

1. Papier magique

AC&M, MSN

Munissez-vous de feuilles de papier A4 et de ciseaux.

Puis rendez-vous en ligne pour découvrir la suite de ce défi au travers d'une série de vidéos.



a) Reportez les nombres que vous avez obtenus du plus petit au plus grand dans le formulaire des réponses.

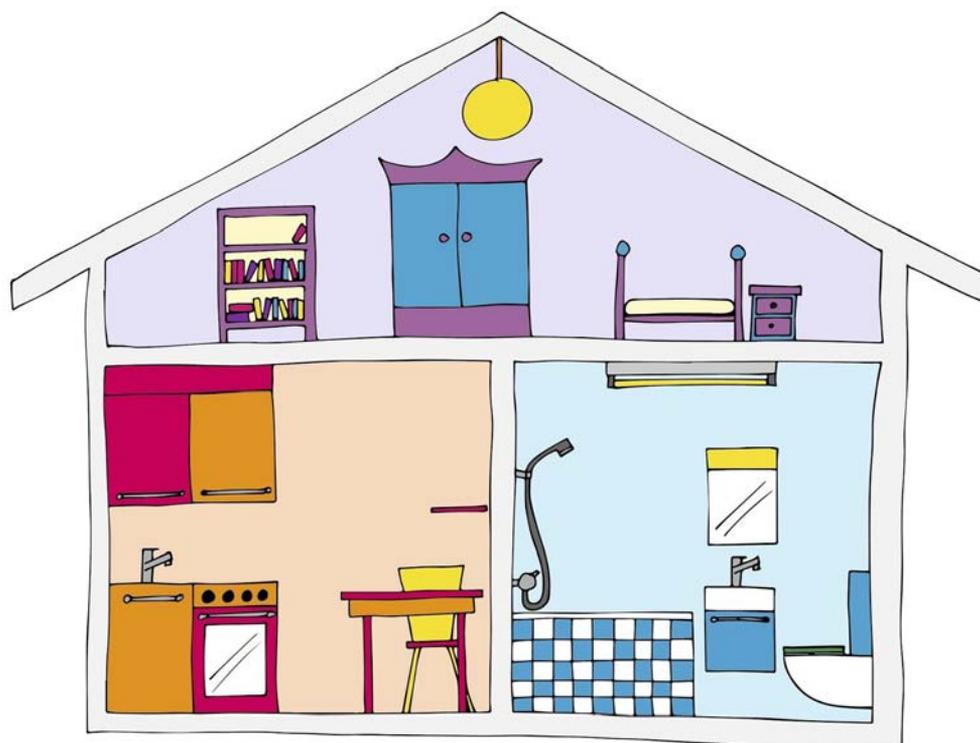
b) Additionnez les trois nombres de ce défi et inscrivez le résultat dans le formulaire des réponses.

2. Range ta chambre

SHS

Alice et Tom ont emménagé dans leur nouvelle maison. Tout est presque rangé sauf quelques objets. Ils ont besoin de votre aide pour les ranger dans les bonnes pièces de la maison.

Découvrez le jeu en ligne !

