



Rallye numérique 2022

QUESTIONS

NIVEAU CM1

<http://rallye-internet.circo25.ac-besancon.fr/>

ANGLAIS CM1
QUESTION N°1



CONSIGNE

Sept bidules ont été repérés sur le pont suspendu de Londres, appelé « Tower Bridge ».

Vous devez imaginer une discussion **en anglais** entre plusieurs personnes qui découvrent, surpris, la présence de ces monstres sur le pont et qui décrivent l'endroit où ils les ont vus.

Comme par exemple :

- *Regarde ! Je vois un monstre rouge sur la tour gauche !*
- *Look ! I see a red monster on the left tower !*
- *Fais attention ! Il y a un monstre gris sous la tour de droite !*
- *Watch out ! There is a grey monster under the right tower !*

Pour vous aider, voici certains mots que vous pourrez utiliser, accompagnés de leurs traductions.

a monster = un monstre
nasty = méchant
the tower = la tour
the bridge = le pont
in = dans
under = sous
left = gauche
watch out ! = fais attention !
there is = il y a

kind = gentil
The river = la rivière
the flag = le drapeau
on = sur
behind = derrière
between = entre
right = droite
look ! = regarde !
I see = je vois

Vous pouvez décider d'envoyer votre production sous une des formes suivantes :

- Un fichier son .mp3 créé avec Audacity ([accès au tutoriel](#))
- Un fichier vidéo .mp4 créé avec Adobe Spark Vidéo à envoyer ou à partager ([accès au tutoriel](#))
- Une vidéo créée par votre classe avec une mise en scène (possibilité d'utiliser un fond vert)

Envoyez votre réponse par mail, avec la (ou les) pièce-jointe(s) à pascal.millot@rallye-internet.fr

Votre réponse finale sera validée si :

- **Dans votre dialogue, vous avez parlé d'au moins 4 bidules.**
- **Vous avez utilisé une partie des mots de vocabulaire proposés ci-dessus.**
- **Vous avez mis le ton lors de votre enregistrement.**

Si cette production est validée, vous gagnerez alors une image de bidule.

CM1
ARTS

CORRECTEUR : Nicolas Labrude

TYPE DE REPONSE : par mail avec pièce-jointe

DESTINATAIRE (en cas de réponse par mail): nicolas.labrude@rallye-internet.fr

Si vous répondez bien à cette question du rallye numérique, vous obtiendrez un Bidule. Les Bidules seront envoyés à la fin pour pouvoir lancer le jeu vidéo.

Question :

- Téléchargez cette photo du mont Rushmore ci-dessous (source <https://pixabay.com/fr/>).
- Inventez et dessinez un bidule ou vous le souhaitez
- Envoyez votre production par mail à nicolas.labrude@rallye-internet.fr



CM1
E.M.C.
Question n°1

CORRECTEUR : Eric GRIS PEREZ

TYPE DE RÉPONSE : par formulaire

Si vous répondez bien à cette question du rallye numérique, vous obtiendrez un Bidule. Les Bidules seront envoyés à la fin pour pouvoir lancer le jeu vidéo.
Votre réponse sera validée si vos réponses sont correctes

Question :

C'est une catastrophe ! Apparemment les Bidules ne sont pas les seuls à s'être échappés, regardez ce que je viens de voir sur mon fil Twitter :



Pour commencer, vous lirez l'article sur la page suivante : <https://urlz.fr/6l3G>

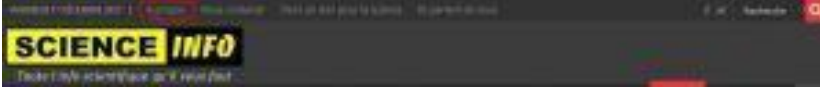
Une fois votre lecture terminée, répondez aux questions dans le formulaire ci-dessous.

1. Que raconte cet article ?
2. Comment les crocodiles se sont-ils échappés ?
3. Avez-vous déjà entendu cette information ?
4. À quoi servent les boutons en bas de l'article ?



CM1
E.M.C.

5. Qui a écrit cet article ?
6. Connaissez-vous le site "Science info" ?
7. Est-ce un problème de ne pas connaître le site qui publie l'information ?
8. À votre avis, comment connaître les auteurs de ce site internet ?
9. À quoi sert la rubrique "À propos" tout en haut du site ?



