



N° 7102

Analyse pédagogique

Miam, une salade ! (1re et 2e)



MSN 11 - Les élèves explorent l'espace en effectuant et décrivant des déplacements d'objets.

EN 12 - Les élèves découvrent la science informatique en encodant et décodant des données simples pour représenter et transmettre de l'information.

Point fort de cette activité

Cette activité permet aux élèves d'exercer les déplacements dans l'espace et d'aborder les notions d'encodage et de décodage.

En aidant une tortue à trouver sa salade ou à la rejoindre, les élèves apprennent à se déplacer dans un quadrillage en suivant un code et à coder un déplacement.

Cette activité permet d'aborder les objectifs du PER de manière ludique. Les élèves pourront s'autocorriger et travailler ainsi de manière autonome.

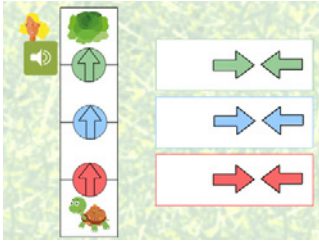
Dans cette activité, les élèves aident Dynamique la tortue à trouver et rejoindre sa salade en se déplaçant dans un quadrillage.

Page 1

Introduction

Cette page donne des explications sur les déplacements de Dynamique la tortue, afin que les élèves découvrent et comprennent la manière de coder.

Page 2
Réponse



<u>Points</u>	
3 flèches correctes	= 2 points
1-2 flèches correctes	= 1 point
0 flèche correcte	= 0 point

Les élèves glissent les flèches dans les cercles. Pour ce premier exercice, le chemin est droit, toutes les flèches vont dans le même sens.

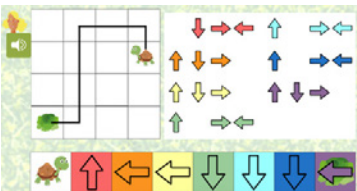
Page 3
Réponse



<u>Points</u>	
4 flèches correctes	= 2 points
2-3 flèches correctes	= 1 point
0-1 flèche correcte	= 0 point

Les élèves glissent les flèches dans les cercles. Pour cette page, on ajoute une difficulté avec les virages.

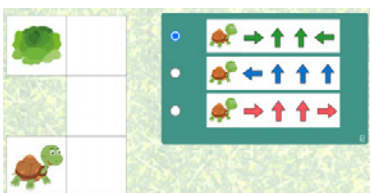
Page 4
Réponse



<u>Points</u>	
7 flèches correctes	= 2 points
3-6 flèches correctes	= 1 point
0-2 flèches correctes	= 0 point

Les élèves observent le chemin suivi et glissent les flèches dans la bande sous le quadrillage. La difficulté de cet exercice est de transposer le codage à l'extérieur du quadrillage.

Page 5
Réponse



<u>Points</u>	
Bon code trouvé	= 2 points
Mauvais code	= 0 point

Les élèves cherchent le code correspondant au chemin parcouru et le cochent. Pour cet exercice, les élèves passent au décodage d'un chemin.

Page 6

Réponse



Points

Bon code trouvé

= 2 points

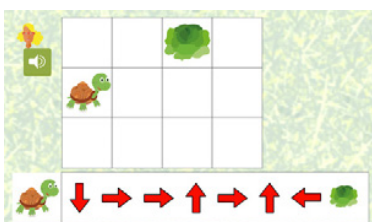
Mauvais code

= 0 point

Les élèves cherchent le code correspondant au chemin parcouru et le cochent.

Page 7

Réponse



Points

Salade bien placée

= 2 points

Salade mal placée

= 0 point

Les élèves suivent le chemin rouge (les cases s'illuminent quand on passe dessus) et glissent la salade sur la case d'arrivée.

Commentaire pédagogique

Les pages sont progressives et les élèves commencent par coder des chemins avant de devoir suivre un code.

Cette activité fait penser à celles des automates Beebot ou Bluebot, mais le fonctionnement de ces derniers est différent puisque ces petites abeilles tournent en plus sur elles-mêmes.

Il y a aussi une activité de Dynamique la tortue pour les élèves de 5-6e au no 509 d'Educlasse.



N° 7103

Analyse pédagogique

Miam, une salade ! (3e et 4e)



MSN 11 - Les élèves explorent l'espace en effectuant et décrivant des déplacements d'objets.

EN 12 - Les élèves découvrent la science informatique en encodant et décodant des données simples pour représenter et transmettre de l'information.

Point fort de cette activité

Cette activité permet aux élèves d'exercer les déplacements dans l'espace et d'aborder les notions d'encodage et de décodage.

En aidant une tortue à trouver sa salade ou à la rejoindre, les élèves apprennent à se déplacer dans un quadrillage en suivant un code et à coder un déplacement.

Cette activité permet d'aborder les objectifs du PER de manière ludique. Les élèves pourront s'autocorriger et travailler ainsi de manière autonome.

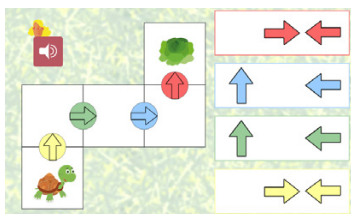
Dans cette activité, les élèves aident Dynamique la tortue à trouver et rejoindre sa salade en se déplaçant dans un quadrillage.

Page 1

Introduction

Cette page donne des explications sur les déplacements de Dynamique la tortue, afin que les élèves découvrent et comprennent la manière de coder.

Page 2
Réponse



Points
 4 flèches correctes = 2 points
 3 flèches correctes = 1 point
 0-2 flèches correctes = 0 point

Les élèves glissent les flèches dans les cercles.

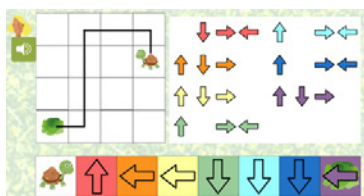
Page 3
Réponse



Points
 Bonne salade = 2 points
 Mauvaise salade = 0 point

Les élèves doivent trouver la salade à l'arrivée du chemin et la glisser dans la cagette.

Page 4
Réponse



Points
 7 flèches correctes = 2 points
 4-6 flèches correctes = 1 point
 0-3 flèches correctes = 0 point

Les élèves observent le chemin suivi et glissent les flèches dans la bande sous le quadrillage. La difficulté de cet exercice est de transposer le codage à l'extérieur du quadrillage.

Page 5
Réponse



Points
 Bon code trouvé = 1 point
 Mauvais code = 0 point

Les élèves cherchent le code correspondant au chemin parcouru et le cochent.

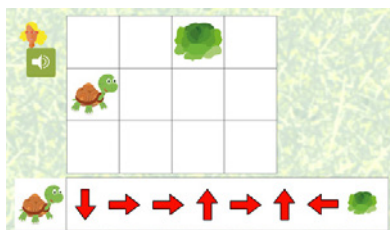
Page 6
Réponse



Points
Bon code trouvé = 1 point
Mauvais code = 0 point

Les élèves cherchent le code correspondant au chemin parcouru et le cochent.

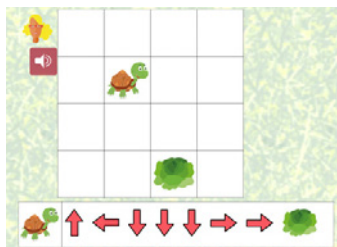
Page 7
Réponse



Points
Salade bien placée = 2 points
Salade mal placée = 0 point

Les élèves suivent le chemin rouge (les cases s'illuminent quand on passe dessus) et glissent la salade sur la case d'arrivée.

Page 8
Réponse



Points
Salade bien placée = 2 points
Salade mal placée = 0 point

Les élèves suivent le chemin rouge (les cases s'illuminent quand on passe dessus) et glissent la salade sur la case d'arrivée.

Commentaire pédagogique

Les pages sont progressives et les élèves commencent par coder des chemins avant de devoir suivre un code.

Cette activité fait penser à celles des automates Beebot ou Bluebot, mais le fonctionnement de ces derniers est différent puisque ces petites abeilles tournent en plus sur elles-mêmes.

Il y a aussi une activité de Dynamique la tortue pour les élèves de 5-6e au no 509 d'Educlasse.



N° 7104

Analyse pédagogique

Le savant fou 1re-2e



- MSN 12 - Les enfants comparent et ordonnent des nombres jusqu'à 12.
- Ils et elles associent un nombre à une quantité d'objets.
 - Ils et elles passent de l'énonciation orale d'un numéro à son écriture chiffrée.

Point fort de cette activité

Cette activité permet de travailler la notion de nombre de manière progressive. Elle commence par la reconnaissance des constellations des doigts et de dés, passe par l'association entre une quantité d'éléments et un nombre écrit, et se termine par un exercice d'écoute active des nombres à retranscrire au clavier, le tout afin de remettre ses numéros dans l'ordre croissant tout au long de l'activité.

Le jeu offre une véritable plus-value pédagogique grâce à ses pistes audios réécoutables, qui permettent de travailler les nombres à son rythme grâce à l'autocorrection, ce qui favorise l'autonomie.

Dans cette activité les élèves aident un savant un peu distrait à remettre de l'ordre dans les étiquettes de ses fioles. Il a besoin d'appui pour ranger les nombres.

Pour cela, les enfants classent les étiquettes avec les nombres à remettre dans l'ordre croissant pour les placer dans les fioles, de la plus petite à la plus grande.

PAGE 1 Réponse



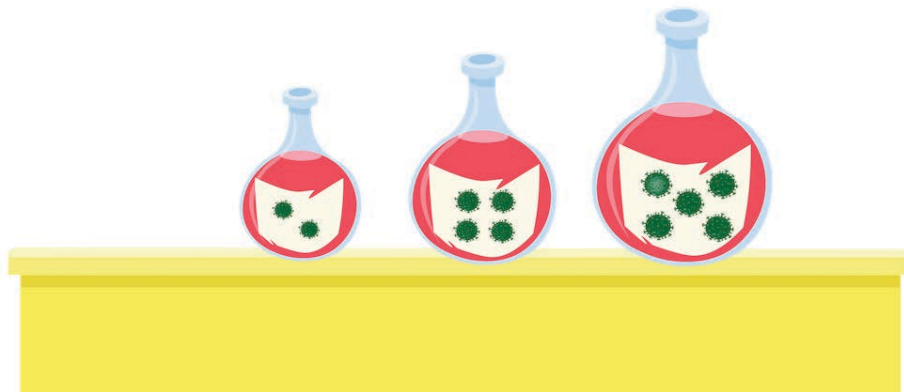
Pour cette page, les enfants vont observer les constellations des doigts afin de pouvoir ranger les nombres associés dans l'ordre croissant.

Points

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

PAGE 2

Réponse



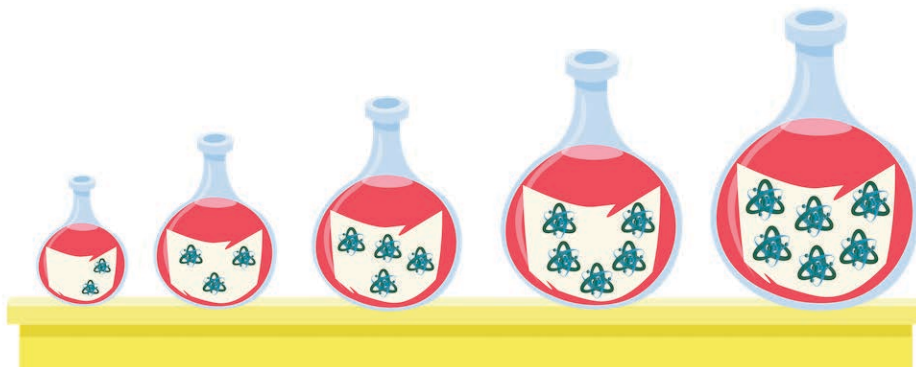
À cet endroit, les éléments sont disposés sous la forme des constellations du dé. Les enfants doivent identifier les chiffres évoqués avant de les remettre dans l'ordre croissant.

Points

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

PAGE 3

Réponse



Pour réussir cette page, les enfants vont devoir dénombrer la quantité représentée sur chaque étiquette avant de les ranger dans l'ordre. Les élèves peuvent toutefois éviter ce passage en observant uniquement la quantité évoquée sur chaque étiquette, sans passer par le dénombrement.

Points

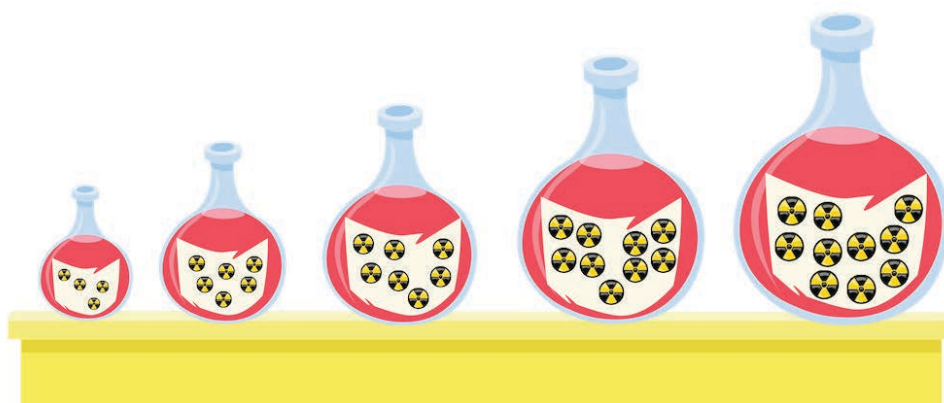
5 étiquettes bien placées = 2 points

2 à 4 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 1 étiquette bien placée = 0 point

PAGE 4

Réponse



Le procédé est le même qu'à la page précédente, les quantités augmentent toutefois.

Points

5 étiquettes bien placées = 2 points

2 à 4 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 1 étiquette bien placée = 0 point

PAGE 5

Réponse



Pour réussir, les enfants vont lire les nombres écrits sur chaque étiquette pour ensuite les ranger dans l'ordre.

Points

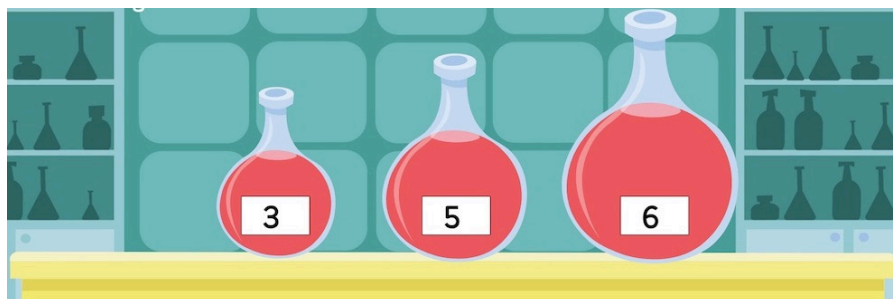
5 étiquettes bien placées = 2 points

2 à 4 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 1 étiquette bien placée = 0 point

PAGE 6

Réponse



Les enfants vont devoir écouter et associer les nombres entendus à leur écriture chiffrée, puis les classer dans l'ordre croissant. L'utilisation du clavier fait partie de la progression de l'activité.

Pour y parvenir, différentes stratégies peuvent être utilisées :

- Réécouter les pistes audios plusieurs fois en tâtonnant pour retrouver le bon ordre,
- Noter les nombres sur une feuille de brouillon pour mieux les visualiser avant de les écrire à l'aide du clavier dans l'ordre croissant sur la page du jeu.

Points

1ère étiquette correcte = 1 point

2ème étiquette correcte = 0,5 point

3ème étiquette correcte = 0,5 point

PAGE 7

Réponse



Pour réussir cette page, les enfants vont devoir écrire en chiffres les nombres entendus, pour ensuite les remettre dans l'ordre croissant. L'utilisation du clavier est dans la progression de l'activité.

Points selon les bonnes réponses dans l'ordre croissant

1ère étiquette correcte	= 1,1 points
2ème étiquette correcte	= 0,3 point
3ème étiquette correcte	= 0,3 point
4ème étiquette correcte	= 0,3 point

Commentaire pédagogique

La taille des fioles, de la plus petite à la plus grande, est un repère visuel précieux pour comprendre l'ordre de grandeur des nombres.

Il s'agit de prendre le temps et de faire attention à l'ordre des nombres.

Pour les élèves qui ont des difficultés, leur proposer de se référer à la bande numérique après avoir fait un pronostic (je donne d'abord une réponse et je contrôle sur la bande numérique après).

Cependant, il est essentiel de rappeler aux élèves que la bande numérique est un outil d'aide à utiliser uniquement si c'est nécessaire. S'y référant systématiquement pourrait les amener à copier sans réfléchir et à passer à côté de la compréhension de l'ordre des nombres. L'objectif est de les amener à réfléchir par eux-mêmes, à tester leurs idées et à ajuster leurs réponses.



N° 7105

Analyse pédagogique

Le savant fou 3e-4e



- MSN 12 - Les enfants comparent et ordonnent des nombres jusqu'à 100.
- Ils et elles associent un nombre à une quantité d'objets.
 - Ils et elles passent de l'énonciation orale d'un numéro à son écriture chiffrée.

Point fort de cette activité

Cette activité permet de travailler la notion de nombre de manière progressive. Elle commence par l'association entre une quantité d'éléments à un nombre, passe par la reconnaissance écrite des numéros, et se termine par un exercice d'écoute active des nombres à ranger ou à retranscrire au clavier, le tout afin de remettre ses numéros dans l'ordre croissant tout au long de l'activité.

Le jeu offre une véritable plus-value pédagogique grâce à ses pistes audios réécoutables, qui permettent de travailler les nombres à son rythme grâce à l'autocorrection, ce qui favorise l'autonomie.

Dans cette activité les élèves aident un savant un peu distrait à remettre de l'ordre dans les étiquettes de ses fioles. Il a besoin d'appui pour ranger les nombres.

Pour cela, les enfants classent les étiquettes avec les nombres à remettre dans l'ordre croissant pour les placer dans les fioles, de la plus petite à la plus grande.

PAGE 1 Réponse



Pour cette page, les enfants vont regarder les images qui montrent une quantité pour chaque étiquette, et les classer dans l'ordre croissant.

Points

6 étiquettes bien placées = 2 points

3 à 5 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 2 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 2

Réponse



Pour réussir, les enfants vont lire les nombres écrits sur chaque étiquette pour ensuite les ranger dans l'ordre.

Points

6 étiquettes bien placées = 2 points

3 à 5 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 2 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 3

Réponse



Le procédé pour réussir cet exercice est le même que la page précédente, toutefois le nombre de fioles et donc d'étiquettes augmente.

