



N° 7003

## Analyse pédagogique

# Quels coffres (1re-2e)



A 12 Mu - Mobiliser ses perceptions sensorielles en classant des sons.

---

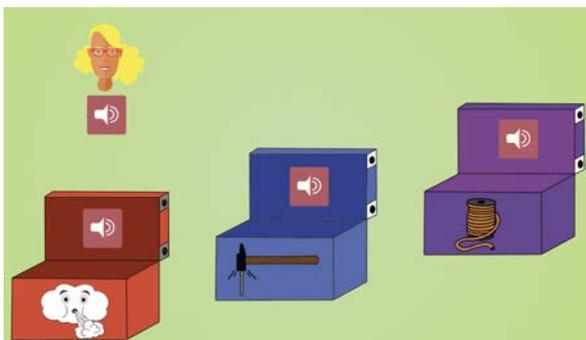
Point fort de cette activité : découvrir puis reconnaître de manière ludique des instruments de musique par l'image et le son.

---

### Découverte des instruments présents dans l'activité

Avant de répondre aux différentes questions, l'élève écoute les présentations audio de douze instruments de musique. L'illustration, le nom et le son de chaque instrument sont ainsi détaillés.

### Indications sur les trois familles d'instruments



Chaque coffre représente une famille d'instruments : la famille des instruments à vent pour le coffre rouge, la famille des instruments à percussion pour le coffre bleu, puis la famille des instruments à cordes pour le coffre violet.

Des explications sont ainsi présentées pour chaque valise.

L'élève doit entrer dans un processus de mémorisation et intégrer ces nouvelles informations pour la suite de l'activité.

### Question 1

*Observe chaque instrument, puis glisse les bons instruments dans le coffre demandé. Attention aux intrus.*



L'élève doit identifier les instruments à vent parmi ce lot d'illustrations. Pour résoudre cette situation problème, il-elle doit faire appel aux informations reçues précédemment.

Il y a toujours la possibilité de revenir sur les pages précédentes de l'activité pour s'aider.

A noter également que l'emplacement des instruments de musique reste identique tout au long du jeu.

## Réponses

La clarinette

La flûte traversière

Le hautbois

La trompette

Le saxophone

## Points

12 étiquettes placées correctement : 4 points

6 à 11 étiquettes placées correctement : 2 points

1 à 5 étiquette-s placée-s correctement : 0 point

## Question 2

*Observe chaque instrument, puis glisse les bons instruments dans le coffre demandé. Attention aux intrus.*



L'élève identifie les instruments à percussion et doit comprendre qu'un instrument peut se trouver dans une seule famille. Le recours à la déduction est utile car les illustrations déplacées précédemment dans le jeu ne peuvent pas être réutilisées. Il est possible de revenir sur les pages de l'activité pour corriger les informations à tout moment.

## Réponses

Les claves

Le gong

Le tambour

Le triangle

## Points

12 étiquettes placées correctement : 4 points

6 à 11 étiquettes placées correctement : 2 points

1 à 5 étiquette-s placée-s correctement : 0 point

## **Question 3**

*Observe chaque instrument, puis glisse les bons instruments dans le coffre demandé.  
Attention aux intrus.*



L'élève identifie les instruments de la famille des cordes. La présence de cordes sur l'illustration peut faciliter la déduction.

## Réponses

La harpe

La guitare

Les violon

## Points

12 étiquettes placées correctement : 4 points

6 à 11 étiquettes placées correctement : 2 points

1 à 5 étiquette-s placée-s correctement : 0 point

---

## **Commentaire pédagogique**

Cette activité mêle l'écoute des sons et la représentation visuelle des instruments pour une meilleure mémorisation. Elle vise à l'autonomie de chaque élève dans sa réalisation.

Il est fortement conseillé d'utiliser des écouteurs pour réaliser cette activité car des pistes audio sont principalement employées.



N° 7024

## Analyse pédagogique

# Quels coffres (3e-4e)



A 12 Mu - Mobiliser ses perceptions sensorielles en classant des sons.

---

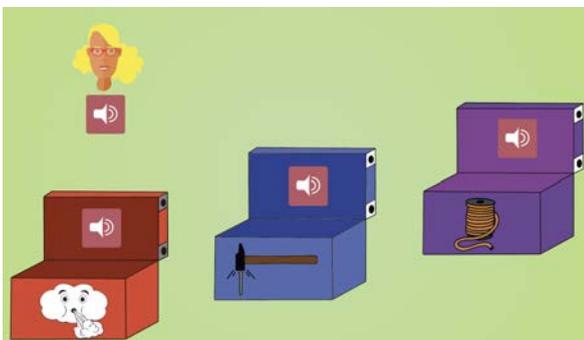
Point fort de cette activité : découvrir puis reconnaître de manière ludique des instruments de musique par l'image et le son.

---

### Découverte des instruments présents dans l'activité

Avant de répondre aux différentes questions, l'élève écoute les présentations audio de douze instruments de musique. L'illustration, le nom et le son de chaque instrument sont ainsi détaillés.

### Indications sur les trois familles d'instruments



Chaque coffre représente une famille d'instruments : la famille des instruments à vent pour le coffre rouge, la famille des instruments à percussion pour le coffre bleu, puis la famille des instruments à cordes pour le coffre violet.

Des explications sont ainsi présentées pour chaque valise.

L'élève doit entrer dans un processus de mémorisation et intégrer ces nouvelles informations pour la suite de l'activité.

### Question 1

*Observe chaque instrument, puis glisse les bons instruments dans le coffre demandé. Attention aux intrus.*



L'élève doit identifier les instruments à vent parmi ce lot d'illustrations. Pour résoudre cette situation problème, il-elle doit faire appel aux informations reçues précédemment.

Il y a toujours la possibilité de revenir sur les pages précédentes de l'activité pour s'aider.

A noter également que l'emplacement des instruments de musique reste identique tout au long du jeu.

## Réponses

La clarinette

La flûte traversière

Le hautbois

La trompette

Le saxophone

## Points

12 étiquettes placées correctement : 3 points

6 à 11 étiquettes placées correctement : 1.5 points

1 à 5 étiquette-s placée-s correctement : 0 point

## **Question 2**

*Observe chaque instrument, puis glisse les bons instruments dans le coffre demandé. Attention aux intrus.*



L'élève identifie les instruments à percussion et doit comprendre qu'un instrument peut se trouver dans une seule famille. Le recours à la déduction est utile car les illustrations déplacées précédemment dans le jeu ne peuvent pas être réutilisées. Il est possible de revenir sur les pages de l'activité pour corriger les informations à tout moment.

## Réponses

Les claves

Le gong

Le tambour

Le triangle

## Points

12 étiquettes placées correctement : 3 points

6 à 11 étiquettes placées correctement : 1.5 points

1 à 5 étiquette-s placée-s correctement : 0 point

## **Question 3**

*Observe chaque instrument, puis glisse les bons instruments dans le coffre demandé.  
Attention aux intrus.*



L'élève identifie les instruments de la famille des cordes. La présence de cordes sur l'illustration peut faciliter la déduction.

## Réponses

La harpe

La guitare

Les violon

## Points

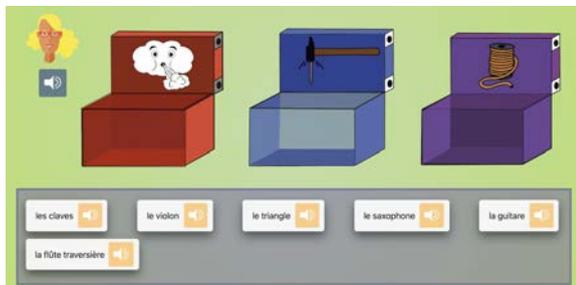
12 étiquettes placées correctement : 3 points

6 à 11 étiquettes placées correctement : 1.5 points

1 à 5 étiquette-s placée-s correctement : 0 point

## Question 4

Range ces instruments de musique dans le bon coffre.



Six étiquettes avec le nom et le son de chaque instrument se situent en bas de la page. L'élève doit ranger ces instruments dans un des trois coffres. L'absence d'illustrations pousse l'élève à se représenter les instruments de musique puis à réfléchir à la manière de réaliser le son entendu.

## Réponses

Instruments à vent : Le saxophone et la flûte traversière

Instruments à percussion : Les claviers et le triangle

Instruments à cordes : Le violon et la guitare

## Points

6 étiquettes placées correctement : 3 points

3 à 5 étiquettes placées correctement : 2 points

1 à 2 étiquette-s placée-s correctement : 0 point

---

## Commentaire pédagogique

Cette activité mêle l'écoute des sons et la représentation visuelle des instruments pour une meilleure mémorisation. Elle vise à l'autonomie de chaque élève dans sa réalisation.

Il est fortement conseillé d'utiliser des écouteurs pour réaliser cette activité car des pistes audio sont principalement employées.



N° 7021

## Analyse pédagogique

# Cybermystero (1re-2e)



MSN 12: Poser et résoudre des problèmes pour construire et structurer des représentations des nombres naturels en associant un nombre à une quantité d'objets et inversement, en passant de l'énonciation orale du nombre à son écriture chiffrée et inversement.

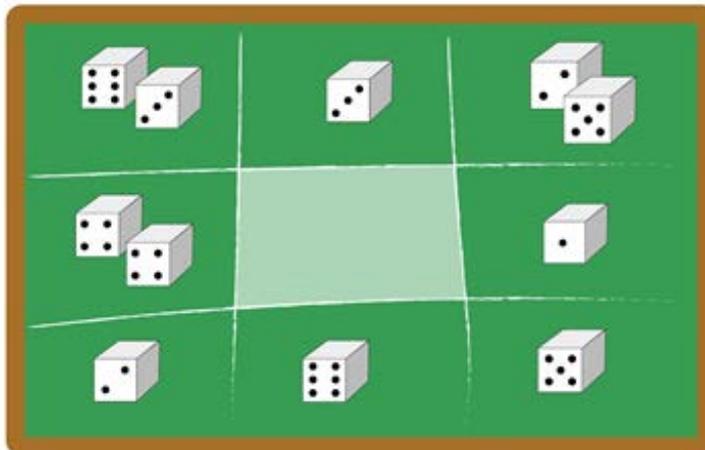
MSN 15: représenter des situations mathématiques en triant et en organisant les données dans les différents tableaux

Dans le dernier tableau, les nombres sont suggérés et les élèves par esprit de déduction placent l'élément manquant.

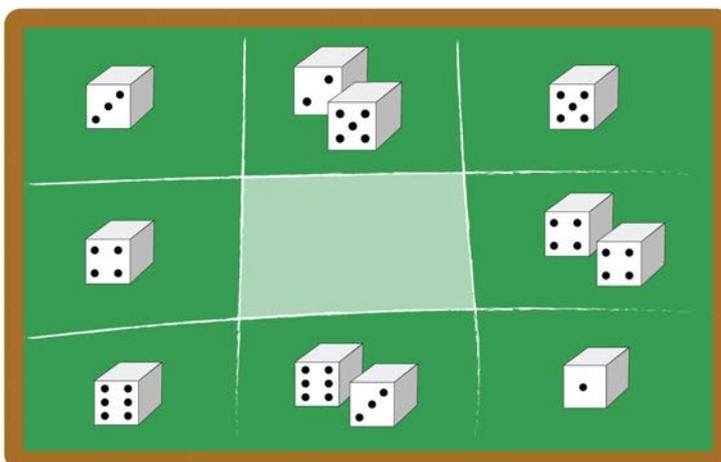
Point fort de cette activité : se familiariser avec les chiffres illustrés de différentes façons ( mains, dominos, nombre écrits,...)

### Contenu:

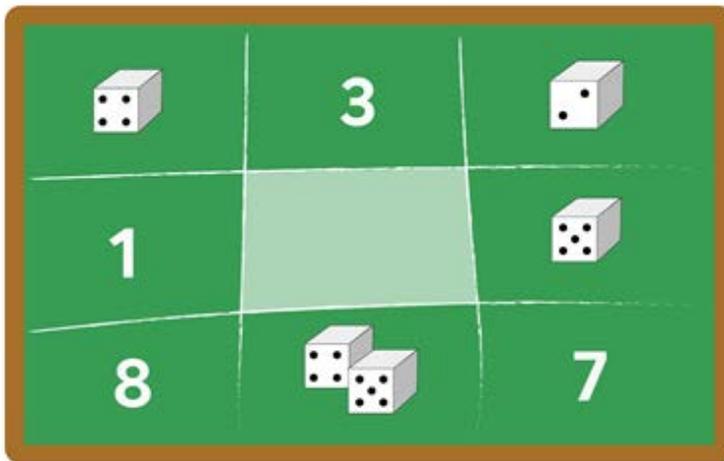
Réponse: 4



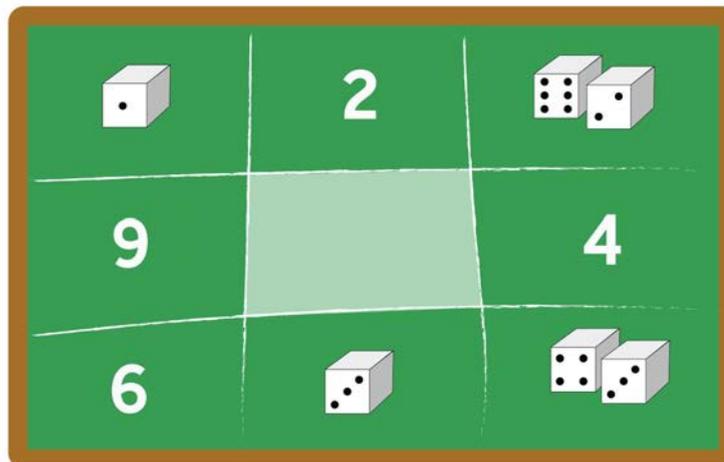
Réponse: 2



Réponse: 6



Réponse: 5



Réponse: 8



Réponse: 2



Dans ce dernier tableau, les élèves doivent imaginer ce que veulent dire les différents dessins. Le triangle représente le 3 grâce au nombre de côtés, la carte le numéro 1, et le trèfle le 4. Le numéro 8 est dessiné de manière originale.

