



d'

??,
de,
des



φ



d'

??,
de,
des



l'



z

Table des matières

- [La mise en œuvre du défi cycle 3](#)
- [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 3000 de cycle3, 1er défi : **cycle3-defi1-classe3000**. Ces fiches réponses sont à renvoyer à l'adresse suivante : deficode95c3@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 est : les athlètes français

→ Mission 1 :

Dans un premier temps, les élèves doivent consulter deux sites présentant des athlètes des JO.

Ils doivent ensuite prendre connaissance de quatre parcours, les réaliser, noter le nom de l'athlète et découvrir ce qui se cache derrière le point d'interrogation.

Pour relever cette première mission, les élèves peuvent consulter les sites découverts auparavant.

Pour le parcours quatre, les élèves doivent répéter 2 fois les instructions pivoter à droite et avancer.

Parcours 4 :



→ Mission 2

Dans cette mission, les élèves vont devoir utiliser la touche pause et tenir compte des instructions données à chaque Blue-bot.

Les élèves doivent placer les 3 Blue-bot comme indiqué sur la feuille de route. Les 3 Blue-bot doivent se déplacer en se suivant sans jamais laisser une case vide entre elles. Les Blue-bot ne peuvent pas se rendre sur les cases grisées. Les lignes rouges sont infranchissables. Le déplacement est donc imposé.

→ Mission 3

Dans un premier temps les élèves doivent prendre connaissance du plateau d'évolution de la Blue-bot et trouver le parcours qui permettra de répondre à la consigne : ils ne doivent faire qu'une passe chacun et tous les joueurs doivent avoir été en possession de la balle

→ Mission 4

Pour relever cette mission vous devez télécharger le logiciel [Scratch](#), ou utilisez [scratch en ligne](#)

Les élèves découvrent la vidéo. Ils doivent ensuite réaliser un programme en s'inspirant de cette vidéo. Le choix du sport est laissé libre ou les élèves peuvent utiliser le [fichier support](#).

→ 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 :

 <https://scratch.mit.edu/educators>