

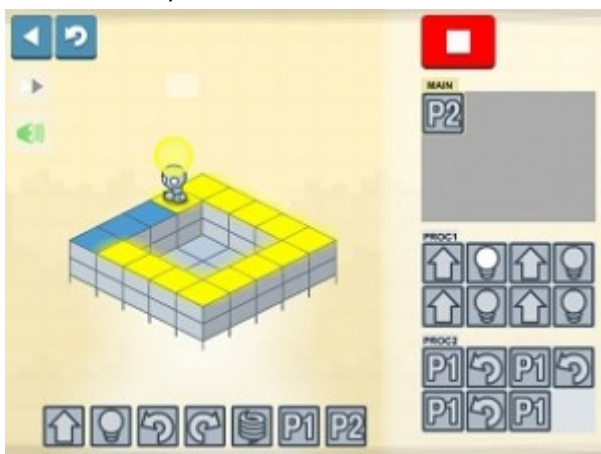
# la Souris grise

Le guide des meilleures applications pour les enfants

## Lightbot ou le code pas à pas : une idée lumineuse !



Le code informatique, c'est pas automatique ! Lightbot le prouve : une application de pré-apprentissage du code, bien conçue et agréable à jouer. Les enfants planifieront les déplacements et les actions d'un robot. Age idéal : à partir de 5 ans pour la version Junior, à partir de 8/9 ans pour la version classique.



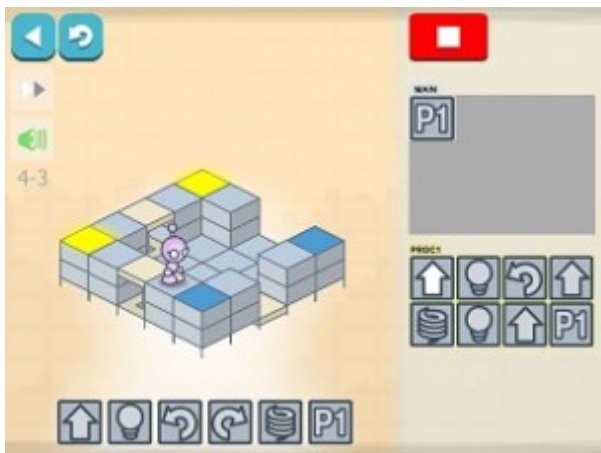
Lightbot permet de se familiariser aux premiers principes de la programmation informatique. Ce jeu, créé par Danny Yaroslavski, existait *online* avant les tablettes puis a été adapté aux supports mobiles.

L'application enfin est en français, la traduction n'est pas excellente mais on comprend fort bien tout de même. Réservez cette version à des enfants à partir de 9 ans.

Pour les plus jeunes, il existe une seconde version de Lightbot, Lightbot Junior, destinée aux enfants à partir de 5 ans. Celle-ci bizarrement n'est qu'en anglais mais elle fonctionne exactement de la même manière que la première – avec un niveau de difficulté moindre.

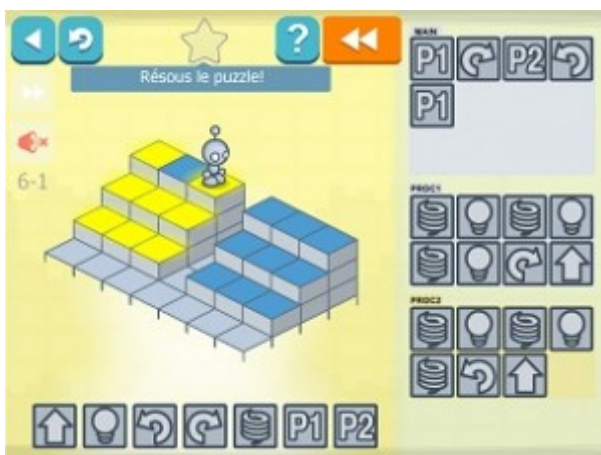
Enfin, vous pouvez faire un premier test de Lightbot grâce aux versions gratuites raccourcies de l'application, elles donnent une très bonne idée de l'appli.

