

Document pédagogique



Cycle 1

1^{re} et 2^e année



N° 7130

Analyse pédagogique

Le musée magique 1re-2e



- A12 AV - Les élèves mobilisent leurs perceptions visuelles en observant cinq tableaux différents. Ils et elles reconnaissent les couleurs, les formes, manipulent et organisent différents éléments visuels.
- A12 Mu - Ils et elles explorent des bruitages en les associant, ou non, aux éléments d'un tableau.
- L1 13-14 - Les élèves comprennent des messages audio et suivent des consignes.
- MSN 11 - Ils et elles repèrent la position des objets par rapport aux autres éléments d'un tableau.
- EN 11 - Les élèves développent des compétences de lecture d'images en observant des œuvres picturales de peintres connus, en identifiant leurs principaux éléments constitutifs.
-

Point fort de cette activité

Grâce à l'interactivité du numérique, ce défi permet aux élèves d'explorer cinq œuvres majeures de l'histoire de l'art : celles d'Henri Matisse, Georges Seurat, Giuseppe Arcimboldo, Vassily Kandinsky et Vincent Van Gogh. L'exploration se fait de manière active, immersive et ludique, en manipulant des éléments, en écoutant des sons et en reconstruisant des images. Cette approche favorise l'observation, la compréhension et l'engagement des élèves face aux œuvres d'art.

Les jeux sont progressifs et permettent aux élèves de construire leurs compétences artistiques et cognitives de manière autonome et ludique.

PAGE 1
Réponses



Pour réussir ce jeu, les élèves doivent observer attentivement les couleurs, les formes et les contours présents dans le tableau. Il est utile de comparer chaque morceau avec l'image principale pour repérer où il peut s'insérer. La loupe permet d'examiner les détails et d'affiner les choix.

Cette activité développe la logique spatiale des enfants, qui positionnent correctement certains fragments sur le tableau. Cette approche permet de proposer une activité stimulante qui combine l'apprentissage artistique et l'observation d'un tableau.

Points

6 étiquettes bien placées = 2 points

4 à 5 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 3 étiquettes bien placées = 0 point



Les sons associés à ce tableau sont :

- le clairon
- le cri du singe
- l'aboïement du chien
- le rire d'une fillette

Les intrus sont :

- l'hélicoptère
- une sirène
- l'orage
- le téléphone

Les élèves commencent par bien regarder le tableau et repérer les personnages, les animaux et les éléments du décor. Ensuite, les enfants écoutent chaque son et s'interrogent : « Est-ce que ce bruit pourrait exister dans cette scène ? » Après avoir réfléchi à l'ambiance du lieu représenté, ils placent les sons correspondants sur l'étagère.

L'objectif pédagogique est de développer l'observation fine et la capacité à associer une image à son ambiance sonore, ce qui stimule l'imagination et la perception sensorielle. L'activité sollicite également la discrimination auditive et la compréhension de l'environnement représenté dans l'œuvre. Cette activité encourage les élèves à s'immerger dans le tableau et à réfléchir à l'atmosphère qu'il dégage, tout en renforçant leur sensibilité artistique.

Points

8 étiquettes bien placées = 2 points

5 à 7 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 4 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 3

Réponse



Sur le tableau, plusieurs aliments sont clairement identifiables : des framboises, un épi de maïs encore dans son enveloppe, des cerises, une aubergine, du raisin et un artichaut.

L'aliment qui ne fait pas partie de la composition est donc la citrouille.



Pour s'en sortir dans ce jeu, les élèves doivent examiner attentivement le portrait composé par Arcimboldo et comparer chacun des aliments proposés avec ceux qui apparaissent réellement dans l'œuvre. Il est important de prendre le temps d'observer les détails : textures, couleurs, formes. L'aliment qui ne correspond pas est celui qui ne figure nulle part dans le tableau.

L'objectif pédagogique est de développer l'observation attentive et la capacité à comparer et discriminer des éléments au sein d'une composition complexe. Cette activité encourage la réflexion et le raisonnement logique tout en sensibilisant les élèves à la construction originale des portraits d'Arcimboldo.

Points

9 étiquettes bien placées = 2 points

0 à 8 étiquettes bien placées = 0 point



Sur cette page consacrée à Vassily Kandinsky, la réussite dépend d'une observation minutieuse des lignes, des couleurs et des formes géométriques. Les élèves peuvent commencer par repérer les pièces contenant des lignes continues ou des zones de couleur qui se prolongent. Placer d'abord les éléments les plus reconnaissables permet de structurer la reconstruction. Progressivement, le tableau se complète en reliant les formes cohérentes.

L'objectif pédagogique est de développer la logique spatiale, l'organisation visuelle et la capacité à percevoir les relations entre les éléments d'une composition abstraite. Le support numérique offre une manipulation fluide des pièces et un retour immédiat sur les placements corrects ou incorrects. Cette activité encourage l'expérimentation et la persévérance, tout en permettant aux élèves de mieux comprendre la structure et l'harmonie des œuvres abstraites.

Points

11 étiquettes bien placées = 2 points

7 à 10 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 6 étiquettes bien placées = 0 point



Sur la page de la chambre de Vincent Van Gogh, il est essentiel d'écouter attentivement chacune des consignes et de suivre l'ordre proposé. Les enfants visualisent les emplacements indiqués dans la chambre et déplacent les objets en conséquence. Ce travail demande attention, mémorisation et précision.

L'objectif pédagogique est de travailler l'écoute attentive, la compréhension et la mise en pratique des instructions, tout en développant l'organisation et le repérage spatial. Cette activité combine habilement le travail de la perception auditive et visuelle ainsi que l'analyse et la planification, offrant une expérience d'apprentissage complète et interactive.

Points

- 4 étiquettes bien placées = 2 points
- 2 à 3 étiquettes bien placées = 1 point
- 0 à 1 étiquette bien placée = 0 point

Commentaire pédagogique

L'ensemble de ces cinq jeux propose une progression pédagogique pensée pour accompagner l'élève du simple au complexe, tout en développant des compétences variées.

Le parcours débute par des activités centrées sur l'observation visuelle et la perception globale d'une œuvre, comme la reconstitution du tableau de Matisse ou l'identification des éléments dans celui de Seurat.

Il se poursuit avec une tâche de discrimination plus précise dans le jeu consacré à Arcimboldo, où l'élève doit comparer des détails et repérer un intrus.

La difficulté augmente ensuite avec le puzzle de Kandinsky, qui mobilise une logique spatiale plus fine et nécessite d'analyser minutieusement les lignes et les couleurs pour reconstruire l'œuvre.

Enfin, le défi se clôt par l'activité inspirée de la chambre de Van Gogh, qui sollicite non seulement l'observation, mais aussi la compréhension orale, l'organisation et la capacité à suivre une succession d'instructions.

Cette progression graduelle permet aux élèves de renforcer leurs compétences artistiques, cognitives et numériques.



N° 7132

Analyse pédagogique

Le safari des formes 1re-2e



MSN 11 - Les élèves trient les formes afin de les reconnaître correctement et d'éviter de les confondre.

Les enfants reconnaissent les formes géométriques suivantes : le rond, le carré, le rectangle et le triangle.

Ils et elles utilisent ces formes pour les assembler et les faire correspondre à un ensemble, comme la silhouette du véhicule. Les élèves apprennent à situer chaque forme par rapport aux autres pour reconstruire un ensemble.

Les élèves s'exercent à trier les formes pour pouvoir les repérer et les compter plus facilement.

MSN12 - Ils et elles associent un nombre à une quantité d'objets et inversement.

Point fort de cette activité

Cette activité interactive immerge les enfants dans la savane aux côtés de Zoé, combinant tri de formes, observation, reconstruction et comptage pour développer leurs compétences en géométrie, logique et attention.

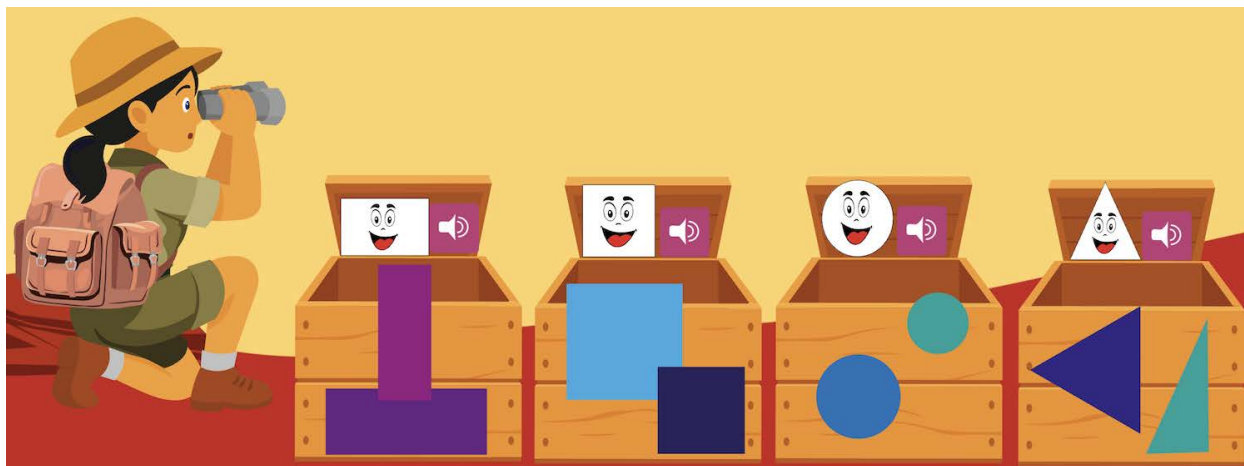
Le numérique renforce l'apprentissage grâce aux interactions dynamiques, au feedback immédiat et à la progression adaptative, offrant une expérience ludique, motivante et autonome.

INTRODUCTION

Les élèves se plongent dans le jeu en s'imprégnant de l'ambiance et du contexte de l'activité. Il n'y a pas de point à obtenir.

PAGE 1

Réponses



Il s'agit d'observer les formes dispersées dans la savane et de les glisser dans leur caisse respective, qu'il s'agisse de rectangles, de carrés, de ronds ou de triangles. L'objectif est d'aider les élèves à reconnaître et classer les formes géométriques. Pour réussir, ils et elles observent attentivement chaque forme, vérifient ses caractéristiques par rapport aux autres objets et prennent le temps de placer correctement chaque élément dans la bonne caisse.

Points

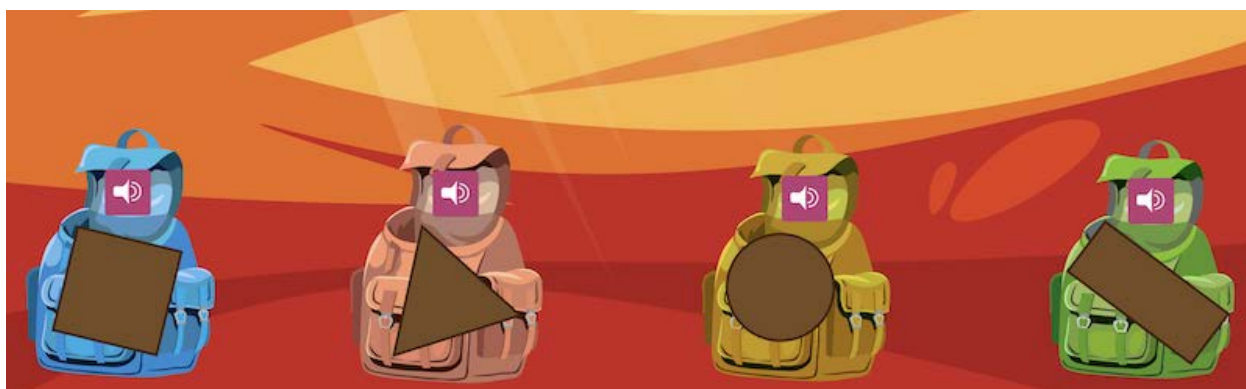
8 étiquettes bien placées = 2 points

5 à 7 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 4 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 2

Réponses



Zoé explore la savane et décrit différentes formes pour chaque sac à dos. Les élèves doivent écouter attentivement chaque description afin de glisser la forme correspondante dans le sac approprié. Ce jeu favorise le développement de la compréhension orale, de l'association logique et de l'attention. Pour réussir, il est important que les élèves se concentrent sur les

détails de chaque description et associent correctement chaque forme au bon sac, en prenant soin de distinguer, par exemple, le carré du rectangle, sans se précipiter.

Points

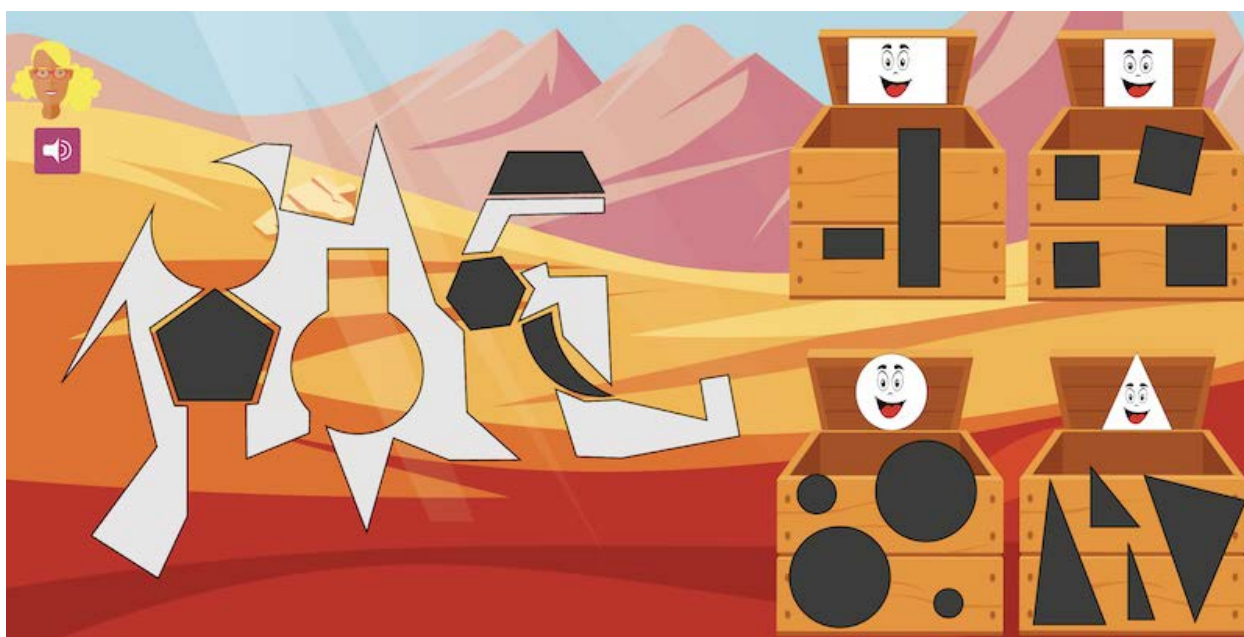
4 étiquettes bien placées = 2 points

2 à 3 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 1 étiquette bien placée = 0 point

PAGE 3

Réponses



Il s'agit d'aider Zoé à repérer et à identifier les formes en gris foncé qui composent l'éléphant, tout en évitant les intrus. Ce jeu vise à développer l'observation fine et la capacité à filtrer les informations pertinentes. Les enfants doivent se concentrer sur les formes correctes, ignorer les éléments distrayeurs et renforcer ainsi leur attention sélective.

Points

18 étiquettes bien placées = 2 points

10 à 17 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 9 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 4

Réponses



Ce jeu consiste à reconstruire la Jeep du safari, dont la majorité des pièces se sont dispersées dans la plaine. Les enfants doivent replacer chaque morceau sur la silhouette correspondante. Cette activité sollicite le repérage spatial, la logique et l'observation attentive. Pour réussir, les enfants doivent examiner soigneusement la silhouette, vérifier l'orientation et la forme de chaque pièce, puis les positionner correctement sur le modèle.

Points

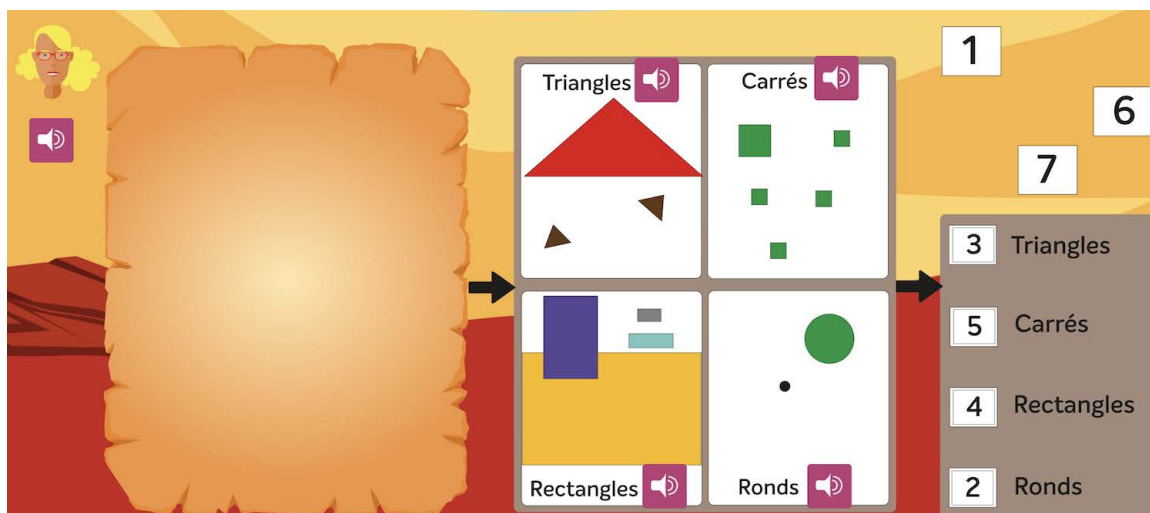
10 étiquettes bien placées = 2 points

6 à 9 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 5 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 5

Réponses



Le dernier jeu consiste à aider les enfants à préparer le matériel pour construire une cabane en comptant les pièces de chaque forme et en complétant le bon de commande. Le fait de

déplacer les formes dans l'espace blanc permet aux enfants de mieux les observer, sans que les superpositions ne les gênent, et de percevoir plus facilement chaque pièce individuellement. Cette manipulation favorise l'attention, le comptage précis et l'association correcte entre le nombre et la forme. Pour réussir, les enfants doivent visualiser clairement chaque type de forme, compter avec précision les pièces et placer le chiffre correspondant sur le bon de commande.

Points

21 étiquettes bien placées = 2 points

12 à 20 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 11 étiquettes bien placées = 0 point

Commentaire pédagogique

La séquence didactique proposée autour de l'aventure dans la savane permet aux enfants d'avancer de manière progressive et structurée dans le développement de compétences essentielles en géométrie, observation et logique.

Dès le premier jeu, les élèves ont appris à reconnaître et à trier les formes simples, renforçant ainsi leur attention et leur capacité de catégorisation.

Les jeux suivants ont introduit des tâches plus complexes, telles que l'association des formes à une description orale et le filtrage d'intrus, favorisant la compréhension, la discrimination et l'attention sélective.

La reconstruction de la Jeep a mobilisé le repérage spatial et la logique, tandis que le comptage et le bon de commande ont permis de consolider l'association nombre-objet et l'organisation.



N° 7134

Analyse pédagogique

Le domino des sons 1re-2e



L1 11 - Les élèves développent leur conscience phonologique en comparant les sons initiaux (attaques) et finaux des mots (rimes), afin d'établir des liens phonologiques.

Point fort de cette activité

L'activité s'appuie sur une comptine familière et ludique, « Trois petits chats », qui utilise la figure de style du dorica castra (enchaînement de mots par le dernier son du précédent). Ce point de départ oriente naturellement les élèves vers une conscience phonologique, en jouant sur les sons de début et de fin de mots, sans passer par l'écrit.

Le dispositif des dominos numériques offre un support visuel et auditif qui permet aux élèves d'écouter (plusieurs fois si besoin) le mot illustré afin de se concentrer sur les sons qui le composent.

Les aides progressives favorisent l'autonomie et apportent une évolution dans ce jeu.

L'utilisation de la comptine plus ou moins connue rend l'entrée dans l'activité accessible, motivante et engageante, même pour les plus jeunes.

Introduction

Pour entrer dans cette activité, il est essentiel de visionner l'extrait de la comptine des « Trois petits chats » afin de cerner la thématique (sons, rimes, début/fin de mot). Pour ce moment de travail collectif, il est recommandé de faire chanter la comptine, il est très probable que de nombreux élèves connaissent la suite et fin de la chanson.

Ensuite, il est important de repérer le domino indice, déjà placé. Il peut se trouver au début ou à la fin du chemin. Il constitue le point de départ à partir duquel les élèves commencent leur recherche pour résoudre le jeu.

