

# GUIDE PEDAGOGIQUE

LA DIRECTION DES SERVICES DEPARTEMENTAUX DE L'EDUCATION NATIONALE DU LOIRET PRESENTE

## Théodule et la malédiction des 6 pierres

un défiweb réalisé et conçu par les Conseillers  
Au Numérique et les Conseillers Pédagogiques du Loiret

<http://defiweb45.tice.ac-orleans-tours.fr>



académie  
Orléans-Tours



L'école  
change avec  
le numérique

En cette nouvelle année scolaire, l'équipe TICE 45 vous propose un neuvième défiweb.

Il est disponible à l'adresse <http://defiweb45.tice.ac-orleans-tours.fr>

Celui-ci est constitué de 6 activités pour les cycles 2 et 3, les ULIS-école, les ULIS-collège et les SEGPA.

Il est cette année centré sur le patrimoine régional (Région Centre Val-de-Loire).

Au-delà de la résolution des énigmes, l'objectif est de favoriser l'utilisation de l'outil informatique à travers différents logiciels et applications (traitement de textes, logiciels de dessin, de photos, de sons, Internet...).

## **La trame de l'histoire**

(Les lectures conjointes de la bande annonce et du manuscrit permettent une meilleure imprégnation de la classe pour réaliser ce Défiweb).

### **Alerte info !**

Vendredi 13 janvier 2017.

En cette fin de journée d'hiver, Théodule se promène dans la forêt sombre et glaciale « des Six Pierres ».

Un épais brouillard se répand tout autour de lui. Le chemin disparaît peu à peu dans les ténèbres.

Grelottant de peur et de froid, Théodule doit se rendre à l'évidence, il est perdu !...

Il avance à tâtons, quand, soudain, le sol se dérobe sous ses pieds. Malheur ! Il se retrouve au fond d'une mare boueuse et nauséabonde.

Il s'extirpe difficilement de ce piège gluant, en s'agrippant aux roseaux et aux nénuphars (ou nénufars) qui l'encerclent dangereusement...

Il recrache un peu d'eau trouble qu'il avait accidentellement avalée dans la mare, avant de tomber dans un sommeil profond.

La sorcière Ribouillu-Rifoutu apparaît à travers le brouillard en ricanant.

« Hi, hi, hi, hi ! Tu t'es vu quand t'as bu, mon p'tit gars ? ». Théodule ne comprend pas le message de cette étrange créature.

« Pourquoi me dites-vous ça ? » lui répond-il.

« Ah, ah, ah, ah ! Regarde-toi, mon garçon, ton corps est en train de disparaître car tu viens de boire une gorgée d'eau ensorcelée. »

Théodule, désespéré, supplie la sorcière de lui donner l'antidote pour retrouver son apparence.

« Pour cela, tu vas devoir retrouver, dans la forêt « des Six Pierres », six ingrédients pour concocter une potion.

Puis, tu inventeras une formule magique pour annuler les effets de l'eau ensorcelée et retrouver ton corps d'origine.

Je te donne un indice : tous les ingrédients sont à retrouver dans les six départements de la région Centre Val de Loire.»

Encore une fois, Théodule va avoir besoin de ton aide pour récolter, dans la forêt « des Six Pierres », les six ingrédients demandés par la sorcière.

Si tu acceptes cette mission, clique ici avant que ce message ne disparaisse...

# Mode d'emploi

Le Défi Web s'adapte au rythme de travail de votre classe sur l'année scolaire.

Le défi sera ouvert de fin janvier à mai 2017.

Cependant, il convient de respecter une fréquence de recherche adaptée.

Certaines activités proposées sont déclinées par niveaux dans chaque cycle.

Pour les élèves à profil particulier (ULIS-école, ULIS-collège et SEGPA) les enseignants auront l'opportunité d'inscrire leurs élèves dans les épreuves qui correspondent à leurs connaissances.

