

### Principe du concours

Cycle 1	Cycles 2 et 3
<p>Le concours est organisé par classe et est ouvert toute la matinée, de 8h à 12h.</p>	<p>La durée totale du concours est de 90 minutes, l'heure de départ est choisie à l'avance par l'enseignante ou l'enseignant, entre 8h00 et 10h40.</p>
<p>La classe est divisée en équipes organisées à l'avance. Chaque équipe a la possibilité de travailler sur tous les défis et de modifier ses réponses jusqu'à la fin du concours.</p> <p>Un défi de classe est relevé une fois dans la matinée par l'ensemble des élèves. Il faut prévoir 45 à 60 minutes pour cette activité.</p>	<p>Des équipes de 3 à 4 élèves travaillent avec un seul ordinateur ou une seule tablette par équipe durant 60 minutes.</p> <p>Ensuite, un défi commun (production médiatique) est relevé par toute la classe durant 30 minutes.</p>
<p>Pour chaque défi, on comptabilise la moyenne des points remportés par les différentes équipes.</p> <p>Les points remportés lors du défi de classe s'ajoutent finalement au total.</p> <p>Le classement du Cyberdéfi est établi par classe et par année scolaire.</p>	<p>Les points remportés lors du défi de classe s'ajoutent au total de chaque équipe de la classe.</p> <p>Pour chaque année scolaire, le classement du Cyberdéfi est établi par équipe.</p>

### Inscriptions

- Chaque classe est composée de plusieurs équipes de 3 à 4 élèves (éventuellement des duos au cycle 1).
- Les équipes peuvent être inscrites jusqu'au vendredi 20 mars. La composition des équipes peut être modifiée jusqu'au lundi 23 à midi.
- Il est possible de partager sa classe, par exemple en cas de remplacement. Un code est transmis par la personne qui a inscrit la classe, et celle qui remplace saisit ce code dans son espace personnel sur le site du Cyberdéfi.
- Pour les classes à degrés multiples, indiquez le degré le plus élevé qui est représenté dans la classe. L'activité de classe correspondra au niveau de vos élèves les plus âgés (voir ce [document](#)). Pour les cycles 2 et 3 qui ont un classement par équipe, dans la section « Ma Classe », il est possible de modifier le degré pour chaque équipe.
- Il est utile de noter avec quelle adresse la classe est inscrite et par quel canal (inscription via Edulog ou par adresse email).

## Avant le 24 mars 2026

Entraînez-vous ! Toutes les activités d'éduclasse portant un numéro entre 7000 et 7999 sont d'anciens défis. Une sélection représentative de défis est disponible au [n°2 d'éduclasse](#). Vérifiez avec la technicienne ou le technicien de votre école l'état et la disponibilité du matériel, notamment que vos navigateurs internet sont à jour. Nous recommandons d'installer au moins deux navigateurs internet y compris sur *iPad*. Un deuxième navigateur peut jouer le rôle de roue de secours si le premier ne fonctionne pas à satisfaction.

Au cycle 1	Aux cycles 2 et 3
Trois appareils (ordinateurs ou tablettes) au minimum sont nécessaires par classe pour pouvoir travailler correctement.	<p>Chaque <b>équipe</b> doit bénéficier d'un seul ordinateur ou d'une seule tablette.</p> <p>Au <b>cycle 2</b>, les équipes pourraient trouver utile de disposer d'un dictionnaire français-anglais, même si ça n'est pas indispensable.</p> <p>Pour le défi de <b>classe</b>, il est nécessaire de disposer d'un appareil permettant de prendre une photo et de savoir la téléverser.</p>

Plusieurs défis étant basés sur des médias sonores, il est agréable de bénéficier de casques audio pour éviter de déranger toute la classe. Idéalement, deux élèves devraient pouvoir écouter une source sonore simultanément sans déranger les autres (doubleurs).

## Le jour du concours

Le mardi 24 mars 2026 à 7h00, un fichier PDF contenant les données imprimables des défis sera disponible dans l'espace des enseignantes et enseignants. Ainsi, vous aurez le temps de passer à l'imprimante et/ou à la photocopieuse. Aux cycles 1 et 2, il est indispensable d'imprimer en couleur. Le recto verso n'est pas conseillé.

### Au cycle 1

#### Défis d'équipes

Les réponses sont enregistrées automatiquement en passant d'une page à l'autre ou en cliquant sur la maison (voir logo ci-contre). Les réponses peuvent être modifiées par l'équipe à tout moment durant le concours.



Les équipes peuvent accéder au concours depuis n'importe quel appareil, en sélectionnant le totem de l'équipe sur la page d'accueil.

#### Défi de classe

La classe est divisée en quatre groupes (indépendants des équipes formées le reste de la matinée). Après un moment d'enquête sur les documents papier, les réponses des groupes sont introduites sur le site du concours par l'enseignant·e. La classe entière est rassemblée pour discuter et répondre à une dernière question.

## Aux cycles 2 et 3

L'enseignante ou l'enseignant en charge d'une classe fixe l'heure de départ du concours lors de l'inscription, n'importe quand entre 8h00 et 10h40. Une fois lancé, le concours ne peut plus être arrêté et dure précisément 90 minutes.

### Défis d'équipes

Important : pour être prises en compte, les activités doivent être validées par les élèves directement dans les pages des défis. Le bouton de validation est situé en bas à droite de la dernière page de chaque défi. Cette validation doit avoir lieu durant le temps imparti, aucune réponse ne sera acceptée après la fin du concours.



Dès que les élèves démarrent la résolution des défis, l'enseignante ou l'enseignant s'assure :

- que les groupes soient correctement organisés,
- que le temps de travail et les appareils soient bien répartis,
- que les élèves des différentes équipes ne partagent pas leurs résultats,
- que les élèves ne bénéficient d'aucune aide extérieure (y compris celle des adultes) pour résoudre les défis,
- que personne ne passe d'appels téléphoniques ou n'envoie de messages.

Un forum (avec FAQ) est ouvert durant le concours. Il est animé par les personnes qui ont inventé les défis. Les élèves peuvent poser leurs questions directement et espérer obtenir quelques informations utiles (mais évidemment pas de réponses). L'accès au forum se situe dans le menu déroulant des défis.

Forum

### Défi de classe

Les élèves relèvent ensemble le défi de classe et envoient leur production médiatique en suivant les consignes indiquées à l'écran.

## L'après-Cyberdéfi

Les résultats sont publiés sur le site à 19h00 le soir du concours. Les classes ont jusqu'au jeudi matin 10h00 pour contester une correction ou l'attribution des points. Les demandes doivent être formulées par courriel à l'adresse [cyberdefi@cmij.ch](mailto:cyberdefi@cmij.ch).

Un document pédagogique contenant les réponses sera mis à disposition dès le lendemain du concours. Il est également disponible dans l'activité concernée, via le bouton  , lorsque l'enseignante ou l'enseignant est connecté·e sur éduclasse.

Les prix sont remis aux premières équipes de chaque catégorie dans un délai de trois semaines. Nous vous remercions de nous faire parvenir vos impressions et/ou photos de votre classe au travail (pas de portraits individuels). Elles seront peut-être publiées sur le site.

**Contactez-nous en cas de problème : [cyberdefi@cmij.ch](mailto:cyberdefi@cmij.ch) ou +41 31 636 16 50.**  
**Nous vous souhaitons bonne chance et beaucoup de plaisir !**