10. Quel est le but de ce site ?
11. Est-ce que cette information est vraie ?
12. Regardez [cette vidéo](#) et donnez trois règles à respecter pour vérifier une information.

QUESTION EN PDF

CM1 FRANÇAIS - INTERPRÉTATION THÉÂTRALE QUESTION N°1

CORRECTEUR : Éric Chardon

TYPE DE RÉPONSE : par courriel (→ [tutoriel vidéo](#), à partir de la 7^e minute.)
eric.chardon@rallye-internet.fr

En répondant à cette question du rallye numérique, vous capturerez un « bidule ».
Pour cette question, il sera accepté que les groupes fournissent la production de la classe.

QUESTION :

- 1** Prenez connaissance de la saynète « les recycleurs font des bulles », en téléchargement.
- 2** Personnalisez le texte, en suivant les consignes données dans la partie « Distribution des rôles ».
- 3** Répartissez-vous les rôles et interprétez la saynète autour d'un micro. Enregistrez la bande-son de votre production.

Pour vous enregistrer, plusieurs moyens numériques sont possibles :

- Le logiciel *Audacity*, si votre ordinateur possède un micro (→ [tutoriel](#)).
- Les applications d'acquisition de son, fonctionnant dans les tablettes ou les smartphones, à l'exemple de *Recordr – Dictaphone Pro* pour *Android*.
- Le service en ligne [Vocaroo](#). Après avoir réalisé la captation, et téléchargé la production sonore, l'enregistrement peut être supprimé du site.

Votre réponse sera validée si, en pièce jointe, vous fournissez un fichier son et si les conditions suivantes sont satisfaites :

Le fichier son sera au format OGG ou MP3.

L'enregistrement sera audible (ni trop fort, ni trop faible), et les paroles seront distinctes.

On n'entendra que les répliques des personnages, celles qui sont écrites dans la saynète.

Les items du Cadre de référence des compétences numériques évalués dans cette question :

1.2.1 Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver.

1.3.1 Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques.

2.1.2 Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer.

2.1.2 Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne.

(3.1.1 Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.)

3.2.2 Produire et enregistrer un document multimédia.

(3.3.3 Organiser et optimiser des contenus numériques pour les publier en ligne.)

5.1.1 Se connecter à un environnement numérique.

5.2.2 Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique.

GÉOGRAPHIE CM1

QUESTION N°1

CONSIGNE

Des bidules ont été photographiés dans différents endroits.

Pour chacune des **six photos**, répondez à la question qui l'accompagne. Pour cela, vous pourrez trouver de l'aide dans l'encyclopédie pour enfants [Wikidid](https://www.wikidid.fr/) (la barre de recherche est située en haut à droite de la page d'accueil).

Lorsque vous aurez trouvé les six réponses, prenez l'initiale de chacun des mots pour former le nom d'une capitale européenne.

Réponse 1 : _ _ _ _ _

Réponse 2 : _ _ _ _ _

Réponse 3 : _ _ _

Réponse 4 : _ _ _ _ _

Réponse 5 : _ _ _ _ _

Réponse 6 : _ _ _

Envoyez votre réponse par mail, avec la (ou les) pièce-jointe(s) à pascal.millot@rallye-internet.fr

Si cette réponse est validée, vous gagnerez alors une image de bidule.

Question 1



Comment s'appelle cette Ville ?

Question 2



Comment s'appelle ce pays ?

Question 3



Comment s'appelle cette Ville ?

Question 4



Comment s'appelle cette Ville ?

.....

Question 5



Comment s'appelle ce pays ?

Question 6



Comment s'appelle cette Ville ?

.....

CM1

HISTOIRE

CORRECTEUR : Marc Tartarin

TYPE DE REPONSE : par mail avec pièce-jointe

DESTINATAIRE : marc.tartarin@rallye-internet.fr

Si vous répondez bien à cette question du rallye numérique, vous obtiendrez un Bidule. Les Bidules seront envoyés à la fin pour pouvoir lancer le jeu vidéo.

Votre réponse sera validée si vous relevez le défi suivant :

1/ Visionnez cette vidéo : [Internet : évolution des systèmes et création des réseaux](#)

2/ Pour fonctionner, internet a besoin d'outils de communication électronique et d'un réseau pour les connecter entre eux.