Grâce à chaque bonne réponse, les élèves gagnent 2 points.

---

### Commentaire pédagogique

Cette activité mêle l'acquisition de la suite numérique, la reconnaissance des chiffres ainsi que la résolution de problèmes en observant les nombres déjà présents dans les différents tableaux.

Si nécessaire, les élèves peuvent s'aider d'une frise numérique.

Dans le dernier tableau, certains nombres sont suggérés, et les élèves doivent faire appel à leur imagination et leur déduction pour remplir la grille.

Afin de laisser chacun la possibilité de s'exercer à cette activité, elle est proposée en version imprimable. L'élève a la possibilité de découper la bonne réponse ou de la dessiner sur la feuille.





N° 7002

## Analyse pédagogique

# Cybermystero (3e-4e)



MSN 12: Poser et résoudre des problèmes pour construire et structurer des représentations des nombres naturels en associant un nombre à une quantité d'objets et inversement, en passant de l'énonciation orale du nombre à son écriture chiffrée et inversement.

MSN 15: Représenter des situations mathématiques en triant et en organisant les données dans les différents tableaux

Dans les derniers tableaux, les nombres sont suggérés et les élèves par esprit de déduction placent l'élément manquant.

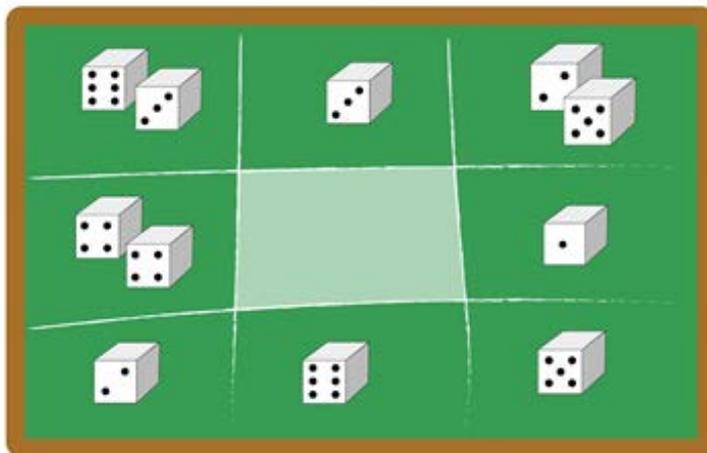
---

Point fort de cette activité : consolider ses connaissances de la suite numérique (mains, dominos, nombre écrits,...), puis résoudre des problèmes en imaginant quels sont les nombres représentés dans les différentes images

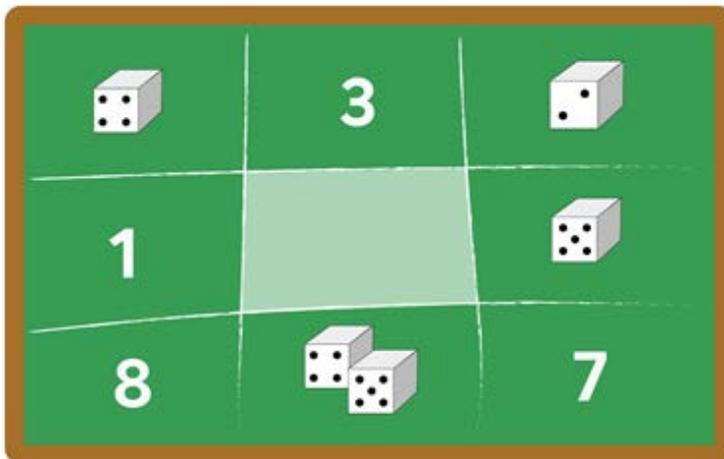
---

### Contenu:

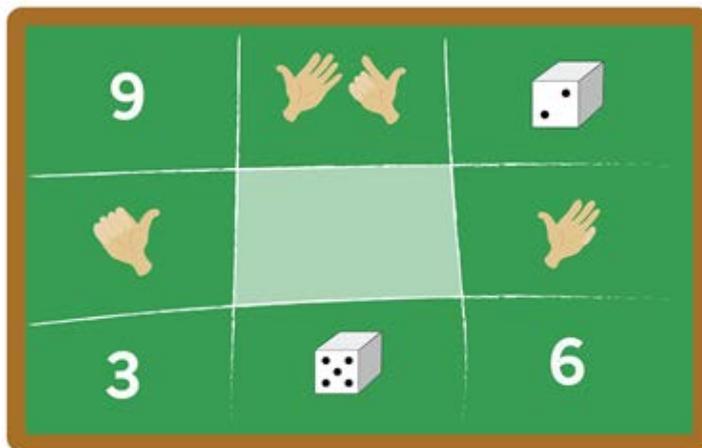
Réponse: 4



Réponse: 6



Réponse: 8



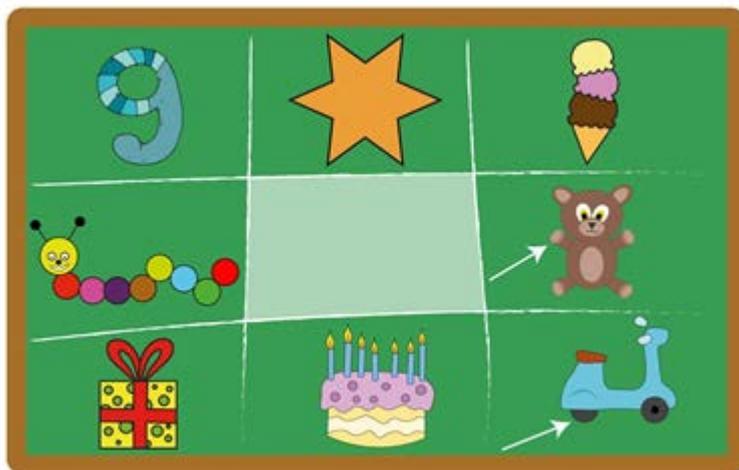
Dans les derniers tableaux, les élèves doivent imaginer ce que veulent dire les différents dessins.

Le triangle représente le 3 grâce au nombre de côtés, la carte le numéro 1, et le trèfle

le 4. Le numéro 8 est dessiné de manière originale.  
L'élément manquant est le 2



Dans ce tableau les fleurs représentent le 3, les gants le 2, en comptant les pattes de l'araignée on trouve le numéro 8, il y a 5 bonbons, et le carré représente le 4.  
Le nombre manquant est le 7



L'étoile comporte 6 branches, il y a 3 boules de glace, la chenille est composée de 8 anneaux, le nounours a 4 pattes, un cadeau et 7 bougies sur le gâteau. Le scooter a 2 roues.

Le nombre manquant est le 5

Grâce à chaque bonne réponse, les élèves gagnent 2 points.

## Commentaire pédagogique

Cette activité mêle l'acquisition de la suite numérique, la reconnaissance des chiffres ainsi que la résolution de problèmes en observant les nombres déjà présents dans les différents tableaux.

Dès le milieu de l'activité, certains nombres sont suggérés, et les élèves doivent faire appel à leur imagination et leur déduction pour remplir la grille.

Afin de laisser chacun la possibilité de s'exercer à cette activité, elle est proposée en version imprimable. L'élève a la possibilité de découper la bonne réponse ou de la dessiner sur la feuille.



N° 7004

(n'est pas encore disponible sur éduclasse)

## Analyse pédagogique

# 1, 2, 3 bêêê (1re-2e)



L1 18 - Découvrir et utiliser les instruments de la communication en développant le décodage des médias et des images.

L1 13-14 - Comprendre des textes oraux d'usage familial et scolaire en dégagant le sens global et les idées principales d'un texte sous la forme d'un court-métrage.

FG 11 - Exercer un regard sélectif et critique en visionnant un court-métrage.

---

Point fort de cette activité : Découvrir et analyser un court-métrage au travers d'activités de compréhension de l'oral.

---

### Film

Les élèves visionnent le court métrage **Compte les moutons** d'environ 7 minutes et répondent aux 5 questions qui en découlent.

### Question 1

*Glisse les images dans l'ordre de l'histoire dans les cases vides.*

5 images sont à remettre dans l'ordre en se référant au court-métrage.

### Correctif



1

2

3

4

5

1. Le papa part de la chambre en pensant que son garçon s'est endormi.
2. Le garçon a compté les moutons et ils apparaissent dans sa chambre.
3. Le loup entre dans la chambre pour manger les moutons.
4. Un des deux chasseurs descend les escaliers après avoir capturé le loup.
5. Le garçon s'endort enfin, seul dans sa chambre.

## Points

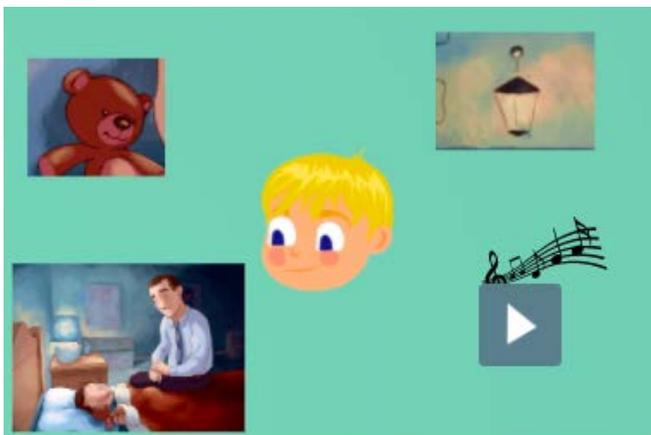
- 5 images placées correctement 3 points
- 3-4 images placées correctement 2 points
- 0-2 images placées correctement 0 point

### Question 2

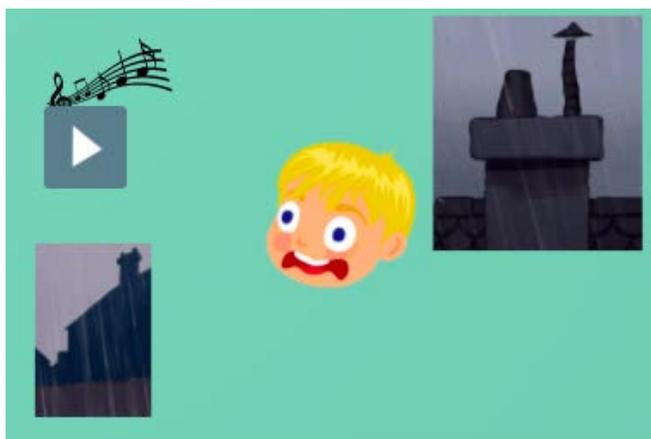
*Plusieurs éléments rassurants nous donnent l'impression que le petit garçon pourra facilement s'endormir. D'autres choses plus inquiétantes pourraient l'empêcher de se coucher. Glisse les étiquettes dans les bonnes cases.*

5 images et deux audios sont à glisser dans deux rectangles verts selon deux critères différents : les éléments effrayants et les éléments rassurants, symbolisés par deux visages d'enfant.

### Correctif



La lumière chaude du lampadaire à l'entrée, le doudou-ourson du garçon, la présence du papa et la musique douce de la flûte invitent le garçon à se blottir bien au chaud dans son lit, dans une ambiance plutôt sereine.



L'audio avec le bruit de l'orage, la pluie avec la maison en arrière plan et la cheminée dans la pénombre sont des éléments qui pourraient effrayer le garçon et l'empêcher de s'endormir.

## Points

- 7 éléments bien placés 3 points
- 5-6 éléments bien placés 2 points
- 0-4 éléments bien placés 0 point

### Question 3

Le garçon n'arrive pas à s'endormir. Qu'a-t-il comme solutions pour l'aider à y parvenir? Glisse les réponses correctes dans le nuage.