Les élèves utilisent les pièces de dominos qui se trouvent en bas de l'écran et les placent en respectant les attaques et les rimes de fin et de début de mots.

PAGE 1

Les élèves entrent dans l'activité en visualisant un extrait vidéo de la comptine des « Trois petits chats ». Il peut être intéressant de proposer aux enfants de reprendre la comptine en y ajoutant des gestes ou bien en insistant sur les attaques et les rimes. Un moment d'échanges permet de mettre en évidence les attaques/rimes de fin/début de mots : quels sons entend-on ? Quels sons se répètent ?

Il n'y a pas de point à obtenir sur cette page.

PAGE 2

Les enfants placent les dominos dans l'ordre de la comptine. Le but est de prendre conscience du fonctionnement du jeu : les dominos se succèdent lorsque le son final d'un mot correspond au son initial d'un autre mot. Le premier domino est déjà placé afin de simplifier la tâche. Pour éviter toute confusion, il est possible d'écouter les mots illustrés sur les dominos en passant le doigt ou la souris sur l'image.

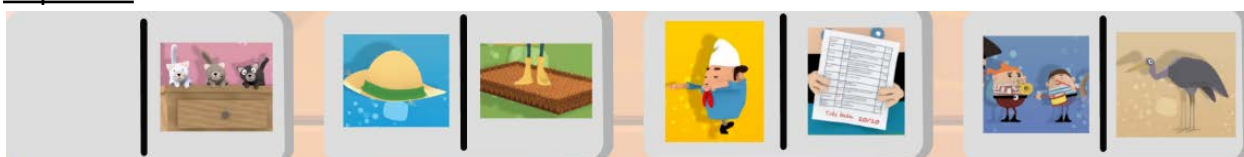
Points

3 étiquettes bien placées = 2 points

2 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 1 étiquette bien placée = 0 point

Réponses



chats – **chapeau de paille/paillason** – **somnambule/bulletin** – **tintamarre/marabout**

PAGE 3

Afin de bien comprendre le fonctionnement du jeu, les élèves doivent reconnaître le son qui lie deux dominos entre eux. Il y a trois propositions sonores à replacer au bon endroit.

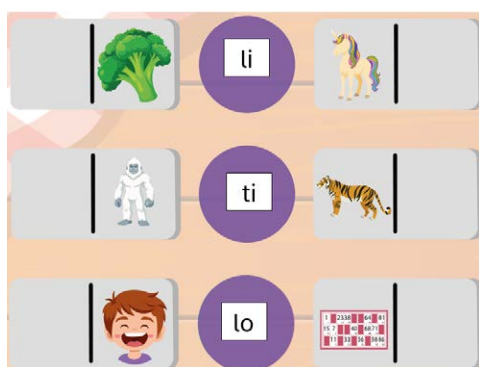
Points

3 étiquettes bien placées = 2 points

2 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 1 étiquette bien placée = 0 point

Réponses



brocoli – li – **licorne**

yéti – ti - **tigre**

rigolo – lo – **loto**

À noter que les sons sous forme de texte ont été ajoutés ici pour faciliter la compréhension du corrigé. Dans l'activité en ligne, les sons ne sont pas écrits.

PAGE 4

Sur cette page, les élèves se trouvent face à d'autres mots que ceux de l'extrait vidéo mais le principe reste le même. Ils et elles ne peuvent plus s'appuyer sur la comptine pour réaliser la tâche mais doivent se concentrer sur les sons de chaque mot pour placer correctement les dominos. Le premier domino est déjà placé afin de simplifier la tâche.

Points

3 étiquettes bien placées = 2 points

2 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 1 étiquette bien placée = 0 point

Réponses



fou/fourmi – mygale/galette – laiterie/rigolo – loto/tomate

PAGE 5

Toujours selon le même principe, les élèves doivent placer correctement les dominos. Sur cette page, le parcours n'est plus linéaire mais se présente « en escalier » et un intrus s'est glissé dans les propositions. Un indice est placé en fin de parcours pour simplifier la tâche.

Points

4 étiquettes bien placées = 2 points

2 à 3 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 1 étiquette bien placée = 0 point

Réponses



brocoli/licorne – cornette/nettoyage – agent/gendarme – armure /muraille

L'intrus est yéti/tigre.

PAGE 6

Sur cette page, la tâche est toujours identique mais sans indice, ce qui complexifie le travail. Les élèves doivent chercher un point de départ fiable pour commencer. Il y a deux intrus dans les propositions.

Points

4 étiquettes bien placées = 2 points

2 à 3 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 1 étiquette bien placée = 0 point

Réponses



abricot/copain – peinture/turquoise – oiseau/horaire – erreur/heureux
Les deux intrus sont melon/ongle et fanfare/farandole.

Commentaire pédagogique

Cette activité ludique et orale met en valeur la richesse sonore de la langue française à travers une comptine plus ou moins connue. Elle favorise une entrée naturelle dans la conscience phonologique, sans aborder directement la syllabation ou le codage écrit. Le travail en groupe encourage la coopération, la répétition orale et l'argumentation autour des sons. La progression structurée des pages permet une différenciation implicite tout en maintenant une même consigne de base.

Un prolongement possible se trouve dans le moyen d'enseignement de français, il s'agit d'une activité autour de la conscience phonologique qui porte également l'appellation *Domino des sons*. Toutes les indications nécessaires se trouvent dans le fascicule du coffret *Règles de jeux*.



N° 7136

Analyse pédagogique

Devine ! 1re-2e



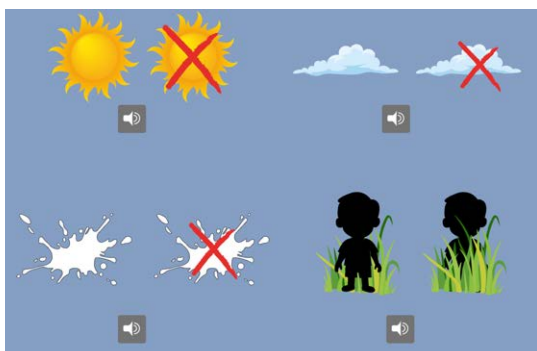
- L1 13-14 - Les élèves comprennent des textes oraux en organisant et en restituant logiquement des propos.
- L1 18 - Elles et ils utilisent les instruments de la communication en développant le décodage des images.
- EN 11 - Elles et ils s'initient à un regard critique face aux médias en dégagant des critères qualitatifs simples pour distinguer des différences.
- MSN 15 - Elles et ils représentent des situations mathématiques en triant et organisant des données.

Point fort de cette activité

Prendre en compte plusieurs caractéristiques simultanément et apprendre à reformuler une consigne négative en consigne positive.

PAGE 1

Les élèves se plongent dans le jeu en observant des caractéristiques utiles au jeu. Les audios aident à la compréhension des illustrations. Il n'y a pas de point à obtenir.



Les élèves identifient ce que représente une image lorsqu'elle est barrée d'une croix. Par exemple, si le soleil est barré, cela signifie qu'il n'y a pas de soleil mais un autre élément. Dans ce jeu, la seule alternative possible est le nuage. Le même raisonnement s'applique aux couleurs : si l'animal n'est pas violet, alors il est nécessairement jaune, vert, rose, orange...

PAGE 2

Réponse



Il s'agit d'observer les deux caractéristiques, à savoir la couleur violette et le soleil. Seul le chien violet avec le soleil correspond aux deux caractéristiques. Il est à glisser dans le rectangle gris.

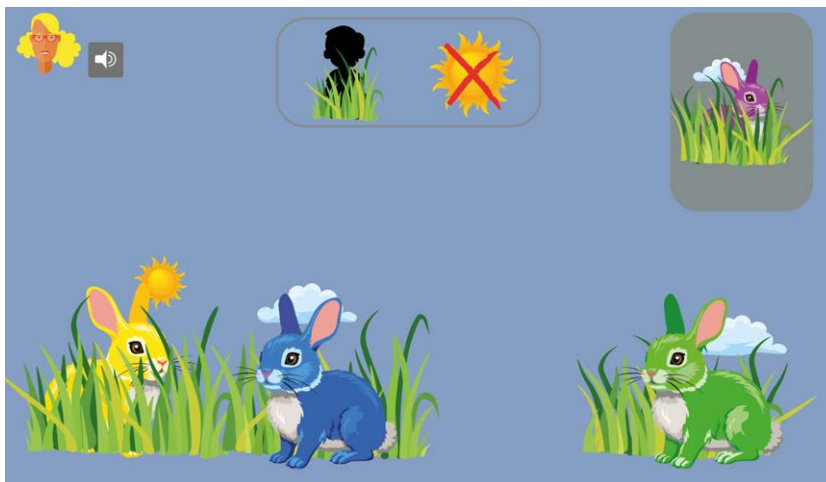
Points

4 étiquettes bien placées = 2 points

0 à 3 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 3

Réponse



Les deux caractéristiques, *placé derrière et pas de soleil* (= nuage) correspondent uniquement au lapin violet caché derrière l'herbe avec un nuage. Il est donc à glisser dans le rectangle gris.

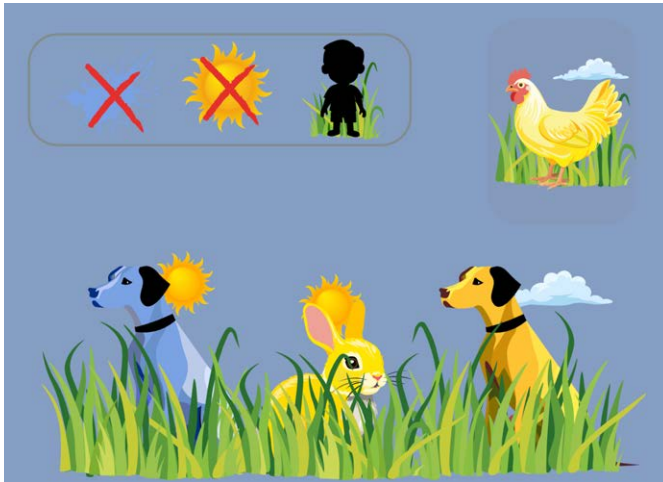
Points

4 étiquettes bien placées = 2 points

0 à 3 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 4

Réponse



Les trois caractéristiques, *pas de la couleur bleue* (= jaune ici), *pas de soleil* (= nuage) et *placé devant* correspondent uniquement à la poule devant l'herbe avec le nuage. Elle est donc à glisser dans le rectangle gris.

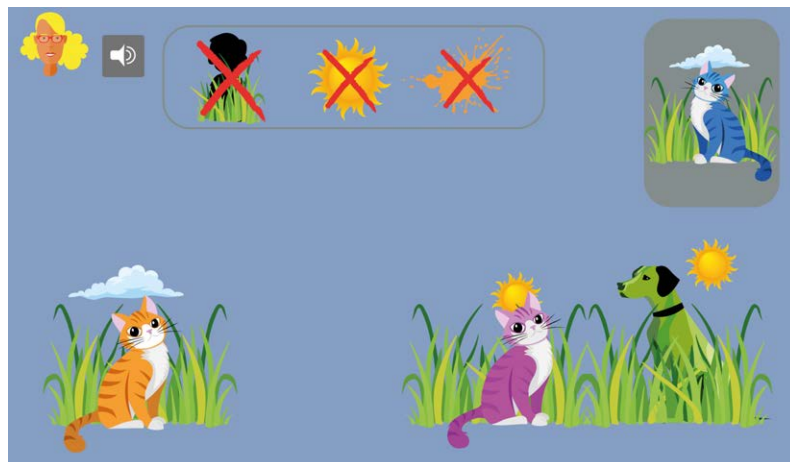
Points

4 étiquettes bien placées = 2 points

0 à 3 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 5

Réponse



Les trois caractéristiques, *pas placé derrière* (= placé devant), *pas de soleil* (= nuage) et *pas de la couleur orange* (= violet, vert ou bleu) correspondent uniquement au chat bleu devant l'herbe avec le nuage. Il est donc à glisser dans le rectangle gris.

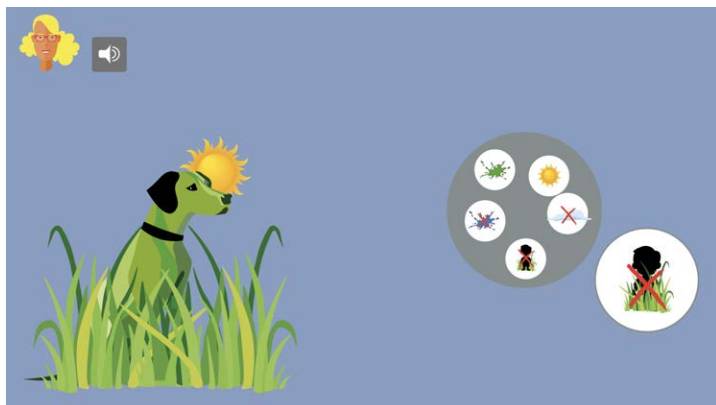
Points

4 étiquettes bien placées = 2 points

0 à 3 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 6

Réponses



Il s'agit ici d'associer l'image du chien placé derrière l'herbe avec le soleil aux caractéristiques proposées dans les cercles blancs.

Le chien est vert et pas bleu.

Il y a un soleil donc pas de nuage.

Le chien n'est pas placé devant car il se trouve derrière l'herbe.

Ces cinq éléments de réponses sont donc à glisser dans le cercle gris.

La seule caractéristique qui ne correspond pas à l'illustration est *n'est pas placé derrière*.

Points

6 étiquettes bien placées = 2 points

5 étiquettes bien placées = 1 point

0-4 étiquettes bien placées = 0 point

Commentaire pédagogique

Les pages de ce jeu sont conçues de manière progressive.

La première page permet aux élèves de comprendre les différentes caractéristiques et d'apprendre à transformer une consigne négative en consigne positive.

Dès la deuxième page, les élèves sont mis en activité à partir des acquis de la première page. La difficulté repose alors sur le raisonnement par déduction : d'abord à partir de caractéristiques simples, puis à partir de caractéristiques formulées avec la négation.

Enfin, la complexité augmente progressivement d'une page à l'autre, avec un nombre de caractéristiques plus important.

La dernière page de ce jeu propose l'exercice inverse : retrouver les caractéristiques d'une image et éliminer les réponses incorrectes. Là encore, il est essentiel de reformuler correctement les consignes négatives en les traduisant en formulations positives.

Un prolongement possible, grâce à l'album *Les contraires*, Pittau & Gervais, Ed. 2019, se trouve dans le moyen d'enseignement de français, module *Vocabulaire* puis *Supports et thèmes* où il est proposé un apprentissage sur *Les contraires* permettant ainsi de consolider les apprentissages.



N° 7155

Analyse pédagogique

Les pirates 1re-2e



L1 13-14 - Les élèves apprennent à communiquer entre eux et à se comprendre.

MSN 11 - Elles et ils se repèrent dans un labyrinthe afin de trouver le bon chemin.

A 12 AV - Elles et ils comparent les silhouettes avec les images pour trouver les correspondances.

Elles et ils observent deux images pour repérer les différences de couleurs, de formes et de composition entre elles.

EN 12 - Elles et ils décodent des images pour découvrir un message.

MSN 15 - Les élèves confrontent et communiquent leurs observations et leurs résultats afin de déduire le lieu où se situe la pirate.

Point fort de cette activité

Ce jeu repose sur la coopération et l'intelligence collective. En groupes, les élèves résolvent quatre énigmes distinctes, et chaque groupe fournit un indice essentiel pour le dénouement final. Cette démarche collaborative incite les enfants à mobiliser leurs capacités d'observation et de déduction pour répondre, ensemble, à une ultime question de synthèse. Le succès collectif repose sur la capacité de chaque équipe à résoudre son énigme. Pour conclure, les enfants doivent se concerter : c'est par le biais de discussions et de compromis, ainsi que par l'observation attentive des indices récoltés, que les élèves parviendront ensemble à résoudre le mystère.

INTRODUCTION

Avant de commencer cette activité, il est nécessaire de prévoir un moment d'organisation. Les enfants prennent connaissance de la mission et comprennent le but du jeu. Pendant cette phase, avec l'aide de l'adulte, les élèves commencent par s'organiser pour former quatre équipes.

Ce temps permet aux enfants de se répartir les rôles au sein de la classe et de planifier leur stratégie de résolution. L'enseignante ou l'enseignant joue un rôle d'accompagnement, intervenant uniquement en dernier recours pour aider les élèves à s'organiser.

L'enseignante ou l'enseignant peut, par exemple, suggérer un ordre d'action ou des étapes à suivre pour avancer efficacement, ou encore encourager la discussion et la répartition des tâches entre les membres de chaque groupe.

Cette phase préparatoire est essentielle pour que chaque équipe soit opérationnelle et puisse pleinement participer à la résolution collective des énigmes.

PAGE 1

Cette page d'introduction permet de s'immerger dans l'activité et d'en comprendre le but : retrouver la pirate coupable du vol du trésor de Betty la capitaine, en résolvant quatre énigmes.



Les énigmes à imprimer se trouvent dans le tiroir à documents.

Il s'agit de quatre jeux à effectuer en petits groupes :

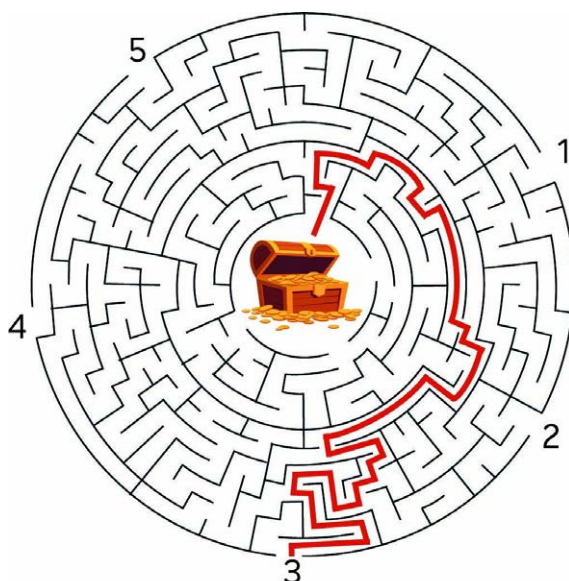
1. Le labyrinthe : chercher l'entrée du labyrinthe qui mène au trésor.
2. Le bateau fantôme : identifier le bateau qui n'a pas d'ombre.
3. Le message secret : résoudre un rébus.
4. Les différences : comptabiliser le nombre de différences entre deux images.

Les réponses sont à reporter sur éduclasse aux pages 2 à 5. Chaque réponse donne accès à une partie du corps de la coupable. En résolvant les énigmes l'une après l'autre, les élèves «construisent» la silhouette de la coupable.

PAGE 2

Réponse

Pour réussir ce jeu, il s'agit pour les élèves de repérer l'entrée qui mène au trésor sans traverser de murs. La réponse est l'entrée 3.



Pour réussir cette énigme, plusieurs astuces peuvent être utilisées par les élèves. En voici quelques-unes.

Observer attentivement

Encourager les élèves à bien examiner toutes les entrées et à repérer les obstacles ou les murs. Parfois, prendre le temps de regarder une deuxième fois permet de voir un chemin qui n'était pas évident au premier abord.

Analyser étape par étape

Proposer aux enfants de suivre mentalement chaque entrée possible et de visualiser le chemin jusqu'au trésor. Ils et elles peuvent imaginer « marcher » le long de chaque trajet pour vérifier s'il est libre de murs.

Éliminer les impossibilités

Si une entrée mène immédiatement à un mur ou à un cul-de-sac, il est utile de la mettre de côté. Le raisonnement par élimination permet de réduire les choix et de se concentrer sur les options réalistes.

Se déplacer sur un schéma ou dessiner le chemin

Sur la fiche élèves, les enfants peuvent utiliser un crayon pour tracer un chemin hypothétique. Cela aide à visualiser les passages libres et à éviter de traverser des murs.

Comparer les options entre les membres du groupe

Il est utile que les enfants partagent leurs observations et discutent de leurs hypothèses avant de choisir l'entrée correcte.

Sur éduclasse, le chapeau anthracite n°3 est à glisser sur le rectangle foncé.



