



d'

??,
de,
des



φ



d'

??,
de,
des



l'



z

Table des matières

- [La mise en œuvre du défi cycle 2](#)
- [Les prérequis](#)
- [Des ressources : Sitographie, bibliographie, ludographie](#)



La mise en œuvre du défi

- Dès que le défi est mis en ligne (calendrier communiqué aux classes inscrites), les classes peuvent travailler et répondre aux questions du défi en téléchargeant la feuille de route et la fiche réponse.
- Avant la clôture du défi en cours, les classes inscrites doivent renvoyer leurs documents réponses en respectant les [consignes pour l'envoi](#) : les fiches réponses doivent être nommées selon la règle suivante : « **cycle** » + « **défi** » + **1 ou 2** – « **classe** » + **numéro de participation** *Exemple* pour la classe 2000 de cycle 2, 1er défi : **cycle2-défi1-classe2000**. Ces fiches réponses sont à renvoyer à l'adresse suivante : deficode95c2@ac-versailles.fr
- A la fin de la période du défi, des indices seront envoyés aux classes. Leur nombre varie en fonction des bonnes réponses.
- A réception des indices et avant la date indiquée, les classes doivent résoudre l'énigme finale.

Déroulement du Défi 1 : La thématique de ce défi porte sur le sport à l'école. Le matériel nécessaire est : un PC avec une connexion afin d'effectuer des activités de [Learning Apps](#), un tapis avec l'alphabet ou imprimer le plateau d'évolution mis à disposition sur le site, des Blue-bot.

→ Mission 1 :

Dans un premier temps, les élèves doivent compléter des grilles de mots croisés en utilisant la ressource Learning Apps. Ces grilles de mots croisés sont différenciées en fonction du niveau des élèves :

CP : <https://learningapps.org/watch?v=pzq265uun21>

CE1 : <https://learningapps.org/watch?v=pgtq8q7u521>

CE2 : <https://learningapps.org/watch?v=ps7zav0un21>

Une fois la grille complétée, le mot secret apparaît et doit être écrit à l'aide de la Blue-bot sur le tapis alphabet en faisant le parcours le plus court possible (passer par le moins de cases possibles). Le point de départ est la case violette en bas à droite du tapis.

→ Mission 2

Les élèves doivent écrire le mot secret découvert lors de la mission 1 en faisant le parcours le plus court possible mais avec une difficulté supplémentaire : effectuer un parcours avec obstacles, les obstacles étant les cases orange.

Les élèves peuvent être répartis par petits groupes. Chaque groupe peut écrire le parcours de la Blue-bot (en utilisant les cartes instructions déposés sur le site, en écrivant le code etc.) puis proposer ce parcours aux autres groupes qui doivent le tester.

→ Mission 3

Les élèves doivent prendre connaissance des différents parcours proposés sur la fiche réponse, les réaliser et écrire le mot trouvé. Dans cette mission, l'instruction pause est introduite.

Après avoir effectué les cinq parcours, les mots trouvés sont reportés dans les cadres réponses. Enfin, ils doivent être associés au sport correspondant.

Les prérequis - Activités d'entraînement

Avant de relever les défis proposés, il peut être nécessaire d'effectuer un module d'apprentissage sur l'introduction des robots en classe.

Ce module est accessible [ici](#)

Des ressources

◆ Sitographie :



1,2,3... CODEZ !

Le guide présente des activités branchées et débranchées, scénarisées de façon à offrir aux élèves de chaque cycle une entrée en matière accessible et attirante. À part au cycle 1, les modules d'activités ne sont pas réellement conçus pour être mis en place in extenso au sein d'une classe, de la première à la dernière séance : en effet, nous proposons plusieurs variantes d'un même parcours selon le matériel à disposition de la classe, et selon le temps que l'enseignant peut y consacrer. Le guide est ainsi conçu de façon à permettre à l'enseignant de « piocher » les séances qui lui permettront de réaliser son propre parcours.

<https://www.fondation-lamap.org/fr/page/34459/module-pedagogique-1-2-3-codez>

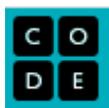


\$_CODÉFI

ROBOTIQUE ET OBJETS CONNECTÉS



<http://codefi.dane.ac-versailles.fr/>



<https://code.org/learn> (Blockly Games) et

<https://studio.code.org/courses>

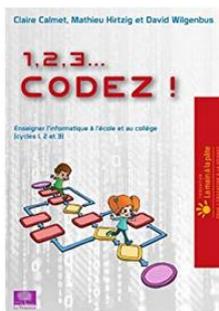


Stamp it : <http://cic-lavaladjoind-ia53.ac-nantes.fr/codblocs/index.php>

L'application en ligne STAMP IT ! est une simulation de machine à tamponner consistant en un automate orienté se déplaçant sur une grille de forme carrée. L'automate peut se déplacer en marche avant ou en marche arrière, le pas de déplacement étant fixe (1/8, 1/10 ou 1/16 de la longueur du côté de la grille). Il peut également pivoter de 90° à droite ou à gauche. La fonction principale de la machine consiste à tamponner la grille avec une couleur préalablement sélectionnée parmi une palette prédéfinie. La zone tamponnée correspond à la case dans laquelle est situé l'automate. Le contrôle de l'automate se fait par le biais d'une interface de programmation visuelle permettant de concevoir des programmes à partir d'une bibliothèque de blocs organisée en plusieurs catégories.

