



RALLYE NUMÉRIQUE 2020

Les codes de lancement de la mission « ExoMars » sont cachés dans un site (ou une construction) célèbre français.

Grâce à vos bonnes réponses, vous récolterez des indices. En les associant ils vous permettront de deviner le nom d'un endroit précis.

Trouvez un maximum d'indices, et quand vous serez sûrs du lieu, saisissez son nom en cliquant sur « Code de réponse ».

Attention, vous n'avez le droit qu'à une seule réponse. Quand les savants auront retrouvé les précieux codes de lancement, le compte à rebours s'arrêtera.

Les réponses aux questions se font par formulaire directement sur le site, ou en envoyant un mail.

Lorsque vous répondez par mail pensez à

- Bien écrire l'adresse mail du destinataire.
- Comme objet notez la matière et le numéro de la question.
- N'oubliez pas la phrase d'introduction (bonjour par exemple) et la phrase de fin.

[LA BANDE ANNONCE](#)

[LE SITE DU RALLYE](#)



RALLYE NUMERIQUE 2020

CE2
EMC
QUESTION N° 1

CORRECTEUR : Pascal MILLOT

TYPE DE REPONSE : par formulaire

Si vous répondez bien à cette question du rallye numérique, vous obtiendrez un indice. Les indices vous permettront de trouver le lieu mystère.

Votre réponse sera validée si vous obtenez **au moins 5 réponses correctes sur 7**.

QUESTION :



- Allez sur le site des [Clés de la République](#).
- Trouvez la vidéo qui s'appelle « Les symboles de la République ».
- Visionnez-la et répondez aux questions qui suivent.

Liste des questions :

- Les 4 symboles de la République sont la Marseillaise, Marianne, la déclaration des droits de l'homme et
- En 1789, de quelle couleur était le drapeau royal ?
- De quelle ville, les couleurs bleue et rouge présentes sur le drapeau tricolore sont-elles le symbole ?
- Qui a écrit la « Marseillaise » ?
- En quelle année cette chanson a-t-elle été écrite ?
- Comment s'appelle le tableau sur lequel Marianne a été représentée pour la première fois ?
- Quand la déclaration des droits de l'homme a-t-elle été élaborée ?



RALLYE NUMÉRIQUE 2020

CE2 MONDE DU VIVANT QUESTION N°1

CORRECTEUR : Sylvain POTIER

TYPE DE REPONSE : par mail

DESTINATAIRE : sylvain.potier@rallye-internet.fr

Si vous répondez bien à cette question du rallye numérique, vous obtiendrez un indice. Les indices vous permettront de trouver le lieu mystère

Votre réponse sera validée si :

- Vous envoyez un mail avec le code réponse

QUESTION :

Voici une représentation du système solaire...



Chaque petite icône va vous conduire vers une page internet, où vous trouverez des photos et des informations sur les éléments qui composent notre système solaire.

Pour accéder à cette page, suivez ce [LIEN](#) et faites des essais.