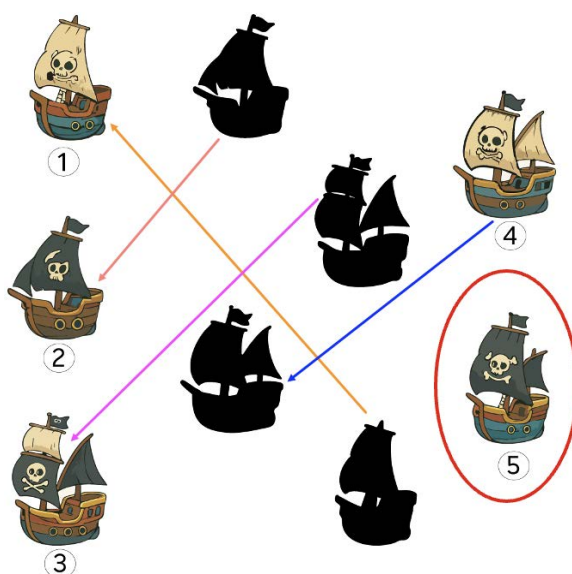
Points

L'étiquette 3 avec le chapeau anthracite est la bonne réponse = 2 points

PAGE 3

Réponse

Le bateau sans ombre est le bateau N°5.



Pour réussir ce jeu, les élèves commencent par observer attentivement les silhouettes des bateaux proposées. Il est important de les encourager à comparer chaque ombre afin de repérer les différences de forme, de taille ou d'éléments caractéristiques. Elles et ils peuvent également relier chaque bateau à son ombre pour mieux repérer celui qui ne correspond à aucun autre, c'est-à-dire le bateau fantôme. Le raisonnement par élimination permet de vérifier

leur hypothèse. Enfin, le fait de discuter en équipe et de confronter les points de vue aide les élèves à affiner leur observation et à justifier leur choix collectivement.

Sur éduclasse, la pirate n°5 aux cheveux bleus est à glisser sur le rectangle foncé.



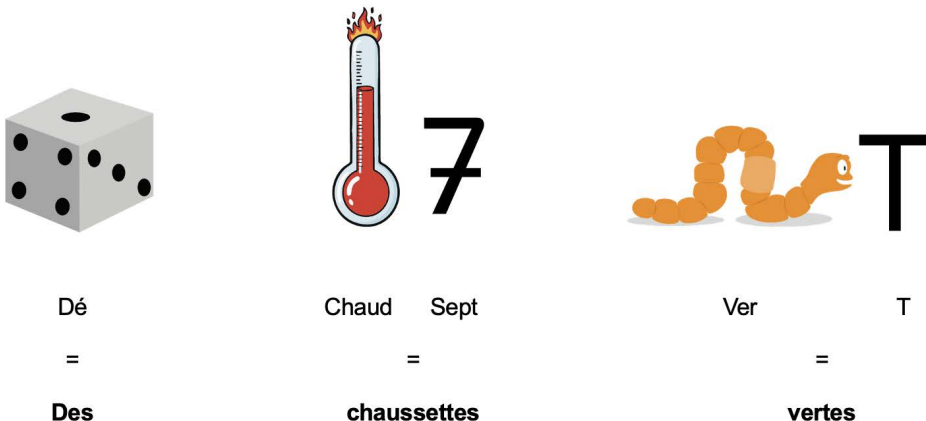
Points

L'étiquette 5 avec le visage aux cheveux bleus est la bonne réponse = 2 points

PAGE 4

Réponse

La réponse du rébus est "Des chaussettes vertes".



Cette énigme invite les élèves à mobiliser leurs compétences en langage oral et en conscience phonologique. Pour résoudre le rébus, les enfants commencent par identifier chaque élément séparément, puis les prononcent à voix haute. Cette stratégie leur permet d'entendre les sons et de tenter des associations pour former un mot ou une expression qui a du sens.

Les élèves expérimentent différentes combinaisons, ajustent leur prononciation et s'appuient sur les échanges au sein du groupe pour valider ou corriger leurs hypothèses. Cette activité ludique renforce ainsi la capacité des élèves à assembler des syllabes tout en développant leur raisonnement et leur coopération.

Sur éduclasse, l'étiquette du manteau anthracite avec les boutons gris clair et les chaussettes vertes est à glisser sur le rectangle foncé.



Points

L'étiquette 2 avec les chaussettes vertes est la bonne réponse = 2 points

PAGE 5

Réponse

Il y a quatre différences entre les deux images : la couleur du drapeau, les pattes de l'oiseau, le hublot, la proue.



Les élèves observent attentivement deux images afin de repérer le nombre exact de différences. Cette activité mobilise principalement les capacités d'observation, d'attention et de comparaison. Les enfants commencent par analyser les images de manière méthodique, en

balayant chaque partie de l'illustration pour ne rien oublier. Pour réussir, il s'agit de compter précisément les différences repérées et de vérifier leur nombre afin d'éviter les erreurs. Les échanges au sein du groupe permettent une vérification supplémentaire et limitent les risques de confusion. Ce jeu développe ainsi la rigueur, la concentration et la coopération, tout en proposant une démarche ludique et motivante.

Sur éduclasse, l'étiquette 4 avec les bottes anthracites est à glisser sur le rectangle foncé.



Points

L'étiquette 4 avec les bottes anthracites est la bonne réponse = 2 points

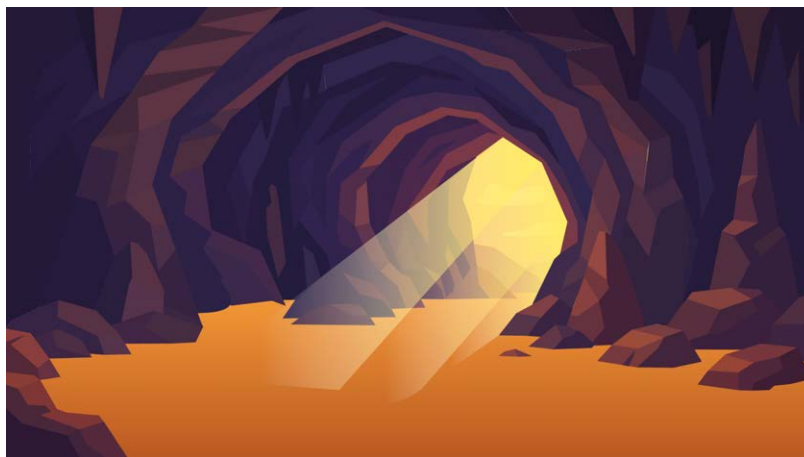
PAGE 6

Réponse



Les quatre éléments de la pirate (chapeau, visage, corps et bottes) apparaissent en page 6. Les élèves doivent bien observer les indices sur chacun et choisir le paysage correspondant.

Les cristaux sur le chapeau et le visage, l'araignée et sa toile sur la veste et la boue sur les bottes font penser à une grotte.



Si les indices ne concordent pas, les élèves peuvent revoir leurs énigmes précédentes afin de vérifier leur travail et corriger d'éventuelles erreurs. Cette étape permet de développer l'observation et le raisonnement déductif.

Points

L'étiquette de la grotte est la bonne réponse = 2 points

Pour réussir l'activité au complet, la coupable doit être identifiée et le paysage doit lui correspondre.

Le bateau de Betty arrive alors à l'écran et un texte nous explique que le jeu est terminé.



Commentaire pédagogique

Il est important de laisser les élèves s'organiser et travailler en autonomie tout en restant attentif aux groupes qui pourraient rencontrer des difficultés. Il s'agit pour l'enseignante ou l'enseignant d'intervenir uniquement lorsque c'est nécessaire, cela permet de favoriser la prise d'initiative et la coopération. Les enfants peuvent avoir besoin de revenir sur leurs énigmes si le paysage final ne correspond pas. L'adulte peut les guider dans cette relecture sans donner directement la solution, par exemple en posant des questions telles que : « Est-ce que les indices sur le corps vont bien ensemble pour trouver le paysage ? »

L'accent d'une activité comme celle-ci est mis sur la démarche plutôt que sur la seule réussite finale. Féliciter les élèves pour leur observation, leur coopération et leur capacité à ajuster leurs hypothèses permet de renforcer l'estime de soi et l'engagement.

Cycle 1

3^e et 4^e année



N° 7131

Analyse pédagogique

Le musée magique 3e-4e



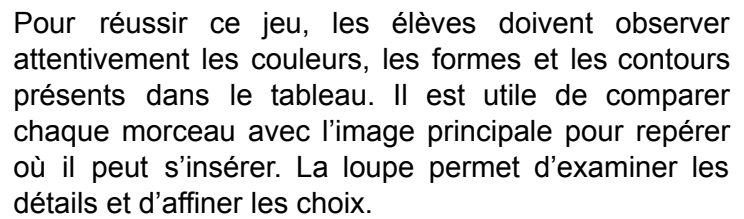
- A12 AV - Les élèves mobilisent leurs perceptions visuelles en observant cinq tableaux différents. Ils et elles reconnaissent les couleurs, les formes, manipulent et organisent différents éléments visuels.
- A12 Mu - Ils et elles explorent des bruitages en les associant, ou non, aux éléments d'un tableau.
- L1 13-14 - Les élèves comprennent des messages audio et suivent des consignes.
- MSN 11 - Ils et elles repèrent la position des objets par rapport aux autres éléments d'un tableau.
- EN 11 - Les élèves développent des compétences de lecture d'images en observant des œuvres picturales de peintres connus, en identifiant leurs principaux éléments constitutifs.
-

Point fort de cette activité

Grâce à l'interactivité du numérique, ce défi permet aux élèves d'explorer cinq œuvres majeures de l'histoire de l'art : celles d'Henri Matisse, Georges Seurat, Giuseppe Arcimboldo, Vassily Kandinsky et Vincent Van Gogh. L'exploration se fait de manière active, immersive et ludique, en manipulant des éléments, en écoutant des sons et en reconstruisant des images. Cette approche favorise l'observation, la compréhension et l'engagement des élèves face aux œuvres d'art.

Les jeux sont progressifs et permettent aux élèves de construire leurs compétences artistiques et cognitives de manière autonome et ludique.

Réponses



Points

5 à 7 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 4 étiquettes bien placées = 0 point

Réponses



Les sons associés à ce tableau sont :

- le clairon
- le bruit des vagues
- le cri du singe
- l'abolement du chien
- le rire d'une fillette
- les discussions

Les intrus sont :

- le téléphone
- l'hélicoptère
- une sirène
- l'orage

Les élèves commencent par bien regarder le tableau et repérer les personnages, les animaux et les éléments du décor. Ensuite, les enfants écoutent chaque son et s'interrogent : «Est-ce que ce bruit pourrait exister dans cette scène ?» Après avoir réfléchi à l'ambiance du lieu représenté, ils placent les sons correspondants sur l'étagère.

L'objectif pédagogique est de développer l'observation fine et la capacité à associer une image à son ambiance sonore, ce qui stimule l'imagination et la perception sensorielle. L'activité sollicite également la discrimination auditive et la compréhension de l'environnement représenté dans l'œuvre. Cette activité encourage les élèves à s'immerger dans le tableau et à réfléchir à l'atmosphère qu'il dégage, tout en renforçant leur sensibilité artistique.

Points

10 étiquettes bien placées = 2 points

6 à 9 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 5 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 3

Réponse



Sur le tableau, plusieurs aliments sont clairement identifiables : des framboises, un épi de maïs encore dans son enveloppe, des cerises, une aubergine, du raisin et un artichaut.

L'aliment qui ne fait pas partie de la composition est donc la citrouille.



Pour s'en sortir dans ce jeu, les élèves doivent examiner attentivement le portrait composé par Arcimboldo et comparer chacun des aliments proposés avec ceux qui apparaissent réellement dans l'œuvre. Il est important de prendre le temps d'observer les détails : textures, couleurs, formes. L'aliment qui ne correspond pas est celui qui ne figure nulle part dans le tableau.

L'objectif pédagogique est de développer l'observation attentive et la capacité à comparer et discriminer des éléments au sein d'une composition complexe. Cette activité encourage la réflexion et le raisonnement logique tout en sensibilisant les élèves à la construction originale des portraits d'Arcimboldo.

Points

9 étiquettes bien placées = 2 points

0 à 8 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 4

Réponses



Sur cette page consacrée à Vassily Kandinsky, la réussite dépend d'une observation minutieuse des lignes, des couleurs et des formes géométriques. Les élèves peuvent commencer par repérer les pièces contenant des lignes continues ou des zones de couleur qui se prolongent. Placer d'abord les éléments les plus reconnaissables permet de structurer la reconstruction. Progressivement, le tableau se complète en reliant les formes cohérentes.

L'objectif pédagogique est de développer la logique spatiale, l'organisation visuelle et la capacité à percevoir les relations entre les éléments d'une composition abstraite. Le support numérique offre une manipulation fluide des pièces et un retour immédiat sur les placements corrects ou incorrects. Cette activité encourage l'expérimentation et la persévérance, tout en permettant aux élèves de mieux comprendre la structure et l'harmonie des œuvres abstraites.

Points

11 étiquettes bien placées = 2 points

7 à 10 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 6 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 5

Réponses



Sur la page de la chambre de Vincent Van Gogh, il est essentiel d'écouter attentivement chacune des consignes et de suivre l'ordre proposé. Les enfants visualisent les emplacements indiqués dans la chambre et déplacent les objets en conséquence. Ce travail demande attention, mémorisation et précision.

L'objectif pédagogique est de travailler l'écoute attentive, la compréhension et la mise en pratique des instructions, tout en développant l'organisation et le repérage spatial. Cette activité combine habilement le travail de la perception auditive et visuelle, ainsi que l'analyse et la planification, offrant une expérience d'apprentissage complète et interactive.

Points

5 étiquettes bien placées = 2 points

3 à 4 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 2 étiquettes bien placées = 0 point

Commentaire pédagogique

L'ensemble de ces cinq jeux propose une progression pédagogique pensée pour accompagner l'élève du simple au complexe, tout en développant des compétences variées.

Le parcours débute par des activités centrées sur l'observation visuelle et la perception globale d'une œuvre, comme la reconstitution du tableau de Matisse ou l'identification des éléments dans celui de Seurat.

Il se poursuit avec une tâche de discrimination plus précise dans le jeu consacré à Arcimboldo, où l'élève doit comparer des détails et repérer un intrus.

La difficulté augmente ensuite avec le puzzle de Kandinsky, qui mobilise une logique spatiale plus fine et nécessite d'analyser minutieusement les lignes et les couleurs pour reconstruire l'œuvre.

Enfin, le défi se clôt par l'activité inspirée de la chambre de Van Gogh, qui sollicite non seulement l'observation, mais aussi la compréhension orale, l'organisation et la capacité à suivre une succession d'instructions.

Cette progression graduelle permet aux élèves de renforcer leurs compétences artistiques, cognitives et numériques.



N° 7133

Analyse pédagogique

Le safari des formes 3e-4e



MSN 11 - Les élèves trient les formes afin de les reconnaître correctement et d'éviter de les confondre.

Les enfants reconnaissent les formes géométriques suivantes : le rond, le carré, le rectangle et le triangle.

Ils et elles utilisent ces formes pour les assembler et les faire correspondre à un ensemble, comme la silhouette du véhicule. Les élèves apprennent à situer chaque forme par rapport aux autres pour reconstruire un ensemble.

Les élèves s'exercent à trier les formes pour pouvoir les repérer et les compter plus facilement.

MSN12 - Ils et elles associent un nombre à une quantité d'objets et inversement.

Point fort de cette activité

Cette activité interactive immerge les enfants dans la savane aux côtés de Zoé, combinant tri de formes, observation, reconstruction et comptage pour développer leurs compétences en géométrie, logique et attention.

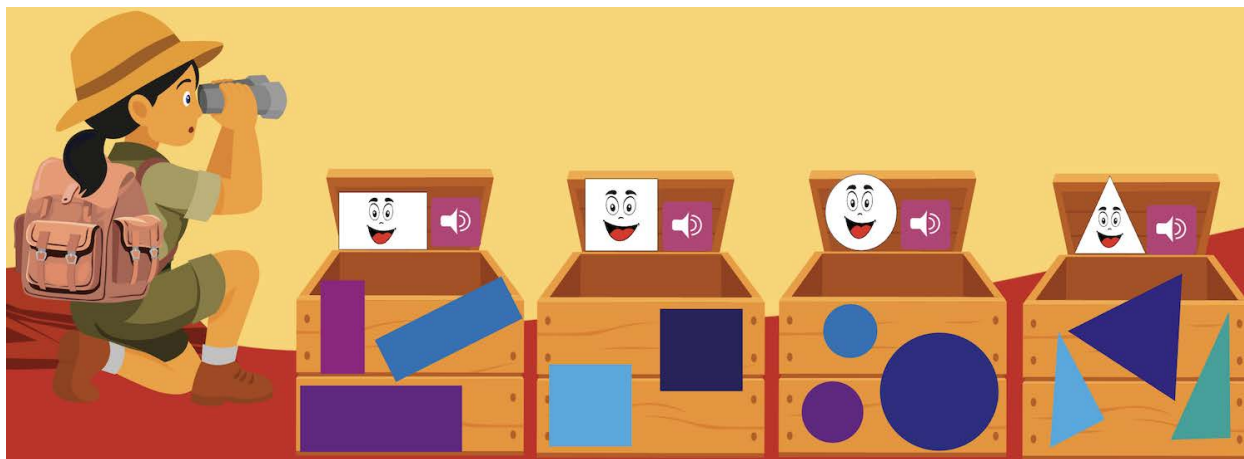
Le numérique renforce l'apprentissage grâce aux interactions dynamiques, au feedback immédiat et à la progression adaptative, offrant une expérience ludique, motivante et autonome.

INTRODUCTION

Les élèves se plongent dans le jeu en s'imprégnant de l'ambiance et du contexte de l'activité. Il n'y a pas de point à obtenir.

PAGE 1

Réponses



Il s'agit d'observer les formes dispersées dans la savane et de les glisser dans leur caisse respective, qu'il s'agisse de rectangles, de carrés, de ronds ou de triangles. L'objectif est d'aider les élèves à reconnaître et classer les formes géométriques. Pour réussir, ils et elles observent attentivement chaque forme, vérifient ses caractéristiques par rapport aux autres objets et prennent le temps de placer correctement chaque élément dans la bonne caisse.

Points

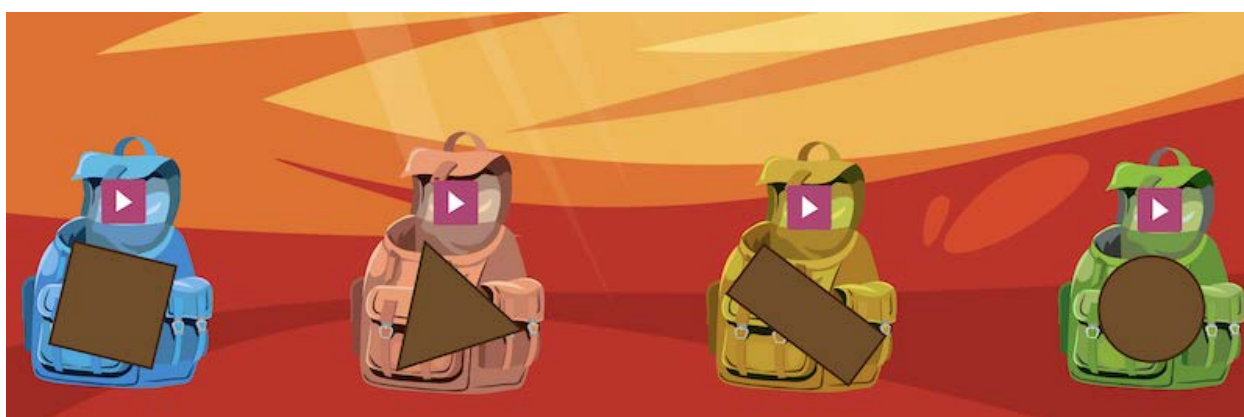
11 étiquettes bien placées = 2 points

6 à 10 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 5 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 2

Réponses



Zoé explore la savane et décrit différentes formes pour chaque sac à dos. Les élèves doivent écouter attentivement chaque description afin de glisser la forme correspondante dans le sac approprié. Ce jeu favorise le développement de la compréhension orale, de l'association logique et de l'attention. Pour réussir, il est important que les élèves se concentrent sur les

détails de chaque description et associent correctement chaque forme au bon sac, en prenant soin de distinguer, par exemple, le carré du rectangle, sans se précipiter.