Les élèves écoutent les 5 audios associés aux 5 images. En se référant au court-métrage, ils-elles glissent uniquement les images qui aideront le garçon à s'endormir.

#### Correctif



Le garçon cherche des solutions en discutant avec son papa.

Ce dernier lui conseille de compter les moutons pour s'endormir.

#### Points

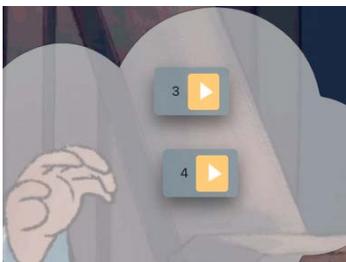
5 étiquettes bien placées : 2 points  
3-4 étiquettes bien placées : 1 point  
0-2 étiquettes bien placées : 0 point

### Question 4

Durant la nuit, le petit garçon est dérangé par différents éléments qui l'empêchent de dormir. Choisis quelles sont les différentes causes et glisse-les dans le nuage.

Les élèves écoutent attentivement les 5 audios et placent ceux qui empêchent le garçon de s'endormir dans le nuage, toujours en se référant au court-métrage.

#### Correctif



Audio 3 : *Les moutons, le loup et les chasseurs prennent trop de place.* Les moutons envahissent la chambre du garçon, le loup et les chasseurs occupent une grande partie de son lit.

Audio 4 : *Les moutons sont bruyants.* Difficile de s'endormir quand des moutons bêlent dans vos oreilles !

#### Points

5 étiquettes bien placées : 2 points  
3-4 étiquettes bien placées : 1 point  
0-2 étiquettes bien placées : 0 point

## Question 5

Parmi les cinq personnages suivants, trois se mettent à dormir à un moment donné dans le film. Glisse-les dans les cases en respectant l'ordre de l'histoire.

En se référant au film, les élèves choisissent les 3 personnages qui s'endorment au fil de l'histoire et les placent dans l'ordre chronologique.

### Correctif



1. Le papa s'endort dans son fauteuil.

2. Le loup ronfle dans le lit du garçon.

3. A la fin du film, le garçon s'endort enfin après toutes ses aventures.

### Points

5 étiquettes bien placées : 2 points

3-4 étiquettes bien placées : 1 point

3 étiquettes correctes (papa, loup, garçon) mais dans le désordre : 1 point

0-2 étiquettes bien placées : 0 point

---

### Commentaire pédagogique

En règle générale, les enfants aiment regarder des films, ils-elles seront donc motivé-e-s à réaliser cette activité liée à un court-métrage. Ce dernier mêle le rêve à la réalité et les élèves pourront facilement s'identifier au garçon de l'histoire et trouver des similitudes dans leur vécu.

En ayant un œil particulièrement avisé lors de la lecture du film, les élèves pourront résoudre plus facilement les exercices. Il sera peut-être nécessaire de revoir quelques parties du film pour répondre aux questions.

Des casques audios sont recommandés pour travailler en petits groupes ou seul-e, ou alors à l'aide d'un vidéoprojecteur lors d'une première projection pour l'ensemble de la classe.

Pour les 1e-2e, un prolongement peut-être réalisé avec l'album *C'est moi le plus beau* (Mario Ramos, 2006) qui fait partie du moyen d'enseignement romand *DIRE, ÉCRIRE, LIRE* pour travailler une autre histoire de loup.



**N° 7023**

(n'est pas encore disponible sur éduclasse)

## Analyse pédagogique

# 1, 2, 3 bêêê (3e-4e)



L1 18 — Découvrir et utiliser les instruments de la communication en développant le décodage des médias et des images.

L1 13-14 — Comprendre des textes oraux d'usage familial et scolaire en dégagant le sens global et les idées principales d'un texte sous la forme d'un court-métrage.

FG 11 - Exercer un regard sélectif et critique en visionnant un court-métrage.

---

Point fort de cette activité : Découvrir et analyser un court-métrage au travers d'activités de compréhension de l'oral.

---

### Film

Les élèves visionnent le court métrage **Compte les moutons** d'environ 7 minutes et répondent aux 5 questions qui en découlent.

### Question 1

*Quel est le titre de ce court-métrage ? Écris-le dans la case.*

En se référant au court-métrage, plus particulièrement au générique, les élèves devront retrouver le titre et l'écrire dans l'espace prévu à cet effet.

### Correctif



*Compte les moutons* est le titre de ce court-métrage. Il est écrit à l'écran entre la 36e et la 39e seconde du film.

### Points

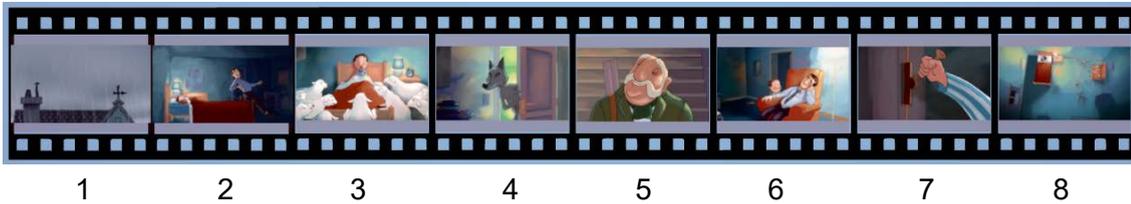
*Compte les moutons* et/ou *Schaapjes Tellen*, écris juste ou en phonétique : 1 point

## Question 2

Glisse les images dans l'ordre de l'histoire dans les cases vides.

5 images sont à remettre dans l'ordre en se référant au court-métrage.

Correctif



1. Aperçu du toit dans le générique du début.
2. Le papa part de la chambre en pensant que son garçon s'est endormi.
3. Le garçon a compté les moutons et ils apparaissent dans sa chambre.
4. Le loup entre dans la chambre pour manger les moutons.
5. Un des deux chasseurs descend les escaliers après avoir capturé le loup.
6. Le garçon demande à son papa quelque chose à boire pour les chasseurs.
7. Le garçon ouvre la fenêtre pour faire fuir les chasseurs.
8. Le garçon s'endort enfin, seul dans sa chambre.

Points

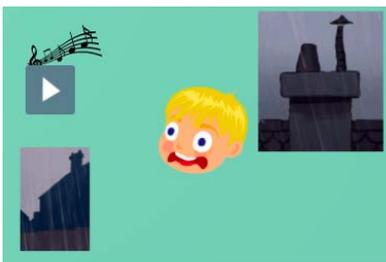
- 8 images placées correctement 2 points  
5-7 images placées correctement 1 point  
0-4 images placées correctement 0 point

## Question 3

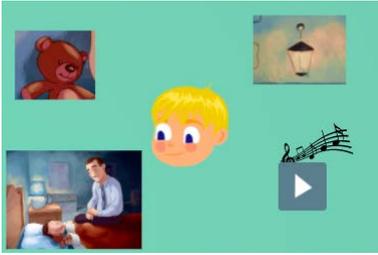
Plusieurs éléments rassurants nous donnent l'impression que le petit garçon pourra facilement s'endormir. D'autres choses plus inquiétantes pourraient l'empêcher de se coucher. Glisse les étiquettes dans les bonnes cases.

5 images et deux audios sont à glisser dans les rectangles verts selon deux critères différents : les éléments effrayants et les éléments rassurants, symbolisés par deux visages d'enfant.

Correctif



L'audio avec la musique et le tonnerre, la pluie avec la maison en arrière plan et la cheminée dans la pénombre sont des éléments qui pourraient effrayer le garçon et l'empêcher de s'endormir.



La lumière chaude du lampadaire à l'entrée, le doudou-ourson du garçon, la présence du papa et la musique douce de la flûte invitent le garçon à se blottir bien au chaud dans son lit, dans une ambiance plutôt sereine.

### Points

7 éléments bien placés	2 points
5-6 éléments bien placés	1 point
0-4 éléments bien placés	0 point

### **Question 4**

*Le garçon n'arrive pas à s'endormir. Qu'a-t-il comme solutions pour l'aider à y parvenir? Glisse les réponses correctes dans le nuage.*

Les élèves écoutent les 5 audios associés aux 5 images. En se référant au court-métrage, ils-elles glissent uniquement les images qui aideront le garçon à s'endormir.

### Correctif



Le garçon cherche des solutions en discutant avec son papa.

Ce dernier lui conseille de compter les moutons pour s'endormir.

### Points

5 images bien placées :	2 points
3-4 images bien placées :	1 point
0-2 images bien placées :	0 point

## Question 5

*Durant la nuit, le petit garçon est dérangé par différents éléments qui l'empêchent de dormir. Choisis quelles sont les différentes causes et glisse-les dans le nuage.*

Les élèves écoutent attentivement les 5 audios et placent ceux qui empêchent le garçon de s'endormir dans le nuage, toujours en se référant au court-métrage.

### Correctif



Audio 3 : *Les moutons, le loup et les chasseurs prennent trop de place.* Les moutons envahissent la chambre du garçon, le loup et les chasseurs occupent une grande partie de son lit.

Audio 4 : *Les moutons sont bruyants.* Difficile de s'endormir quand des moutons bêlent dans vos oreilles !

### Points

5 éléments bien placés : 2 points  
3-4 éléments bien placés : 1 point  
0-2 éléments bien placés : 0 point

## Question 6

*Parmi les cinq personnages suivants, trois se mettent à dormir à un moment donné dans le film. Glisse-les dans les cases en respectant l'ordre de l'histoire.*

En se référant au film, les élèves choisissent les 3 personnages parmi 5 images qui s'endorment au fil de l'histoire et les placent dans l'ordre chronologique.

### Correctif



1. Le papa s'endort dans son fauteuil.

2. Le loup ronfle dans le lit du garçon.

3. A la fin du film, le garçon s'endort enfin après toutes ses aventures.

## Points

5 images bien placées	1 point
0-4 images bien placées	0 point

### **Question 7**

*Combien d'êtres vivants apparaissent ou sont mentionnés dans l'histoire ?  
Additionne-les et écris la réponse dans la case.*

Les élèves doivent compter tous les personnages de l'histoire.

## Correctif

La réponse est 20 : 1 garçon, 1 papa, 1 maman (mentionnée par le papa), 14 moutons, 1 loup, 2 chasseurs.

## Points

2 points pour la réponse 20  
1 point pour la réponse 19  
0 point pour tout autre réponse

---

### **Commentaire pédagogique**

En règle générale, les enfants aiment regarder des films, ils·elles seront donc motivé·e·s à réaliser cette activité liée à un court-métrage. Ce dernier mêle le rêve à la réalité et les élèves pourront facilement s'identifier au garçon de l'histoire et trouver des similitudes dans leur vécu.

En ayant un œil particulièrement avisé lors de la lecture du film, les élèves pourront résoudre plus facilement les exercices. Il sera peut-être nécessaire de revoir quelques parties du film pour répondre aux questions.

Des casques audios sont recommandés pour travailler en petits groupes ou seul·e, ou alors à l'aide d'un vidéoprojecteur lors d'une première projection pour l'ensemble de la classe.

Pour les 3e-4e, un prolongement peut-être réalisé avec l'album *Même pas peur !* (Évelyne Reberg, Nancy Ribard, 2014) du moyen d'enseignement romand *Que d'histoires !* pour travailler la notion de peur durant la nuit.

*Le dragon de Mimi* (Valérie Goussot, 2004) peut être aussi un prolongement en lien cette fois avec les éléments qui peuvent déranger la vie d'un personnage.



N° 7015

## Analyse pédagogique

# Pliage magique (1re-2e)



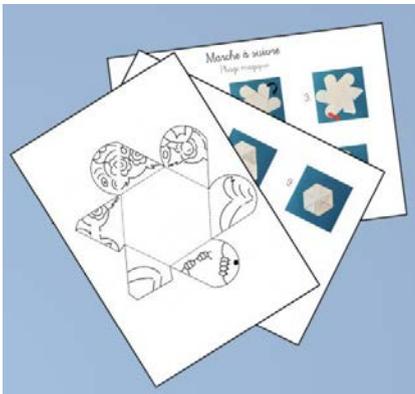
A 13 AC&M - Explorer diverses techniques plastiques et artisanales comme le pliage.  
MSN 11 - Explorer l'espace et se repérer dans le plan à l'aide d'une marche à suivre.

---

Point fort de cette activité : trouver une image cachée en résolvant un problème de pliage et exercer ainsi des habiletés de motricité fine.

---

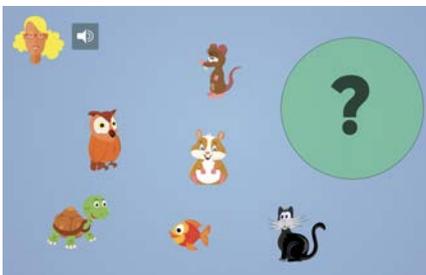
### Pliage



L'élève a devant lui-elle une marche à suivre, une fiche de pliage et une paire de ciseaux. Le pliage est effectué en suivant les indications de la marche à suivre.

