

# Rallye Numérique Cycle 1 - Test pilote 2019

Thème retenu : le Loup

Ecole publique de Belleherbe, 2 classes de PS-MS + 1 classe de GS

| Défi   | Compétence numérique  | Contenu de la vidéo  |
|--|---|--|
| 1  | <p><b>Ecrire sur le clavier la suite de l'histoire « une soupe au caillou »</b></p> <p><u>Logiciel conseillé</u> : application de traitement de texte</p> <p><u>Aide</u> : Tapuscrit de l'album « une soupe au caillou »</p>  | <p>« Bonjour les enfants. Je vais vous raconter une histoire et je vous mets au défi d'imaginer la fin. Cette histoire s'appelle « une soupe au caillou ». C'est un de mes livres préférés. »</p> <p>Lecture jusqu'à « ... Mais le cochon a vu le loup entrer chez la poule. Il est inquiet, il frappe à la porte toc, toc, toc. »</p> |
| 2  | <p><b>Enregistrer la classe qui hurle comme des loups</b></p> <p><u>Logiciel conseillé</u> : Magnétophone</p> <p><u>Aide</u> : vidéo d'une vraie meute de loups : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=T04euf8S6vk">https://www.youtube.com/watch?v=T04euf8S6vk</a></p> | <p>« Bonjour les enfants. Aujourd'hui je vous mets au défi d'imiter le cri du loup (insert vidéo). Entraînez-vous bien et quand vous serez prêts, envoyez-moi un enregistrement de votre petite meute. »</p>   |
| 3  | <p><b>Filmer la mise en scène du loup et d'un animal au choix pour reconstituer un moment de « une soupe au caillou »</b></p> <p><u>Logiciel conseillé</u> : appareil photo</p> <p><u>Aide</u> : personnages à imprimer et découper</p>                                     | <p>« Bonjour les enfants. Et si cette fois, c'est vous qui me racontiez une histoire ?</p> <p>Je vous mets au défi d'animer 2 personnages comme la poule et le loup dans « une soupe au caillou » et de m'en envoyer une vidéo »</p>   |
| 4  | <p><b>Photographier une composition en volume d'un loup</b></p> <p><u>Logiciel conseillé</u> : appareil photo</p> <p><u>Aide</u> : photographie</p>   | <p>« Bonjour les enfants. Aujourd'hui, je vous mets au défi de réaliser la composition en volume d'un loup. Envoyez-moi la photo de votre travail. »</p>   |
| 5  | <p><b>Colorier un dessin avec la tablette</b></p> <p><b>Dessiner avec la tablette</b></p> <p><u>Support</u> : Coloriage de la famille Loup.png</p> <p><u>Logiciel conseillé</u> : SketchBook</p> <p><u>Aide</u> : Tutoriel SketchBook</p>                                   | <p>« Bonjour les enfants. Vous avez vu ? Sur ma tablette j'ai un dessin de loup à colorier. Je vous mets au défi de le faire à ma place et pour les plus grands, je vous mets au défi de dessiner d'autres loup autour. »</p>  |
| <p><b>Avant de commencer le 6<sup>ème</sup> et dernier défi, les élèves devront reconstituer le puzzle</b></p> <p><b>Cf. Tutoriel Scratch</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Imprimer chaque pièce pour reconstituer le puzzle (possibilité de les peindre/colorier)</li> <li>- Depuis Scratch, Photographier le puzzle et afficher les règles</li> <li>- Faire de même en prenant en photo la composition en volume dans un cadre de 3x3</li> </ul> |   |  |
| 6  | <p><b>Concevoir un programme pour faire se déplacer le loup jusqu'à la maison de la poule.</b></p> <p><u>Consignes pour l'enseignant</u> :</p> <p>Faire afficher la grille et placer le loup à L1H1</p> <p><u>Aide</u> : Tutoriel Scratch</p>                               | <p>« Bonjour les enfants. Voici le dernier défi du rallye numérique : trouvez et envoyez-moi un programme qui permet au loup d'aller jusqu'à la maison de la poule sans passer par la rivière avec Scratch junior ».</p>   |
| <p><b>A réception du programme correct, les élèves reçoivent un diplôme de participation.</b></p>  |   |  |