Points

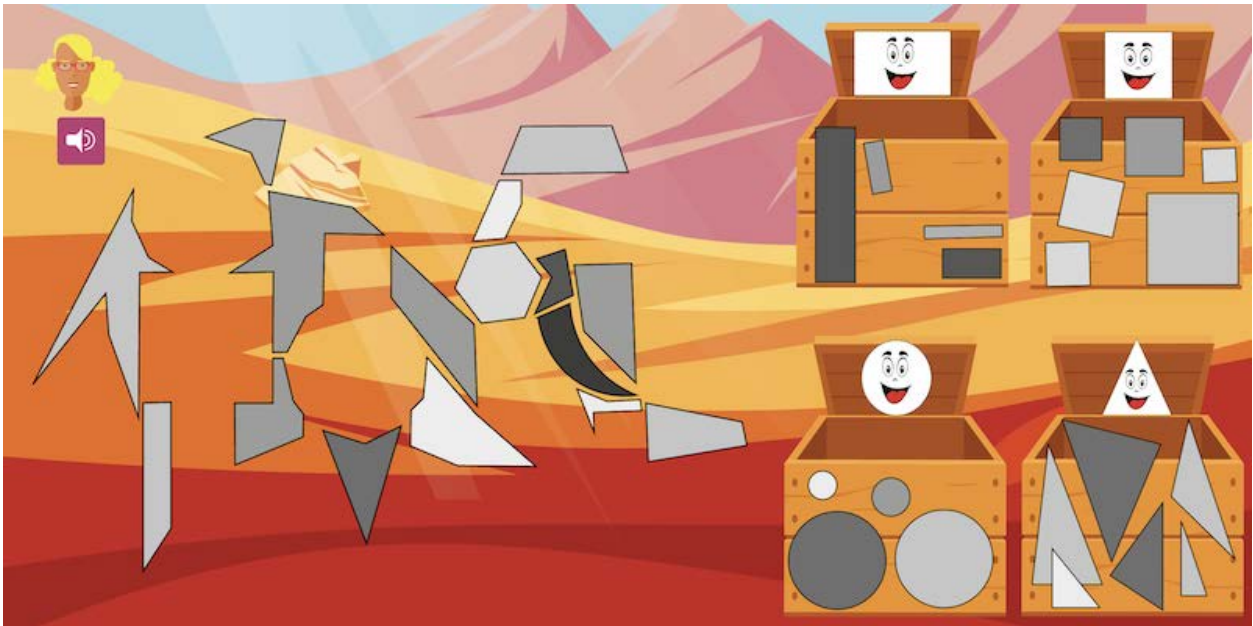
4 étiquettes bien placées = 2 points

2 à 3 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 1 étiquette bien placée = 0 point

PAGE 3

Réponses



Il s'agit d'aider Zoé à repérer et à identifier les formes en gris foncé qui composent l'éléphant, tout en évitant les intrus. Ce jeu vise à développer l'observation fine et la capacité à filtrer les informations pertinentes. Les enfants doivent se concentrer sur les formes correctes, ignorer les éléments distrayeurs et renforcer ainsi leur attention sélective.

Points

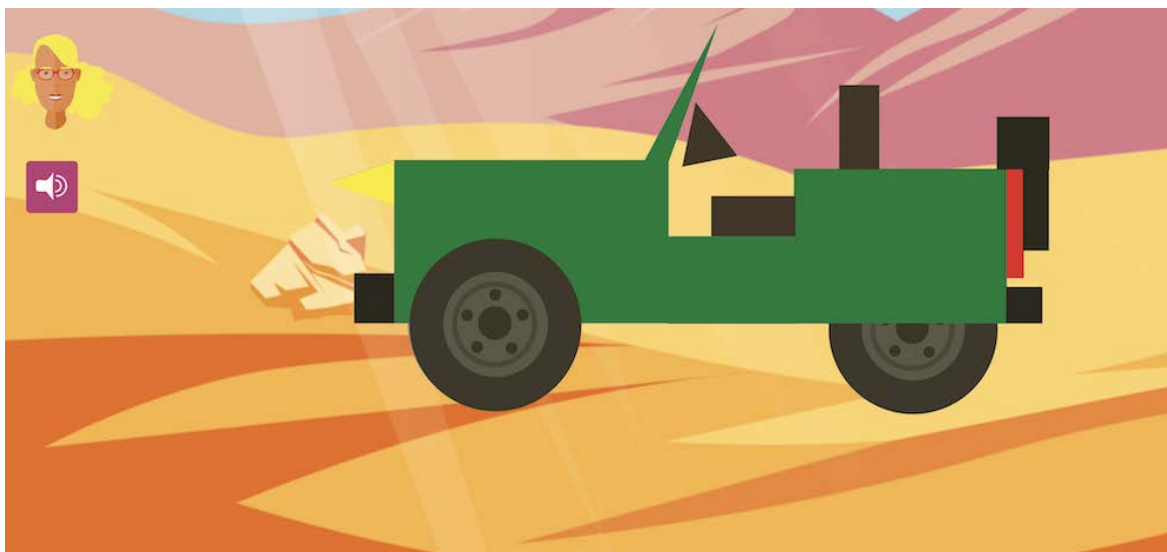
36 étiquettes bien placées = 2 points

17 à 35 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 16 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 4

Réponses



Ce jeu consiste à reconstruire la Jeep du safari, dont la majorité des pièces se sont dispersées dans la plaine. Les enfants doivent replacer chaque morceau sur la silhouette correspondante. Cette activité sollicite le repérage spatial, la logique et l'observation attentive. Pour réussir, les enfants doivent examiner soigneusement la silhouette, vérifier l'orientation et la forme de chaque pièce, puis les positionner correctement sur le modèle.

Points

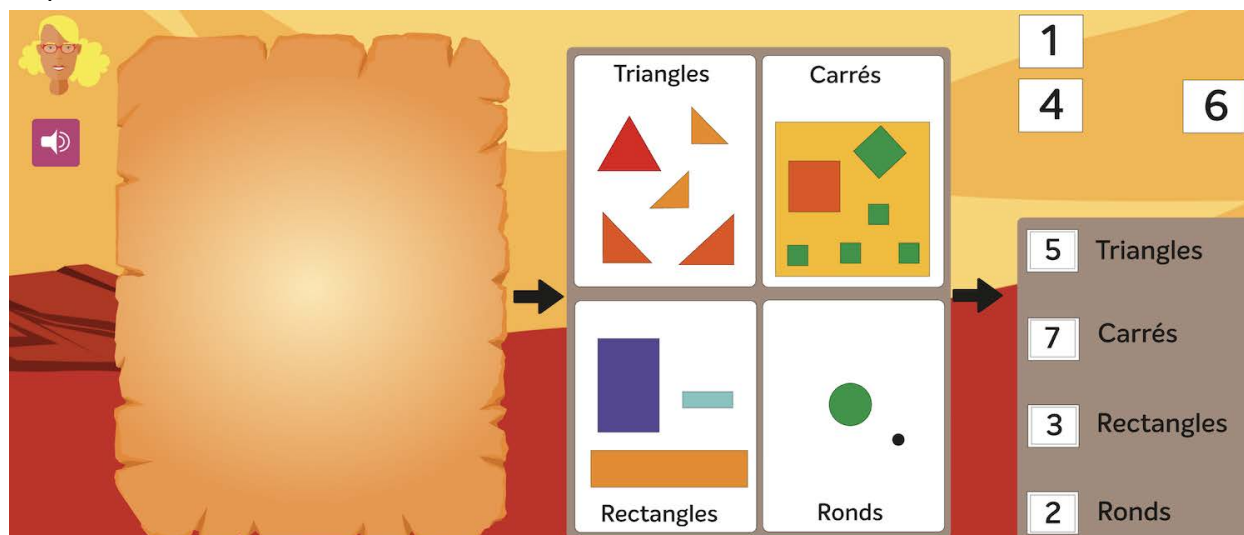
14 étiquettes bien placées = 2 points

8 à 13 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 7 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 5

Réponses



Le dernier jeu consiste à aider les enfants à préparer le matériel pour construire une cabane en comptant les pièces de chaque forme et en complétant le bon de commande. Le fait de

déplacer les formes dans l'espace blanc permet aux enfants de mieux les observer, sans que les superpositions ne les gênent, et de percevoir plus facilement chaque pièce individuellement. Cette manipulation favorise l'attention, le comptage précis et l'association correcte entre le nombre et la forme. Pour réussir, les enfants doivent visualiser clairement chaque type de forme, compter avec précision les pièces et placer le chiffre correspondant sur le bon de commande.

Points

24 étiquettes bien placées = 2 points

13 à 23 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 12 étiquettes bien placées = 0 point

Commentaire pédagogique

La séquence didactique proposée autour de l'aventure dans la savane permet aux enfants d'avancer de manière progressive et structurée dans le développement de compétences essentielles en géométrie, observation et logique.

Dès le premier jeu, les élèves ont appris à reconnaître et trier les formes simples, renforçant ainsi leur attention et leur capacité de catégorisation.

Les jeux suivants ont introduit des tâches plus complexes, telles que l'association des formes à une description orale et le filtrage d'intrus, favorisant la compréhension, la discrimination et l'attention sélective.

La reconstruction de la Jeep a mobilisé le repérage spatial et la logique, tandis que le comptage et le bon de commande ont permis de consolider l'association nombre-objet et l'organisation.



N° 7135

Analyse pédagogique

Le domino des sons 3e-4e



L1 11 - Les élèves développent leur conscience phonologique en comparant les sons initiaux (attaques) et finaux des mots (rimes), afin d'établir des liens phonologiques.

Point fort de cette activité

L'activité s'appuie sur une comptine familière et ludique, «Trois petits chats », qui utilise la figure de style du dorica castra (enchaînement de mots par le dernier son du précédent). Ce point de départ oriente naturellement les élèves vers une conscience phonologique, en jouant sur les sons de début et de fin de mots sans aborder directement le codage écrit complexe, bien que la reconnaissance de certains graphèmes simples soit introduite en cours de progression.

Le dispositif des dominos numériques offre un support visuel et auditif qui permet aux élèves d'écouter (plusieurs fois si besoin) le mot illustré afin de se concentrer sur les sons qui le composent.

Les aides progressives favorisent l'autonomie et apportent une évolution dans le jeu.

L'utilisation de la comptine plus ou moins connue rend l'entrée dans l'activité accessible, motivante et engageante, même pour les plus jeunes.

Introduction

Pour entrer dans cette activité, il est essentiel de visionner l'extrait de la comptine des « Trois petits chats » afin de cerner la thématique (sons, rimes, début/fin de mot). Pour ce moment de travail collectif, il est recommandé de faire chanter la comptine, il est très probable que de nombreux élèves connaissent la suite et fin de la chanson.

Ensuite, il est important de repérer le domino indice, déjà placé. Il peut se trouver au début ou à la fin du chemin. Il constitue le point de départ à partir duquel les élèves commencent leur recherche pour résoudre le jeu.

Les élèves utilisent les pièces de dominos qui se trouvent en bas de l'écran et les placent en respectant les attaques et les rimes de fin et de début de mots.

PAGE 1

Les élèves entrent dans l'activité en visualisant un extrait vidéo de la comptine des « Trois petits chats ». Il peut être intéressant de proposer aux enfants de reprendre la comptine en y ajoutant des gestes ou bien en insistant sur les attaques et les rimes. Un moment d'échanges permet de mettre en évidence les attaques/rimes de fin/début de mots : quels sons entend-on ? Quels sons se répètent ?

Il n'y a pas de point à obtenir sur cette page.

PAGE 2

Les élèves placent les dominos dans l'ordre de la comptine. Le but, ici, est de prendre conscience du fonctionnement du jeu : les dominos se succèdent lorsque le son final d'un mot correspond au son initial d'un autre mot. Le premier domino est déjà placé afin de simplifier la tâche. Pour éviter toute confusion, il est possible d'écouter les mots illustrés sur les dominos en passant le doigt ou la souris sur l'image.

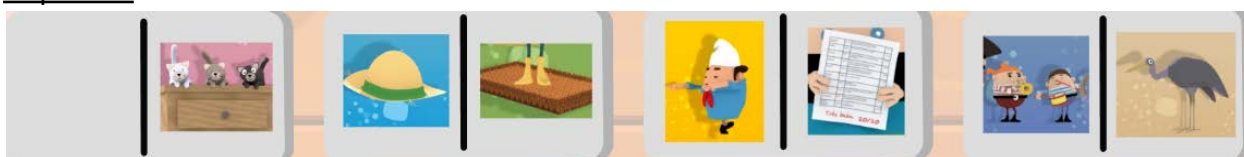
Points

3 étiquettes bien placées = 2 points

2 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 1 étiquette bien placée = 0 point

Réponses



chats – chapeau d' paille/paillason – somnambule/bulletin – tintamarre/marabout

PAGE 3

Afin de bien comprendre le fonctionnement du jeu, les élèves doivent reconnaître le son qui lie deux dominos entre eux. Les propositions à choix sont présentées sous forme textuelle (sons écrits) et non sous forme auditive.

Points

5 étiquettes bien placées = 2 points

2 à 4 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 1 étiquette bien placée = 0 point

Réponses



brocoli – li – licorne

yéti – ti – tigre

rigolo – lo – loto

Les deux intrus sont ta et toi.

PAGE 4

Sur cette page, les élèves se trouvent face à d'autres mots que ceux de l'extrait vidéo mais le principe reste le même. Ils et elles ne peuvent plus s'appuyer sur la comptine pour réaliser la tâche mais doivent se concentrer sur les sons de chaque mot pour placer correctement les dominos. Ici, c'est le dernier domino qui est déjà placé et un intrus s'est glissé dans les propositions.

Points

4 étiquettes bien placées = 2 points

2 à 3 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 1 étiquette bien placée = 0 point

Réponses



canapé/pédalo – loto/tonneau – Noël/éléphant – fanfare/farandole

L'intrus est brocoli/licorne.

PAGE 5

Toujours selon le même principe, les élèves doivent placer correctement les dominos. Sur cette page, le parcours n'est plus linéaire mais se présente « en escalier ». De plus, aucun domino n'est placé, ce qui complexifie la tâche car il n'y a pas d'indice. Les élèves doivent trouver un point de départ fiable pour commencer. Il y a deux intrus dans les propositions.

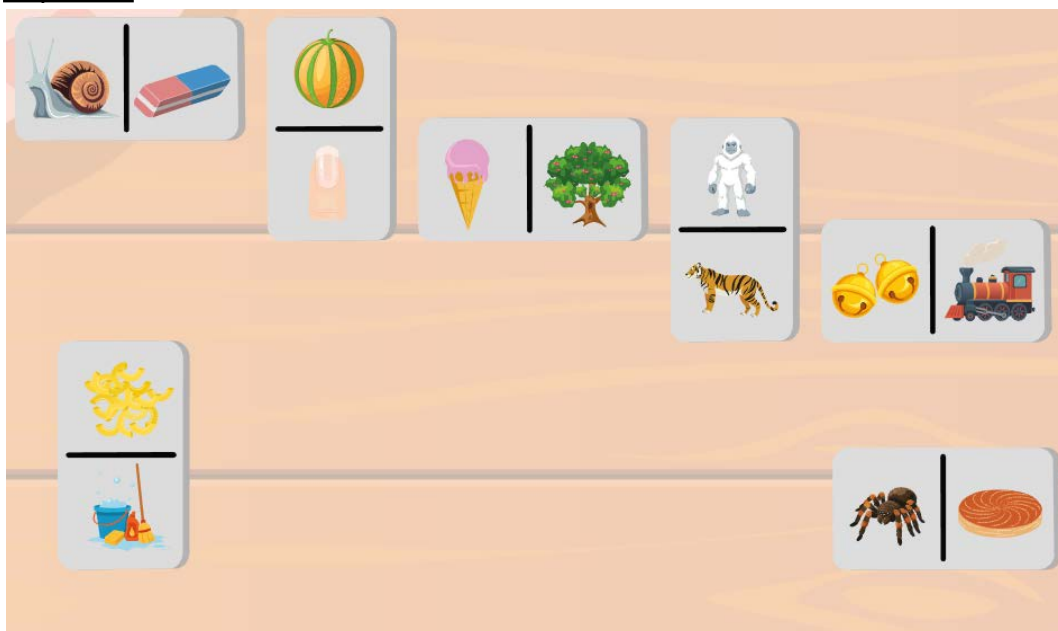
Points

7 étiquettes bien placées = 2 points

5 à 6 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 4 étiquettes bien placées = 0 point

Réponses



escargot/gomme – melon/ongle – glace/cerisier – yéti/tigre – grelot/locomotive
Les intrus sont cornette/nettoyage et mygale/galette.

PAGE 6

Sur cette page, la tâche est toujours identique mais les images ont disparu pour laisser place à des dominos sonores. Les élèves ne peuvent plus s'appuyer sur les illustrations pour placer les dominos dans l'ordre mais uniquement sur les audios. Le travail d'abstraction est plus important ici.

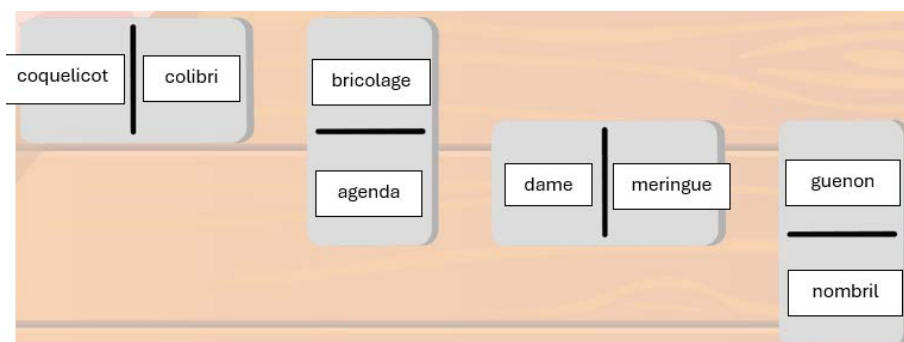
Points

4 étiquettes bien placées = 2 points

2 à 3 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 1 étiquette bien placée = 0 point

Réponses



À noter que les sons sous forme de texte ont été ajoutés ici pour faciliter la compréhension du corrigé.
Dans l'activité en ligne, les mots ne sont pas écrits.

coquelicot/colibri – bricolage/agenda – dame/meringue – guenon/nombril

Commentaire pédagogique

Cette activité ludique et orale met en valeur la richesse sonore de la langue française à travers une comptine plus ou moins connue. Elle favorise une entrée naturelle dans la conscience phonologique, sans aborder directement la syllabation complexe, tout en introduisant une première transition vers le code écrit par l'identification de sons isolés. Le travail en groupe encourage la coopération, la répétition orale et l'argumentation autour des sons. La progression structurée des pages permet une différenciation implicite tout en maintenant une même consigne de base.



N° 7137

Analyse pédagogique

Devine ! 3e-4e



- L1 13-14 - Les élèves comprennent des textes oraux en organisant et en restituant logiquement des propos.
- L1 18 - Elles et ils utilisent les instruments de la communication en développant le décodage des images.
- EN 11 - Elles et ils s'initient à un regard critique face aux médias en dégagant des critères qualitatifs simples pour distinguer des différences.
- MSN 15 - Elles et ils représentent des situations mathématiques en triant et organisant des données.

Point fort de cette activité

Prendre en compte plusieurs caractéristiques simultanément et apprendre à reformuler une consigne négative en consigne positive.

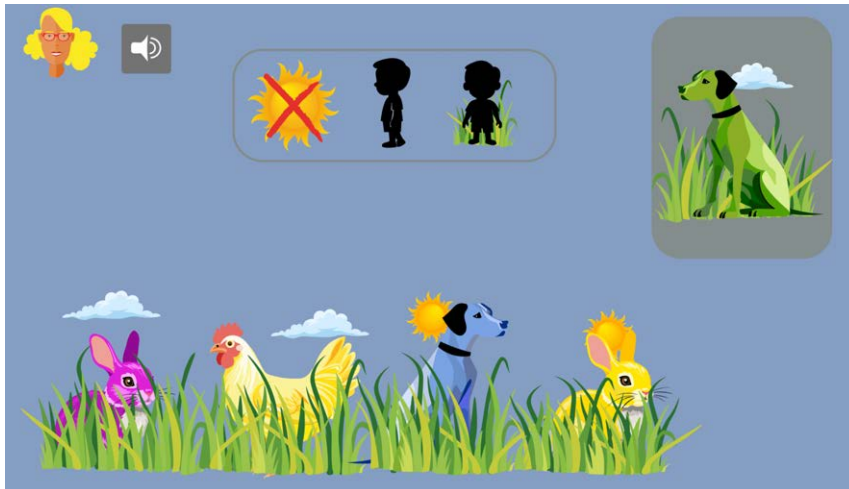
PAGE 1

Les élèves se plongent dans le jeu en observant des caractéristiques utiles au jeu. Les audios aident à la compréhension des illustrations. Il n'y a pas de point à obtenir.



Les élèves identifient ce que représente une image lorsqu'elle est barrée d'une croix. Par exemple, si le soleil est barré, cela signifie qu'il n'y a pas de soleil mais un autre élément. Dans ce jeu, la seule alternative possible est le nuage. Le même raisonnement s'applique aux couleurs : si l'animal n'est pas violet, alors il est nécessairement jaune, vert, rose, orange... La capacité à distinguer la droite de la gauche constitue également un élément essentiel pour réussir le jeu.

