

Compétences du CRCN travaillées



Informations et données

Mener une recherche ou une veille d'information

- Lire et repérer des informations sur un support numérique

Gérer des données

- Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver.



Création de contenus

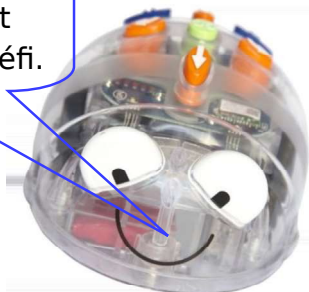
Adapter les documents à leur finalité

- Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif.

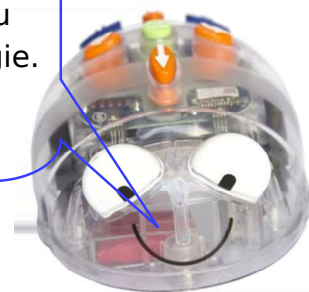
Programmer

- Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples.

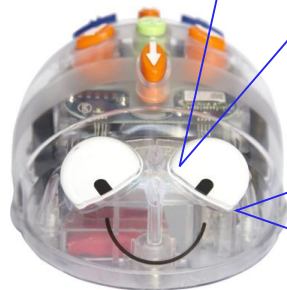
Vous avez découvert des valeurs du sport lors du précédent défi.



Dans ce défi, vous allez rencontrer les mots du sport et leur étymologie.



Seriez-vous prêts à relever le défi de les découvrir ?

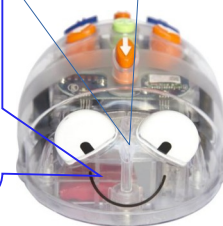


Pour cela, vous devez effectuer 4 missions ! Rassurez-vous, vous n'êtes pas seuls ... vos camarades sont là !

On se prépare. Il vous faut :

- la feuille de route (ci-dessous),
- la fiche réponse et le plateau d'évolution.

Vous avez tout ? Avant de partir pour vos missions, prenez connaissance des différents articles ci-dessous en cliquant sur l'image.



Mission 1



Encoder, décoder !

Moi je ne bouge pas, cette fois !



Le codage revêt plusieurs formes différentes. Ici, c'est le code binaire qui va vous aider à découvrir les mots cachés (mots de six, sept et huit lettres).



Utiliser le tableau de conversion des lettres en binaire. Décoder les trois lignes du tableau dessous
Ecrire les mots trouvés

5 bits	00000	00001	00010	00011	00100	00101	00110	00111
Caractère	A	B	C	D	E	F	G	H
5 bits	01000	01001	01010	01011	01100	01101	01110	01111
Caractère	I	J	K	L	M	N	O	P
5 bits	10000	10001	10010	10011	10100	10101	10110	10111
Caractère	Q	R	S	T	U	V	W	X
5 bits	11000	11001	11010	11011	11100	11101	11110	11111
Caractère	Y	Z	.	(espace)	aucune signification (on peut, si on le souhaite, s'en servir pour encoder d'autres signes de ponctuation)			

Retrouvez les mots cachés :

Mot 1 : 001001000010100010000111100100

Mot 2 : 00000100110011101011001001001100100

Mot 3 : 0111100000010110110000000100010010010010

Mission 2



Parmi le vocabulaire employé dans le monde du sport, certains mots retiennent notre attention. Saurez-vous les retrouver ?







Partez à la recherche des mots du sport que nous avons dissimulé dans les grilles ci-dessous. La Blue-bot va sûrement vous aider mais plusieurs de ces vidéos également :

https://www.reseau-canope.fr/la-grande-ecole-du-sport/disciplines_les-mots-du-sport985.html#bandeauPtf



Placer la Blue-Bot sur la case départ
Aller jusqu'à une des cases questions. Lire la question (à imprimer). Répondre à la question, se déplacer sur la réponse puis sur arrivée. Tracer le parcours de chaque Blue-bot.

SPORT				 Arrivée
		 ①		
				 ③
		ARBITRE		
	 ②			
DEPART			CHAMPION	

Les fiches indices vous aideront à retrouver le bon mot. Vous devrez alors construire le parcours de la Blue Bot et le noter dans la fiche réponse.



Ce mot tient son origine du Moyen-Âge. Il représentait la personne qui se battait en duel, dans un champ, pour défendre une personne ou une vérité.

