

Sud Radio 727K subscribers

**Le Parisien**

Île-de-France & Oise, Seine-Saint-Denis

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

L'association Colori, qui s'inspire de la pédagogie Montessori, lance des ateliers hebdomadaires pour les enfants de 3 à 6 ans.



**Les Echos**

REPORTAGE  
par Julie Le Bolzer @JulieLeBolzer

### Amélia Matar, jeune lauréate de Veuve Clicquot

La lauréate, c'est elle. A 37 ans, Amélia Matar s'est vu attribuer la semaine dernière le BOLD Future Award, ce prix que la maison de champagne Veuve Clicquot décerne aux start-uppeuses prometteuses. Avec sa société Colori, fondée en 2018, Amélia fait le pari d'initier les jeunes enfants au numérique... sans écran ! « L'objectif est de donner des clés de lecture et de développer l'esprit critique des 3-8 ans, par le biais d'activités ludiques, du dévissage au civisme », explique l'entrepreneuse, alternant sourires grandioses lorsqu'il s'agit de ses projets, et regard assombri à l'évocation d'enjeux sociétaux qu'elle a touchés de près.

Née en Seine-Saint-Denis, cette fille d'une agente d'accueil et d'un technicien chez Darty qui a acquis sa curiosité technologique en discutant avec elle des téléviseurs à l'école, elle a devancé le footballeur Kylian Mbappé sur les bancs de l'école Pasteur, à Bondy. Mais la benjamine d'une famille recomposée de quatre enfants a bientôt été élue l'une des jeunes femmes d'avenir de la région parisienne.

Un premier roman au printemps

De fait, Amélia Matar emploie cinq personnes à plein temps et une vingtaine d'animateurs. Alors que le



**LE FIGARO**

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

Par Emma Contreras  
Publié le 23/12/2021 à 17:46  
Mis à jour le 23/12/2021 à 17:48



Coder sans écran pour les enfants, un pari risqué par Colori. Photo: Kilo/PhotoKit - stock.adobe.com

L'entreprise collabore avec une centaine d'établissements français. - Le Figaro - s'est rendu à l'un de ses ateliers.

Les algorithmes, le système binaire ou l'intelligence artificielle... Autant de notions informatiques difficiles à comprendre, même pour des adultes. La société Colori fait le pari d'apprendre ces termes aux enfants de 3 à 8 ans, sans écran. Amélia Matar s'est lancée en apparence impossible dès 2018 : « C'est important de ne pas mettre

**france 3**



Le codage dès 3 ans

**BFM BUSINESS**

ECONOMIE > EMISSIONS > TECH AND CO



Amélia Matar (COLORI): COLORI, initiation au numérique 100% déconnectée pour les tout petits - 02/01

**Le Point**




Amélia Matar  
Colori, cofondatrice

Tout comprendre à l'informatique... sans utiliser d'écran

Elle a une jolie bedaine, une antenne rouge tomate et des pinces à la place des mains. Lui, c'est Hayo, le meilleur copain, déjà, de 6000 enfants de 30 villes françaises. Ce robot est le héros d'un livre dédié aux moins de

**5**



MATERNELLES LE CODAGE DES 3 ANS PARTAGER



# Ils nous font confiance



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

**HÉLÈNE. DIRECTRICE D'ÉCOLE (94)**



COLO*Ri*

*Nos activités*

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

3-6 ans

6-8 ans

Algorithme et  
programmation

Culture  
numérique

Numérique  
responsable

*Nayo le robot*

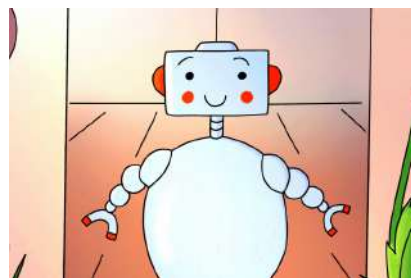
**Chapitre 1**  
Les algorithmes



**Chapitre 2**  
Le système binaire



**Chapitre 3**  
La logique



**Chapitre 4**  
La machine



**Chapitre 5**  
L'IA



## Exemple d'activités

## Algorithmes 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.



### *Coope colle boole*

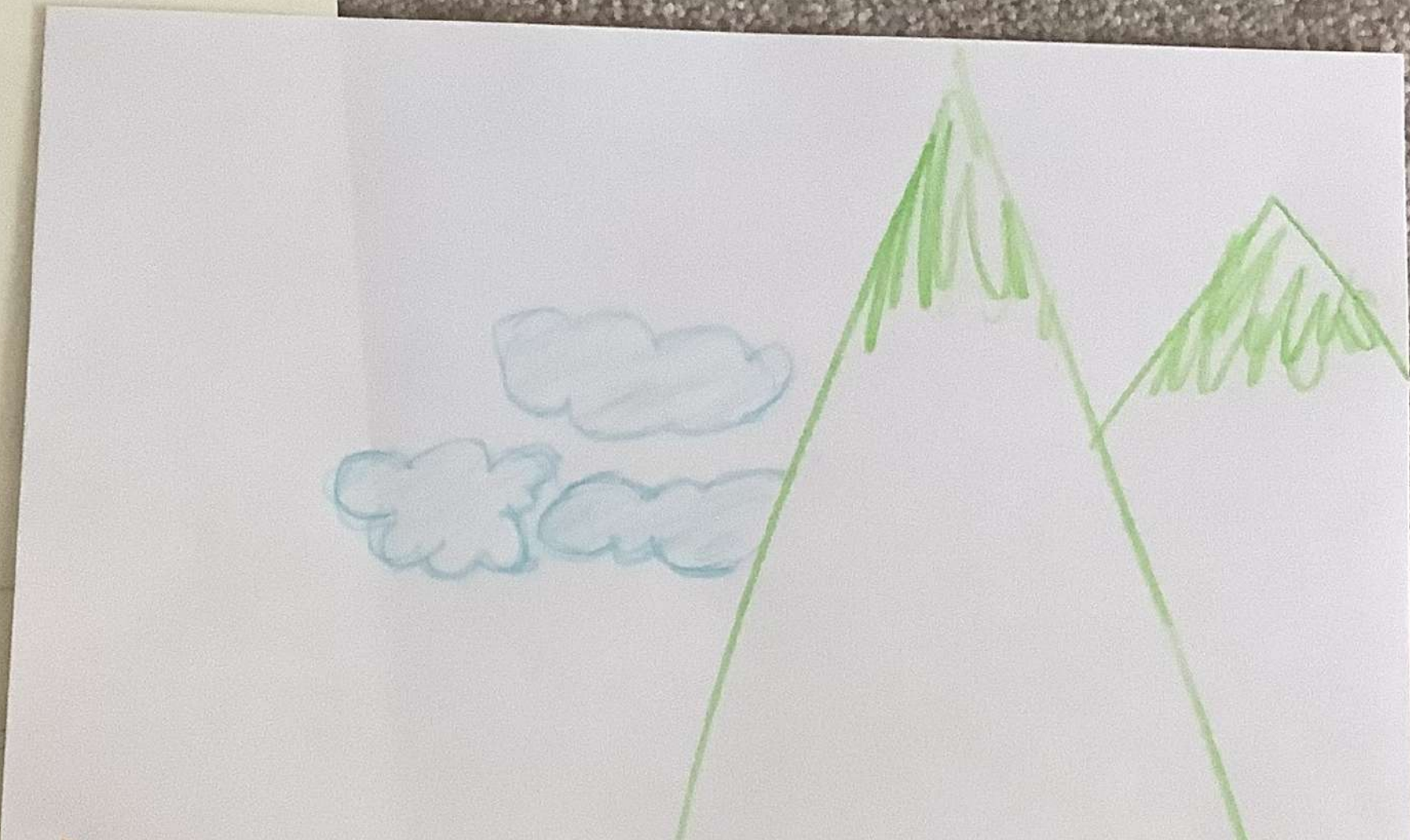
L'enfant doit réaliser un collage en fonction de conditions séparées par un opérateur logique.