PAGE 2
Réponse



Il s'agit d'observer les trois caractéristiques, à savoir *pas de soleil* (= nuage), *tourné vers la gauche* et *placé devant*. Seul le chien vert placé devant l'herbe avec le nuage correspond aux trois caractéristiques. Il est à glisser dans le rectangle gris.

Points

5 étiquettes bien placées = 1 point
0 à 4 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 3
Réponse



Les trois caractéristiques, *pas de nuage* (= soleil), *placé derrière* et *de la couleur verte* correspondent uniquement au chat vert caché derrière l'herbe avec un soleil. Il est donc à glisser dans le rectangle gris.

Points

6 étiquettes bien placées = 1 point
0 à 5 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 4

Réponse



En écoutant les deux phrases, seul le lapin jaune correspond aux énoncés. Il est caché et il y a un soleil. Il est donc à glisser sur le rectangle gris.

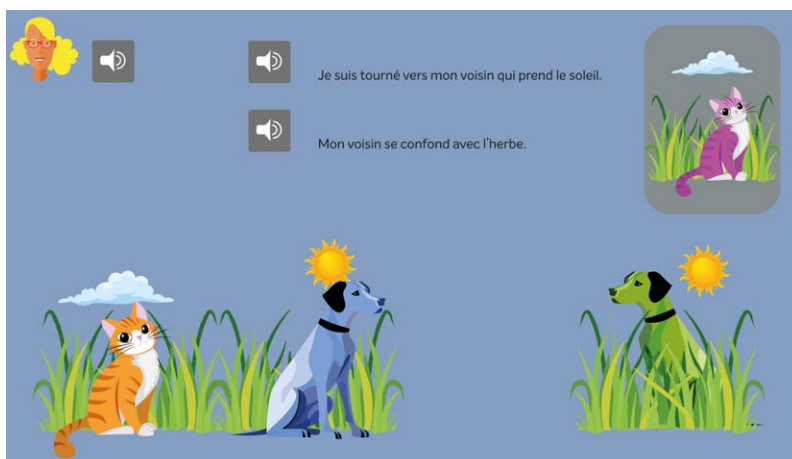
Points

4 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 3 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 5

Réponse



En écoutant les deux phrases, seul le chat rose correspond aux énoncés.

Son voisin est le chien vert qui prend le soleil et qui se confond avec l'herbe car il est de même couleur.

Le chat rose est donc à glisser sur le rectangle gris.

Points

4 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 3 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 6

Réponses



En écoutant les audios, seul le chien bleu correspond aux quatre énoncés.

En effet, il n'est pas un lapin, il a quatre pattes, il n'y a pas l'ombre d'un nuage à l'horizon (=soleil) et il n'est pas placé devant l'herbe (=derrière l'herbe).

Le chien bleu est donc à glisser sur le rectangle gris.

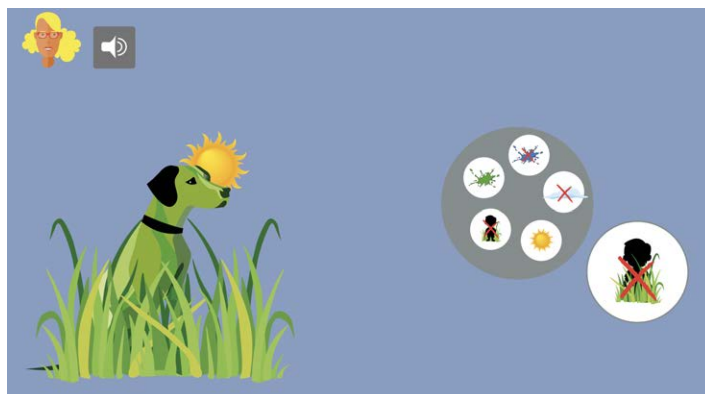
Points

5 étiquettes bien placées = 2 points

0-4 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 7

Réponses



Il s'agit ici d'associer l'image du chien placé derrière l'herbe avec le soleil aux caractéristiques proposées dans les cercles blancs.

Le chien est vert et pas bleu.

Il y a un soleil donc pas de nuage.

Le chien n'est pas placé devant car il se trouve derrière l'herbe.

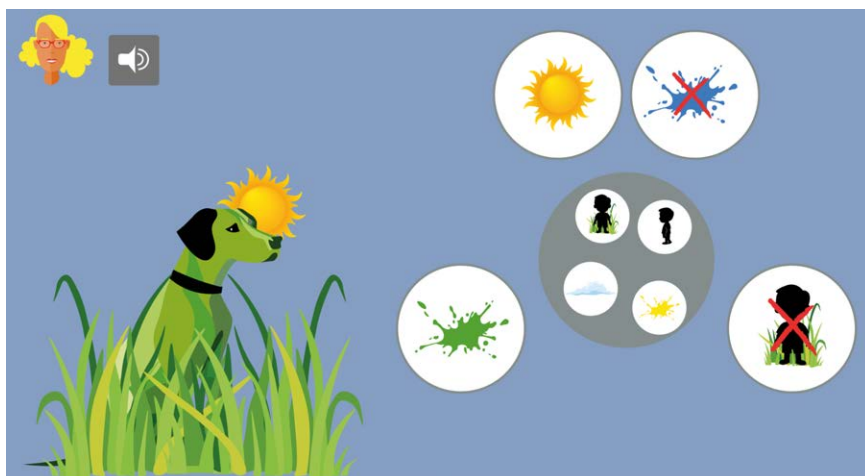
Ces cinq éléments de réponses sont donc à glisser dans le cercle gris.

La seule caractéristique qui ne correspond pas à l'illustration est *n'est pas placé derrière*.

Points

6 étiquettes bien placées = 2 points

0-5 étiquettes bien placées = 0 point



Sur cette page, il s'agit d'éliminer l'ensemble des caractéristiques qui ne correspondent pas à l'image du chien.

Celles qui restent sur le fond bleu correspondent donc à l'animal : il y a un soleil, le chien n'est pas bleu mais vert et il n'est pas devant l'herbe (=derrière l'herbe).

À glisser dans le cercle gris : placé devant l'herbe, tourné vers la gauche, nuage et de couleur jaune, ce qui ne correspond pas à l'image de l'animal.

Points

6 étiquettes bien placées	= 2 points
5 étiquettes bien placées	= 1 point
0-4 étiquettes bien placées	= 0 point

Commentaire pédagogique

Les pages de ce jeu sont conçues de manière progressive.

La première page permet aux élèves de comprendre les différentes caractéristiques et d'apprendre à transformer une consigne négative en consigne positive.

Dès la deuxième page, les élèves sont mis en activité à partir des acquis de la première page. La difficulté repose alors sur le raisonnement par déduction : d'abord à partir de caractéristiques simples, puis à partir de caractéristiques formulées avec la négation.

Enfin, la complexité augmente progressivement d'une page à l'autre, avec un nombre de caractéristiques plus important.

La dernière page de ce jeu propose l'exercice inverse : retrouver les caractéristiques d'une image et éliminer les réponses incorrectes. Là encore, il est essentiel de reformuler correctement les consignes négatives en les traduisant en formulations positives.

Cette activité s'inscrit dans le moyen d'enseignement de français dans le module *Fonctionnement de la langue* où il est proposé une sensibilisation pour les élèves de 3e autour

des phrases positives et négatives dans la thématique *Émotions* à travers l'activité *Positif, négatif*.

En 4e, ce travail est repris dans le même module, mais cette fois dans la thématique *Art*, à travers l'activité *Les phrases positives et négatives*, qui permet d'approfondir cette notion. Les acquis sont ensuite réinvestis dans le module *Habitat* pour travailler les types et formes de phrases, permettant ainsi de consolider les apprentissages.



N° 7156

Analyse pédagogique

Les pirates 3e-4e



L1 13-14 - Les élèves apprennent à communiquer entre eux et à se comprendre.

MSN 11 - Elles et ils se repèrent dans un labyrinthe afin de trouver le bon chemin.

A 12 AV - Elles et ils comparent les silhouettes avec les images pour trouver les correspondances.

Elles et ils observent deux images pour repérer les différences de couleurs, de formes et de composition entre elles.

EN 12 - Elles et ils décodent des images pour découvrir un message.

MSN 15 - Les élèves confrontent et communiquent leurs observations et leurs résultats afin de déduire le lieu où se situe la pirate.

Point fort de cette activité

Ce jeu repose sur la coopération et l'intelligence collective. Ce jeu repose sur la coopération et l'intelligence collective. En groupes, les élèves résolvent quatre énigmes distinctes, et chaque groupe fournit un indice essentiel pour le dénouement final. Cette démarche collaborative incite les enfants à mobiliser leurs capacités d'observation et de déduction pour répondre, ensemble, à une ultime question de synthèse. Le succès collectif repose sur la capacité de chaque équipe à résoudre son énigme. Pour conclure, les enfants doivent se concerter : c'est par le biais de discussions et de compromis, ainsi que par l'observation attentive des indices récoltés, que les élèves parviendront ensemble à résoudre le mystère.

INTRODUCTION

Avant de commencer cette activité, il est nécessaire de prévoir un moment d'organisation initiale. Les enfants prennent connaissance de la mission et comprennent le but du jeu. Pendant cette phase, avec l'aide ou non de l'adulte, les élèves commencent par s'organiser pour former quatre équipes.

Ce temps permet aux enfants de se répartir les rôles au sein de la classe et de planifier leur stratégie de résolution. L'enseignante ou l'enseignant joue un rôle d'accompagnement, intervenant uniquement en dernier recours pour aider les élèves à s'organiser.

L'enseignante ou l'enseignant peut, par exemple, suggérer un ordre d'action ou des étapes à suivre pour avancer efficacement, ou encore encourager la discussion et la répartition des tâches entre les membres de chaque groupe.

Cette phase préparatoire est essentielle pour que chaque équipe soit opérationnelle et puisse pleinement participer à la résolution collective des énigmes.

PAGE 1

Cette page d'introduction permet de s'immerger dans l'activité et d'en comprendre le but : retrouver la pirate coupable du vol du trésor de Betty la capitaine, en résolvant quatre énigmes.



Les énigmes à imprimer se trouvent dans le tiroir à documents.

Il s'agit de quatre jeux à effectuer en petits groupes :

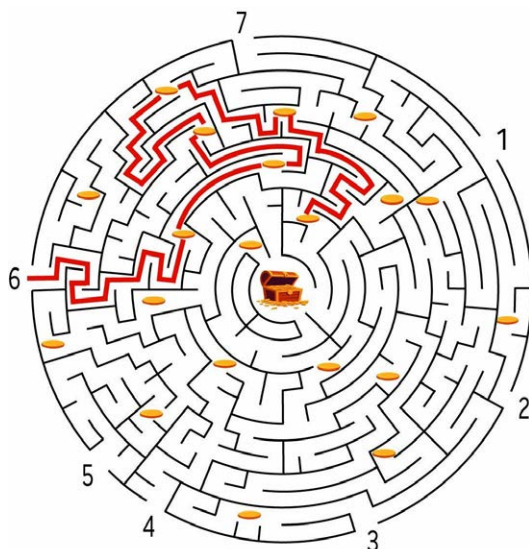
1. Le labyrinthe : chercher l'entrée du labyrinthe qui mène au trésor.
2. Le bateau fantôme : identifier quel est le bateau qui n'a pas d'ombre.
3. Le message secret : résoudre un rébus.
4. Les différences : comptabiliser le nombre de différences entre deux images.

Les réponses sont à reporter sur éduclasse aux pages 2 à 5. Chaque réponse donne accès à une partie du corps de la coupable. En résolvant les énigmes l'un après l'autre, les élèves «construisent» la silhouette de la coupable.

PAGE 2

Réponse

Pour réussir ce jeu, il s'agit pour les élèves de repérer l'entrée qui mène au trésor sans traverser de murs. La réponse est l'entrée 6.



Pour réussir cette énigme, plusieurs astuces peuvent être utilisées par les élèves. En voici quelques-unes.

Observer attentivement

Encourager les élèves à bien examiner toutes les entrées et à repérer les obstacles ou les murs. Parfois, prendre le temps de regarder une deuxième fois permet de voir un chemin qui n'était pas évident au premier abord.

Analyser étape par étape

Proposer aux enfants de suivre mentalement chaque entrée possible et de visualiser le chemin jusqu'au trésor. Ils et elles peuvent imaginer « marcher » le long de chaque trajet pour vérifier s'il est libre de murs.

Éliminer les impossibilités

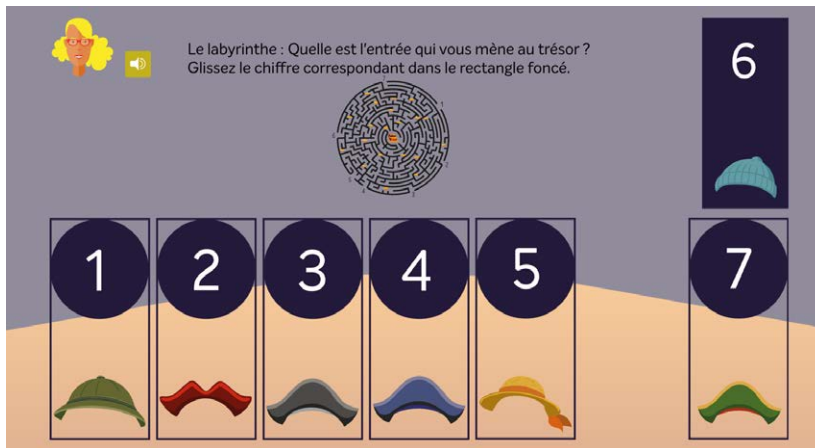
Si une entrée mène immédiatement à un mur ou à un cul-de-sac, il est utile de la mettre de côté. Le raisonnement par élimination permet de réduire les choix et de se concentrer sur les options réalistes.

Se déplacer sur un schéma ou dessiner le chemin

Sur la fiche élèves, les enfants peuvent utiliser un crayon pour tracer un chemin hypothétique. Cela aide à visualiser les passages libres et à éviter de traverser des murs.

Comparer les options entre les membres du groupe

Il est utile que les enfants partagent leurs observations et discutent de leurs hypothèses avant de choisir l'entrée correcte.



Sur éduclasse, le bonnet bleu clair n°6 est à glisser sur le rectangle foncé.

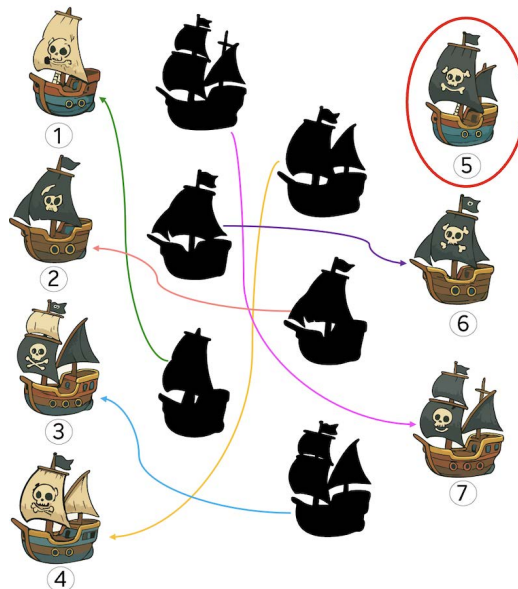
Points

L'étiquette 6 avec le bonnet bleu clair est la bonne réponse
= 2 points

PAGE 3

Réponse

Le bateau sans ombre est le bateau n°5.



Pour réussir ce jeu, les élèves commencent par observer attentivement les silhouettes des bateaux proposées. Il est important de les encourager à comparer chaque ombre afin de repérer les différences de forme, de taille ou d'éléments caractéristiques. Elles et ils peuvent également relier chaque bateau à son ombre pour mieux repérer celui qui ne correspond à aucun autre, c'est-à-dire le bateau fantôme. Le raisonnement par élimination permet de vérifier leur hypothèse. Enfin, le fait de discuter en équipe et de confronter les points de vue aide les élèves à affiner leur observation et à justifier leur choix collectivement.

Quel est le bateau fantôme ?
Glissez le chiffre correspondant dans le rectangle foncé.

Sur éduclasse, la pirate n°5 aux cheveux bleus est à glisser sur le rectangle foncé.

Points

L'étiquette 5 avec le visage aux cheveux bleus est la bonne réponse = 2 points

PAGE 4

Réponse

La réponse du message secret est le suivant :

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
✂	🪶	📦	🔨	🕒	🌊	🐙	🐙	🐙	🐙	✂	🐢	🕷

🚩 ★ 🌊
M E S

🟡 📖 ⚓ 🌊 🌊 🌊 ★ 🐙 🐙 🐙
C H A U S S E T T E S

🌊 ✂ 🐙
S O N T

🐙 ★ 🕒 🐙 ★ 🌊
V E R T E S

Pour réussir cette énigme, les élèves doivent associer une lettre à chaque image afin de décoder le message et de pouvoir le lire. L'aide des camarades est un réel atout : comparer les hypothèses et discuter de la phrase permet de valider, de comprendre et d'ajuster le message, ce qui facilite particulièrement le déchiffrement pour les élèves en difficulté.

Si le message final ne semble pas correct, les enfants peuvent repasser sur chaque image pour vérifier le choix des lettres et corriger d'éventuelles erreurs.



Sur éduclasse, l'étiquette du manteau anthracite avec les boutons jaunes et la couleur verte est à glisser sur le rectangle foncé.

Points

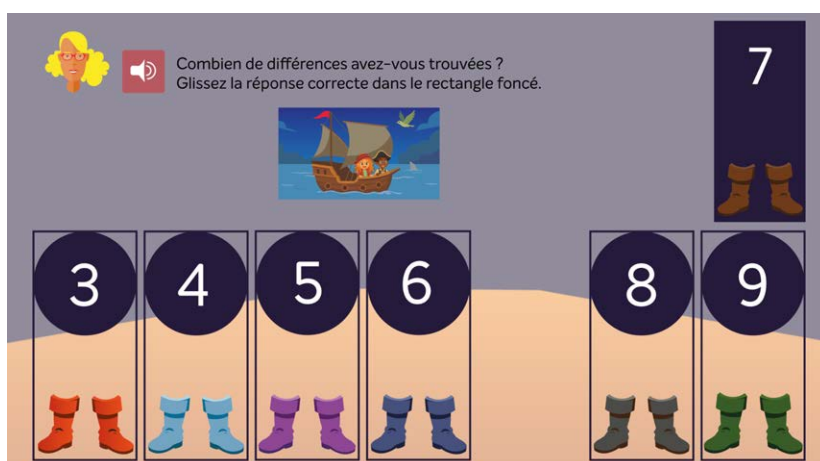
La deuxième étiquette est la bonne réponse = 2 points

PAGE 5

Réponse



Il y a sept différences entre les deux images : la couleur du drapeau, les pattes de l'oiseau, un hublot noir, une vague, la croix sur le chapeau, la proue allongée, les deux traits en dessus du requin.



Sur éduclasse, l'étiquette 7 avec les bottes brunes est à glisser sur le rectangle foncé.

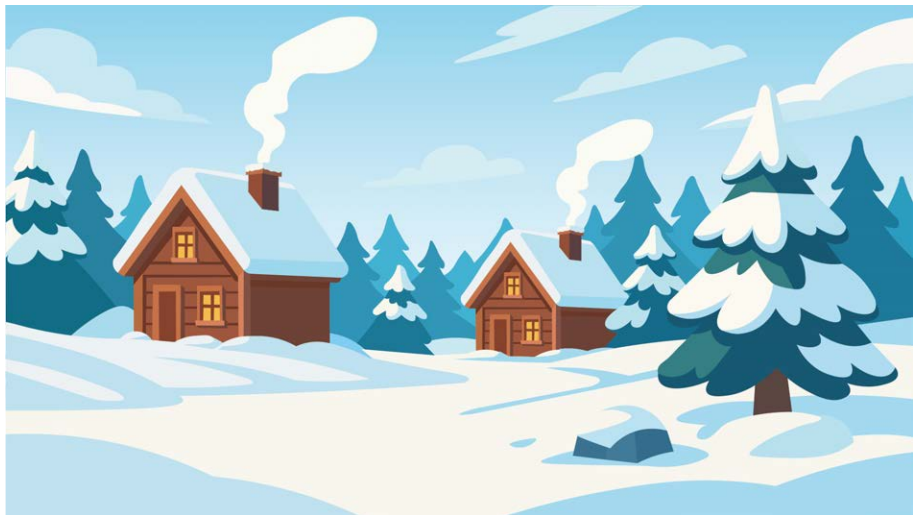
Points

L'étiquette 7 avec les bottes brunes est la bonne réponse = 2 points



Les quatre éléments de la pirate (chapeau, visage, corps et bottes) apparaissent en page 6. Les élèves doivent bien observer les indices sur chacun et choisir le paysage correspondant.