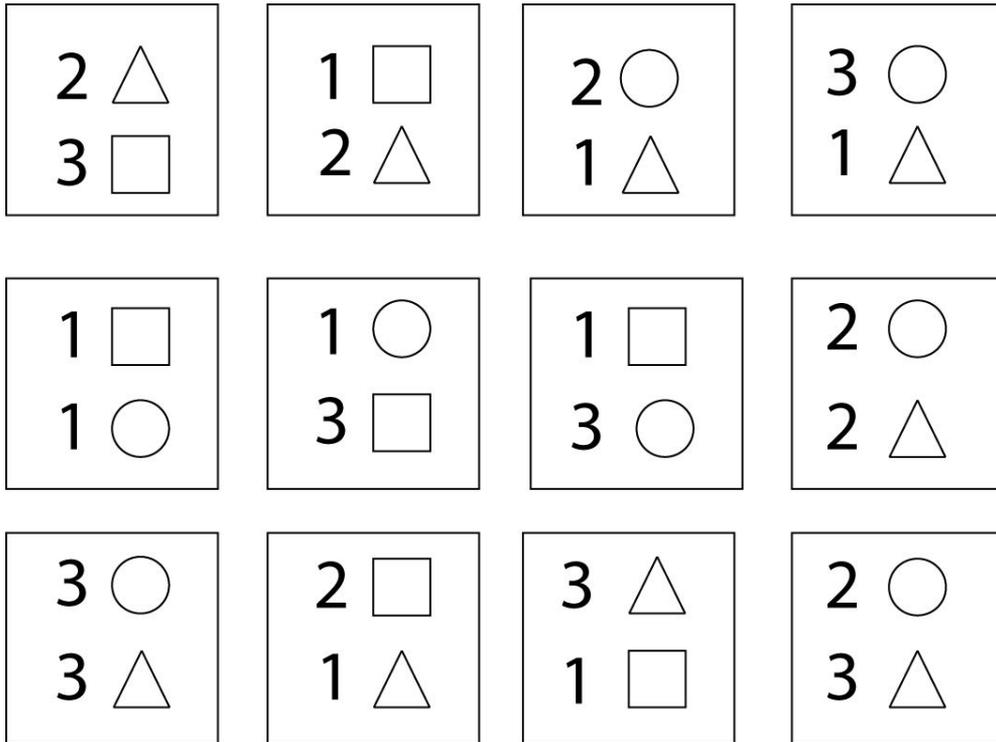


a) à c) Écrivez le nom de l'objet qui apparaît à l'écran dans le formulaire des réponses.

3. Méli-mélo

MSN

Découpez chacun des 12 carrés suivants.



Découpez le tour des deux grilles de la page suivante.

Collez les deux grilles dos à dos en veillant à ce que les chiffres 1 et 2 correspondent.

Déposez les cartes découpées sur la grille en comptant les symboles.

Coloriez les cases n'ayant pas de cartes et découpez-les.

Retournez-les et faites le puzzle.

a) Combien de cases avez-vous coloriées ?

b) Quel fruit découvrez-vous ?

Reportez les réponses a) et b) dans le formulaire des réponses.

Matériel pour ce défi disponible à la page suivante.

4. Clic clac !

MITIC

Chers enfants, l'équipe du Cyberdéfi aimerait faire votre connaissance ! Pour cela, vous devez prendre une photo de groupe qui respecte certains critères.

Construisez une tour avec le matériel de votre classe. Elle doit être aussi haute que le plus grand des élèves du groupe présent sur la photo.

C'est le moment de vous prendre en photo en respectant les critères suivants :

1. On doit voir la tour, construite par vos soins ;
2. Trois enfants sont debout à côté de la tour, quatre enfants sont assis de l'autre côté ;
3. Un des enfants debout doit tenir un livre ouvert dans ses mains ;
4. Deux des enfants assis doivent avoir chacun un objet rouge dans leurs mains ;
5. On doit voir les chaussures de votre maîtresse ou de votre maître.