Code ton  
dessin

COLORI

9				
8				
7				
6				
5				
4				
3				
2				
1				

Code ton dessin

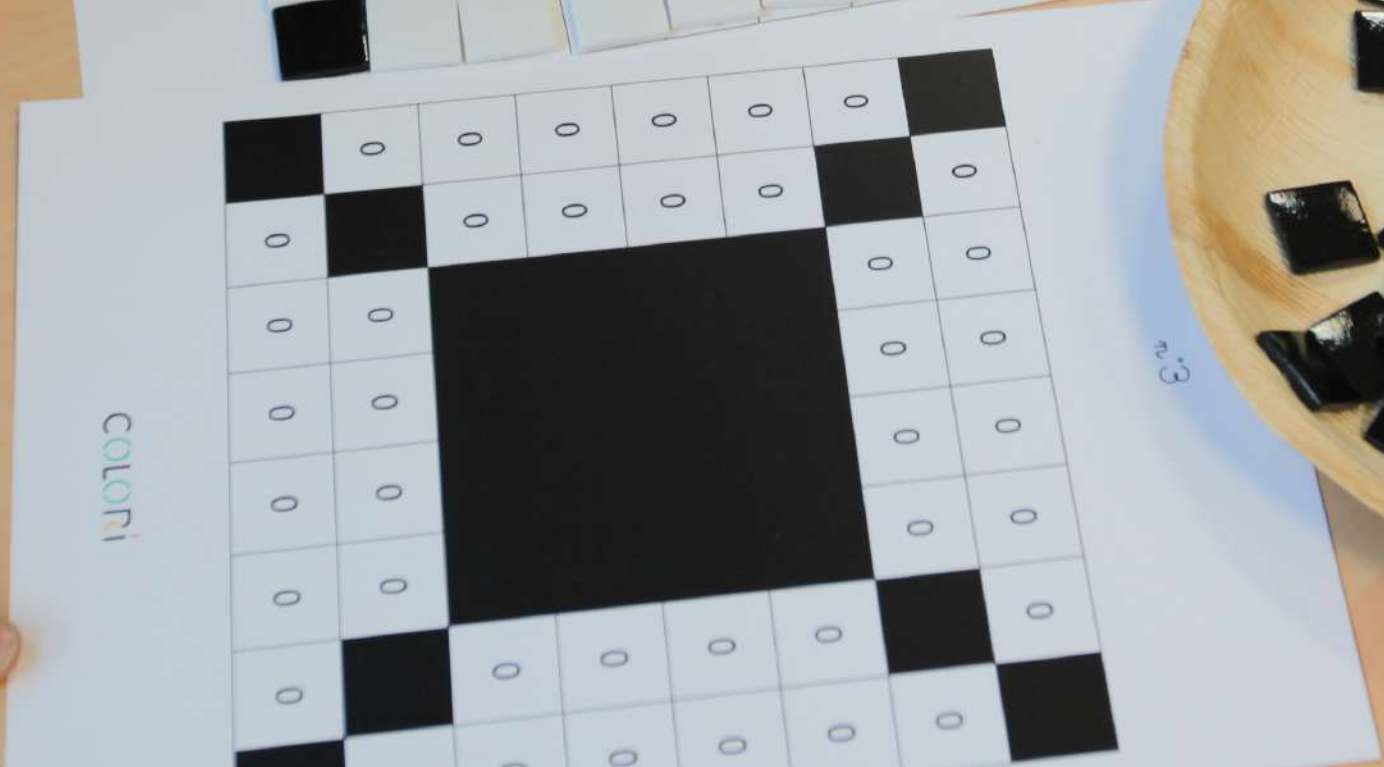
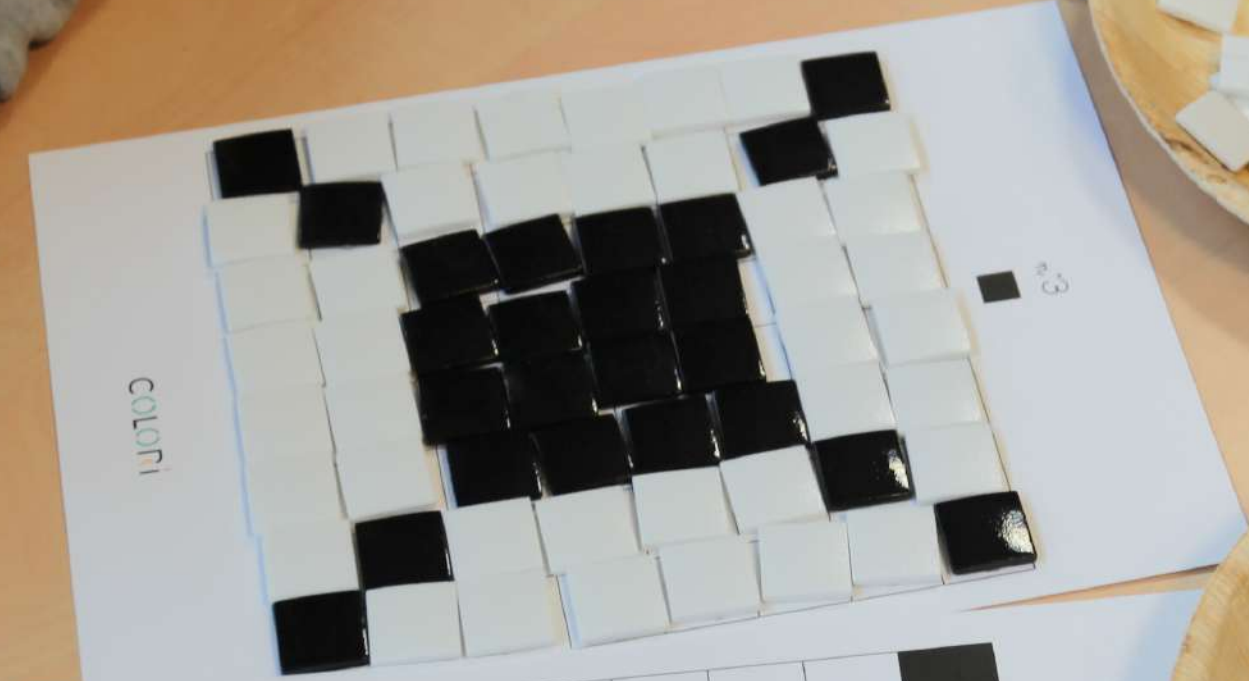