◆ Bibliographie :

📖 **1,2,3... codez !** - Auteur : Claire Calmet (pour les enseignants) :



Le guide présente des activités branchées et débranchées, scénarisées de façon à offrir aux élèves de chaque cycle une entrée en matière accessible et attirante. À part au cycle 1, les modules d'activités ne sont pas réellement conçus pour être mis en place in extenso au sein d'une classe, de la première à la dernière séance : en effet, nous proposons plusieurs variantes d'un même parcours selon le matériel à disposition de la classe, et selon le temps que l'enseignant peut y consacrer. Le guide est ainsi conçu de façon à permettre à l'enseignant de « piocher » les séances qui lui permettront de réaliser son propre parcours.

📖 **Lucie le robot** - Auteur : Leroy, Jean



Résumé : Le papa de Lucie est vraiment un super-papa : il lui a offert un robot ! Kop joue au foot, fait du vélo et prépare même les crêpes ! Mais Kop sait-il vraiment tout faire ?

📖 **Robot, mais pas trop** - Auteur Éric Simard



Résumé : Adam vit dans une maison très sophistiquée. Quand il crie « Tarzan », son lit se transforme en toboggan. Pour actionner la chasse d'eau, il faut chanter : « Il pleut, il pleut, bergère... » Mais certains appareils sont un peu détraqués... Alors, quand le directeur de l'école s'invite à prendre le thé, c'est la panique !

📖 **Le môme en conserve** - Auteur Christine Nöstlinger



Résumé : Mme Bartolotti adore commander par correspondance les objets les plus divers. Elle reçoit un jour une immense boîte de conserve, avec un mode d'emploi... Ayant suivi les instructions, elle obtient un enfant de sept ans en parfait état de marche - un garçon modèle garanti par le fabricant ! Mais Frédéric est trop parfait, et devient le sujet de moquerie des écoliers. Il faut qu'il apprenne quelques mauvaises manières

📖 **Au secours, le maître est un robot** - Auteur Anne-Gaëlle Balpe



Résumé : La rentrée des classes de Barnabé, Lili et Martin ne se passe pas du tout comme prévu, car leur maître est... un robot ! Avec monsieur ZR38, adieu les récréés, bonjour les dictées... Rapidement, les trois amis mettent au point un plan pour que le maître-robot pète un boulon !

 **Ti Robot** Benoît Charlat



Résumé : Un petit robot qui vit et agit au rythme du lecteur ! Voici Ti Robot ! Il est fourni avec sa télécommande. Grâce à elle, et grâce à la complicité du petit lecteur, il peut avancer, reculer, sauter, s'endormir, se réveiller, faire de la musique et être heureux. Un livre original et rigolo dans lequel l'enfant apprend à suivre des consignes, et est invité à participer activement au déroulement de l'histoire. Ingénieux, amusant et un petit peu magique

 **Robopop** Philippe Ug



Résumé : Un pop-up imprimé en sérigraphie proposant cinq robots en pop-up.



◆ **Ludographie :**



Marbology est un jeu de logique. Marbology, ce sont des tuiles coulissantes et des billes, pour s'entraîner à la logique en solo : un jeu de taquin et de déplacement, qui s'appuie sur 52 défis de 4 niveaux différents, pour des heures à se creuser la tête ! A partir d'une position de départ, le but du jeu est de parvenir à amener les boules colorées à leur point d'arrivée, en faisant astucieusement coulisser les tuiles blanches pour créer un chemin.



Jeu de logique alliant déplacement et programmation pour aider les écureuils à cacher leurs noisettes. On place les écureuils, la fleur et les noisettes comme indiqué sur le défi sélectionné. L'objectif est de mettre les noisettes dans les trous du plateau de jeu. Les noisettes sont placées entre les pattes des écureuils qui vont les déposer dans les trous, ce qui est à la fois concret et très mignon... Il faut organiser et programmer leurs déplacements pour réaliser les défis. Plus on avance dans les défis, plus il y a du monde sur le plateau et plus il faut réfléchir!



Jeu de logique: après avoir positionné les véhicules suivant le plan d'une des cartes, il faut faire sortir le camion du marchand de glace en faisant glisser les autres véhicules, sans jamais les soulever du plateau!



Plus qu'un jeu : apprendre à coder aux enfants est aujourd'hui une nécessité. Ce kit d'activités permet aux enfants de s'initier à la programmation informatique.

Dans un ensemble de chemins, d'abord simples puis plus complexes, construits à partir de dalles de mousse de différentes couleurs, les enfants vont apprendre à se diriger à l'aide d'instructions logiques (les « cartes de codage ») : tout droit, tourner, stop, pour accomplir leur mission : aller chercher un petit robot. Des variantes sont possibles avec des objets spéciaux (pince, jet pack..), pour compliquer le tout. Un enfant peut en guider un autre, à l'aide des flèches, et s'ils rencontrent une difficulté, ils réfléchissent ensemble à la manière de la résoudre.