

Cahier des charges et parcours

La classe s'engage à

- choisir un **nom d'équipe**,
- réaliser un **emblème** pour l'équipe qui sera projeté lors de son arrivée sur la scène du Prisme,

Lien de dépôt des emblèmes :

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/tk6RQZSY4LTo38d>

- réaliser la **maquette** d'un moyen de transport qui servira d'élément de décor. Celle-ci sera posée et devra tenir sur un support (construit par nos soins) mesurant 40 cm x 25 cm.
- réaliser une vidéo dont l'objectif est d'introduire l'histoire qui sera jouée par les robots sur le parcours d'une durée maximale de 1min30 au format mp4 (à déposer en suivant le lien unique qui vous a été adressé),

Lien de dépôt des vidéos :

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/BS73pDWJorY7D4W>

- publier sur le blog **au moins 3 billets** à différents moments de l'année, qui retracent la préparation des épreuves (billets comportant du texte, photos, sons et/ou vidéos), **avant le 10 mai 2026**,

Merci de respecter la nomenclature suivante pour les billets de Blog :

VILLE ECOLE CLASSE - Titre du billet

- publier un **billet supplémentaire** dans lequel apparaîtront les programmes des différentes parties du parcours. Ce billet sera pris en compte par le jury mais ne sera publié qu'une fois le challenge terminé.

Autorisation de droit à l'image :

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/Dn3LEWYSFa43LwS>

Merci pour tous les dépôts de nommer vos fichiers de la manière suivante :
VILLE_ECOLE_CLASSE

Le parcours

Les cases mesurent 15cm x 15cm

Les départs sont symbolisés par GO et les arrivées par une étoile.

Il n'est pas possible de passer par les cases grises.

Il est possible de faire des relais de robots dans chaque zone.

Chaque classe a le droit à un ou plusieurs robot(s).

ZONE 1 : EUROPE – Traverser la zone avec des passages obligés (cases bleues)

Pour les C1 : 4 passages au choix - Obligation de faire une pause sur une des cases bleues.

Pour les C2 : 5 passages au choix - Obligation de faire un 360° sur une des cases bleues.

Pour les C3 : 6 passages - Obligation d'aller en marche arrière d'une case bleue à l'autre au moins une fois.

ZONE 2 : AMERIQUE – Descendre le canyon puis le fleuve en restant sur les cases bleues.

Pour tous les cycles :

- Choix libre à l'embranchement du fleuve
- Obligation de faire une marche arrière au niveau de la double flèche.

Pour les C3 : Terminer le parcours en marche arrière après la double flèche.

ZONE 3 : AFRIQUE – Passer par les cases bleues en évitant les cases grises.

Pour les C1 : La case bleu foncé n'est pas obligatoire.

ZONE 4 : OCEANIE – Réaliser une danse synchronisée sur une musique de votre choix.

C1 : de 30 secondes avec 2 robots a minima

C2 : d'une minute avec 2 robots a minima

C3 : d'une minute avec 2 robots a minima et avec un moment de danse en « miroir »

Déplacements imposés : avancer, reculer, droite, gauche, 360°

ZONE 5 : ASIE – Surprise ! Le jour J les élèves découvriront le parcours imposé. Ils commenceront à y réfléchir dans les coulisses grâce à un plan. L'enseignant désignera en amont les élèves qui seront chargés de programmer les robots pendant la réalisation des autres zones. Ces élèves seront sur scène, sous la surveillance d'un CP numérique, dans un espace dédié, avec un tapis et un robot (si besoin fourni par nos soins) pour s'entraîner.