2				

Cubetto



# Activités binaires



# Coupe Colle Boole

Colle les formes découpées  
selon les logiques booléennes suivantes.

ou

Richard

c



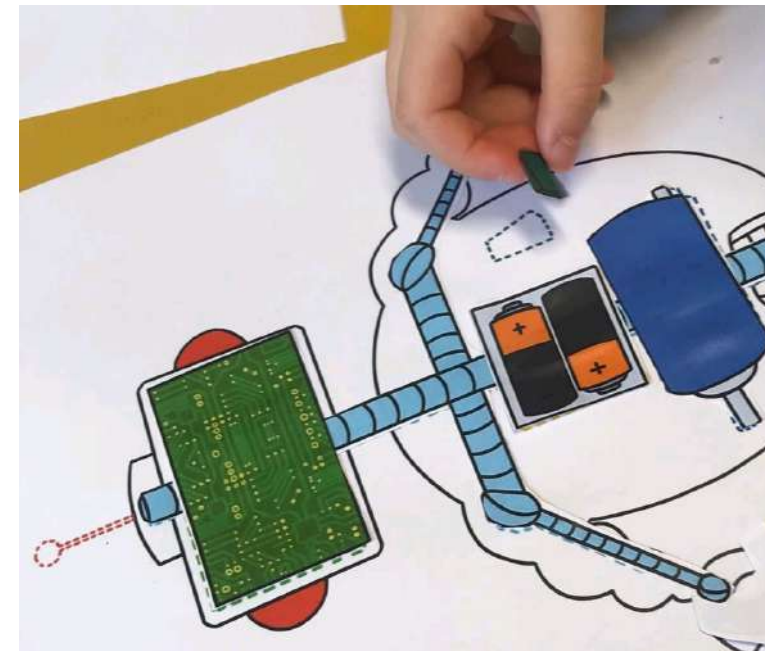
## Exemple d'activités

## Culture numérique



### 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.



### 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 des nouveaux mots tout en s'amusant.



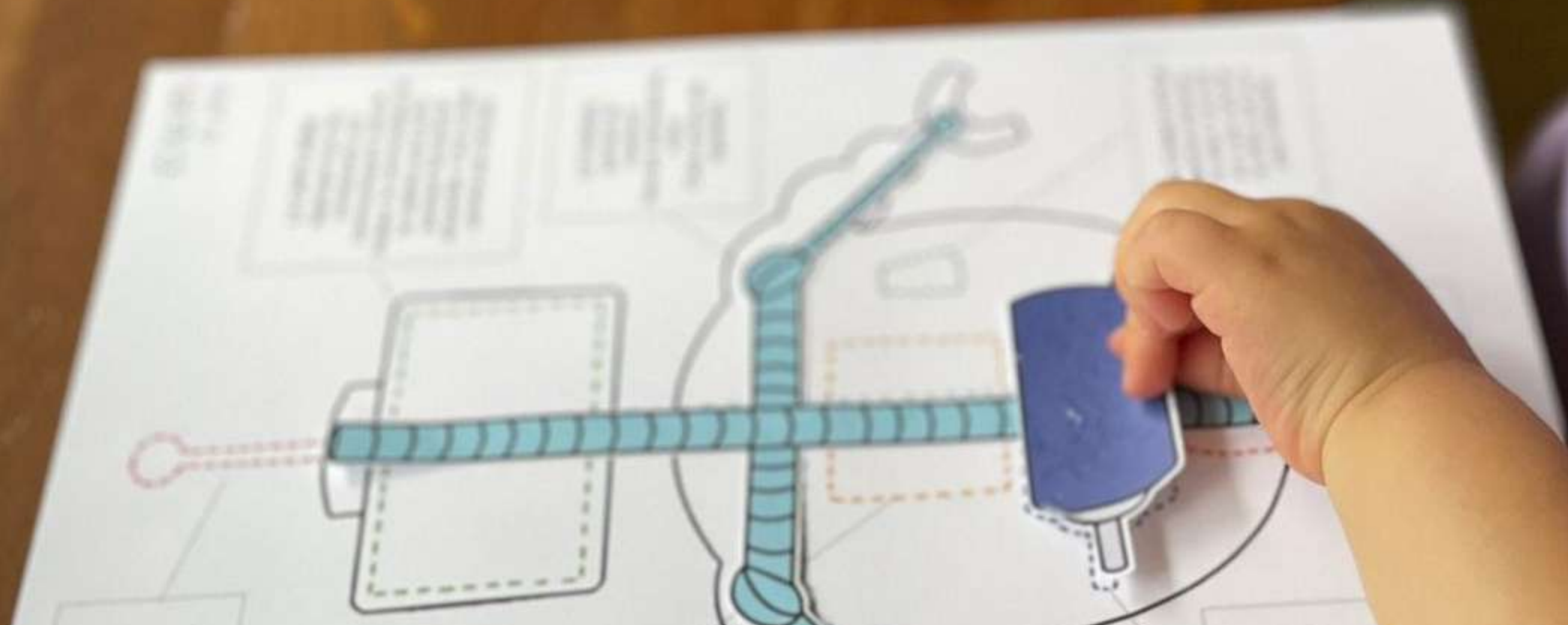
# Images classifiées sur la technologie



# Le jeu des 7 familles

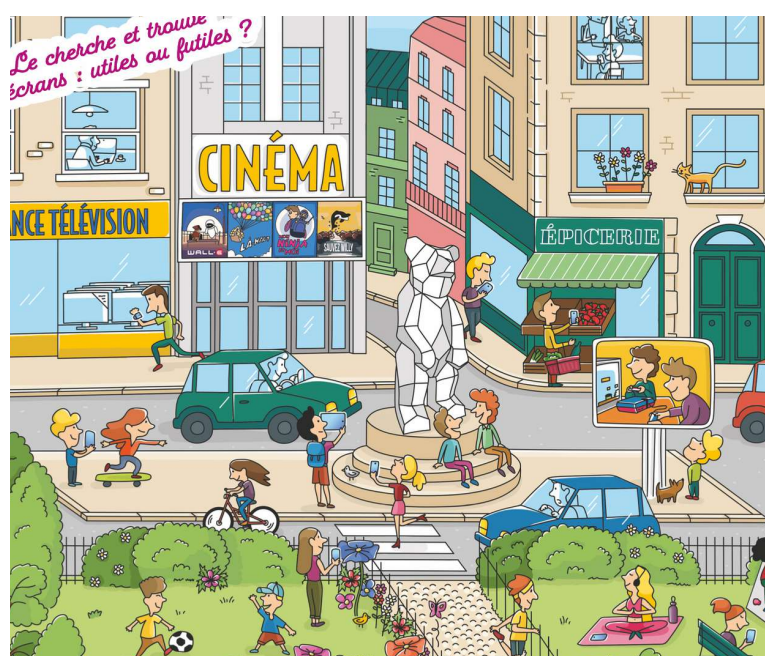


# Collage du robot



# Exemple d'activités

Numérique  
responsable



## Cherche & Trouve des écrans

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

## 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 paire de cartes, les enfants découvrent les technologies "low-tech" les moins polluantes.

## Écrans : Comment bien les utiliser

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

# Cherche & Trouve Jeu de l'oie des écrans











# Accordéon : 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. Certaines applications et certains programmes sont meilleurs que d'autres.

### Conseil n°2

Je dois limiter le temps que je passe devant un écran. Je peux mettre un minuteur et lorsqu'il sonne, cela signifie que je dois choisir une autre activité, sans écran.

### Conseil n°3

Je demande à papa ou maman de rester avec moi pour discuter de ce que je vois ou pour utiliser ensemble l'application.



### Conseil n°5

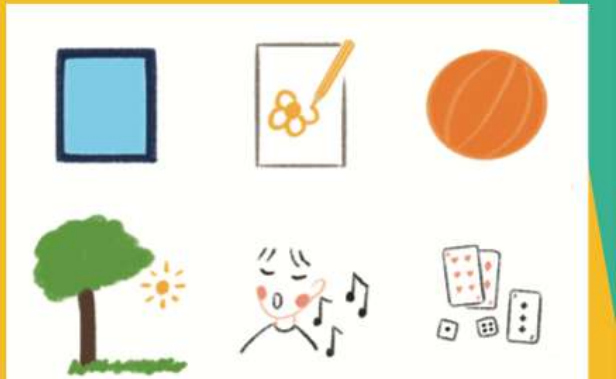
Je n'utilise pas d'écran le matin avant d'aller à l'école ni le soir avant d'aller me coucher.

### Conseil n°6

Je prends conscience que les écrans et les applications qui sont dessus fonctionnent grâce à des algorithmes. Ces algorithmes sont des suites d'instructions précises. Ils ont été écrits par des hommes et des femmes en vue de faire fonctionner l'application ou le programme. 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 seul(e) dans ma chambre.



**Histoire racontée du  
smartphone**





# COLO*Ri*

*Nas 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 6-8 ans</b>	<b>12H</b>	<b>3000€</b>	<b>15 PERSONNES</b> SOIT 200 € / PERSONNE
<b>FORMATION EN LIGNE</b> <b>explorateurs</b> <b>3-6 ans et 6-8 ans</b>	<b>10H</b>	<b>400€</b>	<b>INDIVIDUEL</b>
<b>COACHING / ACCOMPAGNEMENT</b> <b>sur place</b>	<b>1H30</b>	<b>200€</b>	<b>INDIVIDUEL</b>
<b>COACHING / ACCOMPAGNEMENT</b> <b>à distance</b>	<b>1H</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</b> <b>explorateurs</b> <b>3-6 ans ou 6-8 ans</b>	<b>375€</b>	<b>450€</b>	<b>20 ACTIVITÉS</b> <b>JUSQU'À 10 ATELIERS</b>
<b>MALLE D'ACTIVITÉS</b> <b>numérique</b> <b>responsable</b> <b>6-8 ans</b>	<b>267€</b>	<b>320€</b>	<b>16 ACTIVITÉS</b> <b>JUSQU'À 8 ATELIERS</b>
<b>MALLE CUBETTO</b> <b>CUBETTO 3-8 ans</b>	<b>192€</b>	<b>230€</b>	<b>LE ROBOT ÉDUCATIF</b> <b>CUBETTO</b> Options : 6 piles et chargeur (+ 40 € TTC) 2 activités COLORI (+10 € TTC)



# Malle explorateur 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
- Mosaïques
- Contrôles de l'erreur
- Petit matériel