Quand vous vous connectez, vous atteignez la page « Tableau de bord du défiweb ». Ici apparaîtront les 6 ingrédients au fur et à mesure de vos réussites aux activités.

Un lien vous permet d'accéder aux activités et un autre vous permet de vous déconnecter.

Accéder aux activités

[Se déconnecter](#) (pour laisser participer une autre classe)

### Ingrédients déjà rassemblés

Pour chaque activité réussie apparait un ingrédient dans ce tableau.  
Complète toutes les activités afin d'aider Théodule à faire la potion !

Sur le paysage panoramique qui défile, se trouvent six pierres aux formes des départements de la région. En cliquant sur chacune des pierres vous accédez aux différentes activités.

<< X >>

En déplaçant le curseur de la souris sur l'image, vous voyez apparaître **une barre de contrôle** qui vous permet de défiler à gauche, à droite ou de stopper le défilement.

Les activités s'effectuent en majorité en ligne. Pour d'autres, les enfants doivent télécharger les activités (fichiers à compléter) et peuvent travailler « hors connexion » dans la salle informatique ou sur un ordinateur en fond de classe, voire même sur papier. Une fois la réponse trouvée, elle est envoyée à Théodule soit en l'inscrivant sur le site soit en la déposant sur le site.



**Attention** : L'activité « la voiture à air ! » n'est pas validée automatiquement en ligne. Elle demande une intervention par les Conseillers Au Numérique. Afin que vous ne soyez pas bloqués pour terminer ce défi, nous préconisons donc de la travailler dans les premières activités.



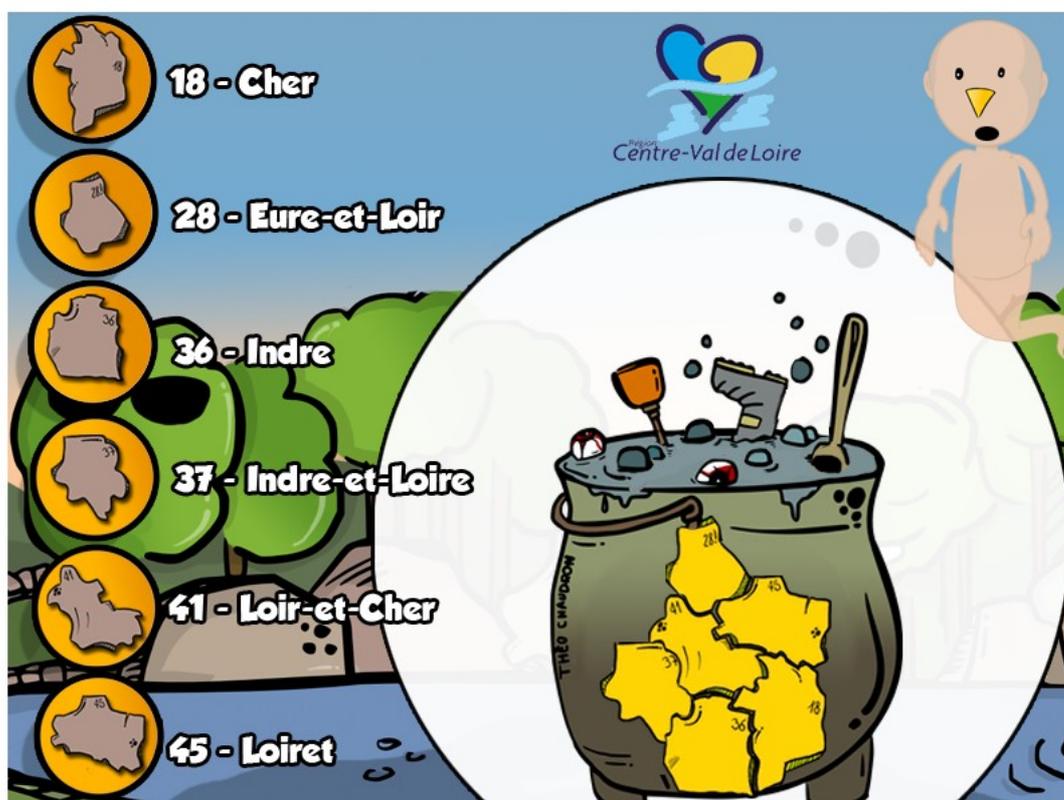
En cliquant sur le chaudron dans le paysage déroulant, une nouvelle fenêtre de navigation s'ouvre : c'est le **tableau de bord du défiweb**, qui vous permet de suivre la progression des activités réussies par les élèves.