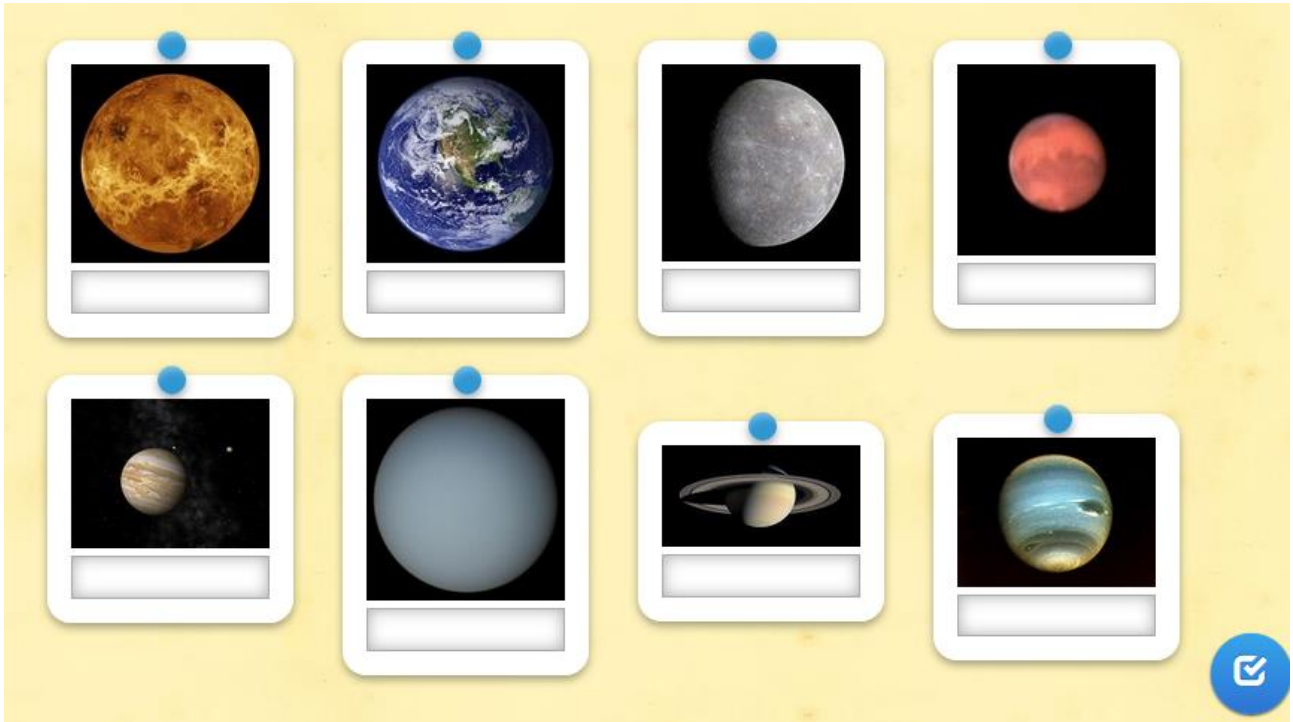
<https://www.thinglink.com/scene/1263780352694943747>

Bon, maintenant, votre travail...

Vous allez devoir retrouver le nom des planètes du système solaire qui sont photographiées...

Les photos sont à retrouver sur les pages internet auxquelles vous avez accès depuis la [représentation du système solaire](#) que vous venez juste d'explorer.

Pour accéder aux questions, suivez ce [LIEN](https://learningapps.org/watch?v=piwsfvdc19) : <https://learningapps.org/watch?v=piwsfvdc19>



Pour vérifier vos réponses, cliquez sur le BOUTON BLEU EN BAS À DROITE DE LA PAGE.

Si les 8 noms de planètes sont corrects, vous découvrirez un code qu'il faudra communiquer par mail à : sylvain.potier@rallye-internet.fr pour qu'il vous envoie votre indice.



RALLYE NUMERIQUE 2020

CE2
MATHÉMATIQUES
QUESTION N° 1

CORRECTEUR : Nuno MADEIRA

TYPE DE REPONSE : par formulaire

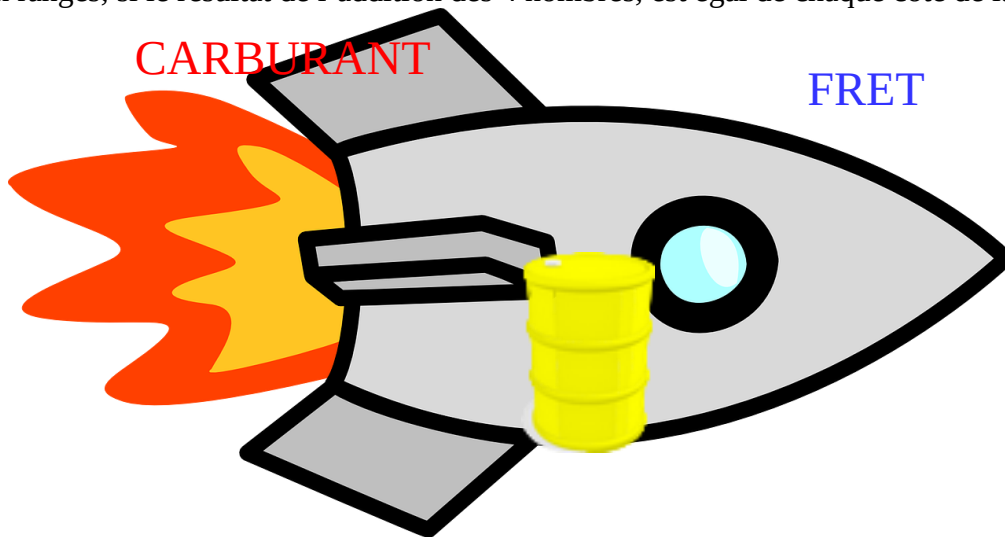
Si vous répondez bien à cette question du rallye numérique, vous obtiendrez un indice. Les indices vous permettront de trouver le lieu mystère.