Comment ça marche ?



Il va falloir prévoir les mouvements d'un petit robot composé de ronds et d'ovales et doté une antenne sur la tête.

Le robot se déplace sur un damier parsemé de cases bleues et grises dans une ambiance graphique simplissime. Leur mission consiste à allumer toutes les cases bleues de l'échiquier. Il va donc falloir prévoir leurs mouvements et actions.

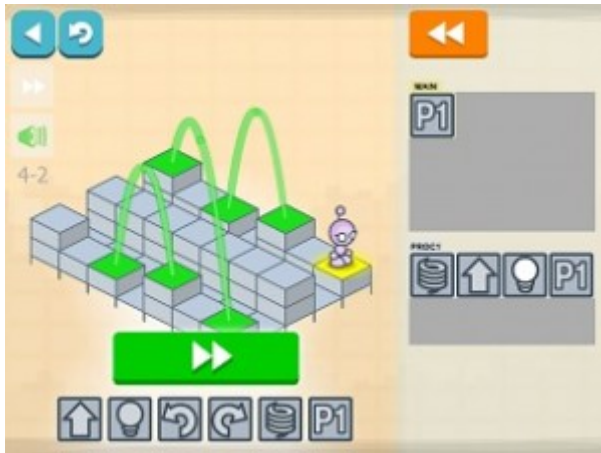


Une flèche pour avancer, une ampoule pour allumer, un tourbillon pour sauter, une flèche arquée pour tourner et en fin de jeu un pinceau de couleur pour attribuer des actions spécifiques en fonction de la couleur du personnage : voici les commandes proposées aux enfants.

Les joueurs vont aller choisir en bas de page les commandes adéquates et les placer sur la droite de l'écran dans les espaces dédiés à la programmation. Au départ, on est guidé bien sûr puis la difficulté croît progressivement. Dans le premier niveau on se familiarise avec le principe qui consiste à choisir les actions et les placer à la suite les uns des autres pour créer le mouvement dans l'écran de droite baptisé *Main*, principal.

### Actions et boucles

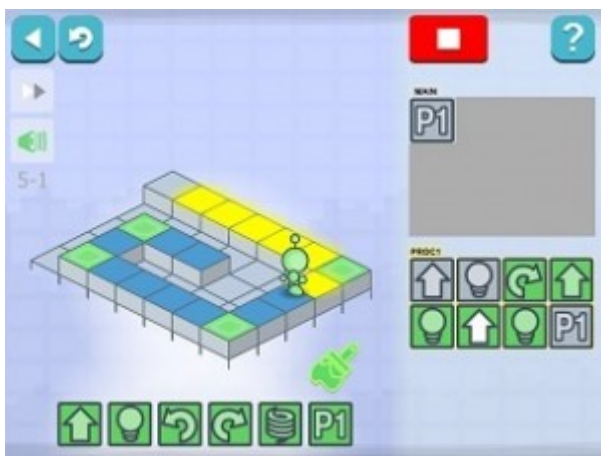
Dès le second niveau, on joue avec deux écrans de programmation : le premier permet de programmer une série d'actions qui prendra le nom de P1; le second, *Main*, regroupe toutes les actions dont les actions P1.



Cela permet d'élargir le nombre de commandes et de programmer des séries d'actions plus longues. Dans le troisième niveau, on se rend compte que certaines commandes, comme l'ampoule, peuvent servir à plusieurs actions en fonction du contexte dans lequel se trouve notre robot ou robotte. Cela rajoute une dimension supplémentaire.

Et dans le quatrième niveau, on se met à utiliser des boucles d'actions et à combiner plusieurs séries de mouvements pour atteindre l'objectif. Cela se complique alors nettement. Un dernier niveau met aussi au défi le joueur de résoudre 7 casse-tête codés.

L'ensemble est progressif et amusant, et réellement instructif.



Une musique un peu entêtante tourne pendant le jeu mais on peut la couper à tout instant.

*C'est la version gratuite qui est installée.*