TABLEAU DE BORD



Pour chaque ingrédient collecté, le département concerné apparaît en surbrillance.

Complète toutes les activités afin d'aider Théodule à retrouver tous les ingrédients de la potion !



Bravo ! Tu as trouvé tous les ingrédients !  
Clique ici pour les mélanger !



Quand tous les départements seront en surbrillance, vous accéderez au bouton « Bravo ! Tu as trouvé tous les ingrédients ! Clique ici pour les mélanger ! ».

En cliquant dessus, vous aurez fini le défiweb en permettant à Théodule de retrouver son

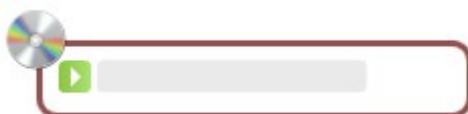
apparence (animation à visualiser).

Ensuite le message de réussite au défiweb 2017 apparaîtra.

Un bouton "Retour" en bas de page vous permet de revenir à la page précédente.



Le logo suivant : vous indique que les élèves ont la possibilité d'écouter la consigne.



## Conseils avant de participer à ce défi :

- Vérifier que les ordinateurs utilisés par les élèves sont protégés par le proxy académique. (filtre académique) En cas de doute, prendre contact avec le Conseiller Au Numérique de la circonscription (voir tutoriel).

- Avoir ou créer une adresse électronique unique et propre à la classe inscrite afin de communiquer certains résultats au cours du défi (voir tutoriel). Cette adresse sera utilisée tout au long du défiweb, y compris pour l'envoi de documents.

- Utiliser une adresse courriel avec la nomenclature suivante : [classe\\_nomecole\\_ville@fai.fr](mailto:classe_nomecole_ville@fai.fr)  
Exemple : [cm2\\_pierremesples\\_fayauxloges@laposte.net](mailto:cm2_pierremesples_fayauxloges@laposte.net)

Attention : Utiliser cette adresse tout au long du défi et n'en changer pas sauf si problème technique.

Dans ce cas envoyer un courriel à [defiwe45@ac-orleans-tours.fr](mailto:defiwe45@ac-orleans-tours.fr)

- Rappeler dans toute correspondance le numéro d'inscription. (indiqué lors de la confirmation d'inscription et envoyé par courriel à votre adresse).