Les flocons sur le chapeau et le visage, la tasse de thé et la fourrure des bottes font penser à un paysage d'hiver.



Points

L'étiquette du paysage d'hiver est la bonne réponse = 2 points

Pour réussir l'activité au complet, la coupable doit être identifiée et le paysage doit lui correspondre.

Le bateau de Betty arrive alors à l'écran et un texte nous explique que le jeu est terminé.



Commentaire pédagogique

Il est important de laisser les élèves s'organiser et travailler en autonomie tout en restant attentif aux groupes qui pourraient rencontrer des difficultés. Il s'agit pour l'enseignante ou l'enseignant d'intervenir uniquement lorsque c'est nécessaire, cela permet de favoriser la prise d'initiative et la coopération. Les enfants peuvent avoir besoin de revenir sur leurs énigmes si le paysage final ne correspond pas. L'adulte peut les guider dans cette relecture sans donner directement la solution, par exemple en posant des questions telles que : « Est-ce que les indices sur le corps vont bien ensemble pour trouver le paysage ? »

L'accent d'une activité comme celle-ci est mis sur la démarche plutôt que sur la seule réussite finale. Féliciter les élèves pour leur observation, leur coopération et leur capacité à ajuster leurs hypothèses permet de renforcer l'estime de soi et l'engagement.

Cycle 2

5^e et 6^e année



N° 7139

Analyse pédagogique

Supermarkt



- L2 22** Les élèves mobilisent leurs connaissances lexicales, utilisent des moyens de référence et s'appuient sur des éléments ritualisés pour écrire des mots de vocabulaire liés au contexte du supermarché.
- L2 23** Les élèves comprennent des textes oraux brefs propres à des situations familières de communication en adaptant leur écoute en fonction de la situation (intention, but,...).

Point fort de cette activité

Cette activité permet d'exercer la compréhension orale et écrite de la langue allemande grâce à une immersion dans l'univers du supermarché, thématique en lien direct avec une unité du moyen d'enseignement *Der grüne Max 5e*.

Les élèves commencent par écouter un enregistrement audio pour ranger les produits demandés dans les rayons (compréhension orale et écrite pour retrouver le bon rayon). À la page suivante, ils étiquettent d'autres produits proposés, révisant ainsi l'écrit du vocabulaire appris en classe. Enfin, les élèves s'appuient sur une vidéo tournée dans un magasin régional pour exercer leur compréhension orale et la discrimination auditive.

CORRIGÉ

Page 1 (3 points) :

Cet exercice permet d'exercer la compréhension orale. Grâce à l'audio, les élèves rangent les produits concernés dans les rayons selon leur caractéristique : boisson, nourriture, autre. Les produits non cités restent sur le côté; ce sont des intrus.



Page 2 (3 points) :

Cet exercice permet de réviser, par écrit, le vocabulaire du supermarché. Avec l'aide proposée dans le tiroir à documents et les lettres déjà discrètement placées, les élèves complètent les étiquettes et obtiennent les réponses suivantes :

	die Zahn <u>pasta</u>
	die Konf <u>it</u> üre
	die Schok <u>ola</u> de
	die But <u>ter</u>
	der Oran <u>ge</u> nsaft
	der Klebest <u>ift</u>

Il y a 0,5 point par mot. Deux situations peuvent amener à 0,2 point pour un mot :

- Un mot écrit correctement sans majuscule.
- Un mot écrit avec majuscule et une ou plusieurs erreur(s) d'écriture qui ne péjore(ent) pas la phonétique.

Page 3 (3 points)

La compréhension orale est travaillée avec le visionnage d'une vidéo. Ici, les élèves focalisent leur attention sur les noms des personnages et font abstraction du reste.

Les noms proposés sont volontairement proches afin d'exercer la discrimination auditive.

Où se déroule la situation ?
Im Supermarkt ▾

Comment se nomme la vendeuse ?
Frau Meier ▾

Comment se nomme la personne qui achète des produits ?
Emma ▾

Page 4 (4 points)

Avec le même support vidéo, les élèves sont amenés, cette fois, à porter leur attention sur deux intentions différentes : les produits souhaités et les produits réellement achetés.

Le support visuel qu'offre la vidéo soutient la compréhension orale.

- Produits souhaités : Schokolade, Käse, Limonade, Butter, Joghurt
- Produits finalement achetés : Käse, Butter, Joghurt

Commentaire pédagogique

Cette activité permet une consolidation des apprentissages de l'unité 1 de *Der grüne Max 5e*. Une fois la thématique du supermarché travaillée en classe et la vidéo du MER d'allemand 5e visionnée, les élèves ont les compétences requises pour réaliser cette activité en toute autonomie.



N° 7146

Analyse pédagogique

Puzzle 5e-6e



MSN 21 Les élèves résolvent des problèmes géométriques en lien avec le repérage en effectuant des essais successifs.

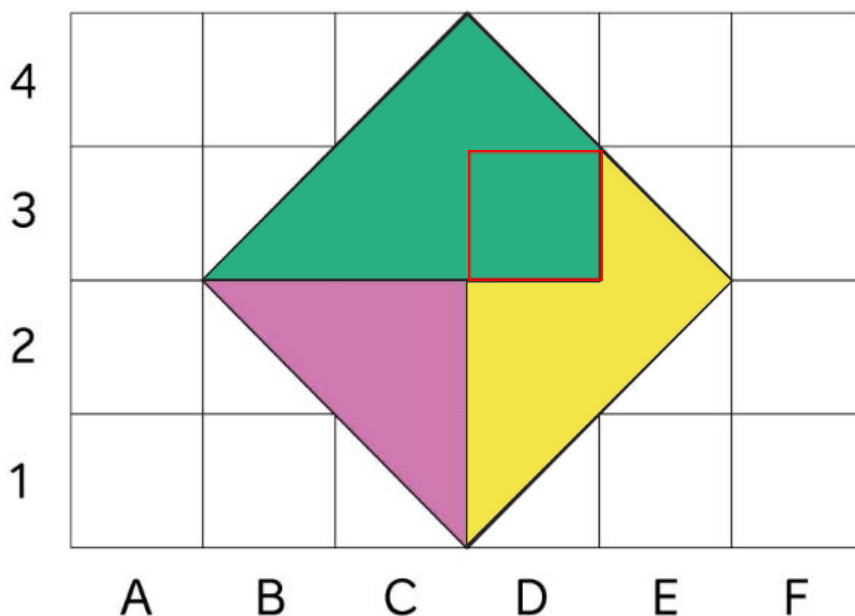
MSN 21 Les élèves recomposent une forme géométrique à l'aide d'éléments de surface élémentaire.

Point fort de cette activité

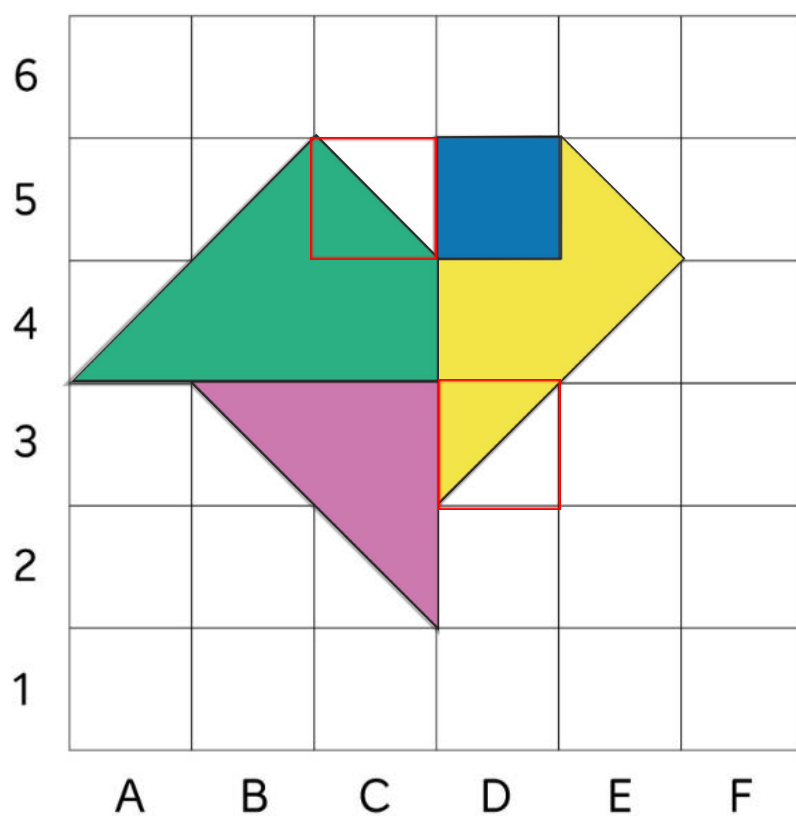
Cette activité permet de mettre en action un maximum d'élèves en manipulant des formes géométriques. L'élève a un feed-back immédiat lors de ses essais successifs.

CORRIGÉ

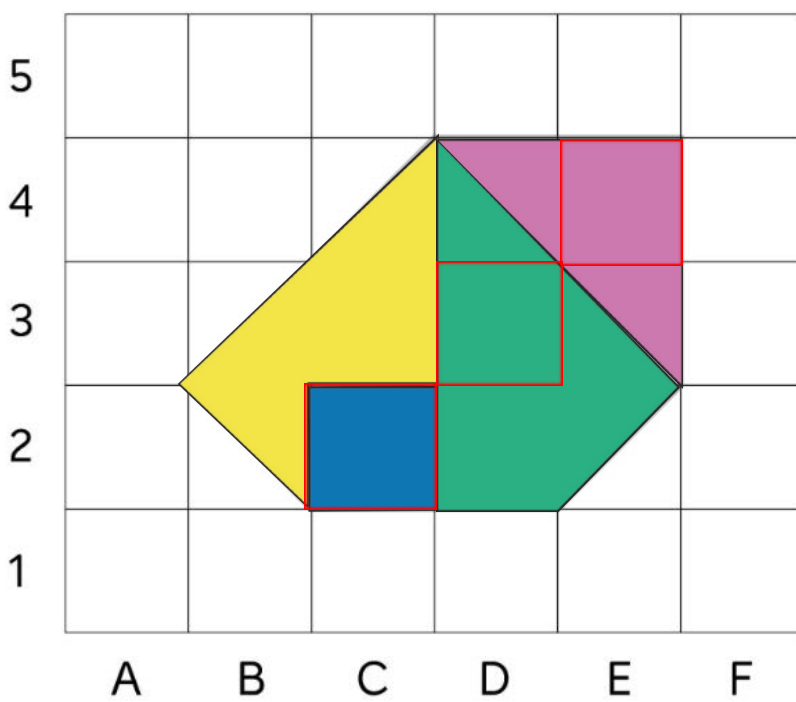
1. Carré de 3 pièces (2 points) :



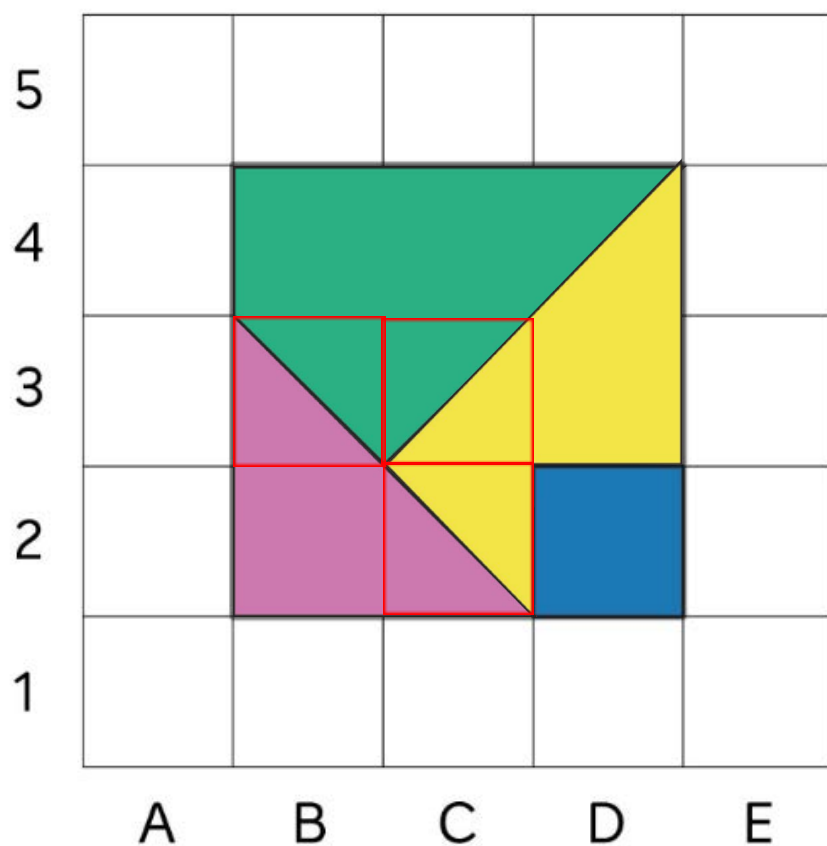
2. Figure à recouvrir (2 points) :



3. Hegaxone (3 points)



4. Quatre pièces en carré (3 points)



Commentaire pédagogique

Cette activité permet une consolidation des apprentissages de repérage dans le plan et l'espace.



N° 7141

Analyse pédagogique

La publicité 5e-6e



EN 21 Les élèves analysent la composition graphique d'affiches publicitaires et développent leur esprit critique face aux médias.

EN 21 Les élèves créent un message médiatique en réalisant des affiches publicitaires.

Point fort de cette activité

Cette activité numérique permet aux élèves de décrypter les codes de la publicité. Tout d'abord en analysant l'affiche parmi d'autres médias, puis en extrayant ses composants clés (slogan, marque, mascotte et scénographie). Enfin, une analyse des stratégies d'influence est faite en comprenant comment le choix des couleurs et la mise en scène sont utilisés pour susciter des réactions.

CORRIGÉ

Page 1 : Introduction (2 points)

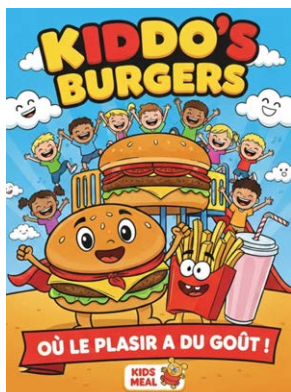
Cette page permet d'entrer en douceur dans la thématique de la publicité.
Après une définition de l'affiche publicitaire à consulter, l'élève place les éléments graphiques (logo ou mascotte, marque, slogan, mise en scène du produit) sur l'affiche proposée.



Page 2 : Est-ce une publicité ? (2 points)

Cet exercice permet d'exercer son sens de l'observation et de l'analyse. Ici, l'élève apprend à différencier les affiches publicitaires des autres médias en s'appuyant sur les notions découvertes à la page précédente.

Les affiches publicitaires sont les suivantes :



Page 3 : Décor de rêve (2 points)

Cet exercice montre comment le décor d'une publicité est pensé pour influencer le consommateur ou la consommatrice. Les publicitaires utilisent des mises en scène spécifiques pour créer une ambiance et déclencher des émotions.

Avec l'affiche *Fruitipop*, les mots à insérer dans les phrases à trous sont **fraicheur/fraîcheur** et **sourire**.

Les mots à cocher sont **Énergie** et **Joie**.

Page 4 : Public cible (1 point)

Chaque publicité s'adresse à un public bien défini. Grâce à cet exercice, l'élève découvre que les éléments graphiques tels que la mise en scène ou les slogans ne laissent que peu de doutes sur le public ciblé par une affiche.

Ainsi, les publicités *ChocoNid* s'adressent **Aux enfants** et **Aux parents**.

Quant à l'impression donnée par la mise en scène et le slogan de la première affiche, elle transmet l'idée que **Les parents valideront sûrement ces produits**.

Page 5 : Affiche et célébrité (3 points)

Bien que cela ait un certain coût, il n'est pas rare que les publicitaires utilisent la notoriété et l'image d'une célébrité pour l'associer à leurs produits ou à leur marque. Dans cet exercice, l'élève s'interroge sur les effets que cela peut engendrer sur le public. Quels sont les avantages à engager une personnalité pour représenter une marque ou un produit ?

Afin de faciliter cette réflexion, l'exercice met en scène un enfant footballeur fictif qui serait mondialement connu.

- ✓ Les consommateurs font davantage confiance aux recommandations des célébrités.
- L'affiche coûtera moins cher à produire.
- ✓ Le produit paraît de meilleure qualité si une star l'utilise.
- ✓ La publicité sera plus facilement mémorisée.
- ✓ La présence d'une star permet de capter l'attention plus efficacement.
- ✓ L'image positive associée à la célébrité est transférée à la marque.



Page 6 : Composition (3 points)

Après avoir analysé des affiches publicitaires sous divers angles, l'élève devient compositeur ou compositrice et reconstitue trois affiches avec des éléments proposés.

Ces éléments sont organisés en trois catégories : les produits, les marques et les slogans. Afin de faciliter la tâche de l'élève, les fonds ont déjà été placés.

Attention, parmi les produits, un intrus s'est glissé ; il s'agit du moulin à café.

Enfin, pour obtenir la totalité des points, les codes graphiques doivent être respectés, à savoir : la marque est placée en haut de l'affiche, le produit au centre et le slogan en bas.



Commentaire pédagogique

L'analyse publicitaire est une thématique importante de l'axe médias en éducation numérique. Avant la 5e, les élèves ont déjà été sensibilisés à ce sujet, notamment avec les balises n°6251 *Création d'une affiche publicitaire* en 1re et 2e et avec la balise n°6252 *Ma publicité* en 3e et 4e. Cette activité interactive-ci pour les 5e et 6e permet ainsi de réactiver les connaissances et d'approfondir l'analyse de publicités à travers les affiches. Les activités n°333 *Affiches publicitaires* et n°7060 *Publicité* soutiennent, quant à elles, les apprentissages des 7e à 9e et proposent une continuité et un approfondissement dans les acquisitions.



N° 7143

Analyse pédagogique

À bras ouverts



Liens PER contextualisés ...

A 21 AV - Les élèves représentent et expriment une idée en produisant et composant des images à partir de consignes.

A 23 AV - Les élèves expérimentent en produisant et déclinant des couleurs et leurs nuances.

EN23 - Les élèves choisissent et utilisent l'appareil adéquat pour la tâche (photo).



Illustration sans les bons objets

Point fort de cette activité

Cette activité mise sur la collaboration : la réussite de l'illusion d'optique dépend de l'écoute et du respect des consignes au sein du groupe. En plus du défi technique lié au cadrage, les élèves stimulent leur créativité en détournant des objets de la classe pour répondre aux critères visuels du tableau.

Consignes

Les élèves sont invités à créer une photographie mettant en scène un personnage haut en couleurs avec six bras et un seul corps.

Critères à respecter

Les points sont accordés ainsi :

Cadrage et perspective

- ☐ La photographie est cadrée (le personnage est au centre de la photo) et au format paysage. (1pt)
- ☐ La perspective est réussie : le personnage semble avoir six bras et un seul corps. (1pt)
- ☐ Décor (fond blanc). (1pt)

Objets et couleurs

- ☐ Le schéma de présentation est respecté. (1pt).
- ☐ Les objets dans les mains sont visibles. (1pt)
- ☐ Les couleurs sont respectées. (2pts)
- ☐ Originalité de la photo (objets sélectionnés, ...). (1pt)

Envoi

- ☐ La photographie est nette. (1pt)
- ☐ La photographie est envoyée dans les temps. (1pt)

Total : 10 points

Comment s'y prendre pour s'en sortir ...

La clé du succès repose sur un travail d'équipe efficace : les élèves répartissent les rôles (photographe, réalisateur, modèles) et coordonnent leurs efforts pour stabiliser l'illusion d'optique. Si le temps le permet, les élèves multiplient les prises de vue. Une comparaison et une sélection de leurs essais peut être faite à la fin.

L'utilisation d'une tablette ou d'un appareil photo est recommandée. Pour l'envoi final, privilégiez un format de fichier standard, comme le .jpg ou le .png.

Commentaire pédagogique

Cette activité interdisciplinaire favorise la collaboration active : pour réussir, les élèves doivent s'organiser, se répartir les rôles et s'auto-corriger en temps réel. Sur le plan artistique et numérique, elle permet de concrétiser des notions parfois abstraites comme le cadrage, l'illusion d'optique (perspective) et l'harmonie du cercle chromatique.

Enfin, l'aspect technique de la prise de vue apprend aux élèves à passer d'une utilisation récréative de l'image à une utilisation intentionnelle et maîtrisée de l'outil numérique.