L'image est dissimulée derrière différents traits. C'est à la suite du pliage que l'image se révèle.

### Question



*Quel animal apparaît à la fin de ton pliage ? Glisse le bon animal sur le point d'interrogation.*

Parmi la multitude d'animaux proposée, l'élève doit identifier la bonne solution pour la déplacer sur le point d'interrogation.

## Réponse



En effectuant le pliage, l'élève découvre un hibou.

## Points

6 étiquettes placées correctement : 10 points

1 à 5 étiquette-s placée-s correctement : 0 point

---

## **Commentaire pédagogique**

Grâce à cette activité, la curiosité de l'élève est titillée. Que se cache-t-il derrière tous les traits composant le pliage ? Il-elle est ainsi amené-e à résoudre une situation problème.

Si le pliage ne permet pas de découvrir une image réaliste, il-elle doit ajuster les essais et déduire de nouvelles informations. La vérification est immédiate en découvrant l'image symbolique.

La préparation des photocopies par l'enseignant-e est primordiale avant de débiter cette activité.



N° 7020

## Analyse pédagogique

# Pliage magique (3e-4e)



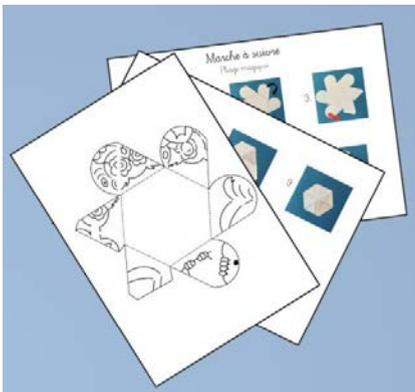
A 13 AC&M - Explorer diverses techniques plastiques et artisanales comme le pliage.  
MSN 11 - Explorer l'espace et se repérer dans le plan à l'aide d'une marche à suivre.  
MSN 18 - Explorer l'unité et la diversité du vivant.

---

Point fort de cette activité : trouver une image cachée en résolvant un problème de pliage et exercer ainsi des habiletés de motricité fine. Puis réfléchir et identifier les besoins alimentaires d'un animal.

---

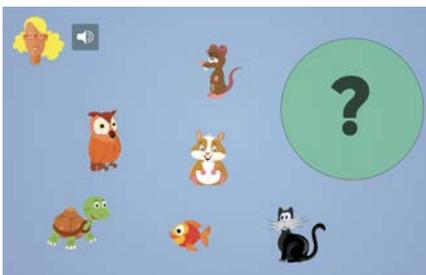
### Pliage



L'élève a devant lui-elle une marche à suivre, une fiche de pliage et une paire de ciseaux. Le pliage est effectué en suivant les indications de la marche à suivre.

L'image est dissimulée derrière différents traits. C'est à la suite du pliage que l'image se révèle.

### Question 1



Quel animal apparaît à la fin de ton pliage ? Glisse le bon animal sur le point d'interrogation.

Parmi la multitude d'animaux proposée, l'élève doit identifier la bonne solution pour la déplacer sur le point d'interrogation.

## Réponse



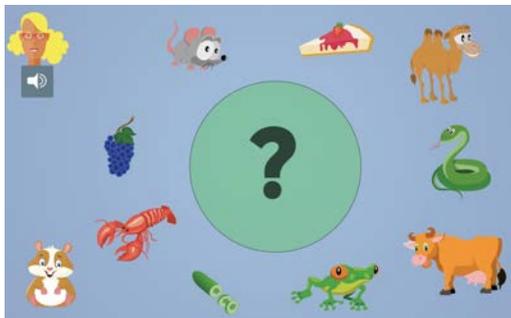
En effectuant le pliage, l'élève découvre un hibou.

## Points

6 étiquettes placées correctement : 5 points

1 à 5 étiquette-s placée-s correctement : 0 point

## **Question 2**



*Que mange l'animal que tu as découvert lors de ton pliage ? Glisse toutes les possibilités à l'endroit convenu.*

Parmi tous les éléments proposés sur la page, l'élève est amené-e à réfléchir et à faire des hypothèses sur le régime alimentaire du hibou.

## Réponses

La grenouille

Le hamster

Le serpent

La souris

## Points

10 étiquettes placées correctement : 5 points

6 à 9 étiquettes placées correctement : 2.5 points

1 à 5 étiquette-s placée-s correctement : 0 point

---

## Commentaire pédagogique

Grâce à cette activité, la curiosité de l'élève est titillée. Que se cache-t-il derrière tous les traits composant le pliage ? Il-elle est ainsi amené-e à résoudre une situation problème.

Si le pliage ne permet pas de découvrir une image réaliste, il-elle doit ajuster les essais et déduire de nouvelles informations. La vérification est immédiate en découvrant l'image symbolique.

De plus, des hypothèses doivent être faites sur la nourriture du hibou en observant les différentes propositions affichées.

Différents livres documentaires peuvent être mis à disposition des élèves pour résoudre la dernière question de l'activité. Il faut toutefois veiller à ne pas présenter uniquement des informations sur le hibou mais à diversifier les propositions.

La préparation des photocopies par l'enseignant-e est primordiale avant de débiter cette activité.



N° 7019

## Analyse pédagogique

# Méli-mélo (1re-2e)



L L1 13-14 -Comprendre et produire des textes oraux d'usage familial et scolaire en dégagant le sens global et les idées principales d'un texte et en organisant et en restituant logiquement des propos en plaçant correctement des mots pour donner une cohérence à la phrase.

L1 17- Observer le fonctionnement de la langue et s'appropriier des outils de base pour comprendre et produire des textes, en ayant une première sensibilisation à l'utilisation de la majuscule et du point.

---

Point fort de cette activité : Ecouter ou lire des mots puis les placer correctement afin de créer une phrase.

---

### Contenu:

Question 1:  
Le chien court vite.

Question 2:  
Un oiseau chante une douce mélodie.

Question 3:  
Sarah aime sortir quand il pleut.

Question 4:  
Pour son anniversaire, Julien a reçu un nounours.  
Une autre réponse est également acceptée:  
Pour un anniversaire, Julien a reçu son nounours.

Question 5:  
Après son goûter, Léo balaie les miettes tombées par terre.

Chaque phrase correcte rapporte 2 points.

Les élèves, en survolant avec la souris, entendent les mots écrits sur les différentes étiquettes. En s'aidant du dessin, ils font un choix parmi les mots proposés et les placent sur la ligne en respectant le sens de l'écriture.

Le premier mot contenant une majuscule et le dernier mot suivi d'un point sont déjà placés sur la ligne. De cette manière, les élèves auront plus de facilité à placer les mots restants.

L'acquisition du sens de l'écriture en sera également facilitée.

---

### **Commentaire pédagogique**

Grâce à cette activité, les élèves comprennent le sens d'un énoncé après avoir placé les mots correctement. La démarche est peu habituelle pour l'élève, souvent il lui est demandé le sens général d'un énoncé entendu ou lu.

Ils pourront faire un parallèle entre le mot écrit et sa signification instantanément et de manière autonome.



N° 7014

## Analyse pédagogique

# Méli-mélo (3e-4e)



L1 13-14 -Comprendre et produire des textes oraux d'usage familial et scolaire en dégagant le sens global et les idées principales d'un texte et en organisant et en restituant logiquement des propos en plaçant correctement des mots pour donner une cohérence à la phrase.

L1 17- Observer le fonctionnement de la langue et s'approprier des outils de base pour comprendre et produire des textes, en prenant en compte la majuscule et le point.

---

Point fort de cette activité : Ecouter ou lire des mots puis les placer correctement afin de créer une phrase.

---

### Contenu:

Question 1:  
Le chien court vite.

Question 2:  
Un oiseau chante une douce mélodie.

Question 3:  
Sarah aime sortir quand il pleut.

Question 4:  
Pour son anniversaire, Julien a reçu un nounours.  
Une autre réponse est également acceptée:  
Pour un anniversaire, Julien a reçu son nounours.

Question 5:  
Après son goûter, Léo balaie les miettes tombées par terre.

Chaque phrase correcte rapporte 2 points

Les élèves, en survolant avec la souris, entendent les mots écrits sur les différentes étiquettes. En s'aidant du dessin, ils font un choix parmi les mots proposés et les

placent sur la ligne en respectant le sens de l'écriture.

Il leur est rappelé que la phrase commence par une majuscule et se termine par un point.

---

### **Commentaire pédagogique**

Grâce à cette activité, les élèves comprennent le sens d'un énoncé après avoir placé les mots correctement. La démarche est peu habituelle pour l'élève, souvent il lui est demandé le sens général d'un énoncé entendu ou lu.

Pour les élèves ayant de bonnes notions de lecture, il est possible de couper le son et de lire les étiquettes sans l'aide auditive.

> Ne pas oublier de changer le numéro d'activité dans l'entête de la page 2 !



N° 7013

Analyse pédagogique

## La classe au musée

A 14 AV, FG 11 - Les élèves prennent part à un projet photographique collectif basé sur l'observation et la reproduction d'une peinture.

Point fort de cette activité : sous le couvert d'un défi ludique, l'enjeu de cette activité se trouve dans l'obligation de collaborer et dans la maîtrise de l'appareil photo.



La Ronde, d'[Elisabeth de Stoutz](#)

Les élèves observent la peinture. On les rend attentifs aux points suivants :

- Que fait la personne à genoux ?
- As-tu remarqué les chapeaux posés sur le sol ?
- Qu'est-ce qui accompagne les personnes à l'arrière ?
- Dans quelle direction sont tournés la majorité des regards ?
- Qu'est-ce qui permet de distinguer le personnage principal ?

Cette liste a pour but de sensibiliser les élèves aux nombreux détails du tableau. Ils doivent en tenir compte pour leur mise en scène photographique.

Les critères de correction sont les suivants :

- Une ronde formée (1 point) avec le bon nombre d'enfants (2 points).
- Trois éléments à l'arrière (1 point) + plus petit pour montrer qu'ils ne sont pas sur le même plan (2 points).
- Quelques objets à l'avant (1 point), en principe des chapeaux (2 points).
- Une personne agenouillée sur le côté (1 point) lace ses chaussures (2 points).
- La personne la plus grande de face dans la ronde (1 point) a les mains sur la tête (2 points).
- Géométrie de l'image globalement conforme au tableau (1 point).

---

### **Commentaire pédagogique**

En plus de faire une photo de qualité, le travail s'annonce particulièrement intéressant au niveau de la collaboration, des échanges et des discussions qui auront lieu. La mise en place de tous les éléments se fera avec l'aide de chacun.

La découverte d'une artiste suisse rend l'activité encore plus originale.



N° 7006

## Analyse pédagogique

# Entre deux langues (5e-6e)



L2 23, L27 - Les élèves comprennent des textes oraux brefs propres à des situations familières de communication en associant certaines expressions françaises et allemandes. Ils enrichissent également leur compréhension par l'établissement de liens avec des langues différentes dans le cadre des expressions idiomatiques en français et en allemand.

---

Point fort de cette activité : travailler les expressions idiomatiques en français et en allemand afin d'en découvrir certains liens.

---

### Découverte de quelques expressions françaises

Avant de répondre aux différentes questions, les élèves se familiarisent avec six expressions françaises.

#### Activité 1

Les élèves déplacent chaque expression française sous l'illustration correspondante. Six réponses correctes apportent 3 points. Trois réponses correctes apportent 1,5 point.

Corrigé de l'exercice :

Avoir un chat dans la gorge.	
Faire d'une pierre deux coups.	

Tomber dans les pommes.	
Mettre son grain de sel.	
Avoir un poil dans la main.	
Croiser les doigts.	

### Découverte de quelques expressions allemandes (2 pages)

Avant de répondre aux questions suivantes, les élèves se familiarisent avec six expressions allemandes en correspondance avec les expressions françaises observées auparavant.

#### Activité 2

Les élèves associent les différentes expressions allemandes avec les illustrations correspondantes. Six réponses correctes apportent 3 points. Trois réponses correctes apportent 1,5 point.

Corrigé de l'exercice :

Seinen Senf dazugeben.	
Zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen.	
Aus den Latschen kippen.	

Einen Frosch im Halse haben.	
Auf den Bärehaut liegen.	
Die Daumen drücken.	

### Activité 3

Les élèves déplacent chaque expression sous l'illustration correspondante. Quatre réponses correctes apportent 2 points. Deux réponses correctes apportent 1 point.

Corrigé de l'exercice :

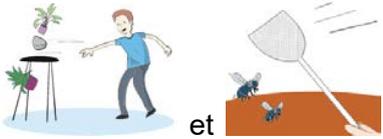
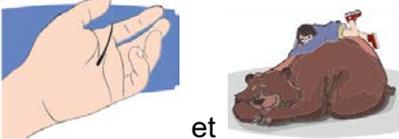
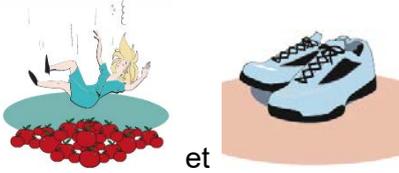
Aus den Latschen kippen.	
Croiser les doigts.	
Faire d'une pierre deux coups.	
Die Daumen drücken.	