Votre réponse sera validée si vous me donnez le nombre mystère qui apparaît à la fin de l'exercice.

Question :

Pour obtenir le nombre mystère, vous devez d'abord ranger les 8 barils dans la fusée.

Pour bien ranger les 8 barils, il faut en disposer 4 du côté « Carburant » et 4 du côté « Fret », et ils seront bien rangés, si le résultat de l'addition des 4 nombres, est égal de chaque côté de la fusée.



Cliquez sur le lien ou flashez le QRCode pour commencer l'exercice :

<https://learningapps.org/display?v=ptrjojyb220>





RALLYE NUMERIQUE 2020

CE2
Arts
N° 1

CORRECTEUR : Nicolas Labrude

TYPE DE REPONSE : par mail avec pièce-jointe

DESTINATAIRE : nicolas.labrude@rallye-internet.fr

Si vous répondez bien à cette question du rallye numérique, vous obtiendrez un indice. Les indices vous permettront de trouver le lieu mystère

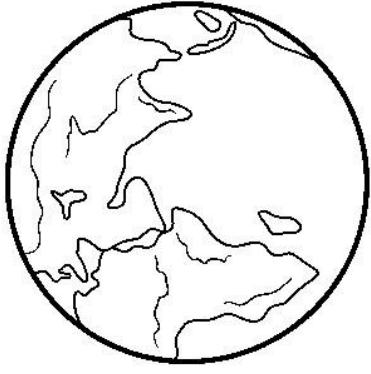
Votre réponse sera validée si vous répondez à la question suivante :

Question :

- Dessinez le robot Exomars sur la planète mars avec un logiciel comme Sketchbook par exemple
- Colorier ce dessin
- Envoyez le à nicolas.labrude@rallye-internet.fr

logiciel : Sketchbook

- Ordinateur : <https://sketchbook.com/thankyou>
 - o Télécharger le document
 - o Ouvrir le logiciel : Fichier - Ouvrir (rechercher l'image téléchargée)
 - o Enregistrer sous (enregistrer votre production à l'emplacement de votre choix)
- Tablette : [Tutoriel](#)



CE2

PROGRAMMATION

Question 1

Correcteur : Éric Chardon


Type de réponse : courriel, avec une pièce jointe.

Destinataire : **eric.chardon@rallye-internet.fr**

Réussite : Pour réussir cette question, vous devrez envoyer un courriel contenant, en pièce-jointe, la copie d'écran d'un programme. Celui-ci doit permettre de tracer une figure définie à l'avance.


Consignes :

1. Retrouvez l'ordre des commandes pour que le lutin trace le dessin suivant.
Les cinq étiquettes doivent être utilisées, une seule fois chacune.



Les deux branches de la commande « Répéter » peuvent s'écarter à volonté. Entre les branches, on peut mettre toutes les commandes que l'on veut.

Voici le dessin à obtenir. Son orientation ou l'orientation du lutin n'a pas d'importance.



2. Une fois que vous pensez avoir trouvé, ouvrez [le document-exercice](#), en ligne.
3. Dans l'application « Scratch », déplacez les 5 commandes, et vérifiez si le dessin tracé par votre programme est bien identique au modèle.
L'orientation du dessin ou du lutin (le chat « Scratch ») n'a pas d'importance.
4. Avant de fermer l'application en ligne « Scratch », réalisez une copie d'écran ou photographiez l'écran. (Voir [le tutoriel](#).)
5. Depuis le site du Rallye, envoyez cette copie d'écran (ou votre photographie) par courriel à : **eric.chardon@rallye-internet.fr**

Logiciel pressenti : un navigateur internet



RALLYE NUMERIQUE 2020

CE2
Temps et Espace
1

CORRECTEUR : Sylvain RENAUT

TYPE DE REPONSE : par formulaire

Si vous répondez bien à cette question du rallye numérique, vous obtiendrez un indice. Les indices vous permettront de trouver le lieu mystère

Votre réponse sera validée si vous entrez le bon code secret dans la case en bas de cette page.