**Défiweb 2017 - Epreuves C2**  
**Compétences travaillées et B2I**



Partie du paysage	Activités	Niveau	Intitulé THEODULE	Compétences		Mode de validation des activités	Réponses	
	L'élève doit trouver le résultat du problème : (le nombre exact de caisses restant dans le bateau à la fin du voyage)	CP		Discipline	Mathématiques : Résoudre un problème additif par calculs successifs.	Écrire le résultat chiffré. Résultat inférieur à 50.	31	
		CE1		Socle	Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques.		Écrire le résultat chiffré. Résultat supérieur à 100	114
		CE2		B2i	Utiliser un environnement numérique de travail : utiliser l'outil calculatrice de l'ordinateur.		Écrire le résultat chiffré.	83
	L'élève doit associer chaque photo à son monument.	CP		Discipline	Mathématiques : Se repérer dans l'espace Situer des objets les uns par rapport aux autres	Saisir le mot donné à la réussite de l'activité Learning apps.	Gargouille	
		CE1 CE2		Socle	Les représentations du monde et l'activité humaine.			
				B2i	S'approprier un environnement informatique de travail.			
	L'élève doit reconstituer un objet à l'aide d'une notice de montage.	CP / CE1		Discipline	Questionner le monde : Réaliser des objets simples et de petits montages.	Prendre en photo l'objet reconstitué et l'insérer dans une galerie en ligne.	Insérer la photo dans la galerie de Théodule	
		CE2		Socle	Les systèmes naturels et les systèmes techniques. Conception, création, réalisation (fabriquer un objet technique à partir d'un cahier des charges).			
				B2i	Prendre une photo de sa réalisation et l'insérer dans une galerie.			
		L'élève doit remettre dans l'ordre les différentes étapes d'une recette.	CP		Discipline	Français : Comprendre et s'exprimer à l'oral : Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte. Lire : Identifier des mots de manière de plus en plus aisée. Comprendre un texte.	Saisir le mot donné à la réussite de l'activité Learning apps.	vinaigre
			CE1		Socle	Des langages pour comprendre et communiquer : Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.		
					B2i	Utiliser un environnement numérique de travail		
CE2			Discipline	Français : Lire : Comprendre un texte Comprendre le fonctionnement de la langue : Identifier les principaux constituants d'une phrase simple en relation avec sa cohérence sémantique.	Reconstituer le mot à partir des syllabes données à la réussite des deux activités learning apps. Saisir le mot.	vinaigre		
			Socle	Des langages pour comprendre et communiquer : Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.				
			B2i	Utiliser un environnement numérique de travail				
	L'élève doit faire correspondre la photo d'un métier à sa définition	CP		Discipline	Français : Repérer des informations importantes. Comprendre le texte en décodant.	Choisir la lettre de la photo (menu déroulant) qui correspond à la bonne définition du métier.	Ordres des lettres des photos (de gauche à droite et de bas en haut) : F, D, E A, B, C	
				Socle	Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte. Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique.			
				B2i	S'approprier un environnement informatique de travail. S'informer, se documenter.			

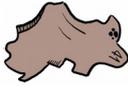
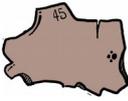
**Défiweb 2017 - Epreuves C2**  
**Compétences travaillées et B2I**



Partie du paysage	Activités	Niveau	Intitulé THEODULE	Compétences		Mode de validation des activités	Réponses
	L'élève doit faire correspondre la photo d'un métier à sa définition	CE1 CE2	Le grimoire des anciens métiers 	Discipline	Français : Repérer des informations importantes. Comprendre le texte en décodant.	Dans un fichier : Placer les photos des métiers en face des bonnes définitions. Lire verticalement un mot. Écrire ce mot sur la page du défiweb pour obtenir l'ingrédient.	farine
				Socle	les langages pour penser et communiquer. Comprendre un texte.		
				B2i	S'approprier un environnement informatique de travail. S'informer, se documenter.		
	L'élève doit suivre un codage pour se déplacer et retrouver la case d'arrivée.	CP CE1 CE2	Argentomagus 	Discipline	Se repérer, s'orienter, se situer dans un espace géographique.	Indiquer la case où se trouve Théodule.	D7
				Socle	Questionner le monde. Se situer dans l'espace et le temps.		
				B2i	Découvrir et utiliser les fonctions de base d'un ordinateur. Glisser déposer.		