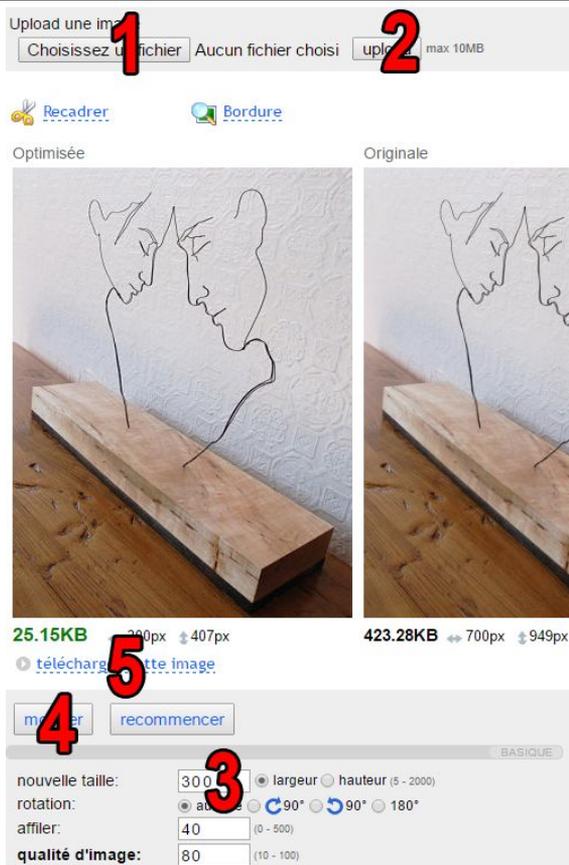
Mettez-vous en scène en respectant les critères de correction, photographiez-vous puis rendez-vous dans la version en ligne de ce défi pour envoyer votre photo.

Note technique pour l'enseignant-e :

Pour faciliter l'envoi de votre photo, pensez à régler votre appareil sur une faible résolution.

Alternativement, vous pouvez réduire la taille de votre fichier, une fois transféré sur l'ordinateur, en suivant les indication ci-dessous.

- Ouvrez la page du défi et cliquez sur le lien [CLIQUEZ ICI POUR ATTEINDRE LE FORMULAIRE D'ENVOI](#)
- Cliquez sur le lien www.compression-photo.fr
- Suivez l'ordre indiqué sur la capture d'écran ci-contre. Prenez soin d'inscrire, au point 3, le nombre de pixels souhaités : 1000 pixels.
- En 5, l'image, allégée, est téléchargée sur votre ordinateur.
- Procédez au téléchargement dans le formulaire du concours.



5. Messages secrets

Français

a) Premier message secret

Voici une partie d'un alphabet codé. Chaque lettre correspond à un animal.

								
A	B	C	E	H	I	L	O	T

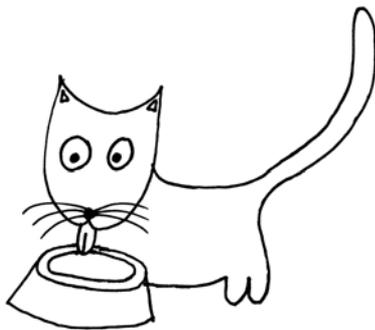
Complétez les cases vides dans les tableaux ci-dessous et découvrez un message secret !

1. LE CHAT BOIT



2. LE CHAT RÊVE



a) Quel est le numéro de l'image correspondant au message secret ? Reportez votre solution dans le formulaire des réponses.