Points

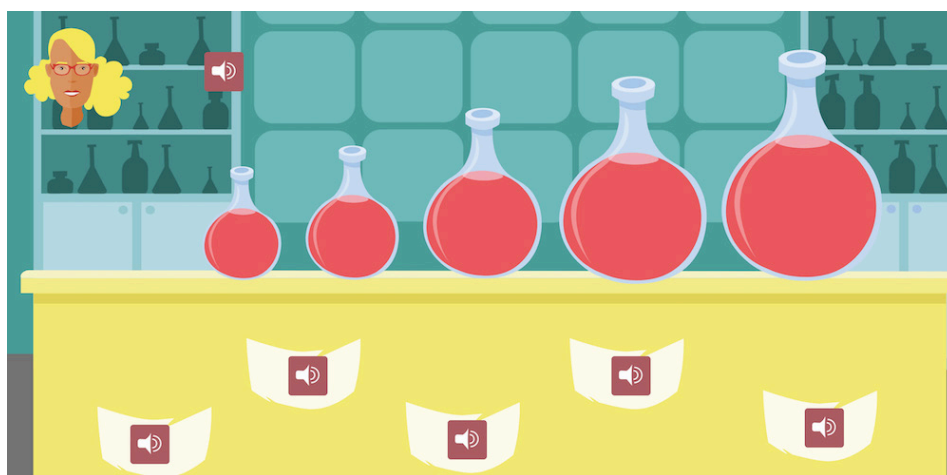
8 étiquettes bien placées = 2 points

4 à 7 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 3 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 4

Réponse



4 – 48 – 56 – 75 – 81

Pour réussir cette page, les enfants doivent écouter les pistes audios associées à chaque étiquette et les faire glisser sur la bonne fiole. L'objectif est de représenter mentalement les nombres entendus et de les classer dans l'ordre croissant.

Pour y parvenir, différentes stratégies peuvent être utilisées :

- Réécouter les pistes audios plusieurs fois en tâtonnant pour retrouver le bon ordre,
- Noter les nombres sur une feuille de brouillon pour mieux les visualiser avant de les écrire à l'aide du clavier dans l'ordre croissant sur la page du jeu.

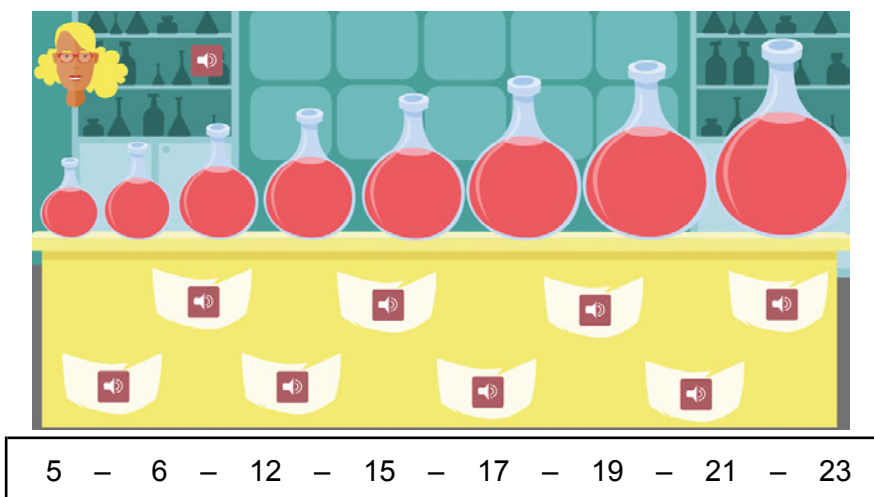
Points

5 étiquettes bien placées = 2 points

3 à 4 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 1 étiquette bien placée = 0 point

PAGE 5
Réponse



Le procédé pour réussir cet exercice est le même que la page précédente, toutefois le nombre d'étiquettes augmente.

Points

8 étiquettes bien placées = 2 points

4 à 7 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 3 étiquettes bien placées = 0 point

PAGE 6
Réponse



Les enfants vont devoir écouter et associer les nombres entendus à leur écriture chiffrée, puis les classer dans l'ordre croissant. L'utilisation du clavier fait partie de la progression de l'activité.

Points selon les bonnes réponses dans l'ordre croissant

1ère étiquette correcte = 0,4 point

2ème étiquette correcte = 0,3 point

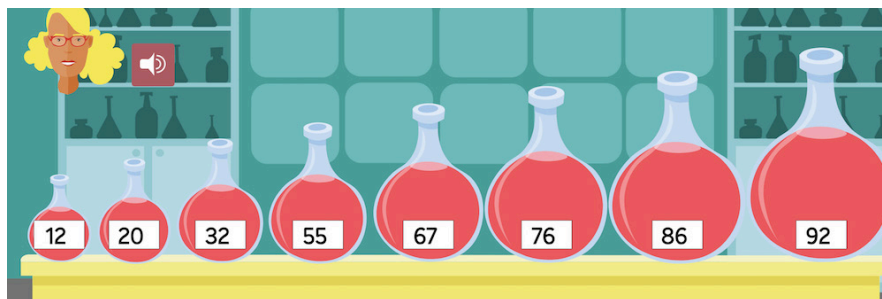
3ème étiquette correcte = 0,3 point

4ème étiquette correcte = 0,3 point

5ème étiquette correcte = 0,3 point

6ème étiquette correcte = 0,4 point

PAGE 7
Réponse



Le procédé pour réussir cet exercice est le même que la page précédente, toutefois le nombre de cases augmente.

Points selon les bonnes réponses dans l'ordre croissant

1ère étiquette correcte	= 0,4 point
2ème étiquette correcte	= 0,2 point
3ème étiquette correcte	= 0,2 point
4ème étiquette correcte	= 0,2 point
5ème étiquette correcte	= 0,2 point
6ème étiquette correcte	= 0,2 point
7ème étiquette correcte	= 0,2 point
8ème étiquette correcte	= 0,4 point

Commentaire pédagogique

La taille des fioles, de la plus petite à la plus grande, est un repère visuel précieux pour comprendre l'ordre de grandeur des nombres.

Il s'agit de prendre le temps et de faire attention à l'ordre des nombres.

Pour les élèves qui ont des difficultés, leur proposer de se référer à la bande numérique après avoir fait un pronostic (je donne d'abord une réponse et je contrôle sur la bande numérique après).

Cependant, il est essentiel de rappeler aux élèves que la bande numérique est un outil d'aide à utiliser uniquement si c'est nécessaire. S'y référant systématiquement pourrait les amener à copier sans réfléchir et à passer à côté de la compréhension de l'ordre des nombres. L'objectif est de les amener à réfléchir par eux-mêmes, à tester leurs idées et à ajuster leurs réponses.



N° 7106

Analyse pédagogique

Une journée à la campagne (1re-2e)



- L1 13-14
- Les élèves comprennent le sens global de l'histoire entendue.
 - Ils et elles font un lien entre les images et le texte.
 - Ils et elles organisent la continuité de l'histoire en faisant des choix (images ou textes).
-

Point fort de cette activité

L'écoute de l'histoire, combinée au choix des textes et des images, favorise la compréhension orale. L'association d'images et de textes incite les enfants à observer attentivement les illustrations et à mémoriser les éléments clés de l'histoire, renforçant ainsi leur mémoire visuelle et leur capacité d'attention.

Dans cette activité, les enfants écoutent une histoire et la complètent en choisissant les textes ou les images manquantes selon un choix proposé. Tous les textes sont accompagnés d'audio pour les enfants non-lecteurs. Lors du choix des images, les élèves peuvent les agrandir afin de voir les détails en cliquant dessus.


Page 1:

Introduction

Page 2:

2 points si la réponse est correcte

Il était une fois une petite maison à la campagne, tout près d'un grand pommier. La maison avait une fenêtre en forme de cœur et une porte bleue.



Dans l'énoncé, il est important de mémoriser la position de la maison près d'un pommier, sa porte bleue et une fenêtre en forme de cœur.

Page 3:

1 point si la réponse est correcte

Estelle, une petite fille de 6 ans, habitait dans cette maison. Un jour, elle sortit pour jouer dehors. Elle adorait



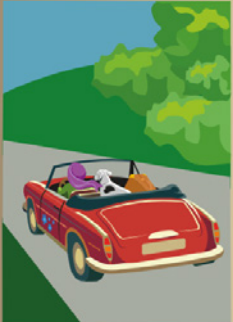
grimper tout en haut du pommier.

Sur l'image, on voit une fille au sommet d'un arbre.

Page 4:

1 point si la réponse est correcte

Du haut des branches, elle pouvait voir plein de choses, et personne ne pouvait la voir. C'était très amusant pour elle ! Pendant qu'elle était perchée dans son arbre, Estelle vit sa voisine qui partait en promenade. La voiture de la voisine était très spéciale, et Estelle la reconnaissait tout de suite.



A l'arrière de la voiture rouge, il y a un chien noir et blanc.

A l'arrière de la voiture, on voit le chien noir et blanc. Selon les autres propositions, la voiture est en effet décapotable, mais la conductrice n'a pas de casquette bleue et les fleurs sur la portière ne sont pas roses.

Page 5:

1 point si la réponse est correcte



Sur l'image, on voit le petit frère assis par terre, regardant un livre.

Page 6:

2 points si la réponse est correcte



Alors que Yann arrive sur son vélo, il ne peut dire que "Je suis le roi de la vitesse". Il n'est pas caché et ne court pas.

Page 7:

2 points si la réponse est correcte



Estelle, en essuyant la sueur sur son front, donne l'indice qu'elle a très chaud.

Page 8:

2 points si la réponse est correcte



Sur cette image, on voit la maman et les deux écureuils portant des noisettes.

Page 9:

1 point si la réponse est correcte



L'enfant doit choisir le prénom correct du personnage principal de l'histoire. Celui-ci est mentionné plusieurs fois tout au long du récit.

Commentaire pédagogique

Cette activité est particulièrement adaptée aux enfants du cycle 1 car elle allie l'écoute et l'observation visuelle. L'aspect ludique incite les enfants à réfléchir activement et à faire des choix, renforçant ainsi leur autonomie et leur capacité de décision. En outre, le recours à des images soutient les élèves dans la compréhension du récit, leur permettant d'aborder le texte de manière progressive et rassurante. En associant des images aux textes, les élèves sont également encouragés à observer attentivement les illustrations, ce qui les aide à mémoriser les éléments clés de l'histoire.

L'activité est un excellent moyen de développer les compétences linguistiques et cognitives des enfants, tout en rendant l'apprentissage interactif et ludique.



N° 7106

Analyse pédagogique

Une journée à la campagne (3e-4e)



- L1 13-14
- Les élèves comprennent le sens global de l'histoire entendue.
 - Ils et elles font un lien entre les images et le texte.
 - Ils et elles organisent la continuité de l'histoire en faisant des choix (images ou textes)
- L1 11-12
- Ils et elles lisent des textes courts.
-

Point fort de cette activité

L'écoute de l'histoire, combinée au choix des textes et des images, favorise la compréhension orale. L'association d'images et de textes incite les enfants à observer attentivement les illustrations et à mémoriser les éléments clés de l'histoire, renforçant ainsi leur mémoire visuelle et leur capacité d'attention. A la fin de l'activité, les audios sont supprimés et les enfants lisent les textes courts proposés.

Dans cette activité, les enfants écoutent une histoire et la complètent en choisissant les textes ou les images manquantes selon un choix proposé. La majorité des textes sont accompagnés d'audio pour les enfants non-lecteurs. Lors du choix des images, les élèves peuvent les agrandir afin de voir les détails en cliquant dessus.

Page 1:
Introduction

Page 2:
2 points si la réponse est correcte



Dans l'énoncé, il est important de mémoriser la position de la maison près d'un pommier, sa porte bleue et une fenêtre en forme de cœur. Sur la cheminée, une girouette est présente.

Page 3:

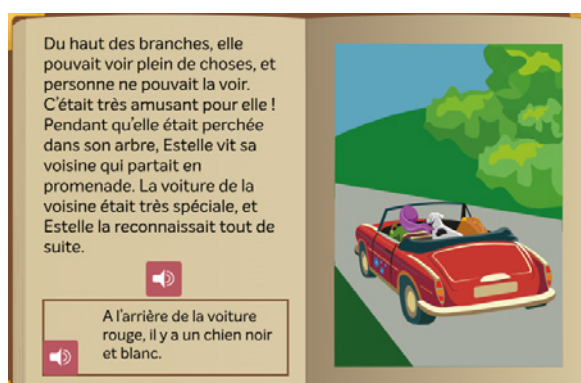
1 point si la réponse est correcte



Sur l'image, on voit une fille au sommet d'un arbre.

Page 4:

1 point si la réponse est correcte



A l'arrière de la voiture, on voit le chien noir et blanc. Selon les autres propositions, la voiture est en effet décapotable, mais la conductrice n'a pas de casquette bleue et les fleurs sur la portière ne sont pas roses. Une seule valise est présente à l'arrière.

Page 5:

1 point si la réponse est correcte

Mais jouer toute seule, c'est parfois un peu ennuyant. Alors Estelle se dit : « Et si j'allais chercher mon frère ? » Elle descendit de l'arbre et alla le chercher. Elle pensait qu'il devait être dans la bibliothèque. Doucement, elle ouvrit la porte.

Hugo regardait un livre assis par terre.

Hugo, son frère, était bien là. Mais il était fatigué et n'avait pas envie de sortir. Il était plongé dans un livre passionnant et ne voulait pas arrêter de lire.



Sur l'image, on voit le petit frère assis par terre, regardant un livre.

Page 6:

2 points si la réponse est correcte

Tout à coup, Estelle entendit un bruit dehors. Elle se précipita pour voir ce que c'était. C'était Yann qui arrivait sur son tout nouveau vélo. Il l'avait reçu pour son anniversaire, et il en était très fier. En s'approchant d'Estelle, il cria joyeusement :

Je suis le roi de la vitesse !

C'est moi qui cours le plus vite !

Je suis bien caché !



Alors que Yann arrive sur son vélo, il ne peut dire que "Je suis le roi de la vitesse". Il n'est pas caché et ne court pas.

Page 7:

2 points si la réponse est correcte

Quand Estelle vit son ami, son visage s'éclaira d'un grand sourire. Elle courut vers lui et, pleine d'enthousiasme, lui proposa de jouer au ballon. Yann, heureux de l'avoir retrouvée, accepta tout de suite. Jouer au ballon était l'un de leurs jeux préférés. Ils commencèrent à jouer, riant à chaque fois qu'ils réussissaient une belle passe. Essoufflés mais très contents, ils se regardèrent avec un grand sourire. Estelle, essayant la sueur sur son front, se tourna vers Yann et, en riant, lui dit :

J'ai très chaud.

Attention, tu auras les pieds mouillés !

Regarde comme je danse bien !

Ce chaton est vraiment mignon.



Sur cette page, les enfants ne disposent pas d'audio. Ils doivent lire les différentes

propositions. Estelle, en essuyant la sueur sur son front, donne l'indice qu'elle a très chaud.

Page 8:

2 points si la réponse est correcte



Sur cette image, on voit la maman et les deux écureuils portant des noix.

Page 9:

1 point si la réponse est correcte



L'enfant doit choisir le prénom correct du personnage principal de l'histoire. Celui-ci est mentionné plusieurs fois tout au long du récit. Les audios ne sont pas disponibles, la lecture des bulles est donc obligatoire.

Commentaire pédagogique

Cette activité est particulièrement adaptée aux enfants du cycle 1 car elle allie l'écoute et l'observation visuelle. L'aspect ludique incite les enfants à réfléchir activement et à faire des choix, renforçant ainsi leur autonomie et leur capacité de décision. En outre, le recours à des images soutient les élèves dans la compréhension du récit. Afin d'avoir une progression dans les difficultés, les audios sont absents à la fin de l'histoire et les élèves doivent faire appel à leur connaissance en lecture.

En associant des images aux textes, les élèves sont également encouragés à observer attentivement les illustrations, ce qui les aide à mémoriser les éléments clés

de l'histoire.

L'activité est un excellent moyen de développer les compétences linguistiques et cognitives des enfants, tout en rendant l'apprentissage interactif et ludique.



N° 7108

Analyse pédagogique

Le voyage de Loupia 1re-2e



MSN 16 - Les élèves distinguent les différentes saisons par l'observation et associent des éléments à chacune des saisons.

Point fort de cette activité

Dans cette activité, les élèves apprennent à associer différentes caractéristiques (habillement, activités, cycle d'un arbre fruitier, fruits, légumes, etc.) aux saisons, renforçant ainsi leur compréhension des cycles naturels. Ils et elles développent également leur capacité à analyser des images en observant attentivement les détails. Cette observation leur permet ensuite de classer correctement les éléments dans les saisons appropriées.

Certaines images peuvent correspondre à différentes saisons en fonction de la localisation géographique. Toutefois, pour cette activité, nous nous concentrerons sur la Suisse, en mettant particulièrement l'accent sur les clichés typiques des saisons.

Page d'introduction

Cette page permet aux élèves de se plonger dans le contexte avec l'arbre des quatre saisons et Loupia la loupe magique.

Points

0

Page 1

Les images correspondent à l'habillement selon les saisons.

- été : tong + enfant avec sa bouée
- automne : enfant avec parapluie et tas de feuilles
- hiver : gants + enfant qui joue dans la neige
- printemps : -

Points

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

Page 2

Les images correspondent aux activités et aux événements de l'année propres à chaque saison.

Réponses

- été : château de sable
- automne : citrouille d'Halloween
- hiver : enfant qui joue dans la neige, sapin de Noël
- printemps : enfant qui joue avec son cerf-volant

Points

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

Page 3

Les images correspondent au cycle de l'arbre selon les saisons. Pour cette page, les enfants peuvent se référer à l'image de l'arbre magique pour trouver l'emplacement de certaines images (feuilles oranges, fleurs, etc.)

Réponses

- été : arbres avec fruits
- automne : arbre orange, feuille orange
- hiver : arbre nu, arbre avec neige
- printemps : arbre avec bourgeon, arbre avec fleurs

Points

- 7 étiquettes bien placées = 2 points
- 3 à 6 étiquettes bien placées = 1 point
- 0 à 2 étiquettes bien placées = 0 point

Page 4

Cette page propose aux élèves de classer des images de fruits et légumes selon les différentes saisons. Pour les aider dans cette tâche, ils disposent d'un calendrier des fruits et légumes de saison selon Swissmilk se trouvant dans l'onglet "aide" en cliquant sur le point d'interrogation (?). Cette activité est particulièrement enrichissante car elle permet aux élèves de développer plusieurs compétences clés :

- L'analyse d'images : en utilisant le calendrier, les élèves examinent attentivement les images pour déterminer la saison appropriée.
- Les connaissances sur les fruits et légumes de saison : les élèves mettent à profit leurs connaissances préexistantes sur les fruits et légumes typiques de chaque saison.
- Recherche et utilisation de ressources : les élèves apprennent à utiliser des

documents d'aide pour compléter la tâche.