Question :

2020 est une année pas comme les autres, c'est une année bissextile et les voleurs des codes de la mission Exomars le savent bien. Un de nos indicateurs a appris que c'est dans son agenda qu'un des membres de la mission a caché précieusement le renseignement que nous cherchons : : un mot de passe important pour accéder à des données classées "top secret".

Pour tenter de remporter l'indice, tu vas devoir passer par plusieurs étapes.

- 1- Rends-toi sur l'encyclopédie en ligne [Vikidia](#) pour comprendre ce qu'est une année bissextile.
- 2- Pirate l'agenda de la mission en [cliquant ici](#) et trouve le jour précis où le mot de passe qui débloquera l'indice a été caché. C'est évidemment en lien avec cette année bissextile.
- 3- Ecris le mot de passe dans le formulaire ci-dessous. S'il est bon, tu recevras l'indice en retour.

Bon courage !



RALLYE NUMERIQUE 2020

CE2 Français QUESTION 1

CORRECTEUR : Christophe CAVEROT

TYPE DE REPONSE : par formulaire

Si vous répondez bien à cette question du rallye numérique, vous obtiendrez un indice. Les indices vous permettront de trouver le lieu mystère.

Votre réponse sera validée si vous me donner le mot mystère de cette énigme.

Pour participer à cette mission, il vous faut connaître les planètes de notre système solaire et savoir correctement les orthographier.

1- Rendez-vous à l'adresse Internet ci-dessous

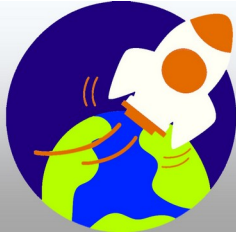
<https://learningapps.org/watch?v=p0iuyqzq520>

ou scannez le QR-code avec votre tablette -> -> ->



2 – Complétez la grille et trouvez le mot mystère.

3 – Remplissez le formulaire de réponse en recopiant (sans erreur) les noms trouvés et le mot mystère.



RALLYE NUMÉRIQUE 2020

CE2 - Français - QUESTION 2

CORRECTEUR : Christophe CAVEROT

TYPE DE REPONSE : par mail

DESTINATAIRE : christophe.caverot@rallye-internet.fr

Point de départ

Le premier homme à avoir marché sur la Lune s'appelait Neil Amstrong.
Voici ce qu'il a dit ce jour-là :

"C'est un petit pas pour l'homme mais un bond de géant pour l'humanité"



Votre mission, si vous l'acceptez, est de préparer l'arrivée du robot sur Mars.

- 1 - Prenez le temps d'échanger dans la classe sur cette phrase.
- 2 - A vous ensuite d'inventer une phrase que pourrait dire le robot en arrivant sur Mars.
- 3 – Faites une mise en page du slogan et illustrez-la (affiche numérique ou réalisée en arts plastiques avec prise d'une photo)
- 4 - Vous devez ensuite envoyer votre réponse par courriel accompagné de votre page en pièce jointe à : christophe.caverot@rallye-internet.fr.



RALLYE NUMÉRIQUE 2020

CE 2
Anglais
N° 1

CORRECTEUR : Éric GRIS PEREZ

TYPE DE REPONSE : par mail sans pièce-jointe

DESTINATAIRE : eric.gris-perez@rallye-internet.fr

Si vous répondez bien à cette question du rallye numérique, vous obtiendrez un indice. Les indices vous permettront de trouver le lieu mystère
Votre réponse sera validée si vous relevez le défi suivant :





À bord de la navette, les astronautes se dirigeront avec un G.P.S. qui vous donnera la direction à suivre.

[Cliquez sur ce lien pour ouvrir le jeu d'entraînement.](#)

Pour commencer le jeu appuie sur le drapeau vert 

En cliquant sur la boussole  , tu entendras les instructions du G.P.S.

Pour faire avancer et diriger ton vaisseau, tu utiliseras les flèches vertes :

 Avancer	 Reculer
 Se tourner vers la gauche	 Se tourner vers la droite

Le but est de trouver sur quelle planète le vaisseau doit arriver. **Vous m'enverrez par mail le nom de cette planète à eric.gris-perez@rallye-internet.fr**

Comme les instructions sont en anglais, je vous donne quelques indices :

Straight on = avancer

Turn left = se tourner vers la gauche

Turn right = se tourner vers la droite