### Activité 4

Les élèves glissent les illustrations dans la case correspondante. Dans cet exercice, il s'agit de retrouver les deux illustrations correspondantes à la courte définition donnée pour une expression.

Huit réponses correctes apportent 4 points. Deux réponses correctes apportent 2 points.

Corrigé de l'exercice :

Atteindre deux objectifs en même temps.	 et
Être paresseux.	 et
S'évanouir.	 et
Donner son avis sans que personne l'ait demandé.	 et

### Activité 5

Les élèves découvrent d'autres expressions idiomatiques. Ils doivent trouver la bonne définition pour chaque expression proposée.

Une recherche dans des documents de référence ainsi que sur internet est nécessaire afin de trouver les bonnes réponses.

Quatre réponses correctes apportent 2 points.

Corrigé de l'exercice :

**Se faire rouler dans la farine.**

*Se faire tromper, duper.*

**Avoir le cœur sur la main.**

*Être généreux.*

**Grillen fangen.**

*Avoir le cafard.*

**Nicht mehr weiterraten.**

*Donner sa langue au chat.*

---

### Commentaire pédagogique

Cette activité permet d'entraîner la compréhension langagière en établissant des liens entre le français et l'allemand. Les expressions idiomatiques sont un support de travail concret car elles font partie de notre culture langagière, que ce soit en français ou en allemand.

Il s'agit d'un travail de compréhension orale, de mémorisation langagière ainsi que de recherche aboutissant à une découverte des liens entre les deux langues proposées.



N° 7025

## Analyse pédagogique

# Entre deux langues (7e-8e)



L2 23, L27 - Les élèves comprennent des textes oraux brefs propres à des situations familières de communication en associant certaines expressions françaises et allemandes. Ils enrichissent également leur compréhension par l'établissement de liens avec des langues différentes dans le cadre des expressions idiomatiques en français et en allemand.

Point fort de cette activité : travailler les expressions idiomatiques en français et en allemand afin d'en découvrir certains liens.

### Découverte de quelques expressions françaises

Avant de répondre aux différentes questions, les élèves se familiarisent avec six expressions françaises.

#### Activité 1

Les élèves déplacent chaque expression française sous l'illustration correspondante. Six réponses correctes apportent 3 points. Trois réponses correctes apportent 1,5 point.

Corrigé de l'exercice :

Avoir un chat dans la gorge.	
Faire d'une pierre deux coups.	
Tomber dans les pommes.	

Mettre son grain de sel.	
Avoir un poil dans la main.	
Croiser les doigts.	

### Découverte de quelques expressions allemandes

Avant de répondre aux questions suivantes, les élèves se familiarisent avec six expressions allemandes en correspondance avec les expressions françaises observées auparavant.

#### Activité 2

Les élèves associent les différentes expressions allemandes avec les illustrations correspondantes. Six réponses correctes apportent 3 points. Trois réponses correctes apportent 1,5 point.

Corrigé de l'exercice :

Seinen Senf dazugeben.	
Zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen.	
Aus den Latschen kippen.	
Einen Frosch im Halse haben.	

Auf den Bärenhaut liegen.	
Die Daumen drücken.	

### Activité 3

Les élèves déplacent chaque expression sous l'illustration correspondante. Quatre réponses correctes apportent 2 points. Deux réponses correctes apportent 1 point.

Corrigé de l'exercice :

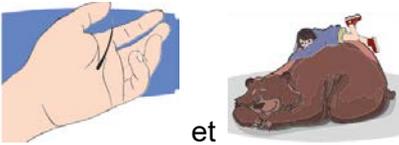
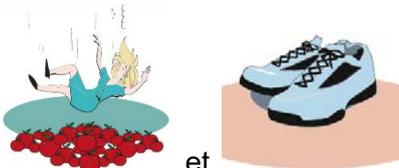
Aus den Latschen kippen.	
Croiser les doigts.	
Faire d'une pierre deux coups.	
Die Daumen drücken.	

### Activité 4

Les élèves glissent les illustrations dans la case correspondante. Dans cet exercice, il s'agit de retrouver les deux illustrations correspondantes à la courte définition donnée pour une expression.

Huit réponses correctes apportent 4 points. Deux réponses correctes apportent 2 points.

Corrigé de l'exercice :

Atteindre deux objectifs en même temps.	 et
Être paresseux.	 et
S'évanouir.	 et
Donner son avis sans que personne l'ait demandé.	 et

### Activité 5

Les élèves découvrent d'autres expressions idiomatiques. Ils doivent trouver la bonne définition pour chaque expression proposée. Une recherche dans des documents de référence ainsi que sur internet est nécessaire afin de trouver les bonnes réponses. Quatre réponses correctes apportent 2 points.

Corrigé de l'exercice :

**Se faire rouler dans la farine.**

*Se faire tromper, duper.*

**Avoir le cœur sur la main.**

*Être généreux.*

**Grillen fangen.**

*Avoir le cafard.*

**Nicht mehr weiterraten.**

*Donner sa langue au chat.*

---

### Commentaire pédagogique

Cette activité permet d'entraîner la compréhension langagière en établissant des liens entre le français et l'allemand. Les expressions idiomatiques sont un support de travail concret car elles font partie de notre culture langagière, que ce soit en français ou en allemand.

Il s'agit d'un travail de compréhension orale, de mémorisation langagière ainsi que de recherche aboutissant à une découverte des liens entre les deux langues proposées.



N° 7007

## Analyse pédagogique

# Bruits dans la prairie

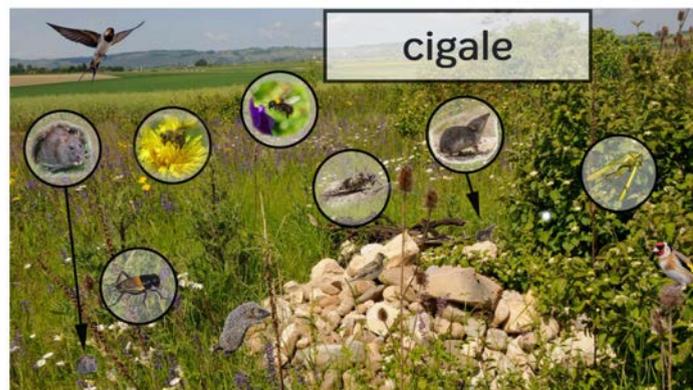


MSN 28 - Les élèves identifient quelques êtres vivants. Ils récoltent des données complémentaires dans différents médias (autres élèves, Internet,...)

Point fort de cette activité : en identifiant quelques êtres vivants qui produisent des sons dans un milieu sauvage, les élèves mettent en évidence la biodiversité.

### Introduction et découverte.

Dans les deux premières pages, les élèves découvrent des animaux qui mènent leur vie dans la prairie sauvage. Ils apprennent à identifier les bruits qu'ils produisent.



Questions partie 1 (3 pts) : Glisse chaque son sur l'animal qui le produit.



**Questions partie 2 (3 pts) :** Glisse au centre de l'image les étiquettes dont les sons pourraient être entendus dans une prairie sauvage.



**Questions partie 3 (2 pts)**

Comment se nomme le son produit par ces animaux ? (abeille et hirondelle)  
 Coche les deux bonnes réponses pour chaque animal.

**Questions partie 4 (2 pts)**

Comment la cigale fait-elle son bruit ?  
 Quelle est la particularité de l'alouette ?

**Questions partie 5 (2 pts)**

Ci-dessous, des couples d'animaux produisent chacun leur bruit. Qui sont-ils ?

**Corrigés (12 pts au total)**

**Questions partie 1**

	<p>11 étiquettes bien placées : 3 pts</p> <p>6 à 9 étiquettes bien placées : 1 pt</p> <p>0 à 5 étiquettes bien placées : 0 pt</p>
--	---

**Questions partie 2**

<p>Les sons 1, 2, 4, 5, 6, 8 sont à placer au centre de l'image et les sons 3 et 7 ne sont pas déplacés (chant du coq et grenouille).</p>	<p>8 étiquettes bien placées : 3pts</p> <p>6 et 7 étiquettes bien placées : 1 pt</p> <p>0 à 5 étiquettes bien placées : 0 pt</p>
---	--

### Questions partie 3

Coche les deux bonnes réponses pour chaque animal.

Réponses correctes pour obtenir 2 pts, 0,5 pt par bonne réponse.

L'abeille vrombit.	L'hirondelle tridule.
L'abeille bourdonne.	L'hirondelle gazouille.

### Questions partie 4

Comment la cigale fait-elle son bruit ?

Quelle est la particularité de l'alouette ?

Réponses correctes pour obtenir 2 pts, 1 pt par bonne réponse.

Elle produit son bruit grâce à des cymbales, situées dans son abdomen.	Cet oiseau possède l'un des répertoires les plus riches du monde des oiseaux.
--	---

### Questions partie 5

Des couples d'animaux produisent chacun leur bruit. Qui sont-ils ?

Attention, il faut vérifier l'orthographe des mots avant de valider.

Réponses correctes pour obtenir 2 pts, 1 pt par bonne réponse.

hirondelle et grillon ou grillon et hirondelle	bourdon et hérisson ou hérisson et bourdon
--	--

---

### Commentaire pédagogique

Cette activité comporte deux pages d'apprentissage et cinq pages d'exercices et questions.

Dans la première partie, les élèves partent à la découverte du monde vivant au travers d'une activité d'apprentissage. Les élèves découvrent et apprennent à lier la morphologie d'animaux avec leur bruit et leur nom.

Les élèves font preuve d'endurance notamment dans l'écoute des chants d'oiseaux.

Pour réaliser les deux exercices de glisser-déposer et la page *Question partie 5*, les élèves peuvent faire des aller-retours vers la page d'apprentissage pour vérifier leurs choix au fur et à mesure.

Pour réaliser les pages *Questions parties 3 et 4*, une recherche internet, dans des médias, dictionnaire et autres encyclopédies est judicieuse pour valider correctement certaines réponses ou pour confirmer les décisions prises suite aux discussions qui pourraient avoir lieu en groupe.



N° 7016

## Analyse pédagogique

# Connec... Tic, quel fouillis !



FG 21 - Les élèves utilisent de façon autonome et pertinente des appareils audiovisuels (appareil d'enregistrement, caméra, appareil de photo numérique,...) et leurs périphériques (imprimante, scanner, clé USB,...).

Point fort de cette activité : Les élèves sont initiés à la connectique électrique et électronique par des activités d'observation et de lecture d'un tableau d'informations. Ils apprennent à reconnaître et à identifier les fiches et prises ainsi que quelques symboles pour connecter les périphériques d'entrée (clavier, microphone, ou caméra) et de sortie (imprimante, projecteur, ...).

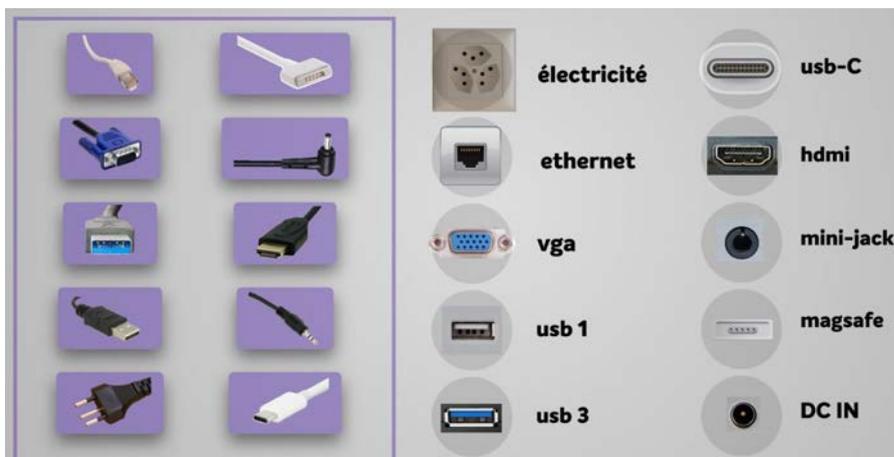
### Introduction

Au fil du temps, les concepteurs de matériel informatique ont inventé différents connecteurs pour brancher les appareils au réseau électrique ou les connecter entre eux pour échanger des données informatiques.

Des câbles se retrouvent parfois bien mélangés dans un tiroir et c'est le fouillis. On ne s'y retrouve plus.

Quelles prises et fiches vont bien ensemble pour brancher son appareil ?