Réponses

- été : cerise, abricot, fraise
- automne : raisin, marrons
- hiver : -
- printemps : -

Points

5 étiquettes bien placées = 2 points

3 à 4 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 2 étiquettes bien placées = 0 point

Pour réussir cette page, les élèves doivent observer le calendrier des fruits et légumes de saison selon Swissmilk qui se trouve en cliquant sur le point d'interrogation (?). Cette aide leur donne une vue d'ensemble des fruits et légumes de chaque saison. Ils et elles peuvent ainsi trouver les réponses en cherchant les mêmes images de fruits et légumes.

Page 5

Les enfants doivent retrouver les éléments inappropriés dans la saison hivernale et les glisser dans la poubelle.

Réponses

- papillon
- tongs
- fraise
- château de sable

Pour réussir, les élèves doivent d'abord comprendre ce qu'est la saison hivernale. Ensuite, ils et elles doivent observer attentivement l'image pour identifier les intrus. Enfin, ils et elles doivent établir des liens entre les images et le classement selon les saisons présentées dans les pages précédentes.

Points

7 étiquettes bien placées = 2 points

4 à 6 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 3 étiquettes bien placées = 0 point

Page 6

Les enfants doivent retrouver les éléments inappropriés dans la saison estivale et les glisser dans la poubelle.

Réponses

- skieur
- courge
- tas de feuilles mortes
- champignons
- oeuf

Pour réussir, les élèves doivent d'abord comprendre ce qu'est la saison estivale. Pour comprendre le mot "estivale", ils doivent faire le lien avec l'été. Ensuite, ils et elles doivent observer attentivement l'image pour identifier les intrus. Enfin, ils et elles doivent établir des liens entre les images et le classement selon les saisons présentées dans les pages précédentes.

Points

10 étiquettes bien placées = 2 points

5 à 9 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 4 étiquettes bien placées = 0 point

Commentaire pédagogique

Pour cette activité, les élèves peuvent utiliser la tablette ou l'ordinateur.

Ils et elles doivent observer et analyser les images pour ensuite les catégoriser. Dans les pages 5 et 6, ils et elles doivent identifier l'élément qui ne correspond pas à une saison. Cela développe la capacité de réflexion et de discrimination.

Ce défi invite les élèves à mobiliser diverses connaissances, telles que les caractéristiques propres à chaque saison, les fruits et légumes saisonniers, le cycle d'un arbre fruitier selon les quatre saisons, les choix vestimentaires adaptés à la météo, ainsi que les événements marquants associés à chaque période de l'année.

Sur la page 4, les élèves s'appuient sur un document d'aide : un calendrier des fruits et légumes de saison fourni par Swissmilk. Cet outil leur permet d'affiner leurs observations avant de classer leurs réponses. Si certains élèves connaissent déjà des réponses, le calendrier leur offre l'occasion de vérifier et de corriger leurs choix, renforçant ainsi leur compréhension et leur précision.



N° 7109

Analyse pédagogique

Le voyage de Loupia 3e-4e



MSN 16 - Les élèves distinguent les différentes saisons par l'observation et associent des éléments à chacune d'entre elles.

Point fort de cette activité

Dans cette activité, les élèves apprennent à associer différentes caractéristiques (habillement, activités, cycle d'un arbre fruitier, fruits, légumes, etc.) aux saisons, renforçant ainsi leur compréhension des cycles naturels. Ils et elles développent également leur capacité à analyser des images en observant attentivement les détails. Cette observation leur permet ensuite de classer correctement les éléments dans les saisons appropriées.

Certaines images peuvent correspondre à différentes saisons en fonction de la localisation géographique. Toutefois, pour cette activité, nous nous concentrerons sur la Suisse, en mettant particulièrement l'accent sur les clichés typiques des saisons.

Page d'introduction

Cette page permet aux élèves de se plonger dans le contexte avec l'arbre des quatre saisons et Loupia la loupe magique.

Points

0

Page 1

Les images correspondent aux activités et aux événements de l'année.

- été : parasol avec tong
- automne : enfant qui saute dans un tas de feuilles + courge d'Halloween
- hiver : sapin de Noël
- printemps : oeuf de Pâques

Points

5 étiquettes bien placées = 2 points

3 à 4 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 2 étiquettes bien placées = 0 point

Page 2

Les images correspondent aux activités de l'année propres à chaque saison. Des détails sont présents sur les images. C'est pourquoi il est parfois nécessaire d'agrandir l'image pour bien l'observer et ne rien oublier.

Réponses

- été : château de sable + garçon avec sa bouée
- automne : enfant avec son parapluie le tas de feuilles
- hiver : enfant qui skie + enfant qui joue dans la neige
- printemps : enfant qui joue avec son cerf-volant

Points

6 étiquettes bien placées = 2 points

3 à 5 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 2 étiquettes bien placées = 0 point

Page 3

Les images correspondent au cycle de l'arbre selon les saisons. Pour cette page, les enfants peuvent se référer à l'image de l'arbre magique pour trouver l'emplacement de certaines images (feuilles oranges, fleurs, etc.)

Réponses

- été : arbres avec fruits
- automne : arbre orange, feuille orange
- hiver : arbre nu, arbre avec neige
- printemps : arbre avec bourgeon, arbre avec fleurs

Points

7 étiquettes bien placées = 2 points

3 à 6 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 2 étiquettes bien placées = 0 point

Page 4

Cette page propose aux élèves de classer des images de fruits et légumes selon les différentes saisons. Pour les aider dans cette tâche, ils disposent d'un calendrier des fruits et légumes de saison selon Swissmilk se trouvant dans l'onglet "aide" en cliquant sur le point d'interrogation (?). Cette activité est particulièrement enrichissante car elle permet aux élèves de développer plusieurs compétences clés :

- L'analyse d'images : en utilisant le calendrier, les élèves examinent attentivement les images pour déterminer la saison appropriée.
- Les connaissances sur les fruits et légumes de saison : les élèves mettent à

profit leurs connaissances préexistantes sur les fruits et légumes typiques de chaque saison.

- Recherche et utilisation de ressources : les élèves apprennent à utiliser des documents d'aide pour compléter la tâche.

Réponses

- été : cerise, abricot
- automne : raisin, marrons
- hiver : -
- printemps : navet

Points

5 étiquettes bien placées = 2 points

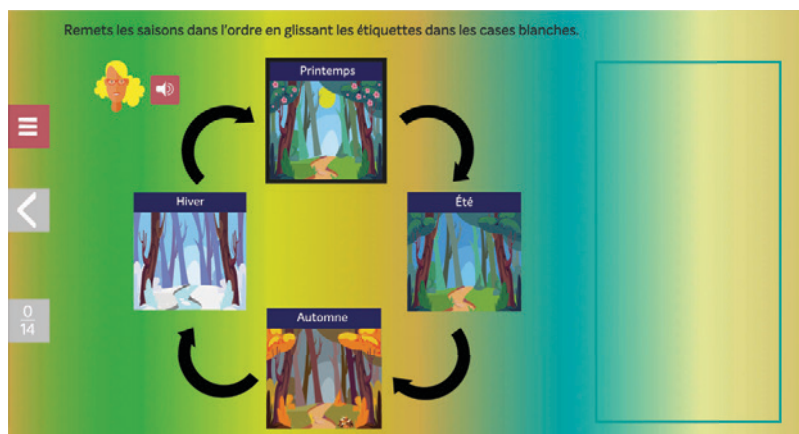
3 à 4 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 2 étiquettes bien placées = 0 point

Page 5

Les enfants doivent retrouver l'ordre des saisons en partant depuis la saison du printemps.

Réponses



Pour réussir, les élèves doivent lire les étiquettes, puis bien observer l'image. Chaque image contient des critères propres à chaque saison (couleur, paysage,...). Ils peuvent également mettre en place des stratégies pour résoudre la page comme par exemple : observer le calendrier de la classe, puiser dans leurs connaissances personnelles, observer des livres dans la bibliothèque, etc.

Points

3 étiquettes bien placées = 2 points

1 à 2 étiquettes bien placées = 1 point

0 étiquette bien placée = 0 point

Page 6

Les enfants doivent retrouver les éléments inappropriés dans la saison printanière et les glisser dans la poubelle.

Réponses

- casque de ski
- feuille orange
- cerises
- bonhomme de neige

Pour réussir, les élèves doivent d'abord comprendre ce qu'est la saison printanière. Pour cela, ils doivent faire un lien avec le mot "printemps". Ensuite, ils et elles doivent observer attentivement l'image pour identifier les intrus. Enfin, ils et elles doivent établir des liens entre les images et le classement selon les saisons présentées dans les pages précédentes.

Points

10 étiquettes bien placées = 2 points

5 à 9 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 4 étiquettes bien placées = 0 point

Page 7

Les enfants doivent retrouver les éléments les éléments inappropriés dans la saison automnale et les glisser dans la poubelle.

Réponses

- fraise
- tong
- igloo
- palmier
- flocon

Pour réussir, les élèves doivent d'abord comprendre ce qu'est la saison automnale. Ensuite, ils et elles doivent observer attentivement l'image pour identifier les intrus. Enfin, ils et elles doivent établir des liens entre les images et le classement selon les saisons présentées dans les pages précédentes.

Points

8 étiquettes bien placées = 2 points

4 à 7 étiquettes bien placées = 1 point

0 à 3 étiquettes bien placées = 0 point

Commentaire pédagogique

Pour cette activité, les élèves peuvent utiliser la tablette ou l'ordinateur.

Ils et elles doivent observer et analyser les images pour ensuite les catégoriser. Dans les pages 5 et 6, ils et elles doivent identifier l'élément qui ne correspond pas à une

saison. Cela développe la capacité de réflexion et de discrimination.

Ce défi invite les élèves à mobiliser diverses connaissances, telles que les caractéristiques propres à chaque saison, les fruits et légumes saisonniers, le cycle d'un arbre fruitier selon les quatre saisons, les choix vestimentaires adaptés à la météo, ainsi que les événements marquants associés à chaque période de l'année.

Sur la page 5, les élèves doivent mobiliser leurs compétences en lecture en plus de l'observation d'image.

Sur la page 4, les élèves s'appuient sur un document d'aide : un calendrier des fruits et légumes de saison fourni par Swissmilk. Cet outil leur permet d'affiner leurs observations avant de classer leurs réponses. Si certains élèves connaissent déjà des réponses, le calendrier leur offre l'occasion de vérifier et de corriger leurs choix, renforçant ainsi leur compréhension et leur précision.



N° 7110

Analyse pédagogique

Gloups



A 11 : Les élèves explorent différentes techniques et matériaux pour représenter des personnages et des décors simples.

L1 13-14 : Ils et elles écoutent et comprennent une histoire racontée, répondent à des questions sur les personnages et les événements.

MSN 12: Ils et elles comptent de petits ensembles d'objets et comparent des quantités (jusqu'à 10).

MSN 11 : Ils et elles reconnaissent et nomment des formes simples.

Point fort de cette activité

L'histoire de Gloups et de Poissonville capte l'attention des jeunes enfants grâce à ses personnages amusants et son univers coloré. Les questions simples posées après l'écoute de l'histoire aident les enfants à reformuler les informations entendues. L'aspect ludique du défi encourage les enfants à respecter les consignes tout en s'amusant (compter des objets, choisir les bonnes couleurs et formes).

Pour cette activité, les enfants visionnent avec attention l'histoire de Gloups. Ils répondent ensuite aux questions en commun afin de se rappeler des différents éléments de l'histoire. Les élèves vont ainsi mener une discussion pour défendre leurs points de vue. Cette activité développe leur esprit critique, leur capacité à s'exprimer clairement et leur respect des opinions divergentes.

Les élèves poursuivent l'activité à la 2ème page où des consignes leur sont expliquées pour réaliser leur production. Ensuite, ils et elles se répartissent le travail au sein de la classe.

Exemple de répartition du travail:

Groupe 1 : fond uni

Groupe 2 : Gloups et Phil

Groupe 3 : 3 cailloux-lampes bleus

Groupe 4 : 2 méduses-fraises rouges et 1 poisson-papillon multicolore

Groupe 5 : 4 algues-coeurs vertes

Afin de ne pas travailler simultanément sur le même support, il est conseillé d'assembler progressivement les différents éléments.

Lorsque tout est terminé, disposer chaque objet sur le fond uni et choisir une belle composition. Ne pas oublier de vérifier le nombre d'éléments demandés.

Critères de réussite:

- Groupes et Phil (2 points)
- 4 algues-coeurs vertes (2 points)
- 1 poisson-papillon multicolore (2 points)
- 3 cailloux-lampes bleus (2 points)
- 2 méduses-fraises rouges (2 points)
- Originalité (2 point)

Pour chacun des éléments, le critère de la forme, de la quantité et de la couleur doit être respecté:

- 2 pts si tout juste
- 1 pt si une faute
- 0 point si 2 ou 3 erreurs

Commentaire pédagogique

L'histoire permet de maintenir l'attention des plus jeunes tout en favorisant le développement du vocabulaire et de la compréhension orale. Les questions précises à écouter permettent aux enfants de prêter attention aux détails et aux personnages. Cette étape est cruciale pour améliorer leur capacité à se concentrer et à retenir des informations.

Le défi demande de respecter des consignes précises. En effet, l'association de ces consignes (quantité, couleur, forme) à une activité créative permet d'introduire progressivement des notions mathématiques et logiques sans que les enfants s'en rendent compte. Réfléchir ensemble aux solutions stimule la pensée logique et la prise de décision en groupe.

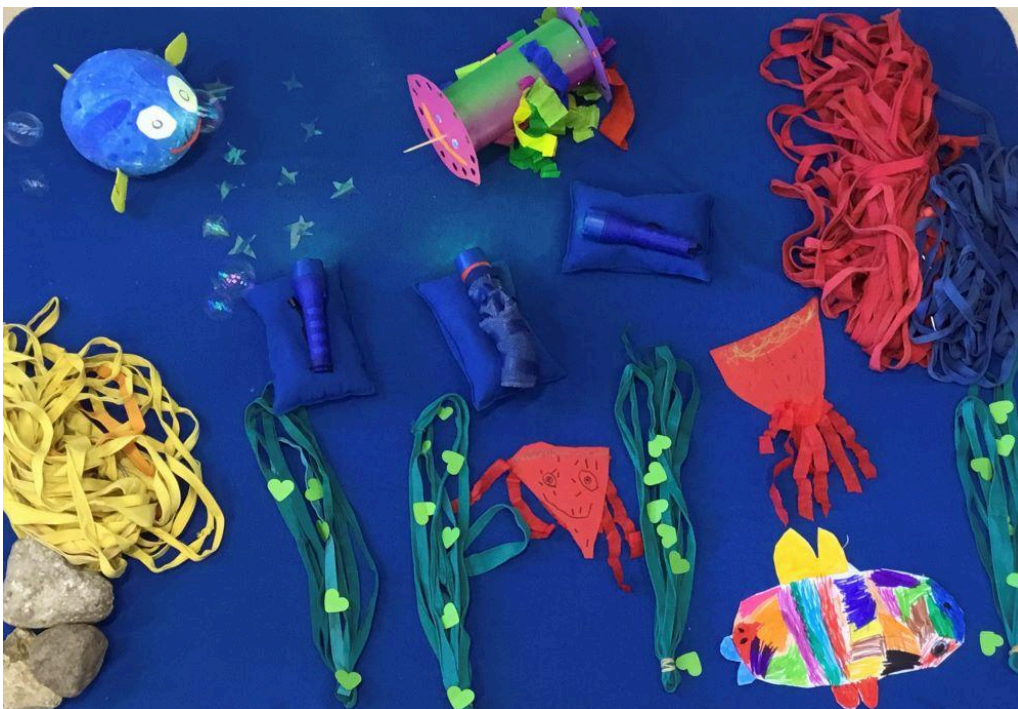
L'activité "défi de classe" incite les enfants à se répartir les tâches (par exemple, un groupe dessine les personnages pendant qu'un autre s'occupe des décors). Cela développe des compétences d'organisation et de coopération. Les enfants doivent écouter les idées des autres, exprimer les leurs et parvenir à des compromis, ce qui améliore leurs compétences en communication.

Réussir le défi ensemble renforce le sentiment d'appartenance et la fierté d'avoir contribué à un projet commun.

Exemples de productions du cycle 1 lors du Cyberdéfi 2025











N° 7111

Analyse pédagogique

Classons 5e-6e



MSN28 - Les élèves s'appuient sur les nombreux critères spécifiques établis pour classer des êtres vivants dans le règne animal.

EN23 - Les élèves utilisent différents outils et supports médiatiques pour trouver des informations (document, image, son, vidéo).

MER cycle 2

Odysseo Sciences 5e-6e, livre p.44-50.

Point fort de cette activité

L'activité propose une approche interactive de la classification animale pour les élèves. En combinant vidéos, manipulations et écoute active, elle favorise l'observation, l'analyse et la catégorisation des êtres vivants selon des critères scientifiques. Son format s'adapte à différents styles d'apprentissage et renforce leurs compétences en sciences naturelles.

Corrigé

Les ressources situées dans le tiroir à documents sont essentielles pour trouver les réponses.

Page 1 (3 points)

Dans la vidéo, quelles sont les quelques caractéristiques présentées ? (2 points)

- Le nombre de pattes
- La colonne vertébrale
- La présence de plumes

Qui a commencé à classer les animaux par caractéristiques ? Linné (1 point)

Page 2 (1 point)

Place dans la boîte les espèces qui ont des yeux et une bouche.

Espèces qui ont des yeux et une bouche	Autres
<ul style="list-style-type: none">- le dauphin- la poule- l'abeille- la fourmi- le singe- le crabe- la méduse- l'escargot	<ul style="list-style-type: none">- le champignon- le corail

Page 3 (2 points)

Range les espèces suivantes selon leurs caractéristiques dans ces trois boîtes.

ARTHROPODES	VERTEBRES	MOLLUSQUES
<ul style="list-style-type: none">- l'abeille	<ul style="list-style-type: none">- la poule- le chien- la tortue	<ul style="list-style-type: none">- la pieuvre- l'escargot

Page 4 (2 points)

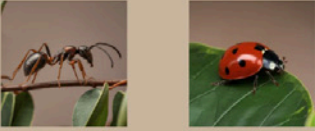
Choisis et place les étiquettes à l'endroit correspondant selon les caractéristiques proposées.

Squelette interne

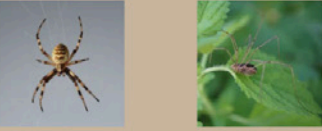
2 pattes

Squelette externe, pattes articulées


6 pattes, 2 antennes



8 pattes



Nombreuses pattes



Pages 5 et 6 (2 points)

L'animal est un ornithorynque. C'est un mammifère.