### KIT ACTIVITES 15 ENFANTS

Gommettes noires et banches

Pour chaque enfant :

- 3 quadrillages renseignés 8x8
- 2 quadrillages vierges 8x8
- 2 quadrillages vierges 4x4
- 1 set Les algos de la vie quotidienne
- 1 collage Hayo
- 1 coloriage lié à la nomenclature de Cubetto
- 1 set Les aventures dessinées de Cubetto
- 4 coloriages des robots
- 1 diplôme



# Malle explorateur 6-8 ans

## Matériel



## MATÉRIEL

- Le guide de l'animateur
- Le conte Hayo en fiches + livre
- Le livre "Ada Lovelace"
- Les images classifiées "L'IA", "La technologie"
- Kit activités binaires 8x8
- Les contrôles de l'erreur
- Le jeu des 7 familles du numérique
- La nomenclature de l'Ordinateur et de Cubetto
- C'est toi le robot
- Les instructions supplémentaires de Cubetto
- Le scotch labyrinthe
- Petit matériel

## KIT ACTIVITES 15 ENFANTS

Gommettes noires et banches

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 Messages codés
- 1 set Pixels Art couleur
- 1 coloriage lié à la nomenclature de Cubetto
- 1 diplôme

# Malette numérique responsable 6-8 ans

## Matériel



## MATÉRIEL

- Guide de l'animateur
- L'histoire racontée du Smartphone (+ planisphères et vignettes 15 ex)
- Jeu de l'oie des écrans
- Carte "Méditation"
- 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
- Les Low Tech
- 2 livres : Internet et Les écrans
- Le quizz des écrans
- Ecrans et émotions
- Les écrans : à quoi ça sert ?
- Le jeu de la ligne
- Cherche et trouve des écrans (15 ex)
- Planche A4 accordéon, 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 1h30 ou ½ journée	<b>450€</b>	<b>540 €</b>
<b>JOURNÉE DU NUMÉRIQUE</b> une heure pour une classe (6h donc 6 classes) pendant une journée	<b>750€</b>	<b>900€</b>
<b>STAGE VACANCES</b> 1h30 par jour pendant une semaine (5j)	<b>875€</b>	<b>1050€</b>
<b>7 ATELIERS HEBDO</b> une heure par semaine pour un groupe d'enfant pendant un trimestre	<b>875€</b>	<b>1050€</b>
<b>32 ATELIERS HEBDO</b> une heure par semaine pour un groupe d'enfant pendant une année	<b>4000€</b>	<b>4800€</b>

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

## Conférences

PRODUIT	PRIX HT	PRIX TTC
<b>CONFÉRENCE PARENTS</b> 1H30	<b>542€</b>	<b>650€</b>
<b>CONFÉRENCE PARENTS + JOURNÉE DU NUMÉRIQUE</b>	<b>1042€</b>	<b>1250€</b>