Cycle 2

7^e et 8^e année



N° 7142

Analyse pédagogique

Fiabilité de l'information



- EN 21** Les élèves utilisent quelques critères pour évaluer la fiabilité d'une information (source, auteur, date, intention, ...).
- EN 21** Les élèves repèrent les intentions d'un message (image, texte).
- L1 21** Les élèves identifient le genre du texte lu, son but, l'émetteur et le destinataire, en s'appuyant sur les indices verbaux et non verbaux.
- L1 21** Les élèves distinguent le réel du fictionnel.

Point fort de cette activité

Cette activité permet de s'exercer à identifier les informations fiables en utilisant les critères du Plan d'études romand. Après un bref apport théorique à propos des critères à utiliser, l'élève trouve où sont ces éléments sur une carte postale, dans une publication d'un réseau social et dans un article de journal. Ensuite, l'élève définit quels résultats peuvent être qualifiés de fiables dans la liste fournie par un moteur de recherche. L'activité se termine par l'analyse d'une brève vidéo générée par l'intelligence artificielle.

CORRIGÉ

Page 1: Introduction (pas de points)

La mise en contexte permet aux élèves de comprendre la thématique car elle n'a probablement pas encore été abordée en classe par les 7^H.

Les enseignantes et enseignants peuvent retrouver les informations contenues dans la vidéo dans une [bande dessinée](#) téléchargeable au format PDF.



Page 2: Carte postale (1 point)

Plusieurs dates sont visibles. La date de rédaction figure en haut de la carte.

Le prénom de l'auteur du texte se trouve au bas de la carte postale.

Ce support fictif fait référence à l'alligator qui a été réellement perdu par André Wohlers, du 9 au 22 août 1950 dans le lac Léman. Le journal 24 Heures y a consacré [un article](#) au mois de juillet 2019.



Page 3: Réseau social (1 point)

Cette publication reprend la mise en page que l'on trouve sur certains réseaux sociaux. Ce type de message a effectivement été publié en août 2020 suite à l'intervention des [services de secours genevois](#).

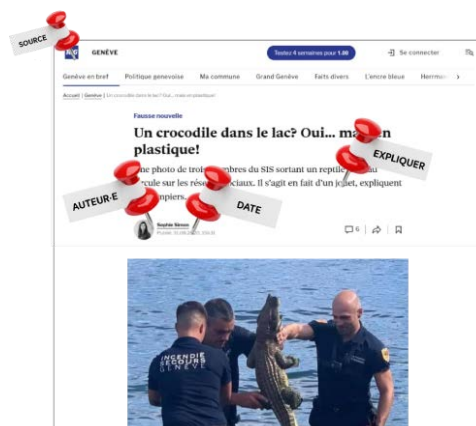
L'intention de l'auteur est manifestement d'apeurer son public.

En jouant sur les émotions, il est possible de faire réagir les internautes et d'obtenir plus de visibilité grâce aux algorithmes utilisés sur TikTok, Facebook, Twitter et Instagram par exemple.



Page 4: Journal quotidien (2 points)

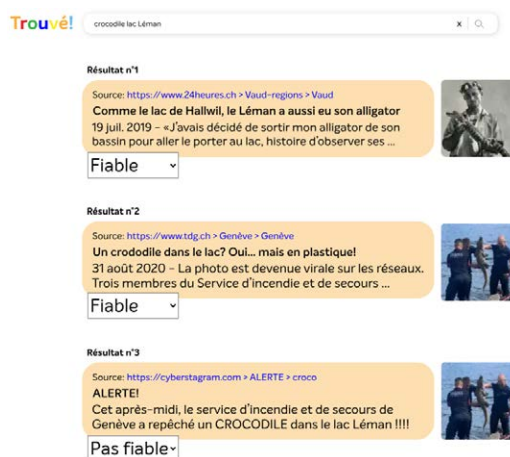
Le 31 août 2020, la *Tribune de Genève* expliquait la fake news ou le quiproquo vu sur *Instagram*. L'[article](#) intégral est disponible dans le tiroir à document.



Page 5: Moteur de recherche (3 points)

Pour évaluer la fiabilité des trois résultats proposés par le moteur de recherche fictif « Trouvé ! », les élèves peuvent cliquer sur les différents éléments afin d'en obtenir un aperçu. La plupart des informations ont déjà été vues dans les pages précédentes. De plus, ces publications se trouvent dans le tiroir à documents.

Les pages web du quotidien *24 Heures* et de la *Tribune de Genève* peuvent être considérées comme fiables tandis que la page web de *Cyberstagram* ne l'est pas.



Page 6: Vidéo (3 points)

La vidéo humoristique générée par l'intelligence artificielle montre une animation de 7 secondes. En passant, on peut relever, par exemple, que les mots floqués sur le dos de la personne de gauche sont devenus illisibles : **INCENDIE SECOURS GENÈVE**.



1. **Non.** Le crocodile est bien plus gros. Il montre son torse alors qu'on voyait son dos. Ce n'est donc pas le même animal que dans l'article de la *Tribune de Genève*.
2. **Non.** Ce crocodile n'existe pas vraiment. Il a été généré à l'aide de l'intelligence artificielle en lui donnant volontairement une attitude étonnante (il ne peut pas lever le pouce).
3. Les éléments physiques de l'animal qui permettent de dire que la vidéo n'est pas fiable sont, entre autres :
 - *patte,*
 - *pouce,*
 - *taille,*
 - *main,*
 - *saut,*
 - *grandeur.*

Dans l'activité, un seul nom est demandé.

Prolongements possibles

Les contenus suivants permettent de travailler la fiabilité de l'information :

- Moyen d'enseignement Connected 1 / 2J Gérer le débit de l'information ; 5I La manipulation d'images
- Vidéo Vinz et Lou : Info ou intox ?
vinzetlou.net/fr/ressource/1923
- Page web Le P'tit Libé et la fiabilité de l'information
liberation.fr/apps/2017/03/le-ptit-libe-semaine-de-la-presse
- Dossier Le Monde : Décodex
lemonde.fr/les-decodeurs/article/2017/02/03/decodex-notre-kit-pour-verifier-l-information-a-destination-des-en-seignants-et-des-autres_5074257_4355770.html
- Article RTS : Un caïman aurait été aperçu dans le lac de Hallwil, en Argovie
rts.ch/info/suisse/10578157-un-caïman-a-ete-aperçu-dans-le-lac-de-hallwil-en-argovie.html
- Chaîne YouTube « Info ou Mytho ? » youtube.com/@InfoouMytho/videos
- Site web genevois « Toutcru »
edu.ge.ch/site/toutcru/fact-checking
- Jeu de plateau « Reporter » de la RTS :
avecvous.rts.ch/offres-speciales/produit/reporter-le-jeu-de-plateau-rts
- Dossier pédagogique EDUC' ARTE « L'information peut-elle être fiable ? »
educ.arte.tv/article/fiche-pedagogique-l-information-peut-elle-etre-fiable-
- Dossier pédagogique [Semainedesmedias.tv](http://semainedesmedias.tv) : Fake news, comment elles naissent, pourquoi elles circulent, comment s'en protéger ?
semainedesmedias.tv/fake-news/



N° 7144

Analyse pédagogique

L'énigme du prince Louis 7e-8e



- L3 21** Les élèves prennent connaissance d'un dialogue dans le tiroir à documents pour faire des liens entre l'oral et l'écrit afin d'en dégager le sens global.
- L3 22** Les élèves écrivent trois adjectifs en lien avec les émotions en mobilisant leurs connaissances lexicales ou en utilisant leurs moyens de référence.
- L3 23** Les élèves écoutent une chanson et un dialogue tout en mobilisant leurs connaissances lexicales pour en dégager le sens global.

Point fort de cette activité

Cette activité permet de réactiver certaines notions du premier semestre de *More ! 7e*. Elle amène certains aspects culturels de l'Angleterre à travers une enquête de la police de Londres sur le vol d'une dent de lait du prince Louis. Immersion assurée !

CORRIGÉ

1. Page 2 (2,5 points)

Mots prononcés dans la chanson : drawer, box, pillow, socks, night

2. Page 3 (2 points)



3. Page 4 (1 point)

Les élèves cherchent le mot fée à l'aide d'un dictionnaire papier ou à l'aide d'un dictionnaire en ligne. Le mot attendu est **fairy**.

4. Page 5 (3 points)

Le dialogue est exigeant pour des élèves de 7e notamment. Le script, disponible dans le tiroir à documents, est une aide précieuse. Pour la dernière question, **table de nuit** ou **table de chevet** sont également acceptées.

Les deux complices sont-elles amies ?

Pourquoi l'une d'elles chuchote ?

Quel âge a le Prince Louis ?

À quoi ressemble Lucens ?

De quoi la complice en Suisse a-t-elle peur ?

Des

Où se trouve la boîte volée de George ?

Sur la



5. Page 6 (1,5 point)

 <i>Louis remarque un phénomène étrange dans sa bouche.</i>	 <i>Louis comprend qu'il va perdre quelque chose de précieux.</i>	 <i>Louis a trouvé un petit cadeau le lendemain sous son oreiller.</i>
How is he ? He's scared .	How is he ? He's sad .	How is he ? He's happy .

✓

6. Page 7 (1 point)

Le prince Louis avait une **dent** dans sa boîte.

Commentaire pédagogique

À partir du moment où les nombres ont été abordés en classe, cette activité peut se faire à différents moments entre la 7^e et la 8^e. L'aspect culturel (Scotland Yard, famille royale, fée des dents) mérite qu'on s'y attarde brièvement. L'écoute d'un dialogue avec son script en support permet la différenciation. Pour rechercher le mot *fée*, l'enseignante ou l'enseignant a l'occasion d'évoquer l'utilisation d'un dictionnaire papier ou en ligne, utile pour les travaux d'élèves en général.



N° 7147

Analyse pédagogique

Puzzle 7e-8e



MSN 21 Les élèves résolvent des problèmes géométriques en lien avec le repérage en effectuant des essais successifs.

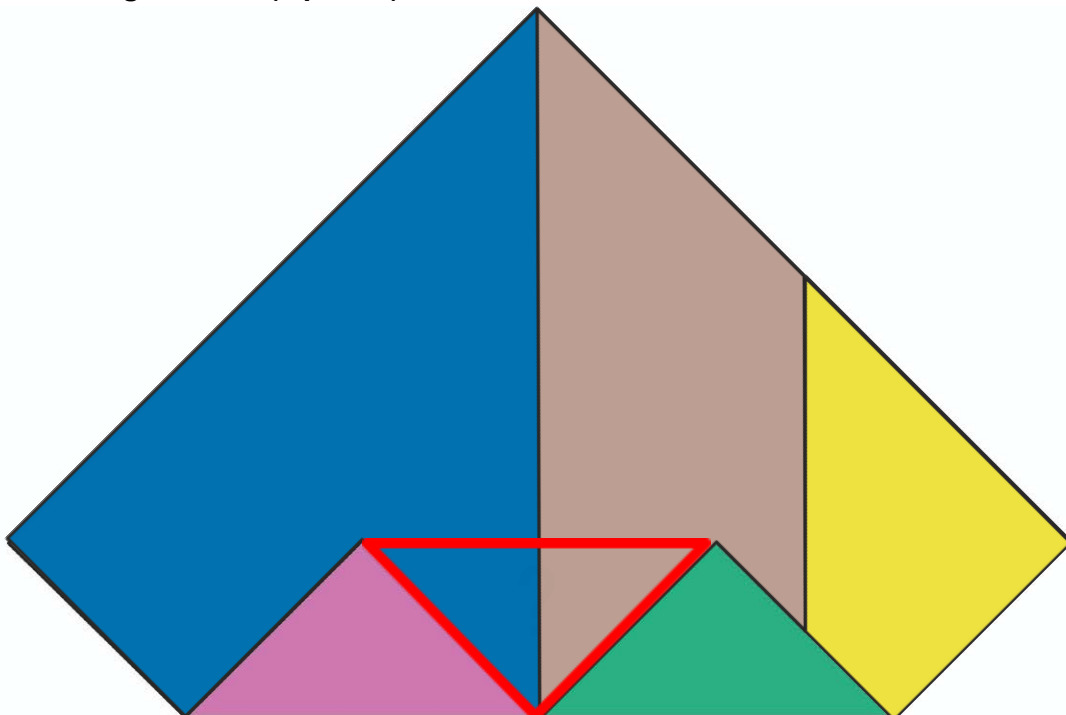
MSN 21 Les élèves recomposent une forme géométrique à l'aide d'éléments de surface élémentaire.

Point fort de cette activité

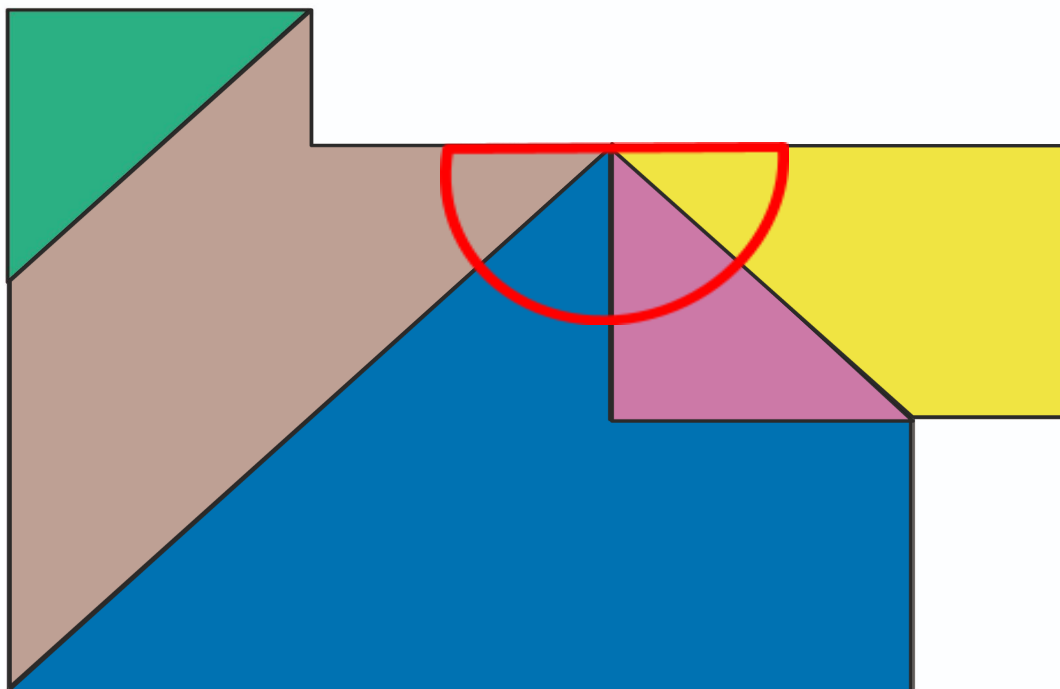
Cette activité permet de mettre en action un maximum d'élèves en manipulant des formes géométriques. L'élève a un feed-back immédiat lors de ses essais successifs.

CORRIGÉ

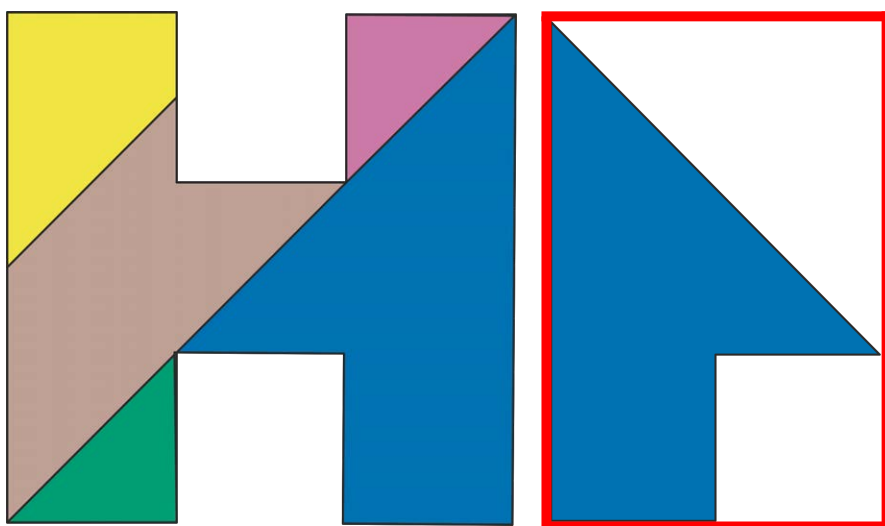
1. Triangle coloré (3 points) :



2. Demi-cercle coloré (3 points) :



3. Lettre colorée (3 points)



Commentaire pédagogique

Cette activité permet une consolidation des apprentissages de repérage dans le plan et l'espace.



N° 7140

Analyse pédagogique

À bras ouverts, 7e-8e



Liens PER contextualisés...

A 21 AV - Les élèves représentent et expriment une idée en produisant et composant des images à partir de consignes.

A 23 AV - Les élèves expérimentent en produisant et déclinant des couleurs et leurs nuances.

EN23 - Les élèves choisissent et utilisent l'appareil adéquat pour la tâche (photo).



Illustration sans les bons objets,
avec les bonnes couleurs.

Point fort de cette activité

Cette activité mise sur la collaboration : la réussite de l'illusion d'optique dépend de l'écoute et du respect des consignes au sein du groupe. En plus du défi technique lié au cadrage, les élèves stimulent leur créativité en détournant des objets de la classe pour répondre aux critères visuels du tableau.

Consignes

Les élèves sont invités à créer une photographie mettant en scène un personnage haut en couleurs avec six bras et un seul corps.

Critères à respecter

Les points sont accordés ainsi :

Cadrage et perspective

- ☐ La photographie est cadrée (le personnage est au centre de la photo) et au format paysage. (1pt)
- ☐ La perspective est réussie : le personnage semble avoir six bras et un seul corps. (1pt)
- ☐ Décor (fond blanc). (1pt)

Objets et couleurs

- ☐ Le schéma de présentation est respecté. (1pt).
- ☐ Les objets dans les mains sont visibles. (1pt)
- ☐ Les couleurs sont respectées. (2pts)
- ☐ Originalité de la photo (objets sélectionnés, ...). (1pt)

Envoi

- ☐ La photographie est nette. (1pt)
- ☐ La photographie est envoyée dans les temps. (1pt)

Total : 10 points

Comment s'y prendre pour s'en sortir...

La clé du succès repose sur un travail d'équipe efficace : les élèves répartissent les rôles (photographe, réalisateur, modèles) et coordonnent leurs efforts pour stabiliser l'illusion d'optique. Si le temps le permet, les élèves multiplient les prises de vue. Il est ainsi possible de procéder à une comparaison et à une sélection de la meilleure photographie.

L'utilisation d'une tablette ou d'un appareil photo est recommandée. Pour l'envoi, privilégiez un format de fichier standard, comme le .jpg ou le .png.

Commentaire pédagogique

Cette activité interdisciplinaire favorise la collaboration active : pour réussir, les élèves doivent s'organiser, se répartir les rôles et s'auto-corriger en temps réel. Sur le plan artistique et numérique, elle permet de concrétiser des notions parfois abstraites comme le cadrage, l'illusion d'optique (perspective) et l'harmonie du cercle chromatique.

Enfin, l'aspect technique de la prise de vue apprend aux élèves à passer d'une utilisation récréative de l'image à une utilisation intentionnelle et maîtrisée de l'outil numérique.

Cycle 3

9^e à 11^e année



N° 7149

Analyse pédagogique

Un voyageur averti en vaut deux



Liens PER contextualisés...

L3 31 - L'élève repère des informations explicites sur des supports variés tels que des panneaux de signalisation, des consignes de sécurité (skatepark, parcs nationaux) ou des règlements touristiques.

L3 33 - L'élève extrait le sens global et des détails spécifiques de messages sonores pour ordonner des instructions.

L3 36 - L'élève mobilise et enrichit son répertoire lexical lié au voyage, aux descriptions physiques et aux avertissements (ex: prohibited, injury, edge) .

Point fort de cette activité

Cette activité d'anglais propose une immersion culturelle en Australie, axée sur la compréhension de documents authentiques liés au voyage et à la sécurité.

Consignes et réponses

À travers six pages interactives, les élèves développent des stratégies de lecture et d'écoute pour s'orienter et respecter les consignes dans un environnement anglophone.

Page 1 - 2 points au total

Glisser-déposer



Page 2 - 0,5 point par réponse correcte

Phrases à compléter :

- You are lucky, the **sun** is shining and the sky is blue.
- The kid with the **pink** helmet wears a green t-shirt.
- A yellow line on the ground separates the **users** (ou people, area) of the skate park and the spectators.
- Look at the message. It says that it is **dangerous** (ou forbidden) to enter the park if you are not a skateboarder.
- After a good run in the skate park, it is also nice to **swim** (ou surf, go swimming, go surfing, jump) in the ocean!