Suite de ce défi à la page suivante

Suite du défi Messages secrets

Faites de même pour les messages secrets suivants

b) Second message secret

												
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

												
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

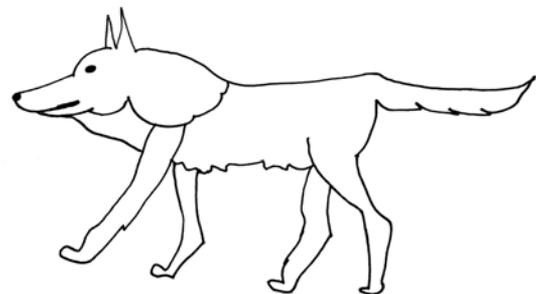
			

3. LE LION DORT



4. LE LOUP PART

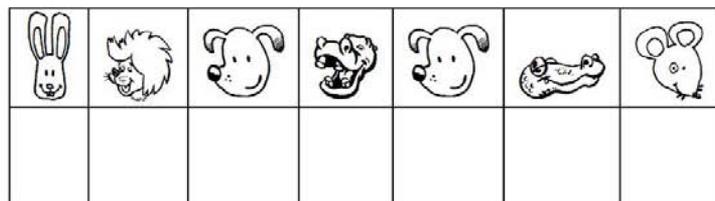
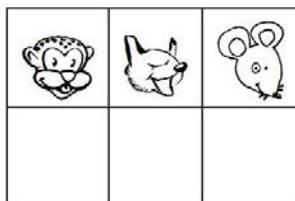
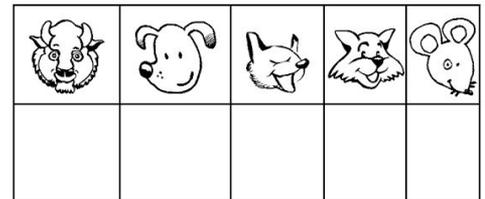
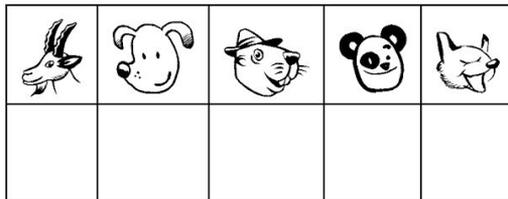
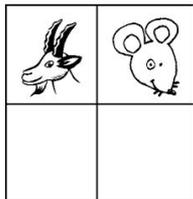


b) Quel est le numéro de l'image correspondant au message secret ? Reportez votre solution dans le formulaire des réponses.

Suite de ce défi à la page suivante

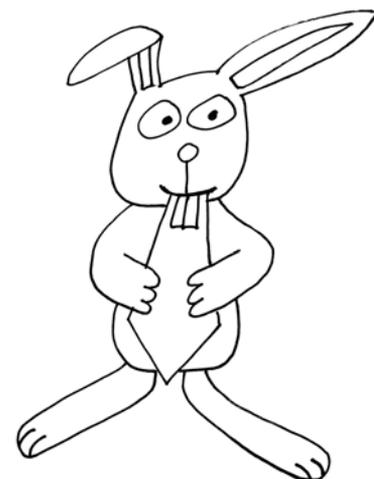
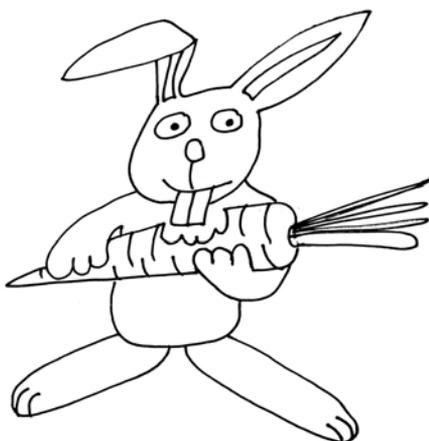
Suite du défi Messages secrets

c) Troisième message secret



5. LE LAPIN MANGE UNE CAROTTE

6. LE LAPIN MANGE UNE CRAVATE



c) Quel est le numéro de l'image correspondant au message secret ? Reportez votre solution dans le formulaire des réponses.

6. Musique maestro

Musique

Découvrez les sons de différents instruments de musique.
Dès que le jeu démarre, vous entendez un instrument et vous devez choisir l'image correspondante en cliquant sur le buzzer au-dessous.

Ce défi se joue uniquement en ligne.



Inscrivez la note de musique que vous avez reçue dans le formulaire des réponses.

7. Cybermind

Mathématiques



L'ordinateur a choisi secrètement une combinaison de trois étoiles de couleurs différentes. Vous devez retrouver cette combinaison en un minimum d'essais.

Choisissez une couleur pour chaque étoile en cliquant sur celle-ci. Il ne peut pas y avoir deux étoiles de même couleur dans la même proposition.

A chaque essai, des informations sont données :

Bonne couleur bien placée	
Bonne couleur mais mal placée	
Mauvaise couleur	

Lorsque vous aurez trouvé la bonne réponse, l'ordinateur vous proposera une nouvelle partie. Trouvez le maximum de réponses correctes grâce aux douze essais à votre disposition.

Ce défi se joue uniquement en ligne.

Dans le formulaire des réponses, reportez le nom de l'objet qui apparaît en fin de partie.