

DEROULE DU JEU DE PISTE NUMERIQUE / WELCOME TO BUCKINGHAM PALACE

Pour accéder au jeu :

<https://view.genial.ly/65526e85bc1c9b0011775b47/interactive-content-welcome-to-buckingham-palace>

Etape 1 :

CE:

“**Buckingham Palace to undergo £369 million refurbishment before King Charles III moves in**”

Les élèves répondent aux questions de compréhension en cliquant sur l'onglet **QUESTIONS** qui donne accès à **un digipad** proposant l'activité de compréhension écrite différenciée (3 degrés)

<https://digipad.app/p/308620/b1a4fbc875287>

L'élève choisit le degré qui lui convient le mieux.

Une fois qu'il a fini, il récupère via l'exercice **Learning apps** intégré le code « **KING** » qu'il saisit pour accéder à la page suivante.

Etape 2 :

Le Roi Charles apparaît et les élèves regardent la vidéo qui leur indique leur mission :

« **Venir à Londres, visiter Buckingham Palace et proposer au Roi Charles un projet de rénovation qui corresponde à sa personnalité et son mode de vie** »

L'élève vérifie grâce à un **Learning apps** qu'il a bien compris la mission.

Il devra pour chaque épreuve récupérer un chiffre du digicode donnant accès à Buckingham.

Etape 3 :

La page suivante propose à l'élève de cliquer sur un moyen de transport de son choix pour se déplacer mais un seul fonctionne : **la bicyclette** et une nouvelle page apparaît alors.

(A noter, si l'élève clique sur le mauvais moyen de transport un message apparaît lui indiquant qu'il s'est trompé)

Etape 4 :

Un plan de Londres apparaît, l'élève doit cliquer sur le bouton « **CLICK HERE** »

Une activité **Learning Apps** apparaît alors : il faut associer le nom d'un monument Londonien avec l'image correspondante.

L'élève dispose d'un bouton **HELP** donnant accès à un album photos où sont recensés les principaux monuments de Londres.

A la fin de l'activité, il récupère le chiffre : « **6** »

DEROULE DU JEU DE PISTE NUMERIQUE / WELCOME TO BUCKINGHAM PALACE

Etape 5 :

Sur la page suivante, on demande à l'élève de se rendre à **Madame Tussaud's Museum**, il clique et a accès à une autre activité **Learning Apps** sur la famille Royale : un mots-croisés.

Cette activité permet de réactiver le cas possessif et de découvrir les différents membres de la famille royale.

Si l'élève clique sur le bouton **HELP**, il a accès à l'arbre généalogique de la famille Royale qui lui rappelle les différents liens de parenté.

Il a également accès à une étiquette d'aide grammaticale qui lui rappelle la règle du cas possessif.

Une fois l'activité terminée, le nom de la prochaine destination s'affiche dans le mots-croisés : « **TOWERBRIDGE** »

L'élève doit alors cliquer sur « **TOWERBRIDGE** » sur le plan de Londres pour accéder à l'activité suivante.

Etape 6 :

Une activité de compréhension Orale « **Who is King Charles ?** » réalisée avec **La Quizinière** est alors proposée à l'élève.

Cette activité est là encore différenciée et intègre 3 activités **Learning Apps** de degré différent. L'élève choisit le degré qui lui convient le mieux.

La première activité **Learning Apps** est une activité de vocabulaire.

Une fois l'activité terminée, l'élève récupère un autre nombre du digicode : « **5** »

Puis le QCM de compréhension final lui indique à la fois le dernier nombre à savoir « **2023** » et de se rendre à « **BUCKINGHAM PALACE** ».

Etape 7 :

Sur la page suivante l'élève clique sur « **BUCKINGHAM PALACE** », une autre page s'ouvre alors lui proposant de saisir les chiffres obtenus sur le digicode.

Si le code saisi est correct, à savoir « **652023** », qui correspond à la date de couronnement de Charles III, une vidéo lui offrant une visite de Buckingham Palace apparaît alors.

C'est la fin du jeu.

Etape 8 : TRACE ECRITE

L'élève complète une fiche de synthèse des activités : **KING CHARLES 'S ID CARD** où il recense toutes les informations obtenues.