

GRUPE DEPARTEMENTAL NUMERIQUE



d'

??,
de,
des



φ



d'

??,
de,
des



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](#) : les fiches réponses doivent être nommées selon la règle suivante : « **cycle** » + **niveau du cycle** – « **défi** » + **1 ou 2** – « **classe** » + **numéro de participation** *Exemple* pour une classe du cycle1, 1er défi : **cycle1-defi1-classe1000** Ces fiches réponses sont à renvoyer à l'adresse suivante : deficode95c1@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 :

→ Mission 1 :

Objectif : tracer le parcours de Blue-bot dans l'ordre dans lequel la grenouille rencontre les personnages de l'histoire.

Dans un premier temps écouter l'histoire : La grenouille à grande bouche. Un audio de cette histoire se trouve dans le fichier ZIP que vous pouvez télécharger sur le site.

Après ce 1^{er} temps d'écoute, demander aux élèves de raconter ce qu'ils ont compris.

Réécouter l'histoire une seconde fois en s'arrêtant après chaque étape de rencontre d'un animal.

Revenir sur le nom de l'animal, en faire une description physique et ce qu'il mange. A la fin de l'histoire, reprendre l'expression qui revient au cours de l'histoire : T'es qui toi ? Et tu manges quoi ? Hopi, hopa ...

Découvrir le plateau d'évolution de Blue-bot, nommer les images des différents animaux.

Par petit groupe, les élèves peuvent tracer le parcours de Blue-bot sur la fiche réponse, utiliser les cartes instructions déposées sur le site pour réaliser ce parcours, utiliser le fichier TNI pour coder le parcours :

<http://www.deficode95.ac-versailles.fr/defis-cycle-1/defis-en-cours/>

Les productions des différents groupes sont ensuite reprises collectivement et vérifiées avec Blue-bot. La réponse finale est ensuite portée sur la fiche réponse.

Pour aller plus loin :

Enumérer pour chaque animal quelques-unes de leurs caractéristiques...

- la grenouille : **est verte, elle vit dans une mare.**
- le tamanoir : **Il a 4 pattes, il a un très long museau avec une très longue langue toute collante.**
- la girafe : **Elle est grande avec un long cou et porte des tâches marron sur une robe jaune.**
- le rhinocéros : **Il est gros et lourd, tout gris, il porte une corne sur le museau.**
- le toucan : **C'est un oiseau, il vole, il porte un gros bec sur une tête jaune.**
- le tigre : **Il est doux avec son pelage tigré orange et noir.**
- le crocodile : **Il a deux yeux jaunes, il est vert et long et vit dans une mare.**

→ Mission 2

Objectif : associer chaque animal à l'aliment mangé.

Avant la réécoute de l'histoire de la grenouille à grande bouche, on peut demander aux élèves ce que mangent les animaux dans cette histoire.

Les images des animaux et des aliments peuvent être déposées sur le tableau et/ou une affiche.

Six parcours sont proposés aux élèves avec des animaux différents. Un travail en petit groupe peut être mis en place et chaque groupe peut vérifier les propositions de solutions des autres groupes.

La fiche réponse collective est ensuite réalisée.

Pour aller plus loin : la classe peut prolonger cette histoire à structure répétitive et inventer d'autres animaux à rencontrer et produire un défi qui sera soumis aux autres classes.

➔ Les prérequis - Activités d'entraînement

Un guide d'accompagnement sur l'enseignement de la programmation est aussi disponible sur le site du défi code 95 : <https://deficode95.ac-versailles.fr/wp-content/uploads/sites/477/2022/01/Guide-mise-en-oeuvre-Defi-code-95-Cycle-1-Defi-1.pdf>

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

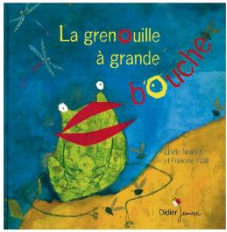
Les prérequis : <https://deficode95.ac-versailles.fr/defis-cycle-1/activites-dentrainement/>

➔ Des ressources

◆ Sitographie :

- Le texte de l'histoire : http://sitescoles.ac-poitiers.fr/chatellerault-maurice-careme/sites/chatellerault-maurice-careme/IMG/pdf/texte_la_grenouille_a_grande_bouche.pdf
- Histoire racontée illustrée : <https://www.youtube.com/watch?v=FZGHtLw4ZPY>
- Histoire racontée (différentes versions)
<https://soundcloud.com/search?q=%E2%80%A2%09La%20grenouille%20%C3%A0%20grande%20bouche>
- Lecture filmée : <https://www.youtube.com/watch?v=-M0JiWMU8UU>

◆ Bibliographie :



La grenouille à la grande bouche vit tranquillement sur un nénuphar. « *Mais voilà qu'un soir, elle en a marre. Des mouches au petit-déjeuner, des mouches au dîner, des mouches toute la journée, elle en assez !* » Alors « *Hopi, hopa, la voilà qui s'en va.* » A chaque animal qu'elle croise, elle s'enquiert de ses préférences alimentaires en ouvrant grand sa bouche comme toute grenouille à grande bouche qui se respecte. Elle apprend que le tamanoir mange des fourmis. « *Pouah !* » s'exclame-t-elle. Que la girafe mange les feuilles des arbres.

« *Baahhh !* » Que le toucan raffole des asticots. « *Ouah !* ». Et puis de retour dans sa mare, elle rencontre le crocodile qui lui déclare manger des grenouilles à grande bouche...