**Fiches et prises (4 pts) :** Associer par glisser - déposer les fiches (mâles) aux prises (femelles) correspondantes.



**Symboles (4 pts) :** Cocher le ou les bons signaux qui correspondent à chaque symbole.

 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> signal audio</li> <li><input type="checkbox"/> signal vidéo</li> <li><input type="checkbox"/> alimentation électrique</li> <li><input type="checkbox"/> flux de données</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> signal audio</li> <li><input type="checkbox"/> signal vidéo</li> <li><input type="checkbox"/> alimentation électrique</li> <li><input type="checkbox"/> flux de données</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> signal audio</li> <li><input type="checkbox"/> signal vidéo</li> <li><input type="checkbox"/> alimentation électrique</li> <li><input type="checkbox"/> flux de données</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> signal audio</li> <li><input type="checkbox"/> signal vidéo</li> <li><input type="checkbox"/> alimentation électrique</li> <li><input type="checkbox"/> flux de données</li> </ul>
 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> signal audio</li> <li><input type="checkbox"/> signal vidéo</li> <li><input type="checkbox"/> alimentation électrique</li> <li><input type="checkbox"/> flux de données</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> signal audio</li> <li><input type="checkbox"/> signal vidéo</li> <li><input type="checkbox"/> alimentation électrique</li> <li><input type="checkbox"/> flux de données</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> signal audio</li> <li><input type="checkbox"/> signal vidéo</li> <li><input type="checkbox"/> alimentation électrique</li> <li><input type="checkbox"/> flux de données</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> signal audio</li> <li><input type="checkbox"/> signal vidéo</li> <li><input type="checkbox"/> alimentation électrique</li> <li><input type="checkbox"/> flux de données</li> </ul>

**Quelles fiches ? (4 pts) :** Associer par glisser - déposer les fiches utiles aux prises correspondantes et recycler les fiches inutiles.





**Corrigés (12 pts au total)**

**Fiches et prises**

					10 étiquettes bien placées : 4 pts
					8 et 9 étiquettes bien placées : 2 pt
					0 à 7 étiquettes bien placées : 0 pt

**Symboles**

				0.5 pt par symbole correctement coché
<input checked="" type="checkbox"/> signal audio <input type="checkbox"/> signal vidéo <input type="checkbox"/> alimentation électrique <input type="checkbox"/> flux de données	<input type="checkbox"/> signal audio <input checked="" type="checkbox"/> signal vidéo <input type="checkbox"/> alimentation électrique <input type="checkbox"/> flux de données	<input checked="" type="checkbox"/> signal audio <input checked="" type="checkbox"/> signal vidéo <input checked="" type="checkbox"/> alimentation électrique <input checked="" type="checkbox"/> flux de données	<input checked="" type="checkbox"/> signal audio <input type="checkbox"/> signal vidéo <input type="checkbox"/> alimentation électrique <input type="checkbox"/> flux de données	
				
<input type="checkbox"/> signal audio <input type="checkbox"/> signal vidéo <input checked="" type="checkbox"/> alimentation électrique <input type="checkbox"/> flux de données	<input checked="" type="checkbox"/> signal audio <input type="checkbox"/> signal vidéo <input type="checkbox"/> alimentation électrique <input type="checkbox"/> flux de données	<input type="checkbox"/> signal audio <input type="checkbox"/> signal vidéo <input checked="" type="checkbox"/> alimentation électrique <input checked="" type="checkbox"/> flux de données	<input checked="" type="checkbox"/> signal audio <input checked="" type="checkbox"/> signal vidéo <input type="checkbox"/> alimentation électrique <input type="checkbox"/> flux de données	

## Quelles fiches ?

	<p>12 étiquettes bien placées : 4 pts</p> <p>8 à 11 étiquettes bien placées : 2 pt</p> <p>0 à 7 étiquettes bien placées : 0 pt</p>
---	--

---

### Commentaire pédagogique

Les élèves sont plongés dans leurs connaissances de la connectique au travers d'une activité qui comporte une page introductive et trois pages d'exercices et questions.

Dans le premier exercice, ils observent correctement les formes des prises et fiches pour les assembler correctement. Ils s'imprègnent du vocabulaire informatique.

Dans le deuxième exercice, ils réalisent que tous les câbles avec leur fiche et prise identifiés par un symbole ne transportent pas les mêmes signaux. Pour répondre correctement, ils peuvent consulter les informations d'un tableau de correspondance mis à disposition.

Dans le troisième exercice, les élèves sont sensibilisés à l'évolution de la connectique et doivent faire des choix sur l'utilisation de câbles. Certains ne sont plus utiles pour les ordinateurs présentés.



N° 7017

## Analyse pédagogique

### Pixel art (5e-6e)



MSN 23, MSN 25 - Les élèves imaginent et utilisent des représentations visuelles pour encoder et décoder des données. Ils trient et organisent des données afin de décrire certaines situations.

---

Point fort de cette activité : travailler sur l'image matricielle pour en comprendre sa construction (système binaire, définition d'une image, ...).

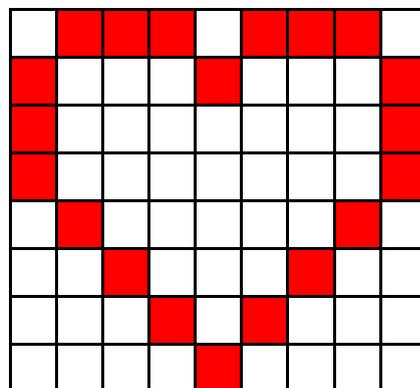
---

#### Question 1

Les élèves complètent la grille tout en respectant le code donné. La réponse correcte (déterminant et nom / orthographe correcte) rapporte 2 points. Une réponse en partie correcte (faute(s) d'orthographe ou absence de déterminant) rapporte 1 point.

Corrigé :

011101110 100010001 100000001 100000001 010000010 001000100 000101000 000010000



Qu'est-ce qui est représenté sur cette image ? **un coeur (le coeur est au aussi accepté)**

### Question 2

Les élèves convertissent l'image matricielle en respectant le code donné. Chaque ligne correcte rapporte 1 point. Un total de 3 points est donné à cette question.

Corrigé :

	Codage
a	<b>bnnnnnbb</b>
b	<b>bnbbbbbn</b>
c	<b>nbbbbbbn</b>

### Question 3

Les élèves convertissent l'image matricielle en respectant le code donné. Chaque ligne correcte rapporte 1 point. Un total de 3 points est donné à cette question.

Corrigé :

	Codage
d	<b>1n1b2n1b2n1b1n</b>
e	<b>1n7b1n</b>
f	<b>1n2b3n2b1n</b>

### Question 4

Après avoir compris ce qu'est la définition d'une image, les élèves sélectionnent la meilleure définition proposée pour une image. Ils doivent ensuite calculer le nombre de pixels trouvés dans cette définition d'image matricielle. La réponse correcte rapporte 2 points.

Corrigé :

**Choix 2**      **1920 x 1080 pixels**

Calcul à effectuer :  $1920 \times 1080 = 2'073'600$  pixels

---

### Commentaire pédagogique

Cette activité est axée sur l'encodage et le décodage de données afin de transmettre des informations. Elle permet également de découvrir et d'utiliser un système binaire pour représenter et décomposer une image matricielle.

Les élèves découvrent le fonctionnement de base concernant les images matricielles en informatique.



N° 7022

## Analyse pédagogique

# Pixel art (7e-8e)



MSN 23, MSN 25 - Les élèves imaginent et utilisent des représentations visuelles pour encoder et décoder des données. Ils trient et organisent des données afin de décrire certaines situations.

Point fort de cette activité : travailler sur l'image matricielle pour en comprendre sa construction (système binaire, définition d'une image, compression de données, ...).

### Question 1

Les élèves dessinent une grille sur une feuille à carreaux et encodent le message binaire selon la consigne donnée. Chaque réponse correcte rapporte 2 points. Pour la réponse à la figure, la réponse correcte (déterminant et nom / orthographe correcte) rapporte 2 points. Une réponse en partie correcte (faute(s) d'orthographe ou absence de déterminant) rapporte 1 point.

Corrigé :

Combien de lignes et de colonnes sont nécessaires ? **14 lignes et 19 colonnes**  
Quelle figure est représentée ? **un panda (le panda est aussi accepté)**

### Question 2

Les élèves découvrent l'encodage des images matricielles en couleur. Ils effectuent divers exercices en lien. Chaque réponse correcte rapporte 1 point.

Corrigé :

De combien de pixels est composée l'image ci-dessus ?

**342 pixels**

Méthode n°2, codage :

- ligne 5 : **7-6-0-1-3-1-4-3-5-1-0-1-7-6**
- ligne 6 : **7-6-0-1-4-3-5-2-0-1-7-6**
- ligne 7 : **0-6-4-3-5-3-6-1-0-6**
- ligne 8 : **0-1-3-4-4-2-0-1-5-3-0-1-6-2-1-3-2-1-0-1**

7	7	7	7	7	7	7	7	0	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
7	7	7	7	7	7	7	7	0	3	0	7	7	7	7	7	7	7	7
7	7	7	7	7	7	7	0	3	3	0	0	7	7	7	7	7	7	7
7	7	7	7	7	7	7	0	3	4	4	0	7	7	7	7	7	7	7
7	7	7	7	7	7	7	0	3	4	4	5	0	7	7	7	7	7	7
7	7	7	7	7	7	7	0	4	4	4	5	0	7	7	7	7	7	7
0	0	0	0	0	0	4	4	4	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0
0	3	3	3	4	4	0	5	5	5	0	3	1	1	1	2	0	0	0
7	0	3	4	4	4	0	5	5	0	0	1	1	1	2	0	7	7	7
7	7	0	4	4	4	5	0	5	6	0	0	1	1	1	2	0	7	7
7	7	0	4	5	5	5	6	6	0	1	1	1	2	0	7	7	7	7
7	7	7	0	5	5	6	6	6	0	1	1	1	2	0	7	7	7	7
7	7	7	0	5	6	6	6	1	1	1	2	2	0	7	7	7	7	7
7	7	7	0	5	6	6	6	1	1	1	2	2	0	7	7	7	7	7
7	7	7	0	6	6	6	1	0	0	0	2	3	0	7	7	7	7	7
7	7	0	6	6	6	0	0	7	7	7	0	0	3	4	0	7	7	7
7	7	0	6	6	0	7	7	7	7	7	7	0	4	4	0	7	7	7
7	7	0	0	0	7	7	7	7	7	7	7	0	0	0	7	7	7	7

### Question 3

Les élèves trouvent la définition d'écran de l'ordinateur proposée dans le document. La réponse correcte rapporte 1 point.

Corrigé :

Réponse : **1920x1080 pixels**

## Spécification techniques

### Système d'exploitation

Système d'exploitation	Windows
Version Windows	Windows 10 Pro
Multilingue	Oui
Langue	Allemand, Français, Italien, Anglais
Architecture du système d'exploitation	64 bit

### Propriétés de la carte graphique

Famille de cartes graphiques	Graphiques Intel UHD
Modèle de carte graphique	Intel <a href="#">UHD</a> Graphics

### Propriétés de l'écran

Résolution de l'image	Full HD
<b>Résolution de l'image</b>	<b>1920 x 1080</b>
Format d'image	16:9
Fonctions d'affichage	Écran tactile
Taille de l'écran	13.30 "
Surface de l'écran	brillante
Technologie d'écran	IPS

### Aperçu de la mémoire de données

Type de support de données	SSD
Capacité totale	512 Go
Capacité SSD	512 Go

---

### Commentaire pédagogique

Cette activité est axée sur la science informatique. Elle permet aux élèves de comprendre comment les données sont encodées et décodées afin de transmettre de l'information.

Les élèves découvrent comment les images matricielles sont conçues, par quel moyen l'image peut être en couleur ainsi que l'utilité de la compression des données en informatique quand le nombre de pixels augmente.



N° 7008

## Analyse pédagogique

# Haut les masques



A 21, FG 21 - Les élèves explorent les principaux éléments qui composent une image (cadrage, couleur, lumière, ...) tout en représentant une idée à partir de consignes données.

Point fort de cette activité : travailler ensemble sur une mise en scène mêlant activités créatrices et photographiques à travers une production.

### Contenu du défi

Photographier une mise en scène préparée avec des masques en papier découpés, perforés et décorés par les élèves. Un modèle de masque est fourni et disponible dans le tiroir à document.

Conditions	Points
Chaque masque doit être décoré afin d'évoquer le bal masqué ou un cortège de Carnaval (avec des collages d'éléments extravagants par exemple).	<b>2 points</b>
A l'arrière-plan, se trouve le tableau de classe qui lui aussi doit être illustré.	<b>1 point</b>
Au premier plan, deux élèves au moins apparaissent sur la photo en plan serré avec leur masque bien décoré.	<b>1 point</b>
Une pluie de confettis ou de petits morceaux de papier doit apparaître sur la photo.	<b>1 point</b>
La photo doit être cadrée pour ne laisser apparaître que le tableau et les élèves.	<b>2 points</b>
Photographiez une mise en scène que vous aurez préparée avec des masques en papier. - transfert de la photographie : 1 point - mise en scène globale et respect des consignes : 1 point - originalité : 1 point	<b>3 points</b>

### Commentaire pédagogique

L'intérêt de cette activité est multiple. Les élèves collaborent, inventent et conçoivent des créations artistiques selon les consignes données et se mettent en scène afin de réaliser une photographie. Cette activité interdisciplinaire peut s'organiser en classe. Cette activité n'est pas disponible sur éduclasse. Elle a été conçue uniquement pour le cyberdéfi.