Commentaire pédagogique

L'activité engage les élèves dans une démarche active de recherche et de classification des êtres vivants. Pour répondre aux questions, ils doivent croiser des informations issues de plusieurs supports : indices dans les vidéos et audios, mais surtout dans le tableau de classification simplifiée disponible dans le tiroir à documents. Cet exercice les amène à développer leur capacité à rechercher, sélectionner et interpréter des données pertinentes. Ils sont encouragés à structurer leur réflexion en s'appuyant sur les critères scientifiques de classification et en vérifiant systématiquement leurs sources avant de répondre.



N° 7112

Analyse pédagogique

Classons 7e-8e



MSN28 - Les élèves s'appuient sur une classification du règne animal sous forme de tableau pour classer des êtres vivants.

EN23 - Les élèves utilisent différents outils et supports médiatiques pour trouver des informations (document, image, son, vidéo).

MER cycle 2

Odysséo Sciences 7e-8e, livre p.68-73

Point fort de cette activité

L'activité propose une approche interactive de la classification animale pour les élèves. En combinant vidéos, manipulations et écoute attentive, elle favorise l'observation, l'analyse et la catégorisation des êtres vivants selon des critères scientifiques établis. Son format s'adapte à différents styles d'apprentissage et renforce leurs compétences en sciences naturelles.

Corrigé

Les ressources situées dans le tiroir à documents sont essentielles pour trouver les réponses.

Page 1 (3 points)

Dans la vidéo, quelles sont les quelques caractéristiques présentées ? (2 points)

- Le nombre de pattes
- La colonne vertébrale
- La présence de plumes

Qui a commencé à classer les animaux par caractéristiques ? Linné (1 point)

L'orthographe est prise en compte dans la comptabilisation du point.

Page 2 (1 point)

Place dans la boîte les espèces qui ont des yeux et une bouche.

Espèces qui ont des yeux et une bouche	Autres
<ul style="list-style-type: none">- l'abeille- la fourmi- l'escargot- la raie	<ul style="list-style-type: none">- le champignon- le corail
<ul style="list-style-type: none">- le singe- le crabe- la méduse- l'étoile de mer	

Page 3 (2 points)

Lorsque c'est possible, range les espèces suivantes dans les boites selon les caractéristiques proposées.

Squelette externe et pattes articulées
ARTHROPODES

Squelette interne, un crâne
VERTÉBRÉS

Coquille visible ou cachée
MOLLUSQUES

Page 4 (2 points)

Choisis et place les étiquettes à l'endroit correspondant selon les caractéristiques des animaux proposées.

Squelette interne

2 pattes

Squelette externe, pattes articulées

6 pattes, 2 antennes

8 pattes

Nombreuses pattes

Pages 5 et 6 (2 points)

La chauve-souris et l'ornithorynque sont des mammifères.

Commentaire pédagogique

L'activité engage les élèves dans une démarche active de recherche et de classification des êtres vivants. Pour répondre aux questions, ils doivent croiser des informations issues de plusieurs supports : indices dans les vidéos et audios, mais surtout dans le tableau de classification simplifiée disponible dans le tiroir à documents. Cet exercice les amène à développer leurs capacités à rechercher, sélectionner et interpréter des données pertinentes. Ils sont encouragés à structurer leur réflexion en s'appuyant sur des critères scientifiques de classification et en vérifiant systématiquement leurs sources avant de répondre.



N° 7113

Analyse pédagogique

Problèmes de masses



MSN 24 - Les élèves résolvent des problèmes de comparaisons de masses à partir de balances schématisées. L'usage des stratégies : *ajustement d'essais successifs*, *partir de la donnée*, *partir de la question* est attendu dans cette activité.

Point fort de cette activité

Dans les MER de 5e-6e, les masses sont travaillées dans le 4^e apprentissage visé du chapitre *Comparaisons et Mesures de Grandeurs : Comparer et ordonner des objets selon la masse par comparaison indirecte*. Bien que la manipulation soit essentielle pour la compréhension de ces apprentissages, cette activité amène l'élève à mobiliser des représentations mentales de balances en équilibre ou à équilibrer.

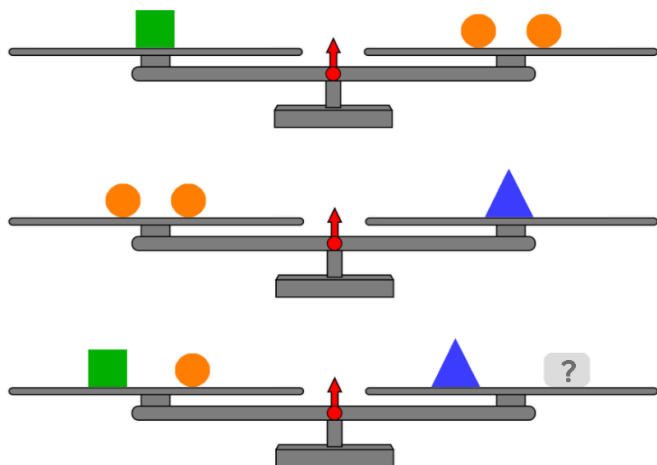
Introduction


À chaque page, commence par consulter le tiroir à documents.

Puis, observe les deux balances du haut qui sont toujours déjà en équilibre.

Grâce à elles, tu pourras déduire ce qu'il faut ajouter à la balance du bas pour qu'elle soit aussi en équilibre.

Tu as trouvé ?



il faut ajouter un 

Un document imprimable facilitant la tâche de l'élève se trouve dans le tiroir à documents de la page d'introduction (respectivement dans le document des instructions pour le cyberdéfi).

Il y a de nombreux implicites dans les cinq pages de cette activité.

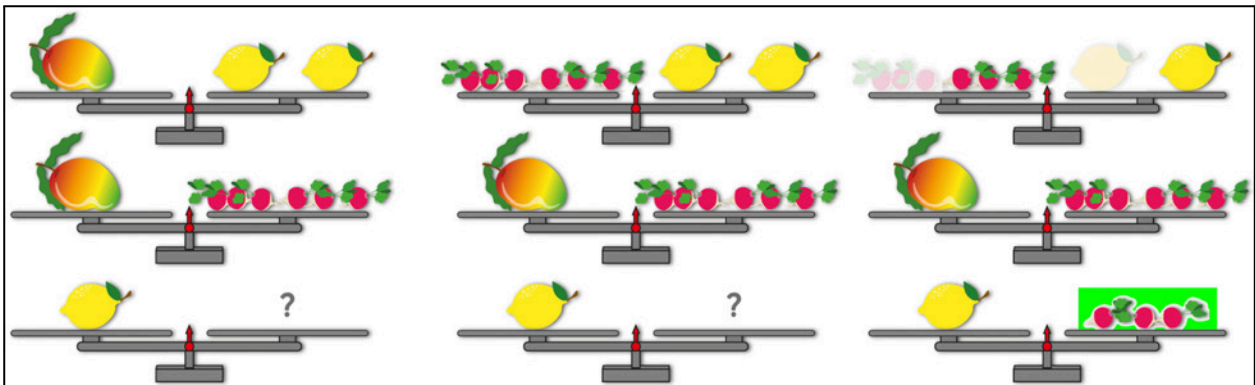
Bien qu'ils soient partiellement expliqués dans les images du tiroir à documents, l'enseignant peut par exemple préciser que :

- tous les radis d'une page ont la même masse ; tous les champignons aussi... ;
- un aliment partiellement caché a la même masse qu'un aliment vu en entier ;
- la balance du bas est présentée à l'équilibre alors qu'elle ne le sera qu'une fois la bonne réponse posée sur le plateau de droite.

Sur chacune des cinq pages, l'élève obtient 2 points s'il place le bon élément sur le plateau de droite de la balance du bas. Cependant les déductions à faire et les stratégies à appliquer sont différentes et de difficultés croissantes. Les aides donnent des indications sur les stratégies les plus pertinentes pour chaque page.

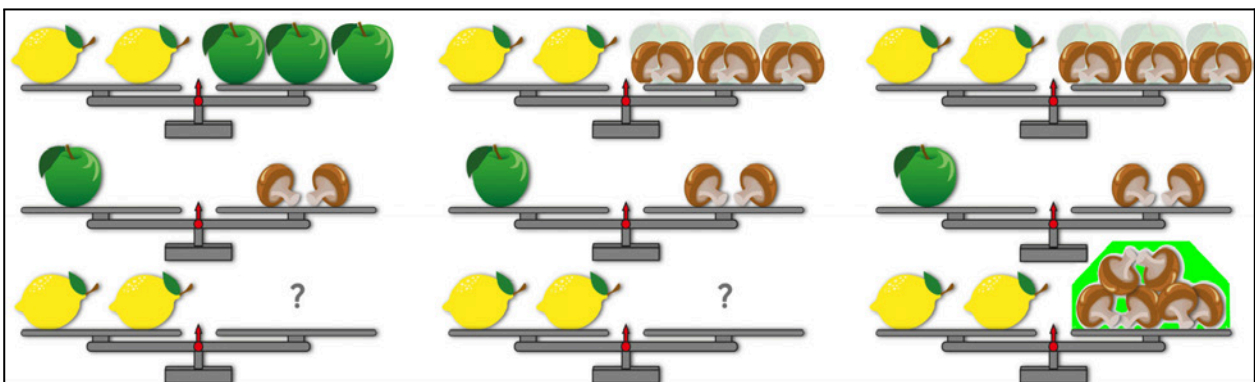
Il est également possible de procéder par élimination, la bonne réponse figurant toujours parmi les quatre propositions données.

Combien de radis pour un citron ? / 2 pts



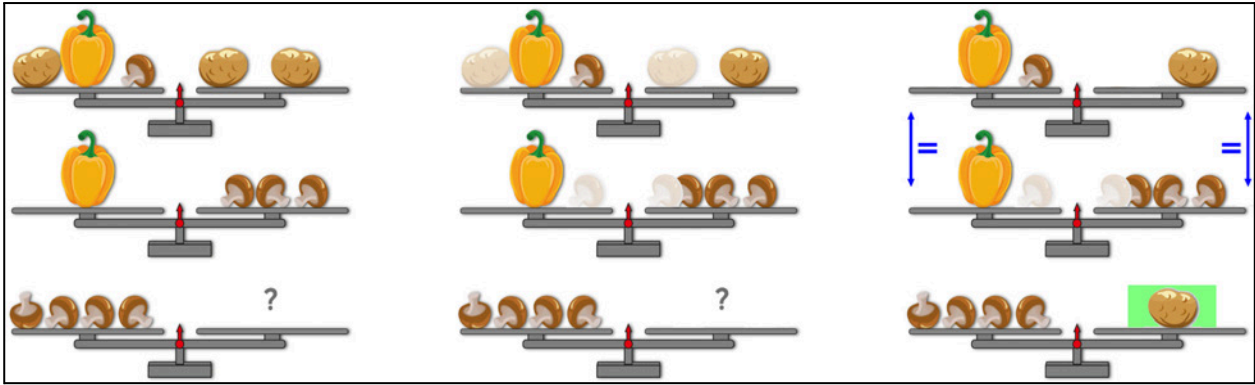
En remplaçant la mangue de la balance du haut par les 6 radis de masse équivalente on obtient 2 citrons = 6 radis. La disposition des 6 radis en 2 groupes de 3 facilite la déduction que la masse d'un citron est équivalente à la masse de **trois radis**.

Combien de champignons ? / 2 pts



En remplaçant chacune des pommes de la balance du haut par deux champignons (règle d'échange donnée par la seconde balance) on obtient deux citrons = **six champignons**.

Combien de patate(s) ou de poivron(s) ? / 2 pts

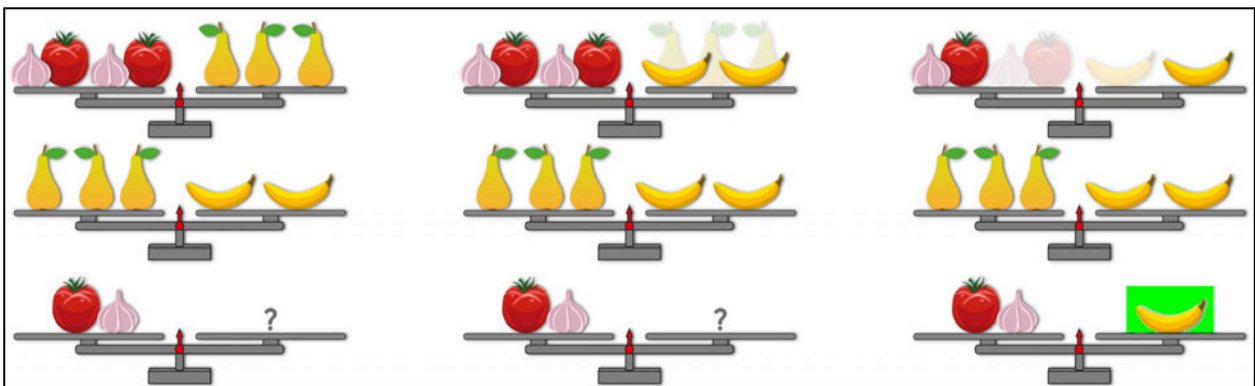


L'aide donne une indication déterminante. Lorsqu'une balance est en équilibre, elle le reste si on enlève le même objet de chaque plateau. En appliquant cette règle à la balance du haut, on obtient un poivron et un champignon ont une masse équivalente à une pomme de terre.

De même, en ajoutant un champignon sur chaque plateau de la seconde balance, elle resterait en équilibre. Les deux balances auraient maintenant un poivron et un champignon à gauche donc les deux plateaux de droite (1 pomme de terre et 4 champignons) ont la même masse.

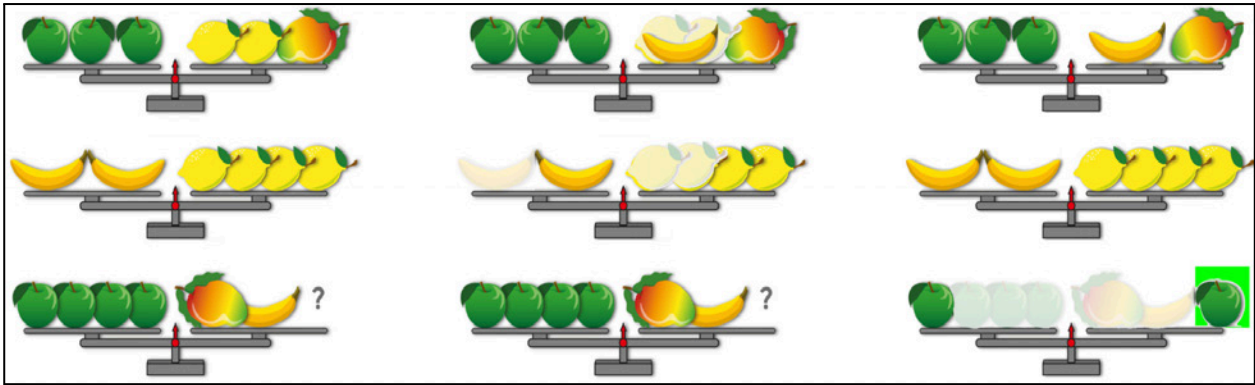
Il faut donc placer **une pomme de terre** sur le plateau de droite de la balance du bas.

Combien de bananes ? / 2 pts



En remplaçant les 3 poires de la première balance par deux bananes (règle d'échange donnée par la deuxième balance), il est possible de déduire que la moitié du plateau de gauche a une masse équivalente à la moitié du plateau de droite : un ail et une tomate = **une banane**.

Salade de fruits / 2 pts



La deuxième balance permet de comprendre qu'une banane (moitié du plateau de gauche) a une masse équivalente à 2 citrons (moitié du plateau de droite). En remplaçant les deux citrons de la balance du haut par une banane, on obtient 3 pommes = 1 banane + 1 mangue.

Sur la balance du bas, il y a pour le moment une pomme "de trop" sur le plateau de gauche. Pour équilibrer la balance, il faut donc ajouter **une pomme** sur le plateau de droite.

Commentaire pédagogique

Ces défis peuvent être repris en classe avec des objets judicieusement choisis ou confectionnés auparavant, par exemple à l'aide d'assemblages de multicubes de différentes couleurs et d'une [balance à plateaux confectionnée à l'aide d'un cintre](#) (cf lien ESPER).




Combien de radis pour un citron ?

1 Mangue = 2 Citrons ; 1 mangue = 6 radis ; 1 Citron = 3 Radis

 = 1 radis ;  = 1 citron ;  = 1 mangue.

Combien de champignons ?

2 Citrons = 3 Pommes ; 1 Pomme = 2 Champignons ; 1 citron = 3 champignons

 = 1 champignon ;  = 1 pomme ;  = 1 citron.





Combien de patate(s) ou de poivron(s) ?

1 poivron + 1 champignon = 1 pdt ; 1 poivron = 3 champignons ; 4 champignons = 1 pdt

 = 1 champignon ;  = 1 poivron ;  = 1 pomme de terre





Combien de bananes ?

2 bananes = 3 poires ; 3 poires = 2 ails + 2 tomates ; 1 banane = 1 tomate + 1 ail

 = 1 ail ;  = 1 tomate ;  = 1 poire ;  = 1 banane

Salade de fruits

3 pommes = 2 citrons + 1 mangue ; 2 bananes = 4 citrons ; 3 pommes = 1 banane + 1 mangue

 = 1 citron ;  = 1 banane ;  = 1 pomme ;  = 1 mangue



N° 7114

Analyse pédagogique

Problèmes de capacités



MSN 24 - Les élèves résolvent des problèmes de comparaisons de capacités à partir de récipients à remplir ou à vider. L'usage des stratégies : *ajustement d'essais successifs, partir de la donnée, partir de la question* est attendu dans cette activité.

Point fort de cette activité

Dans les MER de 7e – 8e, les capacités sont travaillées dans le 3^e apprentissage visé du chapitre *Comparaisons et Mesures de Grandeurs : Comparer, ordonner, mesurer et estimer des capacités (unités conventionnelles (l et dl))*. Bien que la manipulation soit essentielle pour la compréhension de ces apprentissages, cette activité amène l'élève à mobiliser des représentations mentales de récipients à remplir et à vider.

Introduction

À chaque page, commence par consulter le tiroir à documents.



Matériel utilisé pour ces activités :

un robinet, pour remplir entièrement un récipient ;




un seau vert d'une capacité de 5 l (5 litres) ;

une gourde jaune d'une capacité de 1 l (1 litre) ;

une bouteille violette d'une capacité de 5 dl (5 décilitres) ;

une tasse rouge d'une capacité de 3 dl (3 décilitres) .