### Thématiques des conférences

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



COLORi

*"Une image vaut 1000 mots"*



Colorier Justice en fonction de la logique suivante

1	SI	NON
2	SI	NON
3	SI	NON
4	SI	NON

Le coloriage logique

Le coloriage logique

Colorier Justice en fonction de la logique suivante

1	SI	NON
2	SI	NON
3	SI	NON
4	SI	NON

Colorier Justice en fonction de la logique suivante

1	SI	NON
2	SI	NON
3	SI	NON
4	SI	NON

Le coloriage logique

Le coloriage logique

Colorier Justice en fonction de la logique suivante

1	SI	NON
2	SI	NON
3	SI	NON
4	SI	NON

Colorier Justice en fonction de la logique suivante

1	SI	NON
2	SI	NON
3	SI	NON
4	SI	NON

Le coloriage logique

Le coloriage logique

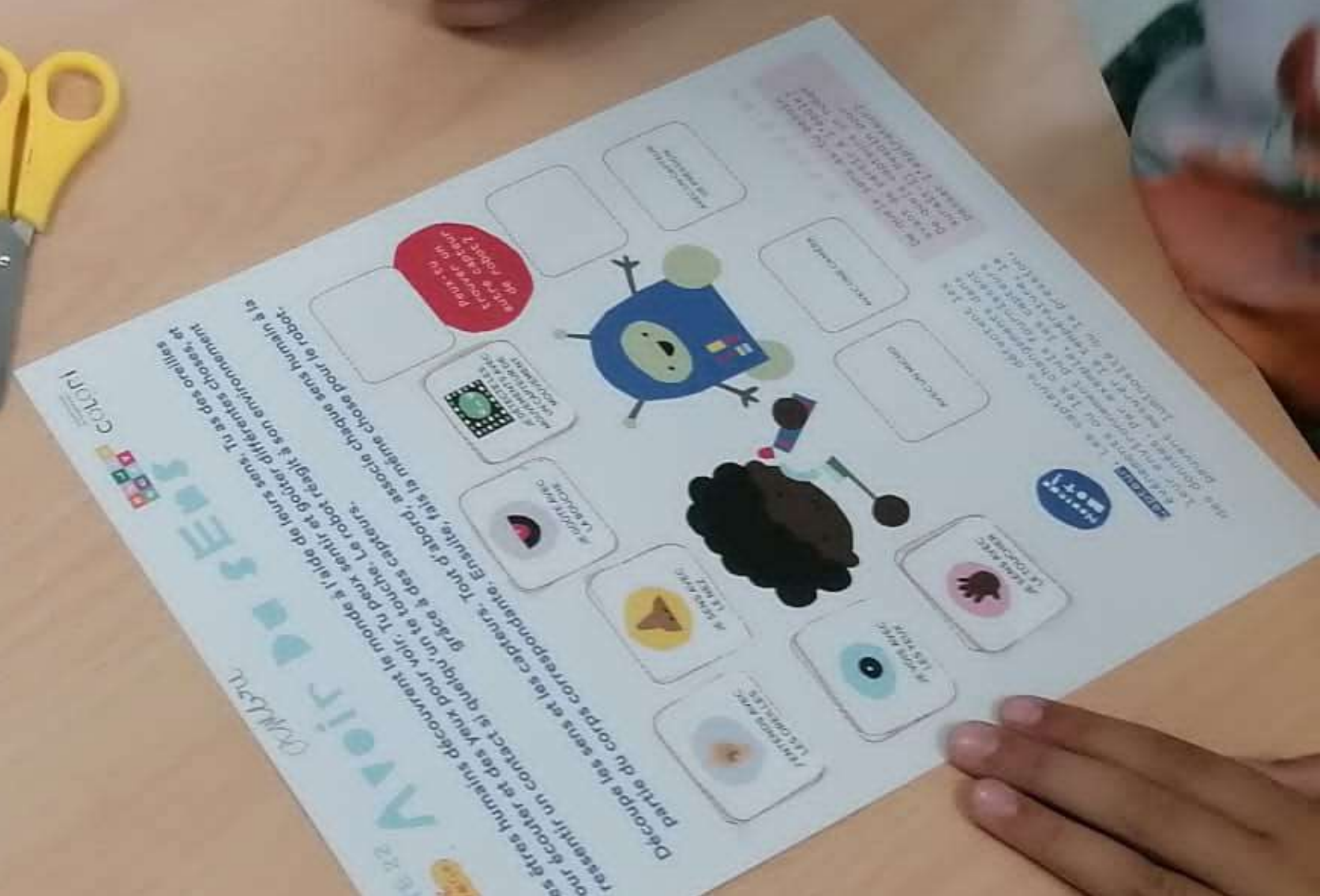
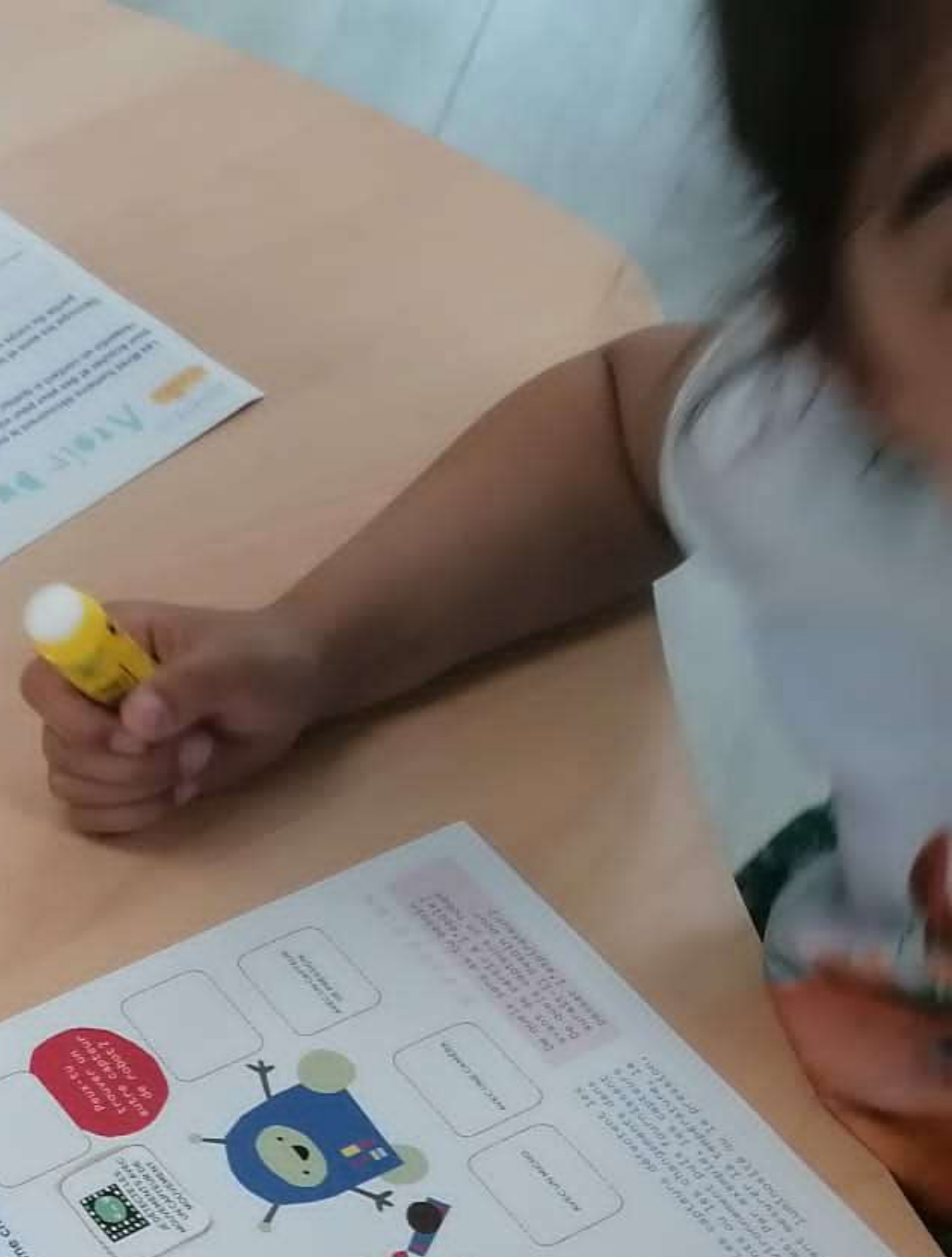
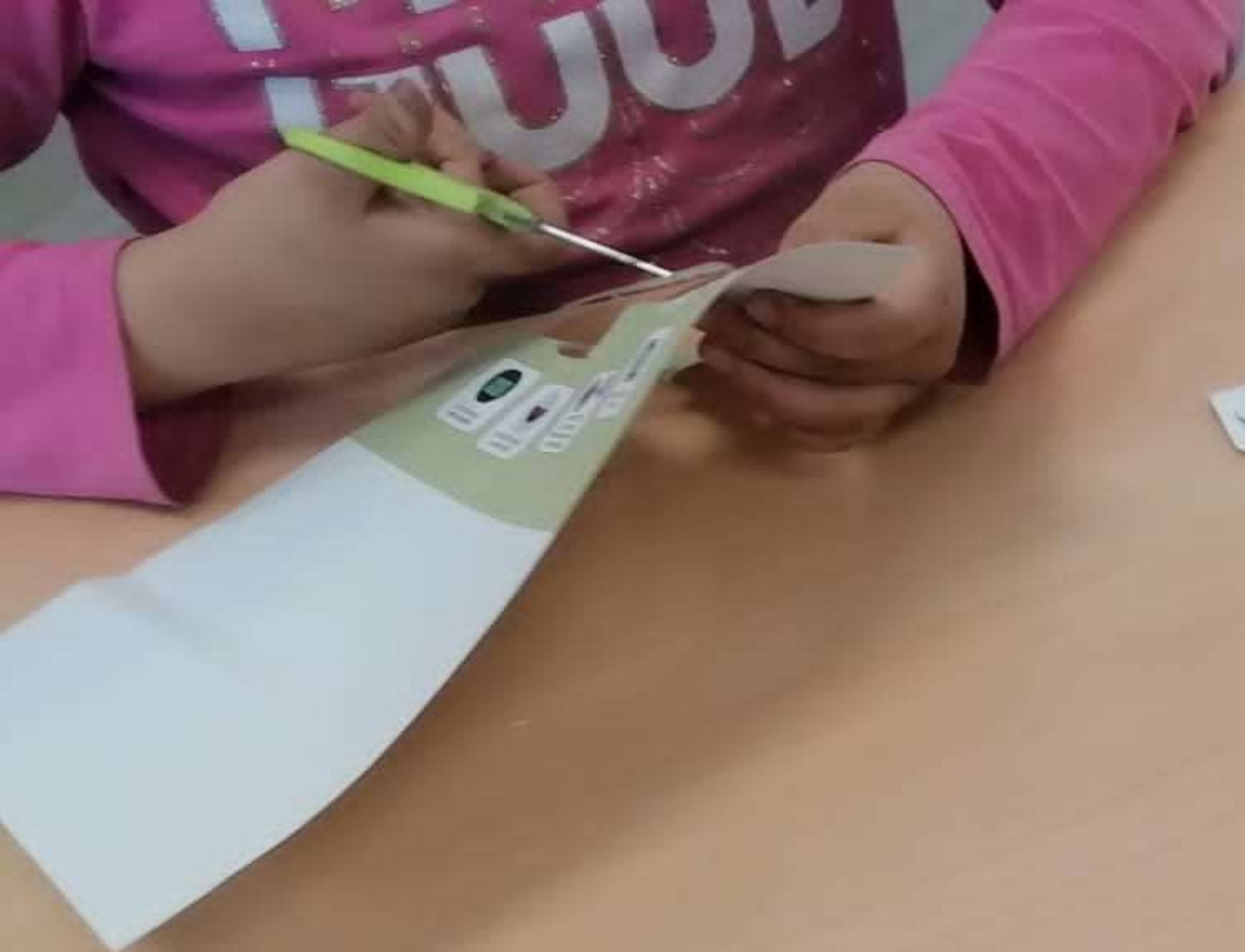
Colorier Justice en fonction de la logique suivante