Aujourd'hui, il représente le meilleur à la fin d'une série d'épreuves.

La France en a compté 10 au JO de Tokyo.

Quel est ce mot ?



Ce mot apparaît dans la première moitié du XIX^e siècle et est lié aux courses de chevaux. A l'origine, c'était le nom d'un journal.

Aujourd'hui, il est symbole de lutte et de face à face avec à l'issue un vainqueur et un perdant.

Ils seront 32 aux JO de Paris.

Quel est ce mot ?



A l'origine, ce mot avait le sens de « témoin » avant de devenir celui qui décide quand deux personnes ne sont pas d'accord, à la manière d'un juge.

Aujourd'hui, il vérifie que les règles du jeu sont respectées.

Même s'il se trompe, ses décisions ne doivent pas être discutées.

Ils sont 5 au tournoi des 6 nations.

Quel est ce mot ?

Mission 3



J'ai assez fait de sport pour aujourd'hui, je vais me reposer dans ma tablette !



Pour découvrir les lettres cachées dans le parcours ci-dessous, observez le code qui est utilisé par l'application Blue's-Blocs



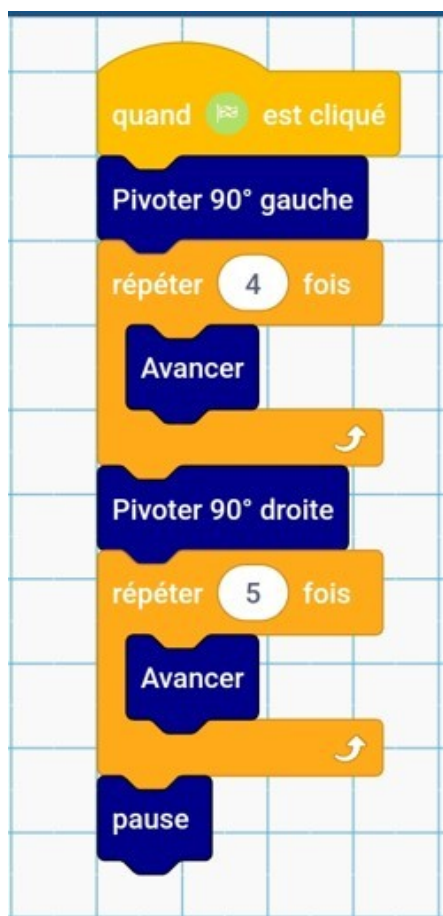
Observer le code

Lire et réaliser chaque partie du parcours de la Blue-bot.

Relever la lettre de la case à chaque pause et reliez la au mot correspondant, (la lettre relevée étant l'initiale du mot cherché).

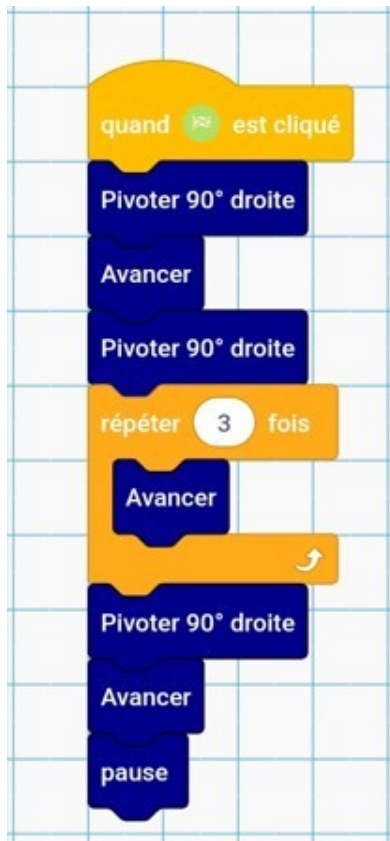


Partie 1 :



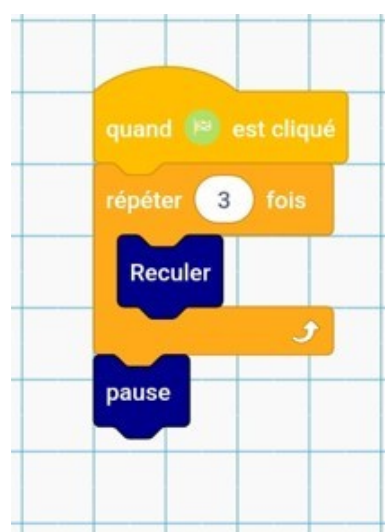
```
graph TD; A[quand est cliqué] --> B[Pivoter 90° gauche]; B --> C[répéter 4 fois]; C --> D[Avancer]; D --> E[Pivoter 90° droite]; E --> F[répéter 5 fois]; F --> G[Avancer]; G --> H[pause];
```