Attention :

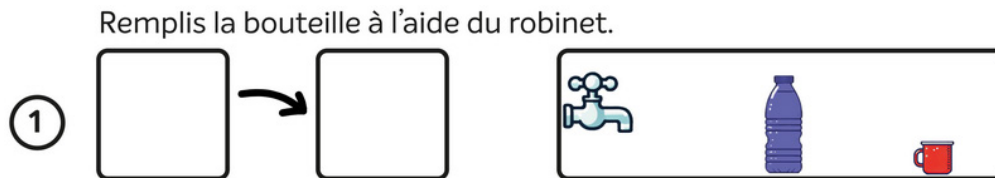
les images des récipients sont toujours les mêmes, que le récipient soit plein  , en partie plein  ou vide  .

Un document imprimable facilitant la tâche de l'élève se trouve dans le tiroir à documents de la page d'introduction (respectivement dans le document des instructions pour le cyberdéfi).

Il y a de nombreux implicites dans les quatre pages de cette activité.

Bien qu'ils soient partiellement expliqués dans les images du tiroir à documents, l'enseignant ou l'enseignante peut par exemple préciser que :

- la flèche aide à comprendre que le récipient verseur est à gauche, le récipient récepteur à droite, ce qui ne correspond pas à l'ordre des mots de la phrase ;
- les couleurs des cadres aident à se souvenir que les récipients doivent être déplacés sur la même ligne que leur position de départ ;



- les images des récipients sont toujours les mêmes, que le récipient soit plein, partiellement plein ou vide ;
- lorsque l'on vide un récipient dans un autre, deux cas de figure peuvent se présenter :
 - si le récipient récepteur peut recueillir toute l'eau contenue dans le récipient verseur alors le récipient verseur doit être vidé entièrement ;
 - si le récipient récepteur ne peut pas accueillir toute l'eau contenue dans le récipient verseur alors le récipient récepteur est entièrement rempli et le reste demeure dans le récipient verseur.
- l'usage du robinet remplit toujours entièrement le récipient, que celui-ci soit vide ou partiellement vide ;
- lorsque l'on choisit le lavabo comme récipient récepteur, le récipient verseur est entièrement vidé.

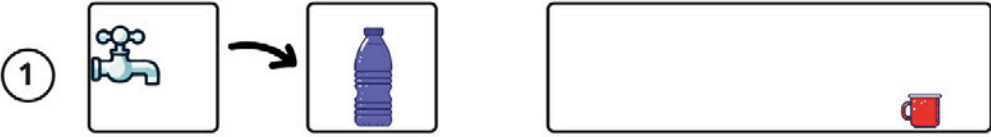
Sur chacune des quatre pages, l'élève obtient 2 ou 3 points au maximum en effectuant dans le bon ordre la succession des manipulations nécessaires. La difficulté augmente au fil des pages et les aides donnent des indications quant à la stratégie la plus pertinente pour chaque page.

Les capacités indiquées en litres et décilitres nécessitent d'effectuer des additions et des soustractions. Les nombres sont choisis de manière à pouvoir effectuer ces calculs de tête.


Que reste-t-il dans la bouteille ? / 2 pts

Cette première page a pour but de faciliter l'entrée dans l'activité.
Notamment de respecter l'obligation de déplacer les objets sur la même ligne.


Remplis la bouteille à l'aide du robinet.

① 

Remplis la tasse à l'aide de la bouteille (qui est maintenant pleine).

② 


Enfin, quelle quantité d'eau reste-t-il dans la bouteille ?





Après avoir placé les récipients aux endroits demandés, l'élève doit calculer le résultat des manipulations effectuées ($5 - 3 = 2$). Il reste **2 dl** dans la bouteille.


En 5 manipulations, comment avoir 7 dl dans le seau ? / 3 pts


Certains récipients sont déjà placés aux bons endroits afin de faciliter la recherche et de n'avoir qu'une succession possible de manipulations à effectuer.

① 

② 

③ 




④ 

⑤ 



Après les deux premières manipulations, il y a déjà 5 dl dans le seau. Pour ajouter 2 dl, il faut enlever 3 dl d'une bouteille pleine puis vider la bouteille dans le seau ($5 + (5 - 3) = 7$).





Le billet de Claire / 2 pts



Cette activité est la seule qui fait appel aux nombres décimaux (introduits en 7e année). Les calculs peuvent être faits à partir de nombres entiers (après conversions en dl) mais la réponse à écrire en litres nécessite d'utiliser un nombre avec une décimale ($5 - 1 + 0,3 = 4,3$ ou $50 - 10 + 3 = 43$; $43 \text{ dl} = 4,3 \text{ l}$). Il y a **4,3** (ou 4.3) litres d'eau dans le seau.


Prends un seau  de 5 litres, une gourde de 1l  et une tasse de 3dl .

Au début, tes trois récipients sont vides.

Remplis le  avec l'eau du robinet .

Remplis la  avec l'eau du  puis remplis la  avec l'eau de la .



Vide la  dans le .



Quelle quantité d'eau obtiens-tu dans le seau ? litres 



Ordonne / 3 pts



Comme dans la première activité, les consignes dictent les déplacements d'objets pour les trois lignes de manipulations. Le placement correct de ces 6 étiquettes permet d'obtenir 2 points.



Le 3e point s'obtient en ordonnant correctement les 3 récipients en fonction de l'eau qu'ils contiennent. Il faut «accepter» l'idée que les plus grands récipients ne sont pas les plus remplis et que leur disposition n'est pas intuitive (gourde > bouteille > gobelet) mais nécessite de calculer le contenu restant dans la gourde. **Bouteille** (5 dl) > **gobelet** (3 dl) > **gourde** (2 dl) ($10 - 5 - 3 = 2$).



1  → 




2  → 

3  → 

 >  > 

Commentaire pédagogique

Ces défis peuvent être repris en classe avec des récipients en PET et, à la place du seau, le bidon faisant partie du matériel 6e en marquant au feutre la hauteur correspondant à 5 litres.

Des fontaines à eau de 5 l en PET sont également vendues dans certains supermarchés, en tout cas à l'étranger.

Bien que la manipulation ne permette pas de garantir des mesures totalement exactes, elle permet de surmonter ses éventuelles difficultés.



N° 7115

Analyse pédagogique

Pourquoi habiter là ? 5e-6e



SHS 21 - Les élèves observent des photographies ou écoutent les descriptions audio d'habitations typiques issues de leur espace de vie ou d'espaces plus lointains pour les identifier.

SHS 21 - Les élèves identifient les différentes parties d'un lieu et leurs fonctions en observant une carte et en s'aidant des symboles du tiroir à documents.

SHS 21 - Les élèves associent différents témoignages aux lieux d'habitations en se repérant sur la carte et grâce à l'extraction d'informations pertinentes liées à des raisons sociales ou économiques.

SHS 21 - Les élèves recourent les informations d'une vidéo et d'un document présent dans le tiroir à documents pour découvrir ce qui caractérise un écoquartier. Ils identifient quelques impacts environnementaux et sociaux liés aux activités humaines et à l'aménagement d'un tel espace.









Point fort de cette activité

Les relations entre l'humain et l'espace est plus difficile à enseigner que la géographie physique car elle intègre des dimensions sociales, économiques et environnementales. Cette activité permet d'agrémenter l'enseignement grâce à différents médias. En dernière page, les élèves peuvent découvrir l'écoquartier, un habitat qui n'est pas prévu dans les moyens d'enseignement en Suisse.

Page 1 / 1 point

Plusieurs réponses sont évidentes pour de nombreux élèves en 5e-6e. La principale difficulté consiste à distinguer la maison individuelle de la maison mitoyenne grâce à l'observation.

Observe les photographies puis déplace les étiquettes pour désigner ces différentes habitations.

 Chalet	 Camping car	
 Immeuble	 Yourte mongole	 Maison individuelle
 Maison mitoyenne	 Caravane	 Ferme

Page 2 / 2 points

Exercice assez similaire à la page précédente qui nécessite cette fois de comprendre les caractéristiques d'un habitat. Le niveau de vocabulaire peut être déterminant, notamment le mot *symétrie* qui permet de distinguer la maison individuelle de la maison mitoyenne.

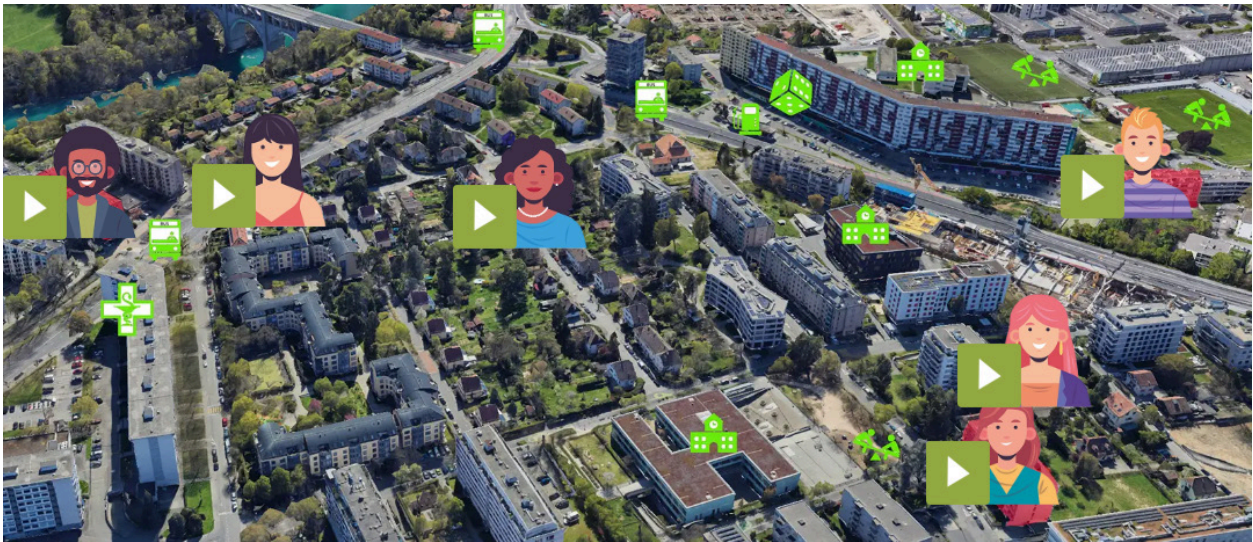
1. Ferme
2. Immeuble
3. Chalet
4. Maison mitoyenne
5. Caravane
6. Yourte mongole
7. Camping car
8. Maison individuelle

Page 3 / 2 points

Consulter le tiroir à documents et écouter tous les témoignages permet dans un premier temps de faire le tri.

Une première étape de résolution consiste à comprendre quel témoignage permet une réponse directe. Ainsi, le premier témoignage laisse planer le doute, contrairement aux autres qui, même s'ils nécessitent une observation parfois fine, pourraient être placés directement. Lorsque deux ou trois habitants sont placés, l'activité devient plus facile.

Pour avancer dans la résolution, il peut être utile de distinguer les habitants de maison individuelle des habitants d'immeuble. Seul l'avant-dernier personnage ne précise pas son type d'habitation. Par déduction, les élèves peuvent comprendre qu'il habite dans un immeuble étant donné que trois personnages précisent qu'ils habitent dans une maison individuelle.



Page 4 / 2 points

Pour la première famille, seules deux zones sont encore envisageables une fois que les élèves ont compris qu'il fallait un arrêt de bus et aucune usine : la zone tout à l'ouest et la zone au nord. L'élément déterminant est le prix des logements dans la nature contrairement aux habitats en bordure de route. Pour aider les élèves, le père de famille incite à trouver un lieu d'habitation au nord.

La seconde famille ne veut pas d'usine non plus mais souhaite habiter proche de la gare et du centre ancien. La notion de proximité est toute relative. Cependant, le besoin de se rapprocher de familles avec des enfants au sud de la ville ne permet plus le doute.



Les élèves vont sans doute commencer par lire la vidéo et tenter de cocher directement les bonnes réponses. C'est en partie possible, notamment en observant que les appartements sont lumineux car ils possèdent beaucoup de fenêtres ou que le quartier est végétalisé, mais la vidéo n'apporte que peu de garanties.

Seuls les élèves qui prennent l'initiative de consulter le document du tiroir pourront s'assurer de cocher les bons éléments à savoir :

- Les appartements sont lumineux.
- Les bâtiments sont économes en énergie.
- Le quartier possède plusieurs espaces végétalisés.

Une lecture attentive permet de déjouer les pièges de deux énoncés qui concernent les espaces de rencontre *peu* nombreux et les cyclistes qui *ne peuvent pas* rouler dans l'écoquartier.

Commentaire pédagogique

L'activité fait partie du thème incontournable de l'habitat dans le plan d'études et le moyen d'enseignement.

Elle est une bonne activité d'accroche en début d'année.

Les deux premières pages permettent d'évoquer leurs connaissances, leurs observations de leur espace de vie. Prendre des photos similaires autour de l'école ou dans leur quartier serait également un bon moyen de rendre ce thème encore plus concret.

Les pages 3 et 4 représentent l'opportunité d'évoquer les besoins socio-économiques de la population en faisant par exemple des liens avec leur propre lieu d'habitation.

Enfin, la dernière page est une sensibilisation à l'impact des activités humaines sur l'aménagement du territoire dans le cadre d'une activité sur un écoquartier.



N° 7116

Analyse pédagogique

Pourquoi habiter là ? 7e-8e



SHS 21 - Les élèves observent des photographies et identifient les différents éléments qui les constituent, tels que le relief, la végétation, l'hydrographie ou les constructions.

SHS 21 - À l'aide de l'émission de radio et d'autres médias, les élèves distinguent certaines zones et leurs limites, notamment la campagne, la zone rurale, la zone urbaine et la zone agricole.

SHS 21 - Les élèves observent les principales voies de communication pendulaires pour comprendre que l'activité humaine se concentre davantage en zone urbaine (pôles économiques) qu'en zone rurale.

SHS 21 - À partir de témoignages, les élèves mettent en relation les activités humaines avec les zones urbaines, rurales et agricoles.

Point fort de cette activité

Le thème des relations entre l'humain et l'espace est plus difficile à enseigner que la géographie physique notamment parce que ces relations intègrent des dimensions sociales et économiques.

L'habitat est le premier thème de 7e année et constitue une porte d'entrée incontournable de la géographie humaine. Le fil rouge que constitue Radio Cyberdéfi permet de tenir les élèves en haleine de manière dynamique au fil des pages. Le format radio permet de vulgariser en partie des notions compliquées présentées dans les moyens d'enseignement.

Page 1 / 2 points

Sans même écouter l'émission de radio, les élèves peuvent remarquer que la troisième photographie est celle qui comporte le plus de verdure. Lors de l'écoute, la présence de champs cultivés et de petits villages permet de confirmer ce choix. Pour la deuxième question, la définition présente dans le tiroir permet de choisir la première photographie car c'est la seule parmi les trois restantes dont la surface de végétation est supérieure à la surface construite.

Quelle image représente le plus la campagne selon la définition entendue à la radio ? En cas de doute, le tiroir à documents peut t'aider.

3 ▾

Si tu devais choisir une deuxième photographie, laquelle choisirais-tu ?

1 ▾

Page 2 / 3 points

L'émission de radio permet de comprendre ce qu'est une région de pendulaires ou une région agricole.

Pour la carte visible à l'écran, les élèves devraient avoir le réflexe d'associer les grands points orange à de grandes villes suisses. En analysant l'image, ils peuvent comprendre que plus un trait bleu est épais, plus le trajet comporte de pendulaires.

Pour la question 1, la meilleure réponse serait Zurich mais cette solution n'apparaît pas dans les propositions. En second choix, ce sont les communes alentour qui alimentent le plus notre capitale.

Pour la question 2, l'écoute de l'émission de radio indique clairement que les pendulaires sont des travailleurs.

Pour la question 3, le plus grand point orange correspond à Zurich.

D'où viennent surtout les pendulaires qui vont à Berne ?

Des communes alentour ▾

Que vont faire les pendulaires dans les grandes villes ?

Ils vont travailler

Quelle ville attire le plus de pendulaires en Suisse ?

Zurich ▾

Page 3 / 2 points

Répondre aux deux questions en y associant un des quatre personnages est relativement accessible. Cependant, les propositions de réponses compliquent la tâche des élèves puisqu'ils devront parfois situer une ville dans son canton.

Pour la première question, après lecture des différents témoignages, les élèves peuvent exclure les trois premiers personnages qui habitent et travaillent tous dans la même ville ou localité. Seule la médecin-chef se déplace de Martigny à Sion quotidiennement. À noter que la banquière était pendulaire avant de perdre son emploi.

Qui est pendulaire ?

La mère valaisanne ▾

Qui affirme prendre les transports en commun pour aller travailler ?

La mère bernoise ▾

Pour la seconde question, les élèves associent le terme *transports en commun* au bus que prend le personnage qui travaille dans le secteur bancaire.

Page 4 / 3 points

Cette question permet de vérifier que les différentes zones sont bien comprises par les élèves. Les trois témoignages sont radicalement différents.

Le personnage de Stella vit en ville, Simon habite dans une région de pendulaires et Joshua est entouré d'animaux à la campagne.

Qui habite où ?

Zone rurale agricole

Joshua ▾

Zone rurale pendulaire

Simon ▾

Zone urbaine

Stella ▾

Commentaire pédagogique

L'activité permet, dès le début de la 7e année, d'aborder de manière ludique les notions difficiles de campagne, zone rurale, zone urbaine, zone de pendulaires et zone agricole.

Ma localité ou ma ville est-elle une région de pendulaires ? Avec les élèves, il peut être intéressant de définir dans quelle zone se trouve leur habitation et leur école avec éventuellement un sondage auprès des parents pour déterminer qui fait partie des pendulaires.



N° 7117

Analyse pédagogique

Enquête à l'Hôtel de la Clef



L1 23 Les élèves écoutent des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante pour identifier et reformuler les principales informations traitées dans le texte. Elles et ils situent les textes entendus pour faire le lien entre les lieux, le moment et les personnages.

L1 23 Les élèves prennent en compte des indices lexicaux et mettent en relation des informations implicites et explicites pour résoudre une enquête.

L1 26 Les élèves construisent une représentation de la langue à travers différents exercices.

EN21 - Les élèves repèrent les intentions d'un message (image, son, texte).

Point fort de cette activité

Cette activité de classe, menée pendant le Cyberdéfi 2025, permet de participer à une enquête dont les indices sont répartis sur de nombreuses pages web. En se répartissant la tâche, les informations collectées par les différents groupes s'agrègent et permettent de répondre aux questions. La compréhension orale est au cœur de cette activité. Les nombreuses traces écrites et les illustrations permettent de confirmer les indices.

CORRIGÉ

Introduction

La mise en contexte permet aux élèves de comprendre que le temps est limité et que le travail doit être réparti entre 4 groupes, au minimum, dans une même classe. On leur indique qu'ils et elles se mettent dans la peau de journalistes qui enquêtent dans un hôtel. Le message est disponible à la fois au format texte et vidéo.