1	SI	NON
2	SI	NON
3	SI	NON
4	SI	NON





Les robots



**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.

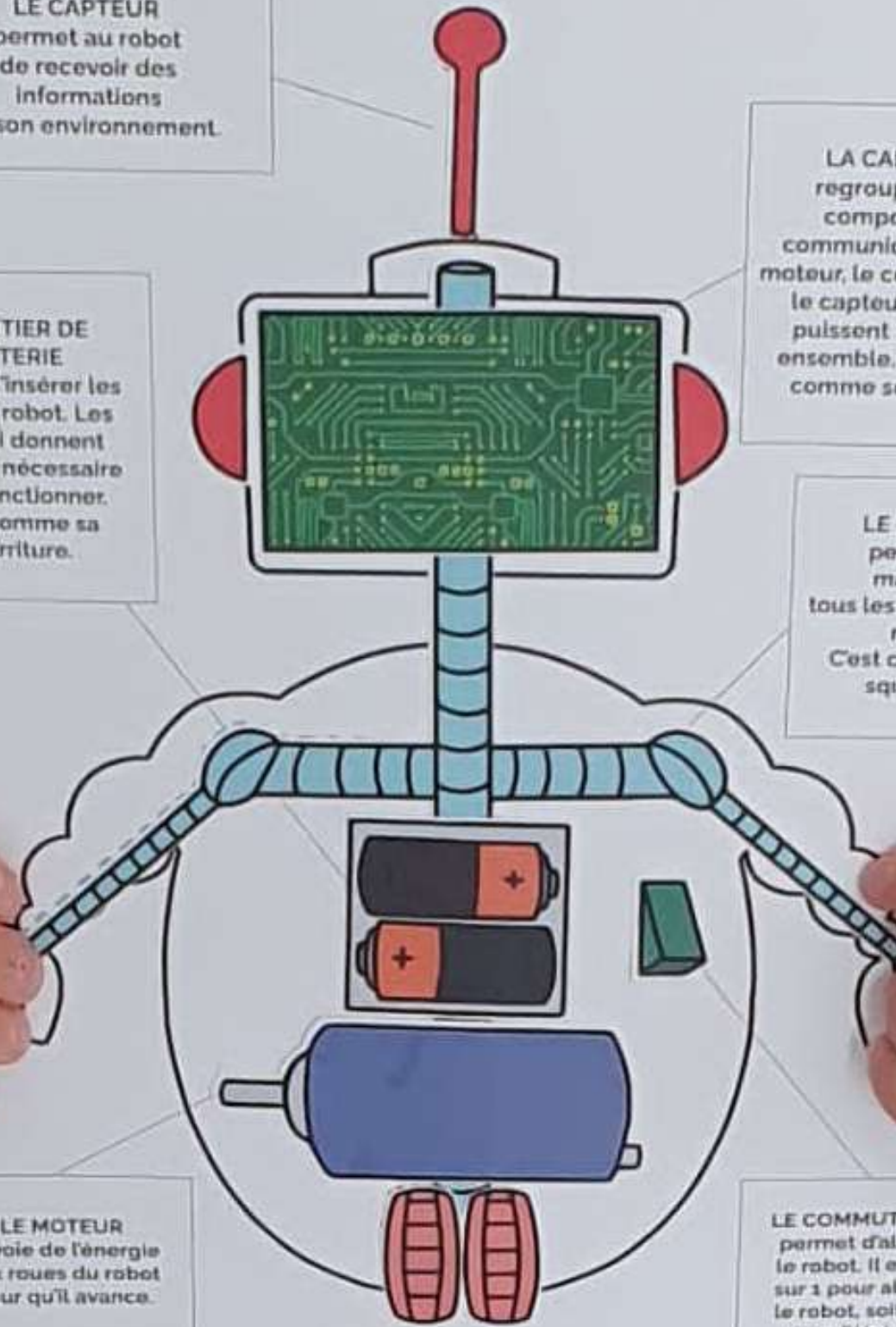
**LE MOTEUR**  
envoie de l'énergie  
aux roues du robot  
pour qu'il avance.