Partie 2 :



```
graph TD; A[quand est cliqué] --> B[Pivoter 90° droite]; B --> C[Avancer]; C --> D[Pivoter 90° droite]; D --> E[répéter 3 fois]; E --> F[Avancer]; F --> G[Pivoter 90° droite]; G --> H[Avancer]; H --> I[pause];
```

Partie 3 :



```
graph TD; A[quand est cliqué] --> B[répéter 3 fois]; B --> C[Reculer]; C --> D[pause];
```

Mission 4



On change de code !

Mission 4



Vous allez maintenant utiliser le codage par bloc pour déplacer la Blue-bot depuis la case départ et tracer les lettres initiales des mots proposés. Faites une pause sur les cases, puis colorier la.



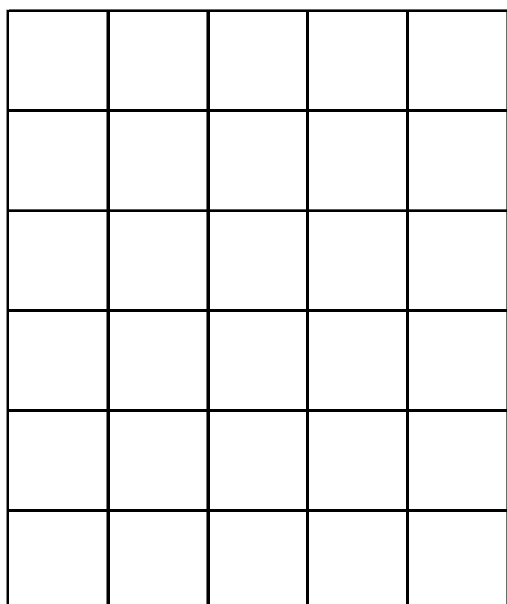
Utiliser l'application Blue's blocs

Coder le parcours de Blue-bot depuis la case départ vers une case définie.

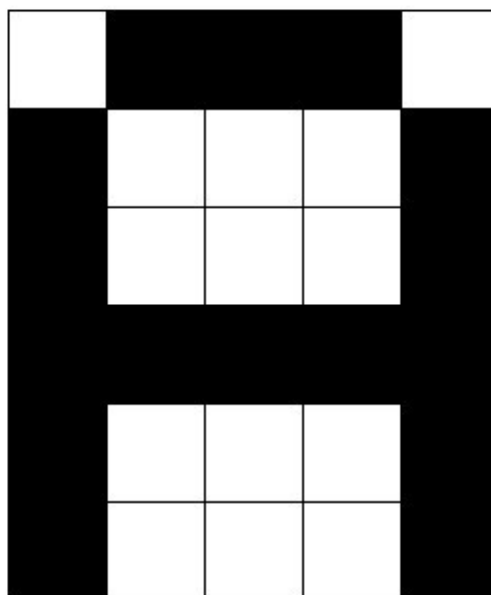
Faire une copie d'écran dans le cadre ci-dessous

Voici la matrice que vous allez utiliser. 5 cases x 6 cases de 15 cm X 15 cm. Comme le tapis alphabet.

Grille vierge :



Exemple de tracé :



La Blue Bot ne sait pas « écrire », vous devrez marquer chaque case où elle s'arrête pour constituer le tracé de chaque lettre.

Voici les mots proposés : Fair-Play Tribune Stade

Créez le code dans l'application Blue's Blocs, pour chacun des trois tracés et faites en une copie d'écran.

Nommez vos 3 fichiers comme ceci :

Equipe (N°)-lettre F

Equipe (N°)-lettre T

Equipe (N°)-lettre S

Déposez vos fichiers sur le lien suivant : zone de dépôt

L'adresse du Dossier de dépôt est :

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/8S4AwwApyJEQPKKE>



Vos missions sont terminées. N'oubliez pas d'envoyer la fiche réponse de la classe et le fichier de la mission 4 à l'adresse suivante :

deficode95C3@ac-versailles.fr

On se retrouve bientôt pour la résolution de l'énigme.