L'intention est d'amener les élèves dans un lieu fermé et à une époque où l'utilisation de l'électronique était limitée. Au moment du Cyberdéfi 2025, il s'agit d'effectuer un saut d'un siècle dans le passé : l'enquête a lieu le 1^{er} avril 1925.

Documents

Les feuilles mises à disposition des élèves aident à relever les informations collectées tout au long de leur visite de l'hôtel. Idéalement, ces documents permettent de comparer les certitudes acquises par chaque groupe d'élèves et de vérifier que toutes les pièces ont été visitées. Ainsi, par déduction successives, il est possible de déterminer que telle personne possède tel accessoire.

La visite de l'hôtel est composée de deux volets distincts : le premier étage abrite les chambres louées aux clients tandis que le rez-de-chaussée permet de tester les capacités des élèves journalistes dans la maîtrise de la langue française.

Vidéo d'introduction et messages audios

Les fichiers ont été produits avec l'aimable collaboration de Arnaud Schindler, comédien amateur à Reconvilier.

Parcours du Groupe 1

Chambre 101

Cette pièce de l'hôtel contient un témoignage audio. Le script, écrit à la main, est accessible en cliquant sur le livre posé sur la table de nuit. Les informations utiles à l'enquête sont :

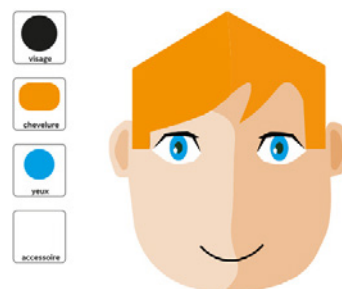
- prénom : Alfred
- yeux : azur → bleu
- visage :
 - pas de boucle d'oreille, pas de couvre-chef → à transmettre aux autres
 - faciès poupard & joufflu → visage rond
- accessoire : dur de la feuille → appareil auditif

Les indices visuels donnent les informations suivantes :

- Au-dessus du lit, le tableau inspiré de Joan Miró contient un cercle noir que l'on retrouve dans la forme du visage au moment de créer le portrait-robot.
- Un appareil auditif posé sur la chaise montre un déficit auditif. Une lettre remercie le client pour l'achat de l'appareil *Esha-Phonophor*, déjà disponible à cette époque.
- Le tiroir gauche de l'armoire contient une image permettant de noter que les cheveux d'Alfred sont roux, les yeux bleus et le visage rond.

Portrait-robot 101

Les informations collectées et recoupées par les différents groupes permettent d'établir le portrait-robot suivant :



001 Bibliothèque

Cette activité travaille l'identification et utilisation des homophones lexicaux. Étant donné que chaque homophone doit être placé dans le texte lacunaire, il n'y a qu'une seule solution :

« Les quatre clients ont consulté ces deux mêmes livres. Cédric, l'homme à la boucle d'oreille, a demandé à pouvoir fréquenter la bibliothèque durant la nuit. Il se trouve qu'il est insomniaque et qu'il est passionné de Jules Verne, comme son voisin de chambre.
Ce matin, je pense pouvoir vous décrire ce jeune homme assez facilement car il m'a marqué. Je ne peux pas dire que son visage est rond car il me semble quelque peu allongé. J'ai un doute pour ses cheveux mais je suis sûr qu'ils ne sont pas blonds. »

002 Studio photographique

L'élève compare les définitions d'un même mot provenant de sources différentes.

- **Ampoule** : dispositif d'éclairage constitué d'une enveloppe, transparente ou translucide, étanche aux gaz, renfermant un corps lumineux.
- **Boîtier** : enveloppe rigide destinée à contenir un mécanisme.
- **Trépied** : support à trois pieds.

Parcours du Groupe 2

Chambre 102

Cette pièce contient un témoignage audio. Le script, écrit à la main, se trouve dans le tiroir, sous le lavabo. Les informations utiles transmises par le témoignage audio sont :

- prénom : Bernard
- chevelure : blondeur de sa chevelure → blond
- accessoire : couvre-chef → béret

Les indices visuels donnent les informations suivantes :

- Au-dessus du lit, le tableau inspiré de Joan Miró contient une forme pentagonale que l'on retrouve dans le portrait-robot.
- Un béret se trouve sur la chaise. C'est l'accessoire.
- Dans l'étagère, à gauche de la fenêtre, la carte d'identité indique le prénom Bernard. La photo d'identité montre qu'il a les yeux verts et les cheveux blonds.
- Les lectures de ce personnage (Jules Verne, De la Terre à la Lune) ne sont d'aucune utilité pour cette enquête.

Portrait-robot 102

Les informations collectées et recoupées par les différents groupes permettent d'établir le portrait-robot suivant :



003 Salle de jeux

La liste ordonnée alphabétiquement est : accoudoir, armoire, billard, boule, cadre, chaise, fauteuil, fenêtre, filet, lampe, parquet, photo, plafond, rideaux, tapis.

Parcours du Groupe 3

Chambre 103

Cette pièce contient un témoignage audio. Le script écrit à la main est lisible en sélectionnant le tiroir de droite de la commode, tout à gauche de l'image. Les informations utiles transmises par le témoignage audio sont :

- prénom : Cédric
- chevelure : châtain clair
- visage : ovoïde
- accessoire : boucle d'oreille

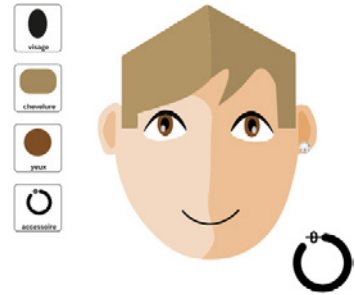
Les indices visuels donnent les informations suivantes :

- Des marrons sont posés sur la table de nuit. Ils confirment la couleur des yeux et des cheveux.

- Une boucle d'oreille se trouve sous l'armoire.
- Sur la table de nuit, à côté de la fenêtre, un mot d'amour indique que Cédric a les yeux de couleur marron.

Portrait-robot 103

Les informations collectées et recoupées par les différents groupes permettent d'établir le portrait-robot suivant :



Chambre 004

L'élève identifie, dans des phrases simples, les classes grammaticales suivantes : nom commun, nom propre, adjectif, verbe. Étant donné que chaque étiquette doit être placée sur le bon mot, une seule solution est correcte.

« Cédric a les cheveux marron. Son visage est ovale. Alfred arbore un visage arrondi. Généralement, selon notre jardinier, il se balade en forêt à midi. »

Chambre 005

Le texte proposé en sélectionnant le livre est un **récit de vie**.

Parcours du Groupe 4

Chambre 104

Cette pièce de l'hôtel contient un témoignage audio. Le script, écrit à la main, se trouve dans le tiroir de droite de la table, tout à gauche de l'image. Les informations utiles transmises par le témoignage audio sont :

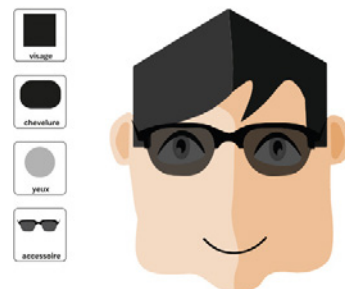
- prénom : Dominique
- chevelure : couleur de jais → noir
- visage : ni rond, ni ovale → à transmettre aux autres groupes
- yeux : gris électrique de ses iris → gris
- accessoire : ni bijou, ni béret → à transmettre aux autres groupes

Les indices visuels donnent les informations suivantes :

- Des lunettes sont posées sur la commode, tout à droite.
- Le tableau inspiré de Joan Miró indique que la forme du visage est carrée.
- La définition de « Faire son lit au carré » confirme que la forme du visage est carrée.

Portrait-robot 104

Les informations collectées et recoupées par les différents groupes permettent d'établir le portrait-robot suivant :



006 Cuisine

Les élèves complètent le texte avec les mots proposés en tenant compte du contexte (genre et nombre) du groupe nominal ou du verbe.

« Ce midi, les convives **dégusteront** une truite meunière pêchée à la mouche, accompagnée de **petits** légumes du jardin. Pour accompagner les sublimes **cafés** de Mokha, le gâteau aux pommes des sœurs Tatin réjouira **tous** les becs à sucre. »

Commentaire pédagogique

Il peut être utile de discuter des moyens techniques, des outils et des moyens de communications disponibles à cette époque.

Les archives telles que celles disponibles physiquement, par exemple à Saint-Imier, auprès de [Mémoire d'ici](#), ou [en ligne](#), permettent de prendre conscience de l'évolution de nos sociétés et de ce que les arrières-grands-parents des élèves ont vécu. Proposer aux élèves d'interviewer une personne âgée et lui demander de décrire son quotidien à l'âge d'un élève de 5 ou 6e année est une activité enrichissante.

Pour mettre cette activité en scène, les images ont été principalement créées avec l'intelligence artificielle en utilisant le site web [NightCafe.studio](#) (flux Google Imagen 3.0 Fast / Style 2.5D Anime).

Les tableaux et les images des visages ont été créés à l'aide du site web [Midjourney.com](#). Les photographies des années 1920 présentées dans les cadres, accrochés aux murs des chambres, sont issues de la collection d'images disponible sur le site web [E-Pics](#) de l'ETH de Zürich et de Wikimedia. Ce matériel est libre de droit et permet de se rendre compte de l'évolution de certains lieux en Suisse.



N° 7119

Analyse pédagogique

Enquête à l'Hôtel Bellevue



L1 23 Les élèves écoutent des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante pour identifier et reformuler les principales informations traitées dans le texte. Elles et ils situent le texte entendu pour faire le lien entre les lieux, le moment et les personnages.

L1 23 Les élèves prennent en compte des indices lexicaux et mettent en relation des informations implicites et explicites pour résoudre une enquête.

L1 26 Les élèves construisent une représentation de la langue à travers différents exercices.

EN 21 - Les élèves repèrent les intentions d'un message (image, son, texte).

Point fort de cette activité

Cette activité de classe, menée pendant le Cyberdéfi 2025, permet de participer à une enquête dont les indices sont répartis sur de nombreuses pages web. En se répartissant la tâche, les informations collectées par les différents groupes s'agrègent et permettent de répondre aux questions. La compréhension orale est au cœur de cette activité mais les traces écrites et les illustrations permettent également de confirmer les indices.

CORRIGÉ

Introduction

La mise en contexte permet aux élèves de comprendre que le temps est limité et que le travail doit être réparti entre 4 groupes, au minimum, dans une même classe. On leur indique qu'ils et elles se mettent dans la peau de journalistes qui enquêtent dans un hôtel. Le message est disponible à la fois au format texte et vidéo.

L'intention est d'amener les élèves dans un lieu fermé et à une époque où l'utilisation de l'électronique était limitée. Au moment du Cyberdéfi 2025, il s'agit d'effectuer un saut d'un siècle dans le passé : l'enquête a lieu le 1^{er} avril 1925.

Documents

Les feuilles à imprimer mises à disposition des élèves aident à relever les informations collectées tout au long de leur visite de l'hôtel. Idéalement, ces documents permettent de comparer les certitudes acquises par chaque groupe d'élèves. Ainsi, par déduction successives, il est possible de déterminer que telle personne possède tel accessoire.

La visite de l'hôtel est composée de deux volets distincts : le premier étage abrite les chambres louées aux clients tandis que le rez-de-chaussée permet de tester les capacités des élèves journalistes dans la maîtrise de la langue française.

Vidéo d'introduction et messages audios

Les fichiers ont été produits avec l'aimable collaboration de Arnaud Schindler, comédien amateur à Reconvilier.

Parcours du Groupe 1

Chambre 101

Cette pièce de l'hôtel contient un témoignage audio. Le script, écrit à la main, est accessible en cliquant sur le tiroir de la table de nuit. Les informations utiles sont :

- prénom : Alfred
- yeux : azur → bleu
- visage : - pas de boucle d'oreille, pas de couvre-chef → à transmettre aux autres
- faciès poupard & joufflu → visage rond
- accessoire : dur de la feuille → appareil auditif

Les indices visuels donnent les informations suivantes :

- Un appareil auditif posé sur la chaise montre un déficit auditif. Une lettre remercie le client pour l'achat de l'appareil *Esha-Phonophor* déjà disponible à cette époque.
- Le tiroir en bas à droite de l'armoire contient une image permettant de comprendre que les cheveux sont roux, les yeux bleus et le visage rond.

Portrait-robot 101

Les informations collectées et recoupées par les différents groupes permettent d'établir le portrait-robot suivant :



000 Bureau

Le texte proposé en sélectionnant le livre est un ***récit de vie***.

001 Cuisine

Les élèves complètent le texte avec les mots proposés en tenant compte du contexte (genre et nombre) du groupe nominal ou du verbe.

« Ce midi, les convives **dégusteront** une truite meunière pêchée à la mouche, accompagnée de **petits** légumes du jardin. Pour accompagner les sublimes **cafés** de Mokha, le gâteau aux pommes des sœurs Tatin réjouira **tous** les becs à sucre. »

002 Cave

La liste ordonnée alphabétiquement est : *carotte, concombre, courge, farine, hareng, huile, jambon, pomme, radis, salade, saucisse, semoule, sirop, vin, vinaigre.*

Parcours du Groupe 2

Chambre 103

Cette pièce contient un témoignage audio. Le script, écrit à la main, se trouve dans le tiroir, en bas à gauche de l'armoire. Les informations utiles transmises par le témoignage audio sont :

- prénom : Bernard
- chevelure : blondeur de sa chevelure → blond
- accessoire : couvre-chef → béret

Les indices proposés donnent les informations suivantes :

- Un béret se trouve sur le lit. Son image apparaît s'il est sélectionné. C'est l'accessoire.
- En sélectionnant le livre posé sur la table, en bas à droite, la carte d'identité indique le prénom et la couleur des cheveux : blond.

La photo d'identité montre qu'il a les yeux verts et les cheveux blonds.

Portrait-robot 103

Les informations collectées et recoupées par les différents groupes permettent d'établir le portrait-robot suivant :



Bernard

003 Atelier

Lorsque les déterminants sont placés correctement, on obtient les phrases suivantes :

« Alfred te demande de réparer **la** chaise de **sa** chambre. **Le** seul poids de son corps a fait céder **ce** meuble. Je sais que tu possèdes **les** bons outils et **un** peu de dextérité...

Tu devrais y arriver sans trop **de** problèmes. »

004 Studio photographique

L'élève compare les définitions d'un même mot provenant de sources différentes.

- **Ampoule** : enveloppe de verre transparente ou translucide contenant en général un gaz inerte dans lequel un filament traversé par un courant est porté à incandescence.
- **Boîtier** : enveloppe rigide destinée à contenir un mécanisme.
- **Trépied** : support à trois pieds.

Parcours du Groupe 3

Chambre 104

Cette pièce de l'hôtel contient un témoignage audio. Les informations utiles transmises par le témoignage audio sont :

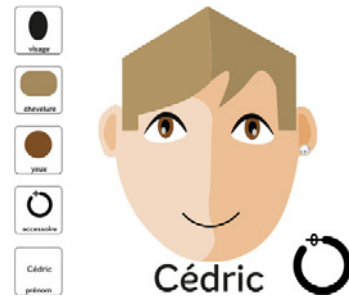
- prénom : Cédric
- chevelure : châtain clair
- visage : ovoïde
- accessoire : boucle d'oreille

Les indices visuels donnent les informations suivantes :

- Une boucle d'oreille apparaît si on sélectionne la partie droite du lit. C'est l'accessoire.
- Sur la table de nuit, un mot d'amour indique que Cédric a les yeux de couleur marron.

Portrait-robot 104

Les informations collectées et recoupées par les différents groupes permettent d'établir le portrait-robot ci-contre :



005 Chambre

Étant donné que chaque étiquette doit être placée sur le bon mot, les fonctions et classes grammaticales n'appartiennent qu'à un seul endroit.

« Cédric a les cheveux marron. Son visage est ovale. Alfred arbore un visage arrondi. Généralement, selon notre jardinier, il se balade en forêt à midi. »

006 Bibliothèque

Cette activité travaille l'identification et utilisation des homophones lexicaux. Étant donné que chaque homophone doit être placé dans le texte lacunaire, il n'y a qu'une seule solution :

« Les quatre clients ont consulté ces deux mêmes livres. Cédric, l'homme à la boucle d'oreille, a demandé à pouvoir fréquenter la bibliothèque durant la nuit. Il se trouve qu'il est insomniaque et qu'il est passionné de Jules Verne, comme son voisin de chambre. Ce matin, je pense pouvoir vous décrire ce jeune homme assez facilement car il m'a marqué. Je ne peux pas dire que son visage est rond car il me semble quelque peu allongé. J'ai un doute pour ses cheveux mais je suis sûr qu'ils ne sont pas blonds. »

007 Débarras

L'étude du corpus de mots permet de savoir s'ils étaient déjà présents dans le dictionnaire en 1925. Le tiroir à document permet d'accéder au *Wiktionnaire* qui donne des informations sur l'étymologie des mots.



Parcours du Groupe 4

Chambre 105

Cette pièce de l'hôtel contient un témoignage audio. Les informations utiles transmises par le témoignage audio sont :

- prénom : Dominic
- chevelure : couleur de jais → noir
- visage : ni rond, ni ovale → à transmettre aux autres groupes
- yeux : gris électrique de ses iris → gris
- accessoire : ni bijou, ni béret → à transmettre aux autres groupes

Les indices visuels donnent les informations suivantes :

- Des lunettes sont posées sur le tabouret, sous la fenêtre de droite.
- Dans le tiroir de la table de nuit, les symboles confirment les formes des visages et les couleurs des yeux des quatre personnages.
- Derrière la porte de gauche de l'armoire, l'œuvre inspirée de Joan Miró confirme les formes des visages et les couleurs des yeux des quatre personnages.

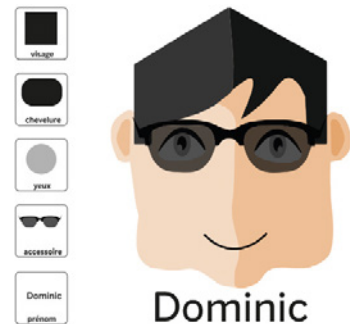
Chambre 110

Pour valider leur passage dans cette pièce, les élèves placent le curseur sur la droite, en bas de page, pour indiquer que la chambre a été visitée.



Portrait-robot 105

Les informations collectées et recoupées par les différents groupes permettent d'établir le portrait-robot suivant :



Chambre 008

Les mots appartenant à la famille du nom masculin « hôtel » sont : *hôtelier, hôte, hôpital, hôtesse, hospitalier, hospice*.

Un dictionnaire étymologique ou le *Wiktionnaire* permettent aux élèves de trouver ces informations. L'extrait de dictionnaire proposé dans le tiroir à documents provient du Nouveau Petit Larousse de 1925.