**Défiweb 2017 - Epreuves C3**  
**Compétences travaillées et B2i**



Partie du paysage	Activités	Niveau	Intitulé THEODULE	Compétences	Mode de validation des activités	Réponses	
	L'élève va devoir résoudre un problème. Pour cela, il devra identifier les informations utiles et s'aider d'un tableur (à télécharger) pour effectuer les calculs	CM1	Au fil de l'eau 	Discipline Mathématiques : - Prélever et organiser des données numériques pour résoudre un problème.	Saisir des résultats chiffrés dans les cases correspondantes.	Pour le cm1 a) 217 caisses b) 88 caisses de vin c) 24 caisses d'assiettes d) 68 caisses de pommes e) 37 caisses de blé.	
		CM2 6ème		Socle Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques.  B2i Se familiariser avec un environnement numérique de travail : Utiliser un tableur.		Pour le cm2 et la 6ème a) 217 caisses b) 5456 bouteilles de vin c) 3456 assiettes d) 5304 kg de pommes e) 2035 kg de blé	
	L'élève doit associer les vues aériennes avec les plans des châteaux de Chambord et Chenonceau, du Pont canal de Briare et de la cathédrale de Chartres.	CM1 CM2 6e	Monuments 	Discipline Mathématiques : - Reconnaître des représentations de solides et leurs situations spatiales.  Socle Les représentations du monde et l'activité humaine : - Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique. - Utiliser et produire des représentations de l'espace.  B2i S'approprier un environnement informatique de travail.	Saisir le mot code donné à la réussite de l'activité Learning apps.	Dent de Gargouille	
		CM1 CM2 6e	La voiture à air 	Discipline Sciences et technologie : - Fabriquer un objet technique nécessitant une énergie  Socle Les systèmes naturels et les systèmes techniques : - Concevoir, créer, réaliser un objet technique à partir d'un cahier des charges.  B2i Communiquer, échanger : - Échanger avec les technologies de l'information et de la communication. - Savoir envoyer un mail en insérant une pièce jointe. - Savoir ouvrir et lire un mail.		Envoyer un courriel qui respecte la netiquette avec la photo des réalisations en pièce jointe.	Aucune (l'envoi de la photo valide l'activité).
		CM1		Discipline Sciences et technologie : - Mobiliser des outils numériques pour communiquer des résultats et traiter des données. - Identifier un signal et une information : coder, décoder.		Saisir le mot correspondant à la bonne image dans une case.	vinaigre
CM2	Le parchemin codé 	Socle - Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques. - Développer une culture numérique.					
6e		B2i Utiliser un environnement numérique de travail.					

**Défiweb 2017 - Epreuves C3**  
**Compétences travaillées et B2I**



Partie du paysage	Activités	Niveau	Intitulé THEODULE	Compétences		Mode de validation des activités	Réponses
	L'élève doit associer l'image avec le nom du métier correspondant dans une fiche d'identité des métiers à compléter (document à télécharger). Il sera invité à effectuer des recherches sur internet (notamment sur Wikipédia) pour s'aider.	CM1 CM2	Le grimoire des anciens métiers	Discipline	Lire et comprendre des textes et des documents pour apprendre dans les différentes disciplines.	Une fois le fichier transféré, l'activité est validée et un message est envoyé avec le nom de l'ingrédient « ver de farine ».	Fichier rempli envoyé.
		6e		Socle	Les langages pour parler et communiquer : Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.		
	L'élève doit suivre un codage de déplacement et retrouver la case d'arrivée puis répondre aux questions. Pour répondre à ces questions, l'élève doit parcourir les pages d'un site web pour y trouver les réponses.	CM1 CM2 6e	Argentomagus 	Discipline	- Se repérer, s'orienter, se situer dans un espace géographique. - Comprendre des documents et les interpréter.	Saisir les réponses ou choix dans une liste déroulante.	<u>Orientation D7</u> <u>Le musée</u> - Le 26 juin 1990 - 17000 - 2400 m² <u>Le Site</u> - Oppidum <u>La Sculpture Gallo-Romaine</u> - Panthéon <u>Les objets usuels fibule</u> <u>L'alimentation en eau (texte lacunaire)</u> aqueduc / tuyaux / conduite / source / Mage / pente
Socle				Les représentations du monde et l'activité humaine : - Se situer dans l'espace et le temps.			
B2i				Découvrir et utiliser les fonctions de base d'un ordinateur. S'informer, se documenter : Lire un document numérique ; Chercher des informations par voie électronique.			