N° 7009

## Analyse pédagogique

# Les catastrophes naturelles



SHS 31 - Les élèves identifient les incidences des actions humaines sur l'environnement et localisent des phénomènes catastrophiques.

FG 37 - Analyse des interdépendances sociales, économiques, environnementales et politiques ayant un enjeu mondial (changements climatiques,...)

Point fort de cette activité : Prendre conscience de la gravité des changements climatiques par le prisme d'un article de magazine et d'une vidéo.

### Première partie

Les élèves commencent par se documenter en lisant un article du magazine *L'actu* fourni dans le tiroir à document de l'activité.

L'élève coche les critères qui doivent être remplis pour identifier une catastrophe naturelle (1 point si tout est juste, 0,5 point pour deux ou trois réponses correctes).

Éléments corrects :

- ✓ Un événement naturel qui peut engendrer une assistance internationale.
- ✓ Un événement naturel qui engendre un bilan de plus de 100 personnes touchées.
- ✓ Un événement naturel qui engendre un bilan de plus de 10 morts.

Éléments incorrects :

Un événement qui détruit toute une ville.

*L'article fait encore mention d'une déclaration de l'état d'urgence (période après une catastrophe où la police a davantage de pouvoir pour organiser les secours).*

Entre 1980 et 1999 il y a eu une augmentation de 29% des personnes touchées par les catastrophes naturelles alors que le pourcentage de personnes décédées n'a lui augmenté que de 3%. Pourquoi ?

(1 point si tout juste, 0,5 point pour deux réponses correctes)

Élément correct :

- ✓ Les prévisions météorologiques et les alertes sont meilleures.



Éléments incorrects :

- Il y a eu des catastrophes de moins grande ampleur.
- Les inondations font moins de morts que les tremblements de terre.
- Les pays touchés comme la Chine ou les États-Unis ne communiquent pas de manière très transparente.

Quelles sont les quatre causes avancées par l'ONU pour expliquer l'augmentation des catastrophes naturelles ?

(1 point si tout juste et 0,5 point pour quatre réponses correctes)

Éléments corrects :

- ✓ Réchauffement climatique
- ✓ Urbanisation
- ✓ Déforestation
- ✓ Construction dans les zones à risque

Éléments incorrects :

- Augmentation de la population
- Augmentation de vols de plaisance
- Augmentation du CO2

De quels continents proviennent les cinq pays les plus touchés par les catastrophes naturelles ? (1 point si tout est juste et 0,5 point si trois réponses sont correctes)

Éléments corrects :

- ✓ Asie
- ✓ Amérique

Éléments incorrects :

- Océanie
- Europe
- Afrique

**577**  
catastrophes  
naturelles ont  
eu lieu en Chine  
entre 2000 et 2019,  
467 aux États-Unis,  
321 en Inde, 304 aux  
Philippines et 278  
en Indonésie, selon  
le rapport de l'ONU.  
Ce sont les cinq pays  
les plus touchés.

## Deuxième partie

Les élèves visionnent une vidéo et répondent aux questions.

Parmi les pays suivants, lequel est celui que tu vois sur la vidéo pour le phénomène B ? (0,5 point)

- ✓ France (*indice : il faut également s'appuyer sur la troisième partie du défi pour exclure un certain nombre de pays*).

Parmi les pays suivants, lequel est celui que tu vois sur la vidéo pour le phénomène D ? (0,5 point)

- ✓ Chili (*indice : on peut observer un panneau écrit en espagnol*)

Dans quelle ville se trouve le célèbre pont observé dans la vidéo du phénomène C ? (0,5 point)

- ✓ San Francisco

Quel est le nom du phénomène A ? (0,5 point)

- ✓ Typhon (*pour le phénomène A : Ce pourrait être un typhon ou un ouragan, mais en observant la partie 3 et le document sur les cyclones et les typhons, l'élève doit être capable de voir qu'on est en Asie donc que c'est un typhon*).

En t'appuyant sur la vidéo, quels phénomènes pourraient avoir lieu dans un climat méditerranéen ?

(1 point si tout juste, 0,5 point pour deux réponses correctes)

Éléments corrects :

- ✓ Phénomène B
- ✓ Phénomène C
- ✓ Phénomène D

Éléments incorrects :

Phénomène A

Quels phénomènes ont un lien avec le réchauffement climatique ?

(1 point si tout juste, 0,5 point pour trois réponses correctes)

Éléments corrects :

- ✓ Incendies
- ✓ Sécheresse
- ✓ Tempêtes tropicales
- ✓ Inondations

Éléments incorrects :

Tsunami  
Tremblements de terre

Parmi les quatre phénomènes présentés dans la vidéo, lesquels pourraient avoir lieu en Suisse ?

(1 point)

Éléments corrects :

- ✓ Phénomène B
- ✓ Phénomène C
- ✓ Phénomène D

Éléments incorrects :

Phénomène A

### Troisième partie

1 - USA, Amérique du Nord

2 - Japon, Asie

3 - France, Europe

4 - Chili, Amérique du Sud

(0,5 pt par réponse correcte)

---

## Commentaire pédagogique

Cette activité complète le premier chapitre du moyens d'enseignement romand  
Géographie – cycle 3 : [Thème 10a. Le changement climatique : les risques liés aux phénomènes atmosphériques](#)

La lecture du texte doit prendre environ 5' et la vidéo dure 1'30.

Remplir le questionnaire prend environ 10-15'.



N° 7010

## Analyse pédagogique

# Le Petit Chaperon rouge



FG 31, L1 33, L1 34 - Les élèves identifient les intentions parodiques des auteurs de différentes versions revisitées du célèbre conte. Les rôles sont ensuite inversés et les élèves produisent un enregistrement audio respectant des contraintes de contenus, d'intonation, de rythme, etc.

---

Point fort de cette activité : travailler sur un matériel multimédia ludique à la découverte des codes propres au conte et à la parodie.

---

### 1. Publicité Chanel n°5 (source [www.inside.chanel.com](http://www.inside.chanel.com))

Parmi les qualificatifs suivants, lequel convient le mieux pour décrire à la fois le chaperon du conte original de Charles Perrault et celui de la publicité ?

- adulte, naïve, moderne, courageuse, jolie, peureuse, honnête, riche, intelligente, sérieuse, timide -

Le qualificatif qui convient le mieux au chaperon du conte original de Charles Perrault et de la publicité est **jolie** (1 point). En effet, la première phrase du conte original de 1697 dit : «Il était une fois une petite fille de village, la plus jolie qu'on eût su voir : sa mère en était folle, et sa grand-mère plus folle encore».

Le mot **courageuse** rapporte 0,5 point, la fille de la publicité ne faisant pas vraiment preuve de courage. On ne sent le danger à aucun moment du clip. Seule la présence du loup permet de justifier en partie cette réponse.

A propos du traitement de la couleur bleue dans la publicité (1 point si tout est juste, 0,5 point avec une erreur).

- ✓ Le bleu est une couleur froide qui accentue le sentiment de danger et d'inconfort.
- ✓ Le bleu renforce le côté futuriste du lieu et va très bien avec l'univers du loup et de la nuit.

Les éléments incorrects sont les suivants :

Le bleu renforce le côté positif du parfum.

Le bleu symbolise l'amour, la passion, l'érotisme.

Le bleu correspond à la grande vitalité du personnage.

## 2. Court-métrage de Markus Häfliger (source [www.markushaefliger.ch](http://www.markushaefliger.ch))

Quel qualificatif convient le mieux pour décrire à la fois le chaperon du conte original et celui du court-métrage ?

- adulte, naïve, moderne, jeune, peureuse, riche, honnête, timide, séductrice -

Le qualificatif qui convient au chaperon du conte et du court-métrage est **jeune** (1 point). Le chaperon n'apparaît qu'une poignée de secondes à l'image et il est donc difficile de trouver un autre qualificatif qui fonctionne.

Quand un-e auteur s'approprie une histoire originale et la détourne d'une façon burlesque ou humoristique, on appelle ça une parodie de conte (0,5 point).

Proche du conte, un autre type de récit est écrit en vers et met en scène des animaux qui parlent pour donner une leçon de vie. Un tel récit s'appelle une fable (0,5 point).

### Les étapes du récit

Le conte, revisité sous la forme d'un storyboard, de pistes audio tirées du court-métrage de Markus Häfliger et de textes tirés de la parodie *Lady Red*, est décliné en cinq étapes. L'élève ordonne les vignettes dans l'ordre du récit.

Si tout est placé correctement, l'élève marque 4 points. Il faut 6 étiquettes justes pour obtenir 3 points, 4 pour 2 points et 2 pour 1 point.

La bande-son du court-métrage	Le storyboard du conte original	<i>Lady Red</i> , le conte revisité façon western	
		Un jour, elle se rendit en ville pour aller trouver sa grand-mère, tenancière du bar le Perroquet Jaune, car elle savait que celle-ci avait besoin d'une bouteille de whisky et de cacahuètes.	<b>Situation initiale</b>
		Sur sa route, elle rencontra le célèbre Wolf-Boy pas net, méchant et soûl qui lui demanda où elle se rendait.	<b>Élément modificateur</b>
		Les portes du bar claquèrent et apparut le très beau et courageux John, le shérif de Death City.	<b>Péripéties</b>
		- N'aurais-tu pas un peu maigri ? - J'ai fait un régime mon chou.	<b>Élément rééquilibrant</b>
		John s'écroule et gémit tandis que Wolf-Boy s'effondre. Pas très «fut-fut» les gars ...	<b>Situation finale</b>

## Enregistrement radiophonique

Régulièrement, les journalistes de la radio interrompent leur programme pour annoncer une nouvelle sensationnelle ou urgente. Dans cet exercice, l'élève enregistre une intervention radio de ce type en respectant certains éléments.

Contexte : Il semblerait qu'un événement presque hollywoodien se soit déroulé dans la forêt de la localité : une jeune fille habillée de rouge aurait été attaquée et sauvée d'extrême justesse par un chasseur de la région.

- Enregistrement de maximum 30 secondes (-1 point en cas de dépassement).
  - On ne doit jamais entendre le mot chaperon (1 point).
  - Obligation de mentionner le loup, la jeune fille et le chasseur. Il faut expliquer que l'action s'est déroulée dans une cabane en forêt (1 point).
  - Les mots suivants doivent faire partie du texte : violence / coup de feu / rouge (1 point).
  - Il faut y mettre du ton, on doit entendre un-e vrai-e journaliste radiophonique (1 point).
  - Les auditeurs et auditrices doivent en avoir des frissons ! (1 point)
- 

## Commentaire pédagogique

Cette activité mêle la compréhension orale du français, les notions de conte et de parodie (que l'enseignant-e pourra introduire en classe) et la possibilité de travailler en autonomie sur l'ordinateur. La durée des courts-métrages permet de voir et revoir sans problème certaines scènes problématiques ou à décrypter.

Les élèves aiment en général travailler sur un matériel multimédia et montreront sans doute une grande motivation à tenter un enregistrement audio. Selon les envies, ces enregistrements pourront être valorisés à l'échelle de la classe ou même de l'école. Dans ce dernier cas, et particulièrement en cas de diffusion publique, il est bien sûr raisonnable de demander l'accord explicite des élèves et des parents.

Au niveau du matériel, afin de bien s'isoler du reste de la classe, il est idéal de travailler avec des micro-casques (pour l'écoute et l'enregistrement). Évidemment, il est possible d'utiliser tout autre matériel de visionnement et d'enregistrement à la disposition de l'école.

Des exemples d'enregistrements audio produits par les élèves durant le concours sont disponibles au bas de la page correspondante sur éduclasse (accès enseignant-e uniquement).



N° 7011

## Analyse pédagogique

# Julius l'escargot



MSN 31, MSN 35 - Les élèves sélectionnent dans la donnée les éléments nécessaires à la résolution du problème, utilisent des outils appropriés pour construire un modèle de la figure décrite et élaborent des chemins déductifs basés sur la figure.

Point fort de cette activité : travailler sur un problème mathématique ouvert en suivant obligatoirement les étapes incontournables de la résolution.

### Le problème : Coquille

Julius, un escargot rouge et brun, chemine tranquillement sur la grande aiguille de la grosse horloge du village de Tournenrond à vitesse constante. Partant de l'extrémité de la grande aiguille, il met une heure pour parcourir la longueur totale de cette aiguille, qui est de 90 cm, afin de se retrouver au centre de l'horloge.