L'extrait de l'épisode « Sur la route (%) : Habiter la route » diffusée sur la RTS dans le cadre de l'émission « Histoire vivante » permet de comprendre quels mots ont une origine latine commune. L'histoire de l'hôtellerie et de son développement depuis le Moyen Âge est présentée dans l'émission disponible à l'adresse suivante :

rts.ch/audio-podcast/2025/audio/sur-la-route-2-5-habiter-la-route-28770005.html

Chambre 009

Les phrases obtenues en substituant les mots mis en évidence par leur contraire sont :

1. Le visage d'Alfred est **joufflu**.
2. Bernard est un homme très **serviable**.
3. Cédric est **amical**.
4. La blondeur **d'antan** des cheveux de Cédric a disparu.
5. Il est châtain **clair**.
6. Je trouve le mot dont le sens est **contraire**.
7. La personne qui **parle** donne des indices à propos des quatre clients.

Chambre 102, 106, 107, 108 & 109

Ces pièces ne contiennent aucune information utile à l'enquête. Selon la consigne, elles ne font pas partie des pièces à visiter.

Commentaire pédagogique

Il peut être utile de discuter des moyens techniques, des outils et des moyens de communications disponibles à cette époque. L'automobile, le téléphone, la photographie ainsi que la télévision étaient déjà disponibles mais généralement pour les personnes les plus aisées. Les postes de radio, les journaux, les tourne-disques, les télégrammes, l'envoi de cartes postales ou encore les cinématographes permettaient à une partie plus large de la population d'accéder à des informations ou à des contenus culturels.

Pour mettre cette activité en scène, les images ont été principalement créées avec l'intelligence artificielle en utilisant le site web [NightCafe.studio](#) (Modèle: Google Imagen 3.0 Fast / Style: 2.5D Anime). Les tableaux et les images des visages ont été créés à l'aide du site web [Midjourney.com](#). Les photographies des années 1920 présentées dans les cadres sont issues de la collection d'images disponible sur le site web [E-Pics](#) de l'ETH de Zürich. Ce matériel est libre de droit et permet de se rendre compte de l'évolution de certains lieux en Suisse.

Prolongements

Plusieurs dossiers et thématiques permettent de prolonger ce voyage dans le temps et de comprendre comment le développement de l'hôtellerie s'est déployé en Suisse au siècle dernier :

- Le contexte historique peut être illustré à l'aide de la série [Winter Palace](#) produite par la RTS en collaboration avec Netflix. Les photographies de l'[Hôtel Bellevue](#), à la Petite Scheidegg permettent également de montrer comment l'essor du tourisme s'est manifesté au siècle dernier dans les Alpes suisses.
- Une série de podcasts est disponible sur les pages de l'émission Histoire vivante de la RTS et l'[épisode 2](#) permet de comprendre le contexte général qui prévalait en 1925.
- Les archives telles que celles disponibles physiquement, par exemple à Saint-Imier, auprès de [Mémoire d'ici](#), ou [en ligne](#), permettent de prendre conscience de l'évolution de nos sociétés et de ce que les arrière-grands-parents des élèves ont vécu. Proposer aux élèves d'interviewer une personne âgée et lui demander de décrire son quotidien à l'âge d'un élève de 5 ou 6e année est une activité enrichissante.



N° 7125

Analyse pédagogique

Selfie



EN 31 Les élèves déterminent l'origine et les intentions de messages photographiques. Ils portent une analyse personnelle sur une collection d'images illustrant l'histoire du selfie.

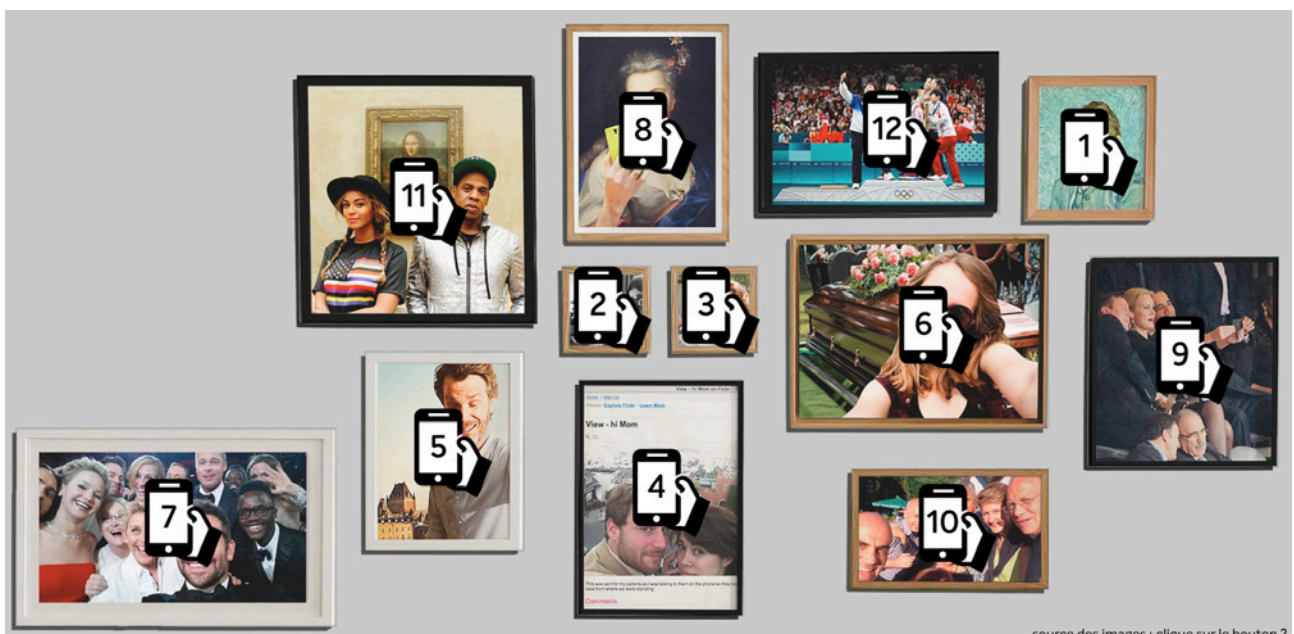
Point fort de cette activité

Développer le sens critique et les compétences médiatiques des élèves en allant à leur rencontre sur un terrain qu'ils affectionnent tout particulièrement, celui du selfie.

Le défi

De l'autoportrait peint au selfie numérique du 21e siècle, les élèves parcourent l'histoire de ce genre pictural particulier. Ils commencent par lire les 12 chapitres d'un récit fourni au format PDF dans le tiroir à document de la page éduclasse. Ils associent à chaque chapitre du texte l'image correspondante dans la collection illustrée à l'écran. Les sources des images sont disponibles.

Corrigé



source des images : clique sur le bouton ?

Comment s'y prendre pour s'en sortir

Seule une lecture très attentive et la confrontation des idées au sein d'un petit groupe d'élèves permettra de marquer la totalité des points. Le niveau de subtilité du langage photographique est tel dans cette collection que l'on a vite fait de permuter deux images.

Les élèves les plus sérieux associeront à leur réflexion une recherche sur internet. Ceci permettra de récolter d'autres indices et d'identifier avec plus de précision les contextes de publication des photos de ce défi.

On recommandera aux enseignant-e-s qui voudraient approfondir ce sujet avec leur classe de lire le document suivant : <https://etudesphotographiques.revues.org/3529>

Commentaire pédagogique

En parcourant l'histoire du selfie, les élèves sont amenés à réfléchir sur différents aspects liés à la production et à la réception des images. Ils découvrent comment l'arrivée de la photographie et les contraintes techniques initiales rendaient l'autoportrait plus complexe, et comment la démocratisation du retardateur a permis au grand public de se mettre en scène.

L'activité met également en lumière l'évolution vers la spontanéité avec les smartphones, où l'objectif principal devient de garder une trace visuelle d'une aventure vécue. L'intégration du selfie dans la conversation digitale et son rôle comme message visuel connectant une personne à son destinataire sont des aspects importants. Dans ce contexte, les défauts techniques peuvent même renforcer le caractère spontané et authentique du message.

L'activité aborde également la réception critique des selfies par les médias et les psychologues, notamment les critiques liées au narcissisme et les accusations de saboter l'ordre social et les valeurs morales. Cela encourage les élèves à analyser les discours médiatiques autour des nouvelles pratiques culturelles.

L'activité met en évidence la manière dont les stars récupèrent l'effet de mode des selfies à leur avantage, en utilisant ces clichés comme outil de communication habile. Elle examine comment les politiciens utilisent les selfies pour se donner une image jeune et moderne, tout en étant exposés au risque de dérapages. Ces exemples concrets permettent aux élèves de comprendre les stratégies de communication et de manipulation des images dans différents contextes publics.

L'émergence d'une nouvelle culture artistique imposée par le peuple à travers le selfie est également un point intéressant à explorer, tout comme le rôle des journalistes qui observent et commentent l'appropriation du selfie par les célébrités. Enfin, l'exemple d'un selfie servant de symbole de réconciliation illustre le pouvoir potentiel des images dans des contextes sociaux et politiques complexes.



N° 7126

Analyse pédagogique

Quelques notes de français



- L1 33** L'élève émet des hypothèses sur le contenu et la structure du message oral, puis il confronte différentes interprétations et vérifie ses hypothèses. Il utilise ses connaissances linguistiques et extralinguistiques et il définit une stratégie d'écoute, par exemple en prenant des notes si nécessaire.
- L1 35** L'élève analyse des productions littéraires diverses et met en évidence les caractéristiques de plusieurs genres littéraires.
-

Point fort de cette activité :

Cette activité invite les élèves à plonger au cœur de la musique et à en découvrir toutes les richesses. Elle favorise l'écoute active, la curiosité et la sensibilité musicale des élèves. En écoutant attentivement des chansons de styles variés, ils affûtent leur oreille et apprennent à décoder le langage musical et découvriront que même le rap utilise les figures de style.

Le défi

Les élèves écoutent, en page 1, une chanson des [Petits Chanteurs à la Gueule de Bois](#), avant de répondre à 10 questions de compréhension aux pages 2 et 3. Sur la 4e et dernière page, les élèves doivent composer des triades composées de l'extrait musical d'un.e artiste de rap, d'une figure de style et de sa définition.

Corrigé

À la page suivante, vous trouvez tout d'abord les paroles de la chanson.

Le reste c'est du p'tit lait

Si t'es mauvais en orthographe,
Qu'tu confonds «f» avec «ph»
Si t'écris tout en SMS
Qu'tu mets tes profs en PLS :
C'est vrai que le français c'est dur,
L'apprendre c'n'est pas une sinécure,
Mais pas la peine d'se foutre à l'eau
Pour une dictée d'Bernard Pivot!

(Voix off : Position Latérale de Sécurité)

N'oublie jamais que rire, c'est bon pour la santé
On peut être nul en langue et très bien embrasser.
Que l'on massacre Shakespeare, Molière ou bien Goethe
Tant qu'on sait dire « je t'aime », le reste c'est du p'tit lait!

Si tu conjugues comme un tordu
Si t'aurais su tu s'rais pas v'nu
Si tu comprends les hiéroglyphes
Mieux qu'l'imparfait du subjonctif :
C'est vrai que le français c'est dur,
L'apprendre c'n'est pas une sinécure,
Mais pas la peine de trop s'en faire
Pour quelques formes irrégulières

*(Voix off : Nous eussions préféré
que vous ne vous trompassiez pas.)*

Refrain

Si t'es moyen niveau grammaire,
que tu « Bescherelle » un peu ta mère
Et si tes participes passés
Ne sont jamais bien accordés
C'est vrai que le français c'est dur
L'apprendre c'n'est pas une sinécure
Mais pas la peine d'se j'ter d'un pont
Pour une ou deux règles à la con

*(Voix off : On dit "Va te faire mordre" ou
"Va te faire mordu" ?)*

Refrain

Et si t'es un peu dyslexique
Que la lecture te rend phobique,
Si t'as l'impression que ta vie
N'est qu'une longue contrepèterie :
C'est vrai que le français c'est dur,
L'apprendre c'n'est pas une sinécure,
Mais pas la peine d'se foutre en l'air
Pour quelques syllabes à l'envers.

(Voix off : Quel beau métier, professeur !)

(Voix off : C'est ça, à l'envers !)

Pages 2 et 3, questionnaire de compréhension

Chaque bonne réponse rapporte 1 point, donc 10 points sont en jeu ici.

1. Quel est le thème de la chanson, de quoi parle-t-elle ?
De l'apprentissage du français
Du rire et du lait
De l'amour et d'embrasser
2. Quel en est le message principal ?
Apprendre le français n'est pas facile.
Le plus important dans la vie, c'est de bien embrasser.
Ton prof ne t'en voudra pas si tu fais des fautes de français.
3. La chanson cite plusieurs difficultés du français, mais laquelle des trois suivantes n'est pas mentionnée :
les idiomatismes
l'imparfait du subjonctif
l'accord du participe passé
4. Apprendre le français, ce n'est pas facile ; quel mot de la chanson revient dans chacune des 4 strophes pour le dire :
*L'apprendre c'n'est pas une **sinécure**.*
5. La chanson offre de nombreuses expressions savoureuses ; sais-tu ce que signifie celle-ci : «c'est du p'tit lait» ?
c'est facile, c'est du plaisir
ça permet de bien grandir
c'est de la petite qualité
6. Dans la strophe 2, tu as entendu ceci :
Si t'aurais su tu s'rais pas v'nu.
Corrige la forme verbale incorrecte du verbe savoir par le temps composé adéquat :
Si tu avais su, tu s'rais pas v'nu.
7. Parmi les difficultés du français citées dans la chanson figure l'accord du participe passé. Quelle phrase ci-dessous ne comporte aucune erreur d'accord ?
J'ai lu le message qu'elle lui a envoyée.
La règle qu'il a *apprise* concerne la politesse élémentaire.
Le public applaudit l'extrait que nous avons chantés.
8. Dans la 2e strophe, tu entends la première des 6 rimes qui sonnent en /ɛr/ : «faire». Trouve la 4e d'entre elles :
mère
9. Dans la dernière strophe, quel adjectif entends-tu qui signifie *très angoissé, malade* ?
phobique
10. Parmi les 3 auteurs cités dans le refrain, l'un est mort quelques heures après avoir joué sur scène un rôle tiré d'une de ses propres pièces. Donne le titre de cette pièce:
Le malade imaginaire



Chaque triade correctement composée rapporte 1 point, donc 7 points peuvent être gagnés ici.

Nombre de points de l'activité

Au total, les élèves peuvent engranger **17 points** s'ils alignent les bonnes réponses.

Comment s’y prendre pour s’en sortir

Une collaboration efficace favorise le succès : après une première écoute de la chanson, il serait judicieux que les membres d’une équipe se répartissent strophes et refrain avant d’aborder une seconde écoute plus systématique.

Il est probable que les élèves tentent de trouver les paroles sur internet, mais ils risquent fort de faire chou blanc. Par contre, une recherche habile des indices à l’aide d’internet leur permettra de débusquer les réponses que les paroles ne permettent pas de trouver.

Commentaire pédagogique

Cette activité ludique et engageante offre de nombreux avantages pédagogiques. Elle permet aux élèves de développer leurs compétences linguistiques en travaillant sur la compréhension orale, le vocabulaire, la grammaire et les figures de style. De plus, elle stimule leur intérêt pour la langue française en abordant des sujets de manière humoristique et accessible. En travaillant en équipe, les élèves apprennent à collaborer et à partager leurs connaissances. Enfin, cette activité encourage la réflexion sur les difficultés de l’apprentissage du français tout en valorisant l’expression orale et la créativité. Elle permet ainsi aux élèves de prendre confiance en leurs capacités et de développer une attitude positive envers la langue.



N° 7127

Analyse pédagogique

Étrange parchemin



MSN 32 L'élève doit être en mesure de résoudre des problèmes numériques, en mettant en place :

- tri et organisation des informations
- mise en œuvre d'une démarche de résolution
- pose de conjectures, puis validation ou réfutation
- déduction d'une ou plusieurs informations nouvelles à partir de celles qui sont connues

MSN 32 L'élève sait reconnaissance et utiliser les propriétés des nombres naturels: pmmc, pgdc, nombres premiers, produit de facteurs premiers

Point fort de cette activité :

Cette activité invite les élèves à la recherche. Le travail de groupe est mis en évidence. Il s'agit d'émettre des hypothèses à partir de l'extrait d'un tableau de nombres dont il faut trouver la logique. Le tableau est beau, graphique et surtout très original. Il sort des présentations habituelles des décompositions en produits de facteurs.

Le défi

Dans une activité plutôt papier-crayon, les élèves doivent observer le curieux tableau ci-contre.

Nombre de points : 17 points

Corrigé :

Page 1

Dans le parchemin ci-contre, sur la première ligne de la partie visible, le 3e disque est découpé en trois parties égales, sur lesquelles on trouve les nombres 2, 3 et 3. Quel nombre représente ce disque ? **18**

Pourquoi les nombres 31 et 17 ne sont pas partagés ? Car ce sont **des nombres premiers**.



Page 2

Il faut reconstruire les décompositions en facteurs premiers, en déplaçant les portions de disques. Ci-contre, la solution de cette page.

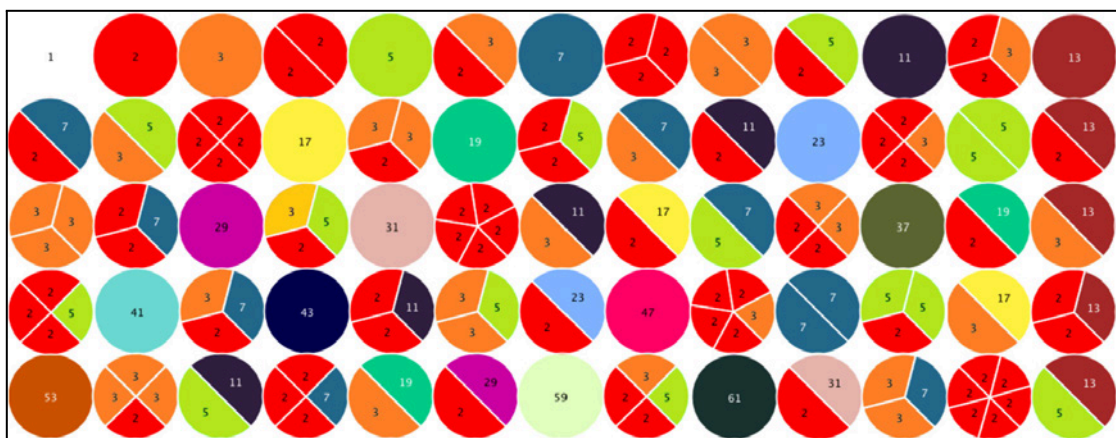
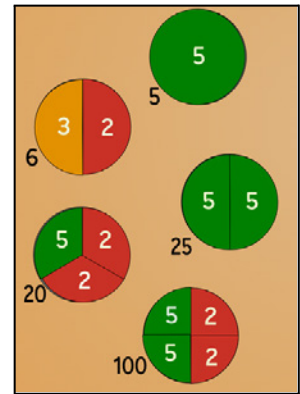
Page 3

Observe la manière dont les disques ont été rangés dans un tableau. Sur la partie visible, on compte six disques entiers par ligne. Combien de disques par ligne contient le parchemin complet original ? **13**

Combien manque-t-il de ligne(s) en haut du parchemin ? **une ligne**

Sur quelle ligne se trouve la représentation du nombre 100 ? **La ligne n°8:**

chaque ligne se termine par le multiple de 13 de la ligne: la ligne 3 se termine par $3 \times 13 = 39$. Or, le multiple de 13 qui suit le nombre 100 est le nombre 104, soit 8×13 . La fin de la 8e ligne affiche donc les nombres 100, 101, 102, 103 et 104.