Page 3 - 1,5 points

Qu'est-ce qui est autorisé dans ce secteur ?

- Faire un selfie au sommet du rocher → non, l'accès au sommet est interdit
- Faire une balade à pied sur le sentier balisé → oui
- Faire voler ton cerf-volant au sommet du rocher → non, l'accès au sommet est interdit
- Chercher des serpents dans l'herbe (même si c'est dangereux) → non, il faut rester sur le sentier
- Participer à une action « plante ton eucalyptus » organisée par les aborigènes → oui

Page 4 - 2 points

Associations de phrases

- Please walk on the grass → Walk only on the tracks
- We also invite you to smell the roses → Be careful, our flowers exhale a strong perfume
- Hug the trees → our bamboos are huge
- Talk to the birds → our parrots sing all the time
- Picnic on the lawns → you can eat at the tables
- Entry is free → the fee is three dollars
- Join the Friends of The Gardens → take your friends to the gardens

Page 5 - 3 points

Mots à trouver : area, injury, edge, care, or, from

Page 6 - 2 points

Séquence d'instructions : EBACD

Commentaire pédagogique

Contextualisation : Les exercices utilisent des situations concrètes (visite d'Uluru, jardins botaniques, skatepark) qui favorisent le transfert des connaissances vers des situations de la vie courante.

Stratégies : Elle encourage l'utilisation du contexte pour déduire le sens de mots inconnus, une stratégie clé de l'apprentissage des langues étrangères.



N° 7150

Analyse pédagogique

Le parlochère romand



- L1 33** L'élève analyse des productions littéraires diverses et met en évidence les caractéristiques de plusieurs genres littéraires.
- L1 35** L'élève analyse l'ancrage historique et culturel d'un texte.
- L1 37** L'élève enrichit sa compréhension langagière en identifiant diverses références culturelles.

Point fort de cette activité :

Cette activité sensibilise l'élève à l'existence des régionalismes et du parler romand ; elle l'invite à (re)découvrir les nuances et les richesses des parlers locaux.

Page 1 : Puzzle lexical et écoute

Les élèves doivent reconstituer un puzzle en associant des paires de mots synonymes. Le motif du puzzle est à découvrir. Trois associations supplémentaires sont à établir après l'écoute de trois extraits sonores en ligne. Le mot obtenu une fois le puzzle assemblé constitue la réponse à inscrire en bas de page.

Page 2 : Vocabulaire de Suisse romande

Cette page invite les élèves à écouter un extrait sonore issu de l'émission RTS "Le parler romand" (magazine Viva, 5 novembre 1995). Cet extrait présente les termes spécifiquement utilisés en Suisse romande pour désigner les objets illustrés sur la page.

Corrigé

Voici les 3 mots à trouver :

② 

Mot 2 :



③ 

Mot 3 :

Quant au puzzle, il

Comment s'y prendre pour s'en sortir

Une collaboration efficace favorise le succès : il est impératif de se répartir la découpe des pièces du puzzle afin de gagner du temps. De même, l'équipe peut se scinder en deux afin d'attaquer les 2 pages de travail simultanément.

Il est probable que les élèves tentent d'emblée de trouver certains termes du puzzle sur internet, mais au risque de perdre du temps. Une judicieuse concertation entre élèves devrait permettre de trouver la majorité des associations de synonymes, limitant ainsi le temps passé sur internet.

Commentaire pédagogique

Cette activité est une opportunité engageante pour les élèves de renforcer leurs compétences linguistiques. Elle contribue à l'enrichissement de leur vocabulaire et à l'amélioration de leur compréhension orale grâce à l'utilisation de documents authentiques.

L'intérêt principal de cette démarche est de sensibiliser les élèves à la vitalité et à la diversité du français, notamment à travers la richesse des expressions du parler romand. Cette approche réflexive met en lumière le fait que la langue est en constante évolution et influencée par des usages régionaux.

Le travail d'équipe est essentiel, car il encourage la collaboration, la confrontation d'idées et le partage des connaissances. En fin de compte, cette activité favorise l'acquisition d'une attitude positive envers la langue et renforce la confiance des élèves dans leurs propres capacités d'expression.



N° 7151

Analyse pédagogique

Lieux géométriques



MSN - 34 : Mesure de grandeurs (longueur, aire, volume, angle, masse) par manipulation de lignes, en mobilisant l'instrument et l'unité de mesure adaptés.

MSN 31 — Poser et résoudre des problèmes pour modéliser le plan.

Point fort de cette activité

Les élèves interprètent des situations réelles et les modélisent en lieux géométriques. Après avoir identifiés des lieux simples, figure géométrique unique, ils doivent ensuite construire à la main ou avec un outil en ligne des lieux qui sont des intersections de plusieurs lieux.

Consignes et réponses

Page 1 : 2 points

Course 1

Au milieu de la salle, on pose un cadeau. Un seul des élèves de la classe pourra le gagner: le plus rapide à la course. Tous les élèves de la classe se placent à 5 mètres du cadeau pour que la course soit équitable.

Quelle figure géométrique définit l'endroit où se trouvent tous les élèves à ce moment-là ?

un cercle

Course 2

Le premier qui touche le mur du fond de la salle a gagné !

Quel lieu géométrique les élèves doivent-ils former au départ pour que la course soit équitable ?

une droite (ou un segment mais ne figure pas dans les propositions)

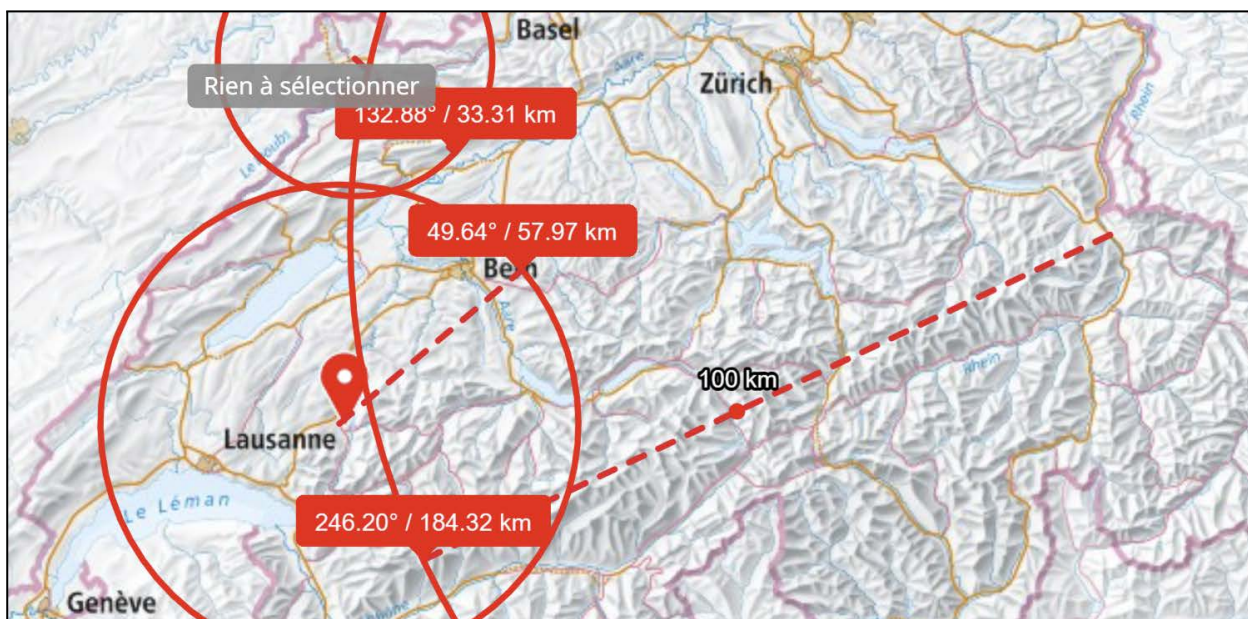
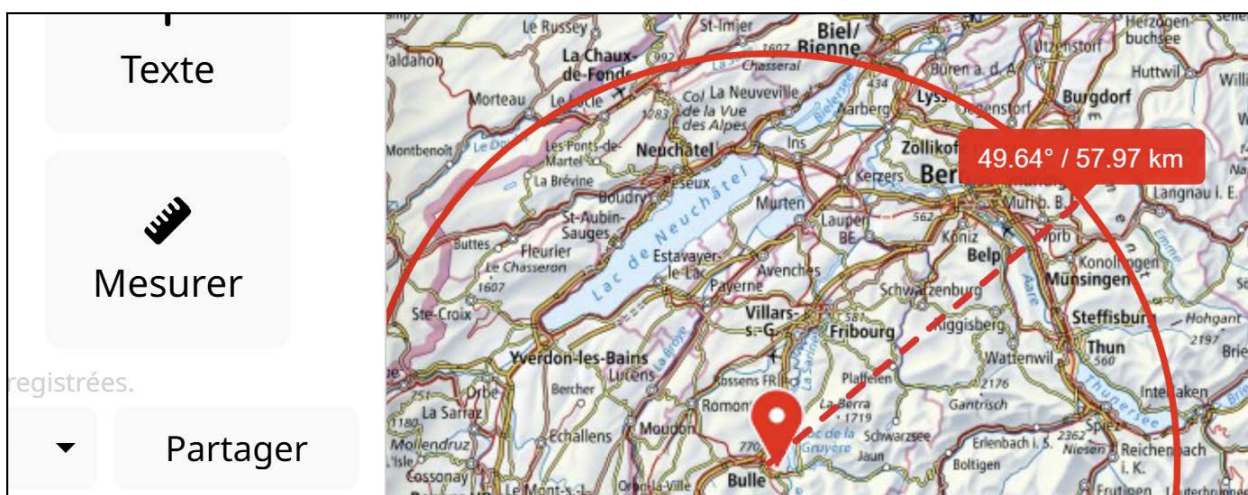


Pour retrouver l'endroit où se trouve le panneau indicateur, il faut imaginer que celui-ci se trouve être le centre de 3 cercles concentriques de rayons différents. Mais ceci n'amène rien. Alors on retourne le problème: le panneau est sur un point commun de 3 cercles ayant pour centre les 3 localités.

« Utiliser le site de Swisstopo, map.geo.admin.ch, pour réaliser tes recherches sur les cartes géographiques de la Suisse.

Utilise l'option « Dessiner & mesurer sur la carte » puis l'outil « Mesurer » pour tracer des cercles d'une grandeur définie en kilomètres.»

Il s'agit alors de manoeuvrer dans l'interface de map.geo.admin.ch pour placer le centre d'un cercle de 58 km de rayon au centre de Bulle, puis passer au suivant...



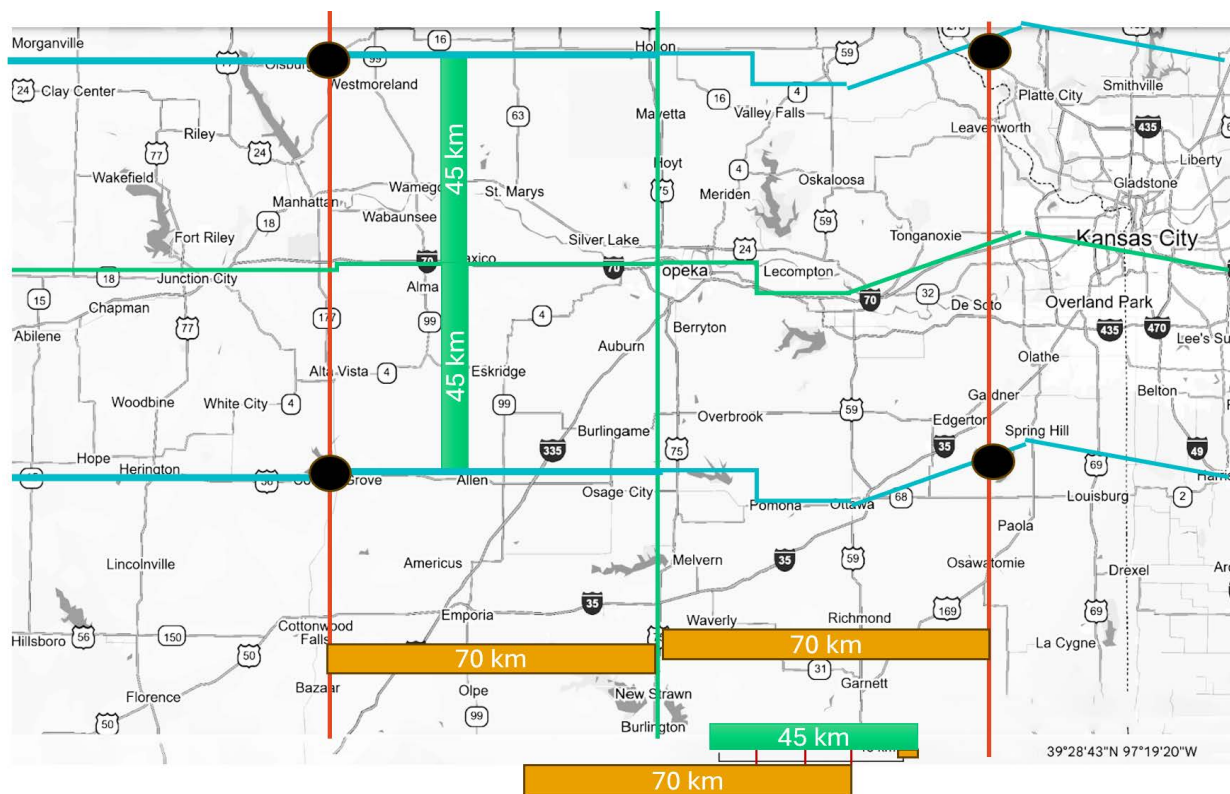
On peut alors zoomer sur l'intersection des trois cercles, et trouver le sommet de l'arc jurassien comme réponse à la question:



La réponse est donc le Chasseral (2 pts), mais aussi Nods, Saint-Imier, vers les Ravières, Les lieux plus éloignés, dans un rayon de 12 km donnent droit à 1 point: Bienne, Renan, Macolin, Brugg, Evilard, Saint-Imier, Lamboing, Diesse. Les élèves qui annoncent ces sites à 1 point n'ont pas tenu compte de Bad Ragaz, ou mal.

Page 3 - 3 points

Carte de la région de Kansas City : quelle ville se trouve à 70 km de la route 75 et à 45 kilomètres de la route 70 ?

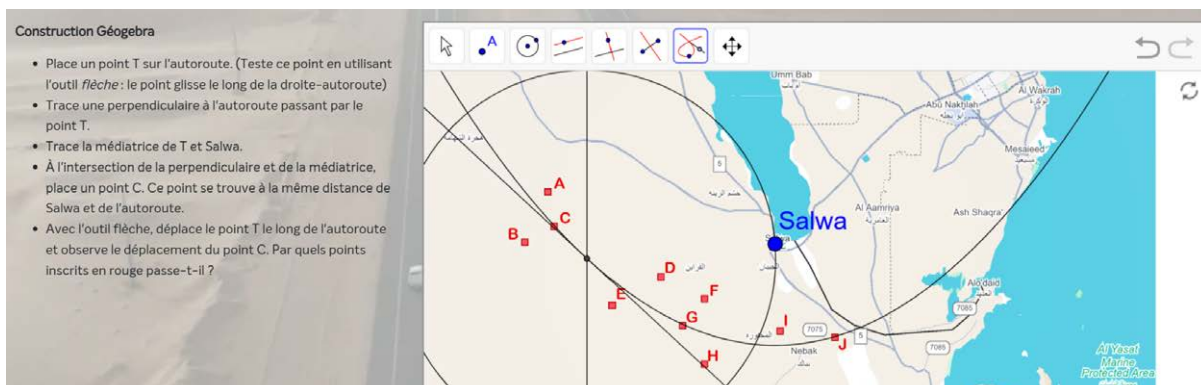


Il y a 4 intersections qui correspondent à la définition. 3 sont occupées par des localités. Au Sud-Ouest, Council Grove semble le plus "précis". Au Sud Est, Spring Hill, Paola, Edgerton et, et au Nord Ouest, Olsburg et Westmoreland.

On comptera 2 points pour Leavenworth, Platte City, Osawatomie, Gardner, un peu plus loin, mais pas trop ;-)

Page 4. 4 points

La construction géométrique dans Géogebra permet de réaliser le lieu géométrique exacte, à savoir une parabole: ensemble des points à la même distance d'une droite et d'un point. Si la construction est correctement réalisée, la parabole passe exactement sur les lieux à reporter: C, G, J.



Commentaire pédagogique

Contextualisation : ce défi permet de rattacher la géométrie à des situations réelles, ce qui est déjà le cas dans les MER. Toutefois, cela permet de réaliser en classe une activité complémentaire en totale autonomie.

Stratégies : L'usage d'un outil comme la géométrie interactive (Geogebra, Cabri,...) permet d'ouvrir l'esprit tout en se rattachant uniquement aux règles géométriques en jeu. Souvent un dessin paraît juste mais la construction ne l'est pas. Ici, soit la construction respecte les règles, soit, dès qu'on bouge un point, tout déménage.

Le site map.geo.admin permet également une meilleure compréhension de la carte, des dimensions en jeu, de l'histoire, et des reliefs. L'usage ici de l'outil Dessin & Mesures est intéressant pour la classe.



N° 7154

Analyse pédagogique

Reconstitution d'une peinture



Liens PER contextualisés...

A 31 AV - Les élèves conçoivent et réalisent collectivement et à partir de consignes, une photographie exprimant un univers spécifique.

A 32 AV - Les élèves analysent et mémorisent les principaux éléments du tableau présenté, puis les interprètent le plus fidèlement possible.

A 33 AV - Les élèves utilisent quelques principes de composition et choisissent le cadrage adéquat pour se rapprocher au plus de l'œuvre originale.

EN33 - Les élèves choisissent et utilisent l'appareil et le logiciel adéquats pour la tâche.



Point fort de cette activité

Cette activité photographique mêle créativité et observation et nécessite une bonne collaboration des élèves de la classe.

Consignes

Les élèves sont invités à reconstituer un tableau du peintre américain Jacob Lawrence. Une version dégradée de l'image et des critères à respecter sont à leur disposition.

Critères à respecter

- Le point de vue général est une plongée (1 point)
- L'image est au format portrait (1 point)
- Deux groupes (d'une dizaine de personnes chacun pour autant que l'effectif le permette) se distinguent clairement (1 point)
- Le ratio de taille entre les personnes du premier et du second groupe est de 2 ou 3. (1 point)
- Le premier groupe
 - occupe un très petit espace du tableau, en haut à gauche. (1 point)
 - est coupé par le bord gauche de l'image, il n'y a pas de marge (1 point)
 - se déplace de gauche à droite (visible de profil) (1 point)
- Le second groupe
 - occupe tout l'espace triangulaire en bas à droite de l'image (1 point)
 - se déplace de bas en haut (visible de dos) (1 point)
- Les personnages
 - portent de longs manteaux ou des robes longues (1 point)
 - portent des chapeaux ou des foulards (1 point)
 - portent des bagages (1 point)
- Le décor est neutre (1 point)
- L'élément choisi par les élèves pour figurer l'arbre sec
 - est positionné correctement, en bas à gauche (1 point)
 - occupe un espace similaire (1 point)

Comment s'y prendre pour s'en sortir...

- Une très grande profondeur de champ est nécessaire pour rendre l'effet de perspective de ce tableau. Il est nécessaire de travailler dans un grand espace, hors de la classe.
- Il y a beaucoup de personnages à coordonner. Il est probablement nécessaire qu'une personne prenne les commandes et dirige ses camarades, à la manière d'un réalisateur de cinéma. Cette personne devrait se trouver à proximité du photographe durant l'exercice.
- Le photographe travaille en hauteur, sa sécurité doit être assurée.
- Les élèves doivent décider ce qui est le plus efficace pour le rendu de la photo : se déplacer véritablement ou simuler le mouvement tout en restant sur place.
- Le photographe peut légèrement ajuster le cadrage en post-production (rognage) s'il n'a pas tout à fait réussi la prise de vue. Il vaut mieux photographier avec un peu de marge si on pense effectuer cette correction a posteriori.

Commentaire pédagogique

Ce tableau fait partie d'[une série de 60 peintures](#) de Lawrence racontant la migration de populations noires américaines de la campagne du sud aux villes du nord des États-Unis. Il représente une marche collective et déterminée de deux groupes de personnes qui avancent vers la même destination, tous légèrement penchés en avant.

Un travail complémentaire sur l'œuvre de ce peintre peut être mené en classe en complément de l'exercice de prise de vue.

Quelques images intéressantes reçues lors du cyberdéfi 2026



13,5 points



13,5 points



13 points



13 points



10 points