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

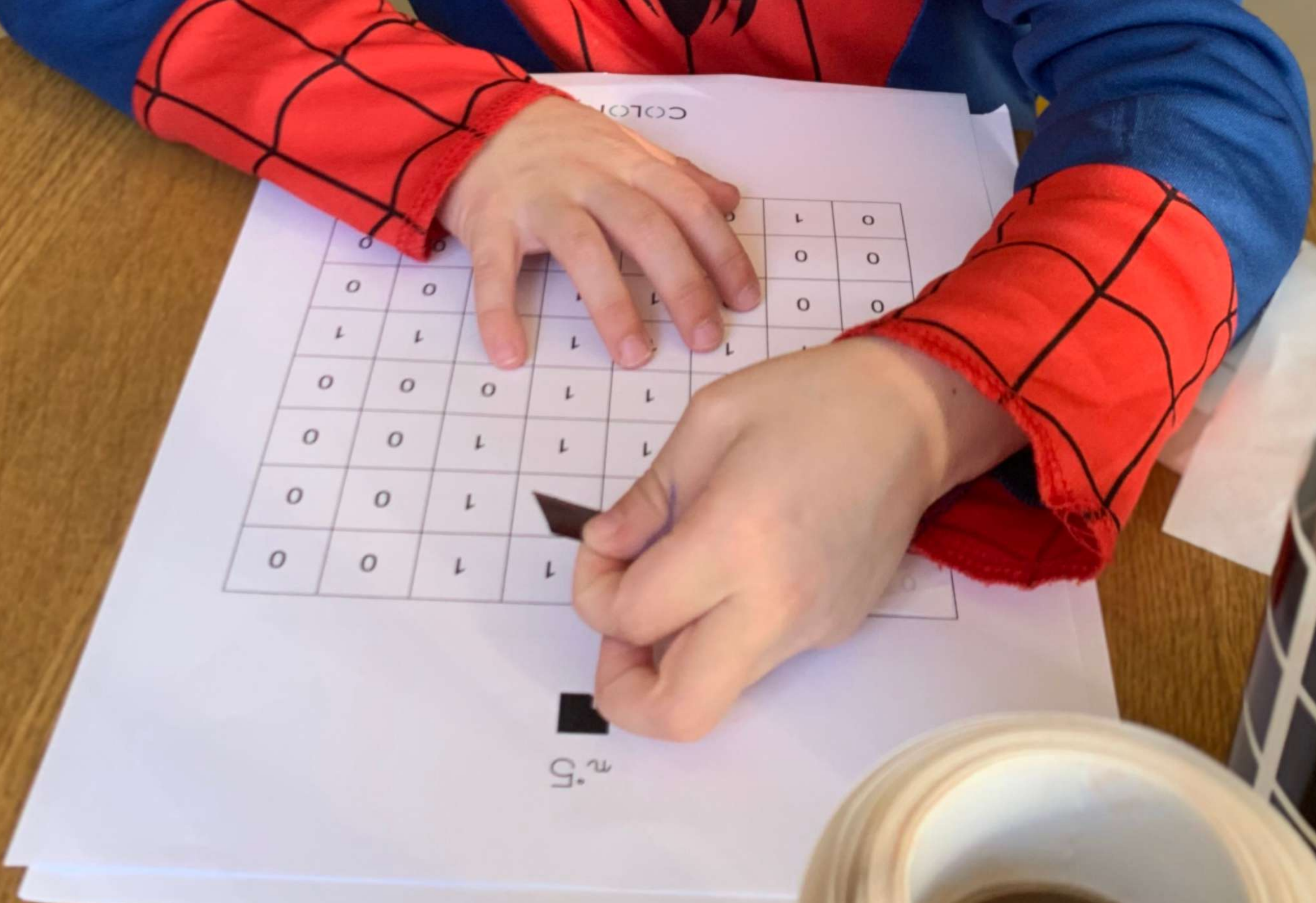
**LA CARTE MÈRE**  
regroupe tous les  
composants qui  
communiquent avec le  
moteur, le commutateur et  
le capteur pour qu'ils  
puissent fonctionner  
ensemble. C'est un peu  
comme son cerveau.

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

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





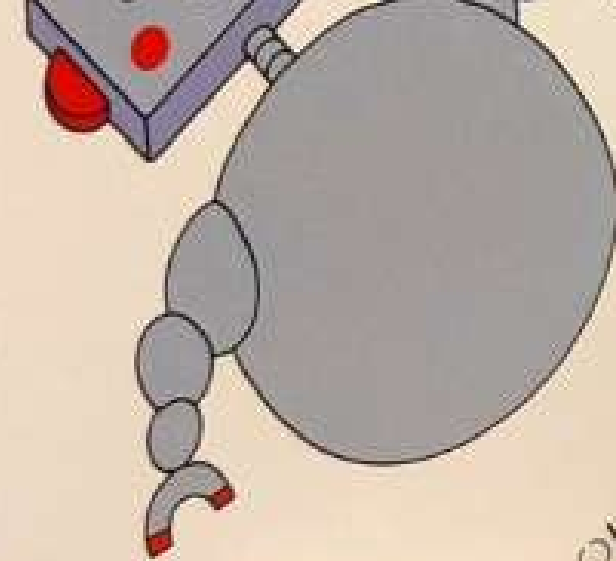


La meilleure copine Justine veut  
être lui pour jouer.



ETROLES





COLORi  
le log

BIG KIDS  
Recommended  
by teachers

BIG  
KIDS

COLORi  
Les nouvelles lettres

*L'ordinateur portable*



COLORi

*C'est toi le robot!*



COLORi  
Les images classifiées

*La technologie*

Le jeu  
des 7 familles  
du numérique

COLORi

PRIMO

Directional Blocks

16 Coding Blocks











*Merci !*