Ci-dessus, les cinq premières lignes du tableau.

Page 4

Quel est le point commun des nombres inscrits dans les parties égales des disques? Ce sont tous des nombres **premiers**. Tous les nombres d'un même disque doivent être **multipliés** entre eux pour obtenir le nombre représenté par le disque. Comment s'appelle la méthode qui est au cœur de cette activité ? **Décomposition en produits de facteurs premiers**

Comment s'y prendre pour s'en sortir

Dans un premier temps, il faut prendre les cercles les plus simples.

A commencer par 17 et 19. Coincé entre 17 et 19, il y a une grande chance que nous trouvons 18. Donc 18 est représenté par 3,3 et 2.

Juste avant 17, on trouve 2,2,2,2. Pour construire 16 ?

Juste après 19, on a 2,2,5. Qui devrait correspondre à 20.

Avec ces trois informations, on doit pouvoir déduire que $2 \times 2 \times 5 = 20$, que $3 \times 3 \times 2 = 18$ et que $2 \times 2 \times 2 \times 2 = 16$.

Ainsi, on a compris la construction des nombres et on comprend aussi que les nombres se suivent dans le tableau.

Combien de nombres par ligne ?

Comme on a sur la 1re ligne 16, 17, 18, 19

et que la ligne suivante on a 29, 30, 31

On constate qu'il y a 13 différences entre les lignes, donc 13 nombres par ligne.



N° 7129 (7124 et 7128)

Analyse pédagogique

Tu le vois, tu l'achètes !



Les élèves découvrent le monde du placement de marques dans l'industrie du cinéma en écoutant l'interview d'une spécialiste du domaine et en analysant divers extraits du film *La Famille Jones*.

L1 33 - Il est question, entre autres, de déterminer une stratégie d'écoute et de prendre des notes (interview de la spécialiste) ou d'associer à la construction du sens les éléments verbaux et non-verbaux utilisés dans les extraits (intonation, posture, gestuelle,...).

EN 31 - Les élèves étudient les extraits de film à l'aide d'outils d'analyse du message et du support (grammaire de l'image, comparaison avec le script, caractéristiques des personnages,...).

Point fort de cette activité

Cette activité de longue haleine permet aux élèves de développer leurs compétences en compréhension orale et en analyse médiatique dans le contexte fascinant du cinéma.

0. Introduction

On commence par détourner l'attention des élèves sur l'observation d'éléments périphériques à l'action principale d'un film (ici Space Jam : Nouvelle ère). Quand on se concentre sur un point en particulier, on passe facilement à côté du reste. Les produits qui comportent un logo, ou les marques en général, ne sont pas toujours perçus de manière consciente par les personnes qui regardent un film.

1. Interview de Mme Lauber Frutschi

a) Le placement, un concept pas si ancien

Pour gagner un premier point, les élèves restituent la marque « cachée » dans l'extrait de la page d'introduction.

Question : Quelle était la marque visible dans l'extrait de la page d'introduction ?

Réponse : **Nike** (1 point)

Les élèves découvrent un premier morceau de l'interview de Mme Lauber Frutschi, qui a travaillé dans une agence spécialisée dans le placement de marque dans l'industrie du divertissement. Il y est question de l'origine du phénomène et de ce qui distingue un placement dans un film et une publicité classique.

Question : Quel est le titre du film considéré comme étant le premier à avoir bénéficié d'un vrai placement de produit ?

Réponse : **E.T.** (1 point, plusieurs orthographes possibles)

Question : Que permet le placement de produit dans un film de cinéma par rapport à de la publicité classique ?

Réponse : **D'exploiter les images du film pour faire de la publicité classique, de montrer le produit aussi longtemps que le film est diffusé, de montrer le produit dans un contexte moins artificiel qu'une publicité classique.** (1 point)

b) Le travail à l'agence

Dans cette deuxième partie, Mme Lauber Frutschi décrit le travail à l'agence, les métiers qu'on y pratique et sa satisfaction personnelle d'y avoir travaillé une douzaine d'années.

Question : Quel est le but de l'agence ?

Réponse : L'agence se met au service des clients pour leur trouver le projet le plus adéquat en fonction de leur stratégie **marketing**. (1 point)

Question : Qu'est-ce qui a décidé la marque Nokia à se lancer dans le projet Matrix ?

Réponse 1 : **Nokia cherchait un film pour se positionner comme marque « cool ».** (1 point)

Réponse 2 : **Le film était futuriste avec de beaux effets spéciaux.** (1 point).

Question : D'après Mme Lauber Frutschi, quelles sont les deux qualités requises pour travailler à l'agence ?

Réponse : **Avoir une bonne culture cinématographique, avoir un esprit imaginatif et critique.** (1 point)

Question : Comment se passe une journée à l'agence ?

Réponse : Il faut parfois organiser la livraison de matériel sur le lieu de tournage, c'est l'aspect **logistique** du métier. (1 point)

Question : Le film sort sur les écrans et tout le travail de l'agence s'est fait dans les coulisses. Quel est le mot anglais qui correspond aux « coulisses » ?

Réponse : **backstage** (1 point)

c) BMW et Mission Impossible, 1re partie

Mme Lauber Frutschi raconte dans cette vidéo comment s'est déroulé le partenariat entre BMW et les producteurs du film Mission Impossible : Protocole fantôme.

Question : Sélectionne à chaque fois la phrase correcte en fonction de ce qui est dit dans la vidéo.

Réponse 1 : **Les réalisateurs tiennent à conserver leur indépendance artistique.** (1 point)

Réponse 2 : **Avec Tom Cruise, le document disponible était très court.** (1 point)

Réponse 3 : **BMW dispose de contenus exclusifs pour faire sa promotion.** (1 point)

Réponse 4 : **Le box office donne une information quantitative intéressante.** (1 point)

d) BMW et Mission Impossible, 2e partie

Les élèves découvrent un clip présentant des images du film *Mission Impossible : Protocole fantôme*.

Question : À propos du placement de la marque BMW, quels facteurs de qualité retrouves-tu dans les images (muettes) du film ci-contre ?

Réponse :

Le produit joue un rôle important dans le déroulement de l'intrigue.

L'exposition du produit est longue et répétée.

Le produit est utilisé ou associé à un personnage principal.

Le produit est clairement identifiable.

La marque / le logo est clairement lisible.

(2 points)

2. La Famille Jones

a) Introduction

Le film commence avec l'arrivée d'une famille apparemment parfaite, les Jones, dans un quartier aisé d'une banlieue américaine. La famille est composée des parents Kate et Steve et de leurs deux enfants adolescents Jenn et Mick.

Très vite, ils attirent l'attention de leurs voisins avec leur style de vie luxueux, leurs vêtements à la mode, leurs gadgets high-tech et leur maison magnifiquement décorée et entretenue.

Néanmoins, il devient très rapidement évident que les Jones ne sont pas une famille ordinaire. En fait, ils font partie d'une campagne de marketing secrète et sophistiquée où chaque membre de la « famille » est en réalité un employé chargé de promouvoir des produits et de créer des tendances au sein de la communauté. Leur objectif est de vendre un mode de vie enviable et de stimuler la consommation chez leurs voisins sans que ces derniers ne se doutent de quoi que ce soit.

b) Types de placements, 1re partie

Selon la manière de placer les marques dans le film, l'impact sur les spectateurs et les spectatrices peut être très variable. Voici une sorte de classification, de la plus efficace à la moins efficace.

Catégorie 1. Le produit joue un rôle dans le déroulement de l'intrigue.

Catégorie 2. L'objet est manipulé/utilisé par un personnage principal.

Catégorie 3. La marque est simplement citée dans les dialogues mais elle n'est pas visible à l'écran.

Catégorie 4. L'objet ou la marque est visible en périphérie de l'action, de manière passive.

Sur cette base, les élèves visionnent et interprètent deux extraits courts.

Question : Dans quelle catégorie classes-tu le placement du téléphone HTC dans ce premier extrait ?

Réponse : **2** (1 point)

Question : Dans quelle catégorie classes-tu le placement de la marque Audi dans ce

premier extrait ?

Réponse : **4** (1 point)

Question : Coche les marques placées en catégorie 4 dans ce deuxième extrait.

Réponse : **Mizuno, Fekkai, Under Armour, Cuisin'Art, Polaroid** (2 points). Rudy's Punch est exclu (catégorie 2) et Audi également (catégorie 1)

c) Extrait long

Les élèves découvrent un extrait de quatre minutes qui va servir de base à toute une série de questions, réparties sur cinq pages. Durant le Cyberdéfi 2025, cette activité en soi a formé le défi de classe pour les élèves du cycle 3 (activité 7128).

L'extrait est composé de trois parties :

- Un montage de six scènes sur fond musical, dans lesquelles les membres de la famille Jones font leur travail de placement de produit auprès de leurs amis, collègues, etc.
- L'arrivée de KC au domicile des Jones.
- Une discussion dans le salon des Jones. KC fait le point avec la famille sur leurs performances de ventes.

Les élèves disposent également d'une copie traduite du script original du film.

Partie 1 : Analyse du script

Les élèves comparent le script et l'extrait du film.

Question : Quelle marque de cosmétiques n'est pas dans le script et est promue par Kate au salon de beauté ?

Réponse : **Hair** (1 point)

Question : Quelle marque de montre citée dans le script devient simplement « montres » dans le film ?

Réponse : **Patek Philippe** (1 point)

Question : Suite à la conclusion d'un nouveau contrat commercial, une scène supplémentaire a été ajoutée au montage musical. Elle permet à Kate de faire la promotion d'une marque de chaussures. De quelle marque s'agit-il ?

Réponse : **MBT** (1 point)

Question : Parmi ces marques, laquelle figure dans le script et est reprise fidèlement dans le film ?

Réponse : **aucune** (1 point)

Question : Cochez les vignettes qui correspondent fidèlement au script.

Réponse :





(4 points)

Partie 2 : plan, scène, séquence

On rappelle aux élèves différentes définitions concernant le découpage d'un film :

- Un plan est une prise de vue ininterrompue, sans coupe. Le plan est l'unité de base de la narration visuelle.
- Une scène est une unité narrative composée de plusieurs plans qui se déroulent dans un même lieu et dans une continuité temporelle.
- Une séquence est une unité narrative plus large que la scène. Elle regroupe un ensemble de scènes liées entre elles par une même idée, action ou thème, et contribue à un chapitre important de l'intrigue. Une séquence peut se dérouler sur plusieurs lieux et moments différents, mais elle reste unifiée par la continuité narrative ou émotionnelle.

Question : Combien de plans composent le montage musical ?

Réponse : **43** (0' à 2'20) (1 point)

Question : Combien de plans composent la discussion dans le salon des Jones (sans compter les deux plans illustrant l'arrivée de KC à l'extérieur de la maison) ?

Réponse : **30 ou 31** (2'50 à 3'57) (1 point)

Question : Quelle séquence est la plus rythmée (nombre de plans par minute) ?

Réponse : **La discussion dans le salon des Jones** (~2,2 sec par plan, contre ~3,3 secondes par plan dans le montage et 15 secondes par plan lors de l'arrivée de KC) (1 point)

Question : Combien de lieux différents sont visités durant le montage musical ?

Réponse : **9** (1 point)

- Dans le dressing avec Steve
- Devant l'école avec Mick
- Dans le vestiaire avec Jenn
- Dans le jardin des Jones avec Steve
- Dans la rue avec Kate
- Dans un magasin de chaussures
- Sur un parking avec Mick
- Devant un simulateur de golf avec Steve
- Au salon de beauté avec Kate

Partie 3 : Types de placements, 2e partie

Les élèves sont invités à revisiter une notion déjà abordée plus haut (2b).

Question : Selon la manière de placer les marques dans le film, l'impact sur les spectateurs et les spectatrices peut être très variable. Déplacez les éléments de la page dans les cibles correspondant aux différents types de placement.

Réponse :

L'objet apparaît plusieurs fois et contribue à faire avancer l'histoire : **MBT**

L'objet est activement manipulé ou utilisé par Steve, Kate, Mick ou Jenn : **Console Nintendo, skate, casque audio**

La marque est citée mais invisible à l'écran : **aucune**

Placement passif en périphérie de l'action (pas de manipulation directe) : **Audi,**

Lacoste, Vans, Lincoln

(3 points)

Partie 4 : Les valeurs de cadre

On rappelle aux élèves que les valeurs de cadre jouent un rôle essentiel dans la perception d'un film, influençant la manière dont les spectateurs interprètent visuellement et émotionnellement chaque scène.

- Le gros plan est souvent utilisé pour capturer les émotions intenses d'un personnage, en concentrant l'attention sur les expressions du visage, ce qui permet au public de ressentir une connexion intime avec lui.
- Le plan moyen est fréquemment utilisé pour des interactions entre personnages, permettant de voir à la fois leurs gestes et leurs dialogues.
- Le plan d'ensemble, en offrant une vue large d'une scène ou d'un décor, permet de comprendre dans quel environnement est située l'histoire.

Question : Quelle valeur de cadre a été choisie par le réalisateur dans les situations suivantes.

Réponse : Mick montre son nouveau longboard à ses amis : **plan moyen** (1 point)

Jenn utilise un rouge à lèvres devant le miroir de son casier : **gros plan** (1 point)

Kate sort un tube de crème de son sac pour le montrer au responsable du salon de beauté : **gros plan** (1 point)

Steve encourage ses amis qui testent son simulateur de golf : **plan moyen** (1 point)

À la fin du montage musical, Jenn salue ses amies en quittant le vestiaire des filles : **plan moyen** (1 point)

KC monte les escaliers du domicile des Jones : **plan d'ensemble** (1 point)

Steve apprend que ses ventes sont en hausse de 3,5%. Il lâche un « Balèze ! » : **gros plan** (1 point)

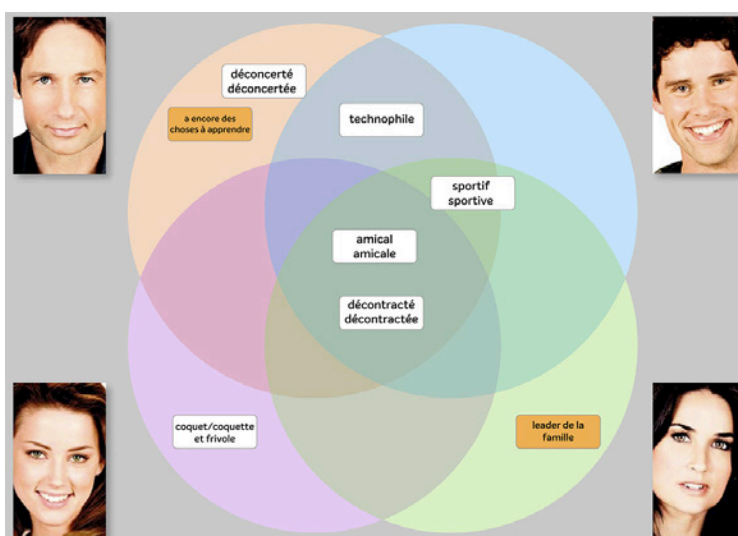
Durant l'entretien avec les Jones, KC se tient debout dans le salon : **plan moyen** (1 point)

Partie 5 : Les personnages

On demande aux élèves d'associer aux personnages les bonnes caractéristiques.

Réponse :

(3 points)



3. Bonus

Une partie supplémentaire de l'interview est disponible pour exemplifier la thématique. Mme Lauber Frutschi raconte deux partenariats : Audi - iRobot et Lamborghini - Batman. Elle termine sa série d'interviews en donnant son avis : un bon placement fait-il un bon film, ou l'inverse ?

Commentaire pédagogique

Cette activité de longue haleine est fortement basée sur le visionnement **actif** d'extraits vidéo. Si un extrait de quelques secondes ne demande pas une attention soutenue pour être facilement « digéré », les morceaux d'interview et l'extrait de film de 4 minutes nécessitent un effort conséquent.

Pour faciliter ce travail actif de visionnement et alléger la charge cognitive induite, on peut :

- suggérer aux élèves de prendre connaissance des questions avant de visionner les extraits,
- anticiper les questions de compréhension qu'ils pourraient avoir et prévoir un guidage en conséquence,
- fabriquer de petites grilles de lecture pour faciliter la prise de notes durant les visionnements,
- suggérer aux élèves de ne pas hésiter à mettre les vidéos en pause ou de revenir en arrière de quelques secondes pour assurer une bonne compréhension,
- suggérer aux élèves de porter un casque audio pour s'isoler au mieux des bruits périphériques de la classe,
- suggérer aux élèves de travailler en duos et de se raconter ce que chacun a compris avant de tenter de répondre aux questions.

Cette activité peut être mise en lien avec le chapitre 4 de Connected 3 :

- 4D (découpage du film, nombre de plans)
 - 4E (échelle des plans)
 - 4H (information ou publicité)
-

Remarques pour les enseignant-e-s qui souhaitent montrer le film entier

Si un visionnement du film entier est envisagé avec les élèves, deux choses sont à noter :

- Une scène montre Jenn entrer dans le lit de Steve et tenter de le séduire. Il s'agira peut-être de désamorcer une incompréhension potentielle et de rappeler que Jenn **n'est pas** la fille de Steve.
- Une fin différente attend les spectateurs européens et les spectateurs américains ! En effet, une scène supplémentaire a été ajoutée au film dans sa version américaine, permettant un dénouement de type happy end absent de la version européenne. Il peut être intéressant de montrer ces deux fins alternatives et de discuter les raisons de cet ajout avec les élèves.

Sur demande, le CMIJ met à disposition le film et ses deux fins alternatives.

Mme Lauber Frutschi est volontiers à disposition pour toute question complémentaire. Le CMIJ vous met volontiers en contact.
