

GROUPE DEPARTEMENTAL NUMERIQUE



d'



φ



d'



l'



z

Table des matières

- [La mise en œuvre du défi cycle 1](#)
- [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.
- 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.

Déroulement du Défi 1 :

→ Mission 1

Dans un premier temps écouter l'histoire : <https://www.youtube.com/watch?v=nobuQuNgcsA>

Avant de réaliser le parcours, travailler sur le vocabulaire.

Enumérer pour chaque endroit par lequel l'escargot passe et quelques-unes de leur caractéristique...

- Un côteau : **il est très escarpé.**
- Un tunnel : **il est lugubre.**
- La forêt : **elle est très silencieuse.**
- Un pont : **il est vertigineux.**
- Une pente : **Elle est très glissante.**
- Un arceau : **il est lugubre.**
- Des fleurs : **elles sont ravissantes.**
- Une cave : **elle est très sombre.**

Tracer le parcours sur la fiche réponse et coder le parcours soit en dessinant les commandes, soit en utilisant les images que vous trouverez dans l'onglet « Informations pratiques » puis « Des ressources » du site Défi Code 95 : <http://www.deficode95.ac-versailles.fr/espace-enseignant/des-ressources/>

→ Mission 2

Il s'agit de relier le lieu vu par l'escargot au lieu réel du jardin.

Placer la Blue-Bot dans une case « lieu vu par l'escargot » puis amener l'escargot vers le « lieu réel ».

Tracer sur le quadrillage puis coder dans la case le déplacement effectué par l'escargot.

[Table des matières](#)



Les pré requis - 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.



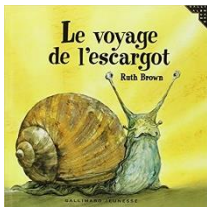
Des ressources

◆ Sitographie :

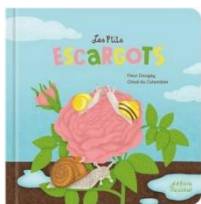
- <https://www.youtube.com/watch?v=01qVjvoCsHc>

- <https://www.youtube.com/watch?v=ZV485rir5Mo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=cnHTV5PNKIQ>

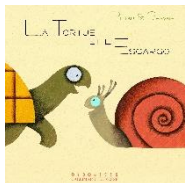
♦ Bibliographie :



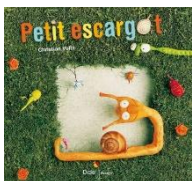
Le voyage de l'escargot de Ruth Brown



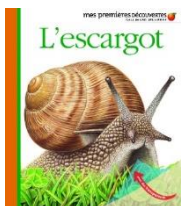
Les p'tits escargots de Fleur Daugey, Ricochet



La tortue et l'escargot de Pittau et Gervais, Gallimard Jeunesse



Petit escargot de Christian Voltz, Didier Jeunesse



L'escargot – Mes premières découvertes – de 2 à 5 ans

♦ Ludographie :