Dessine le cadran de l'horloge à l'échelle 1:10 et inscris-y la trajectoire de l'escargot.

### Partie 1

L'élève coche tous les éléments indispensables pour pouvoir résoudre ce problème correctement. Dix réponses correctes rapportent 3 points, huit réponses rapportent 1,5 points.

- ✓ L'escargot se déplace à la même vitesse durant tout le trajet.
- ✓ La grande aiguille mesure 90 cm de long, c'est le rayon du cercle.
- ✓ À la fin du trajet, l'escargot se trouve au centre de l'horloge.
- ✓ L'escargot part de l'extrémité de la grande aiguille et pas de la petite aiguille.
- ✓ L'escargot doit parcourir la longueur totale de l'aiguille.
- ✓ Le dessin demandé doit être dix fois plus petit que l'horloge réelle.
- ✓ Le trajet dure une heure.

Les éléments non indispensables sont les suivants :

La couleur de l'escargot est rouge et brun, le dessin est en couleurs.

L'escargot s'appelle Julius.

Le nom du village est Tournenrond, c'est un indice sur la forme du dessin.

## Partie 2

L'élève écoute les présentations audio et choisit à chaque fois l'affirmation qui convient dans le menu déroulant. Chaque réponse rapporte 1 point.

Valérie : Elle a oublié le fait que l'aiguille tourne pendant que l'escargot avance.

Aline a raison mais pas Justine

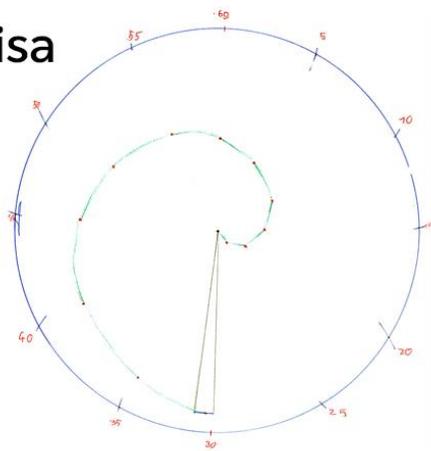
Chloé a compris qu'il y a deux mouvements, celui de l'aiguille et celui de l'escargot.

Liam a mal compris car l'escargot avance de 9 cm en une heure sur le dessin.

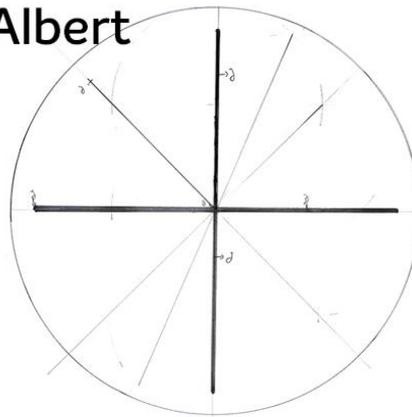
## Partie 3

L'élève étudie les dessins ci-dessous et répond aux questions correspondantes. Chaque réponse rapporte 1 point.

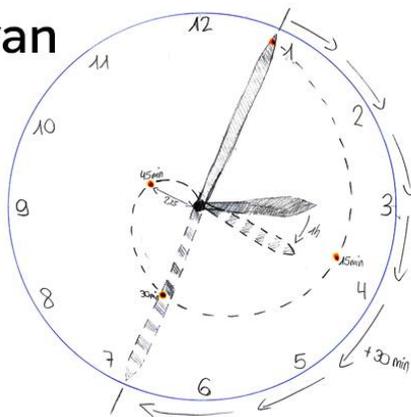
Lisa



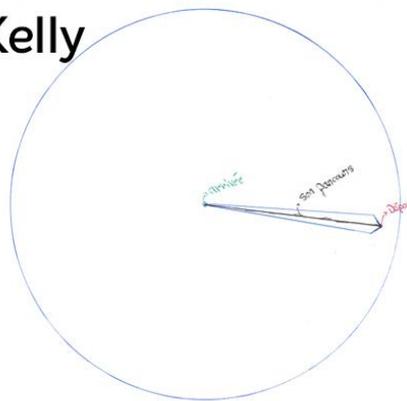
Albert



Ryan



Kelly



Kelly et Albert ont dessiné Julius à mi-chemin quand l'horloge marque «et quart»

Lisa a calculé le plus de points le long de la trajectoire.

Kelly a oublié de prendre en compte le fait que l'aiguille tourne.

Albert a oublié de dessiner la trajectoire.

Ryan a bien communiqué ses résultats.

Albert a dessiné des médiatrices.

## Commentaire pédagogique

De manière générale, cette activité permet d'entraîner la résolution de problème grâce à une mise en scène multimédia (texte, son, image) faisant appel à de vraies productions d'élèves du cycle 3.

Dans la première partie, l'élève est obligé de faire un effort de lecture et de compréhension de la donnée pour pouvoir cocher les éléments utiles. Il lui est impossible de dire simplement «je n'ai pas compris» en attendant que l'enseignant-e prenne l'initiative d'expliquer l'exercice avec des mots qui biaisent au final la recherche de l'élève.

Dans la partie 2, il est inhabituel pour l'élève de devoir formuler à voix haute son raisonnement. Il s'agit pourtant d'un exercice très intéressant pour obliger l'élève à formaliser sa réflexion et identifier les écueils rencontrés.

Dans chaque dessin proposé à la partie 3, il y a du bon et du moins bon. A l'élève de se rendre compte des forces et des faiblesses de chacun en tentant de répondre aux questions.



N° 7012

## Analyse pédagogique

# Connected 3



L2 36, L3 36 - Les élèves enrichissent leur vocabulaire (principalement allemand, mais aussi anglais) lié au domaine de l'éducation numérique.

Point fort de cette activité : découvrir différentes notions liées aux capteurs des téléphones portables par le filtre d'un exercice de traduction.

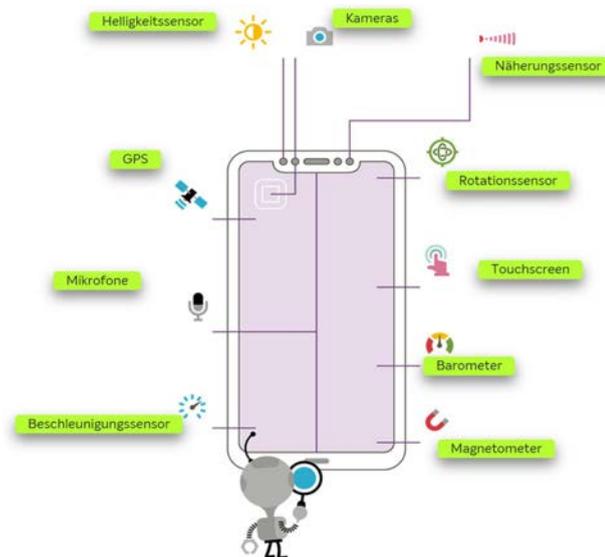
### Partie 1/3

Associer chaque mot au bon capteur.

10 bonnes réponses = 4 points

5 étiquettes = 2 points

Dans cet exercice, les élèves risquent d'inverser l'accéléromètre et le baromètre.



### Partie 2/3

Compléter chaque champ avec le bon mot de vocabulaire, dans la bonne langue et sans préposition.

Chaque picto rapporte 1 point.



Digitalerdruck,  
Fingerabdruck  
empreinte digitale,  
empreinte  
digitales



headset,  
headphone,  
headphones  
auricolare, cuffie



Bildschirm  
screen



Lautsprecher  
loud speaker



ground positioning  
system, global  
positioning system

### Partie 3/3

Glisser les puces de couleur sur les bons noms de capteurs à l'intérieur du téléphone.

10 bonnes réponses = 10 points

7 bonnes réponses = 2 points

#### Capteur de proximité

Ermittelt, wie nahe sich Gesicht oder Hände am Smartphone befinden.

#### GPS

Ermittelt die geografische Position und die aktuelle Höhe (über Meeresspiegel).

#### Baromètre

Misst den Luftdruck, um die Höhe zu berechnen.

#### Écran tactile

Calcule l'endroit, la durée et la pression d'un contact.

#### Capteur de luminosité

Misst die Helligkeit des Umgebungslichts.

#### Caméras

What would you do without your selfies?

#### Magnétomètre

Mesures the strength of the magnetic field around the device to determine what direction it is moving.

#### Accéléromètre

Comment ton téléphone sait-il s'il doit afficher les contenus horizontalement ou verticalement ?

#### Microphone

Makes it possible for others to hear what you are saying.

#### Gyromètre (gyroscope)

If you like to take non-blurry photos, it helps to correct for camera shake.

---

### Commentaire pédagogique

L'utilisation d'un dictionnaire de langues et la recherche d'informations sur internet permet de rapidement faire le tour de cette activité. Encore faut-il être un peu rigoureux pour ne pas laisser d'erreurs dans les champs de réponse de la partie 2.



**N° 7005**

(n'est pas disponible sur éduclasse)

## Analyse pédagogique

# Cyber-haka



FG 31, CM 32 - Les élèves créent une chorégraphie de groupe s'inspirant d'une tradition culturelle et sportive néo-zélandaise en mêlant éléments imposés et libres pour communiquer un message et tout cela en se mettant en scène dans une vidéo.

---

Point fort de cette activité : Travailler ensemble sur une mise en scène mêlant activités sportives, linguistiques et rythmiques à travers une production vidéo.

---

### Dans la peau des All Blacks

Les élèves, dans ce défi de classe, doivent réaliser une chorégraphie de groupe s'inspirant du célèbre haka. A travers une courte vidéo, ils reprennent et personnalisent les codes de cette danse traditionnelle afin d'impressionner un public.

Un haka traditionnel est réalisé par plusieurs personnes en même temps avec un meneur qui dirige la chorégraphie sur un rythme guerrier.

Des éléments précis doivent être présents dans cette chorégraphie qui sera filmée en plan séquence, c'est-à-dire sans avoir recours au montage.

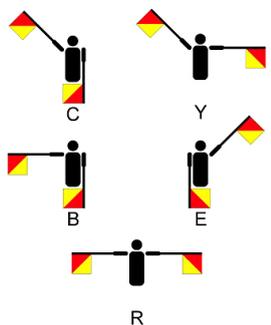
Le respect de la durée maximale de la vidéo à 30 secondes rapporte **1 point**.

La chorégraphie doit avoir un rythme guerrier. Pour cela, les élèves tapent dans leurs mains ou sur leurs genoux à l'unisson en fonction des mouvements choisis. **(2 points)**

La vidéo est envoyée via l'interface d'envoi du concours. **(1 point)**

Plus votre chorégraphie est originale et inventive plus elle aura un impact sur le public. **1 point** peut être attribué en bonus si votre vidéo est époustouflante.

La chorégraphie est construite selon différentes étapes :

Etape	Durée	Déroulé	Points attribués
Entrée en scène	3 secondes	Les élèves entrent dans le champ de la caméra pour débiter leur chorégraphie. Ils peuvent arriver soudainement ou progressivement, ensemble ou en canon par exemple.	<b>1 point</b>
Le meneur dit la phrase « <i>Le Cyberdéfi, c'est [un mot de votre choix]</i> »	5 secondes	Un élève est désigné comme meneur, il a l'attitude du chef d'orchestre qui dirige les autres. Il énonce seul, clairement et de manière audible une phrase choc commençant par « Le cyberdéfi, c'est .... ». La phrase doit être courte et percutante. On peut même, si on le souhaite, faire une rime.	<b>2 points</b>
Mimer le mot CYBER avec les bras selon le code sémaphore	15 secondes	Les élèves doivent pendant un temps déterminé mimer avec les bras les 5 lettres du mot CYBER en utilisant le code sémaphore ci-dessous :    Plusieurs possibilités : <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 lettre à mimer par élève et le mot CYBER est écrit en une seule fois</li> <li>- Tous les élèves miment la même lettre en même temps et le mot CYBER apparaît progressivement.</li> </ul>	<b>2 points</b>
Phrase libre à crier ensemble	7 secondes	Pour finaliser la vidéo et la chorégraphie, les élèves doivent créer une phrase percutante en lien avec le cyberdéfi à crier tous ensemble lors de mouvements qui annoncent la fin de la chorégraphie.	<b>2 points</b>

### Commentaire pédagogique

L'intérêt de cette activité est multiple. Outre la créativité linguistique nécessaire à l'élaboration des paroles, les élèves doivent collaborer et se mettre d'accord sur une chorégraphie suivant un rythme bien spécifique. Une bonne coordination est donc nécessaire à la réalisation de mouvements en synchrone ou non. Les élèves doivent se mettre en scène dans un but commun afin de réaliser une vidéo en plan séquence. Cette activité transversale peut s'organiser rapidement et ne nécessite que peu de matériel pour être menée à bien. Un espace relativement grand (en fonction du nombre d'élèves) doit être aménagé pour laisser suffisamment de place pour la chorégraphie.