Reproduis le tableau ci-dessous et range ces mots dans l'une des deux catégories indispensables au fonctionnement d'internet.

Mot à classer : Téléphone portable, tablette, satellite, ordinateur, câble Ethernet, minitel, ARPA, fibre ,WI-FI, iPad.

Outil de communication électronique	Réseau pour connecter les outils de communication

Faites une [capture d'écran](#) du tableau et envoyez-la en pièce jointe par mail (pensez aux formules de politesse sur le mail) à : marc.tartarin@rallye-internet.fr pour obtenir un bidule.

CM1
MATHEMATIQUES
QUESTION N°1

CORRECTEUR : Nuno MADEIRA

TYPE DE REPONSE : par mail

DESTINATAIRE (en cas de réponse par mail): nuno.madeira@rallye-internet.fr

Si vous répondez bien à cette question du rallye numérique, vous obtiendrez un Bidule. Les Bidules seront envoyés à la fin pour pouvoir lancer le jeu vidéo.

Votre réponse sera validée si :

- vous regardez les vidéos proposées
- vous répondez aux 3 questions posées
- vous envoyez vos réponses dans un courriel adressé à **nuno.madeira@rallye-internet.fr**
- vous devez faire attention à la forme de votre courriel (formules de politesse au début et à la fin, et une phrase)

Les Bidules se sont échappés du jeu vidéo de Sacha.

Les jeux vidéos comme le cinéma sont réalisés par la succession d'images qui s'enchaînent à une grande vitesse pour nos yeux.

1/ Visionnez cette vidéo pour comprendre de quoi il s'agit : [le cinéma, l'illusion du mouvement](#) et celle-ci pour comprendre le principe de [la stop-motion](#).

2/ Dans la deuxième vidéo, sur la stop-motion, Elias, le jeune garçon invité, nous précise qu'il utilise entre 8 et 12 images par seconde dans ses films.

Le film ici a été réalisé par des élèves de CE2 et CM1 de l'école des Estelles à Mandeuve : [Le monstre de la télé](#)

3/ Après avoir visionné leur film, répondez aux questions suivantes en faisant des phrases :

A/ Quelle est la durée de ce film ?

.....

B/ Calcule le nombre de secondes que cela représente .

.....

C/ Le film a été réalisé en utilisant 8 images (ou photos) pour chaque seconde. Calcule le nombre de photos nécessaires pour faire « Le monstre de la télé ».

.....

CM1
SCIENCES

CORRECTEUR : Sylvain POTIER

TYPE DE REPONSE : par mail avec pièce-jointe

DESTINATAIRE : sylvain.potier@rallye-internet.fr

Si vous répondez bien à cette question du rallye numérique, vous obtiendrez un Bidule. Les Bidules seront envoyés à la fin pour pouvoir lancer le jeu vidéo.

Votre réponse sera validée si vous envoyez un mail (avec les formules de politesse usuelles) avec en pièce jointe le montage photo demandé.

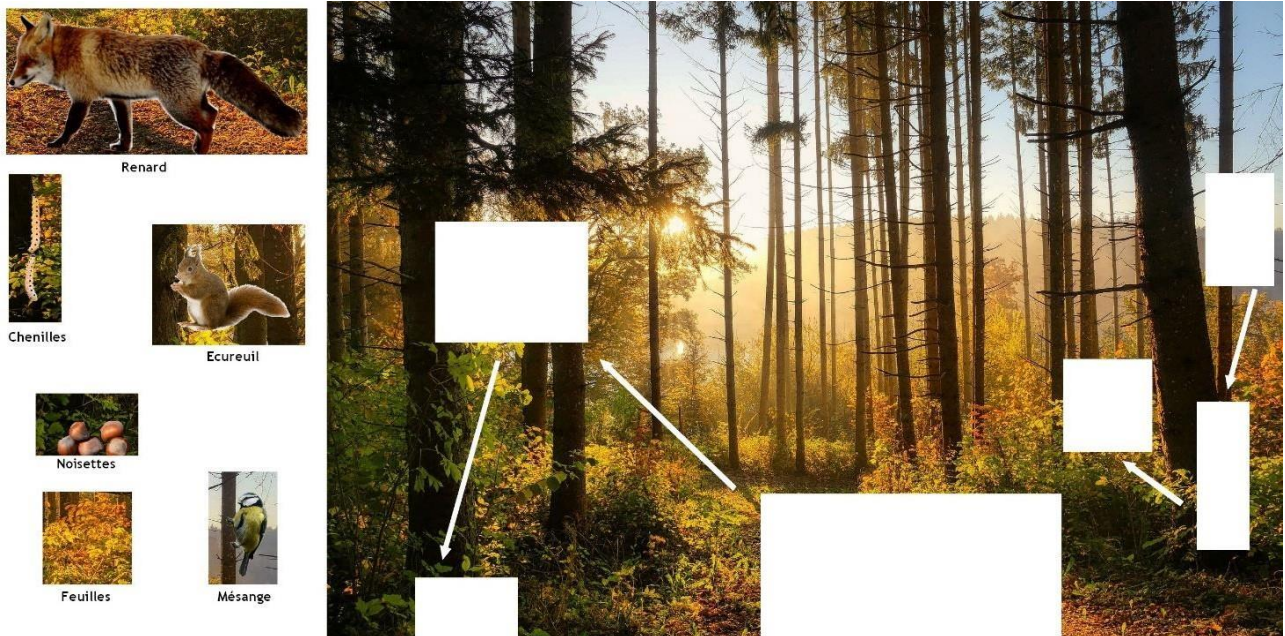
QUESTION :

Savez-vous ce qu'est une CHAÎNE ALIMENTAIRE ?

1/ Je vous propose, pour commencer, de consulter une courte vidéo qui va vous expliquer ce qu'est une CHAÎNE ALIMENTAIRE.

Suivez ce lien pour voir la vidéo <https://cloud-aca.ac-besancon.fr/index.php/s/eAYWeSEYRqonrJa>

Maintenant, vous allez devoir remettre en place les êtres vivants de ces chaînes alimentaires en forêt.



2/ Commencez par télécharger l'image en suivant ce lien : <https://cloud-aca.ac-besancon.fr/index.php/s/L8omnCzzitEqsNz>

3/ Pour replacer les éléments au bon endroit, vous utiliserez un logiciel de retouche d'image. Je vous propose des tutoriels pour le faire sur tablette avec **PicsArt**, et sur ordinateur avec **PhotoFiltre** (Windows ou Linux) ou **Pinta** (Apple ou Windows).

4/ Quand vous aurez réussi, envoyez l'image reconstituée en pièce jointe d'un mail à l'adresse suivante : sylvain.potier@rallye-internet.fr

J'attends vos réponses...

CM1
PROGRAMMATION – ENCODER ET JOUER UNE PARTITION
QUESTION N°1

CORRECTEUR : Éric Chardon

TYPE DE RÉPONSE : par courriel (→ [tutoriel vidéo](#), à partir de la 7^e minute.)
eric.chardon@rallye-internet.fr

Si vous répondez bien à cette question du rallye numérique, vous capturerez un « bidule ».

QUESTION :

1 Encodrez les notes de musique d'une sonnerie de téléphone ; après avoir appris comment les notes de musique sont écrites, et comment les notes sont codées dans l'application Scratch.

Le motif est répété 3 fois



Numéro d'ordre de la note	Code de la hauteur pour Scratch	Code de la durée pour Scratch
1	60	0.25
2
...
...

2 Utilisez Scratch pour programmer la sonnerie de téléphone, et pour la jouer. À la fin, effectuez une capture de l'ensemble de votre écran.

3 Dans la messagerie du site du Rallye numérique, envoyez le fichier obtenu dans un courriel adressé à eric.chardon@rallye-numerique.fr.

Votre réponse sera validée si, en pièce jointe, vous fournissez un fichier « capture d'écran » et si les conditions suivantes sont satisfaites :

Toutes les instructions seront accrochées les unes aux autres. Et le programme commencera par l'instruction « Quand le drapeau vert est cliqué ».

Les paramètres des instructions « Jouer la note ... pendant ... temps » ne compteront pas plus de 3 erreurs.

L'instruction « Répéter ... fois » sera employée au moins une fois.

Les items du Cadre de référence des compétences numériques évalués dans cette question :

1.2.1 Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver.

1.3.1 Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques.

2.1.2 Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer.

2.12 Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne.

3.2.3 Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques.

3.3.1 Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion.

3.4.1 Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples.

3.4.2 Réaliser un programme simple.