



Conseils de mise en place et réponses aux jeux

Matériel	Dispositif	Durée
<ul style="list-style-type: none"> - ordinateurs ou tablettes connectés à internet. - cahier de brouillon/crayon pour prendre des notes. - un casque audio peut être nécessaire pour ne pas déranger les autres élèves. - il serait intéressant d'avoir une imprimante reliée à l'ordinateur afin que les élèves impriment leur diplôme à la fin. 	<ul style="list-style-type: none"> - Groupe de 2/3 élèves maximum. - Prévoir un nom d'équipe en amont, pour l'inscription dans le formulaire. - Organisation sur la semaine avec rotations des équipes ou sur une seule séance dans le cas d'une classe à effectif plus réduit. - Les différents Gerscape restent également accessibles à tout moment pour un travail en autonomie des élèves par exemple. 	<ul style="list-style-type: none"> - Compter entre 35 et 45 minutes entre le moment où les élèves lancent l'ordinateur et celui où ils accèdent à leur diplôme de participation à imprimer.

Points de vigilance

- Ce Gerscape est composé de **2 parties**, nous vous **proposons d'en réaliser une en décembre et l'autre à la rentrée de janvier**.

- La **partie 2 nécessite la réalisation d'une expérience avec l'enseignant**. Elle peut être réalisée pendant le Gerscape. Penser à préparer le matériel avant.

Expérience cycle 2 : <http://auch2.free.fr/ENSS/spip.php?article175>

Expérience cycle 3 : <http://auch2.free.fr/ENSS/spip.php?article174>

- **Les élèves doivent prendre leur temps et raisonner en équipe, en écrivant dans un cahier de brouillon, par exemple, avant d'essayer de cliquer. (afin d'éviter des pertes de temps)**

- Sur le jeu des cycles 2, une option "affichage des zones cliquables" est disponible en cliquant sur en haut à droite de l'écran. (A utiliser uniquement si les élèves sont bloqués.)

- Il est préférable, notamment pour les cycles 2, de mettre un élève déjà lecteur dans chaque groupe ou de prévoir une aide à la lecture, notamment pour les plus petits même si parfois les longs textes peuvent être entendus en cliquant sur les boutons lecture. 

Si vous remarquez un dysfonctionnement, merci de nous contacter sur gilles.verardo@ac-toulouse.fr ou laurent.grazide@ac-toulouse.fr

Bon Gerscape à tous!

Réponses successives aux jeux

Cycle 3 (MISSION #1)	
Cliquer sur “ DEMARRER ”, puis sur “ Start ” en dessous “d’Astronaute amateur” (1ère mission)	Se promener sur la carte. Le lien cliquable est en bas à droite
Inscrire son équipe puis cliquer sur “ Envoyer ”	Cliquer sur “ des minéraux ” pour obtenir l’indice : le chiffre 2
Cliquer sur la capsule spatiale	Cliquer sur “ Continue ”
<i>Cliquer sur l’astronaute si vous souhaitez voir l’équipage (pas de conséquence pour le GerScape)</i>	Se promener sur la carte. Le lien cliquable est au milieu au dessus de la croix
Pour continuer cliquer sur la flèche droite	Rechercher dans Qwant Junior : “ Cratère de Korolev ” (il a une épaisseur de glace d’environ 2 km)
Cliquer sur “ répondre → ”	Cliquer donc sur la réponse a) La glace fait plus de 2m d’épaisseur, je ne peux pas atterrir ici
Se promener sur la carte. Le lien cliquable est le plus à gauche de l’image.	Cliquer sur “ Continue ”
Mission “ Planètes ” (s’aider du manuel => Wikipédia et taper “planète”) Mercure, Vénus, Terre, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune Puis cliquer en bas à droite du jeu sur la coche bleue.	Entrer par le grand sas en forme de cercle , cliquer sur la flèche gauche au sol pour entrer dans la salle aux gemmes
Cliquer en bas à gauche du soleil pour obtenir l’indice : le chiffre 2	Réaliser une sélection avec le clic gauche de l’espace central (2020 apparaît)
Cliquer sur “ Continue ”	Sortir de la salle en cliquant sur la flèche gauche en haut à droite de l’écran
Se promener sur la carte. Le lien cliquable est au milieu au dessus de la croix	Cliquer sur la flèche indiquant le fond du couloir sur le sol
S’aider du manuel => vikidia, taper “planète” puis faire ctrl + F et taper “nuage” <i>Me voici tout mouillé, je suis un nuage</i> Cliquer donc sur le B en bas de l’écran de contrôle pour obtenir l’indice : le chiffre 0	Taper le code 2020
Cliquer sur “ Continue ”	Imprimer le diplôme de la mission 1! Bravo, c’est fini pour la mission 1! Vous pouvez observer la caméra qui partira sur Mars.

Cycle 3 (MISSION #2)

Cliquer sur “**DEMARRER**”, puis sur “**Start**” en dessous “d’Astronaute professionnel” (2ème mission)

Cliquer sur le nombre **2020**

Inscrire son équipe puis cliquer sur “**Envoyer**”

Cliquer sur le **coin supérieur gauche**

Pour continuer **cliquer sur la flèche droite**

Se promener sur la carte. Le **lien cliquable est à gauche de la croix**

Cliquer sur le **thermomètre numéro 3 (température un peu au dessus de 0°C)**

Cliquer sur “**Continue**”

Se promener sur la carte. Le **lien cliquable est sur la droite de la carte**

Cliquer sur la **couleur orange** (s’aider du manuel Top secret et de la vidéo)

Cliquer sur “**Continue**”

Se promener sur la carte. Le **lien cliquable est en haut à gauche de la croix**

Préparer l’expérience et s’aider du site ENSS dans le manuel

L’air, qui ne peut pas sortir de la bouteille tant qu’il y a de l’eau dans l’entonnoir, empêche l’eau de remplir la bouteille. Quand le poids de l’eau dans l’entonnoir est compensé par la pression de l’air dans la bouteille, l’eau ne peut plus rentrer dans la bouteille.

S’il n’y avait pas d’air, l’eau remplirait la bouteille.

Cliquer sur la **flèche en haut à droite**

Cliquer sur le **la lettre C du clavier**

Cliquer sur “**Continue**”

Cliquer/glisser **l’analyseur et le déplacer sur l’image pour faire apparaître : 2,7% N et 96% CO2**

Cliquer sur la **flèche en haut à droite**

Entrer par le **grand sas en forme de cercle**, cliquer sur la **flèche gauche au sol** pour entrer dans la **salle aux gemmes**

L’indice est “**composant principal de l’atmosphère de Mars**”

Sortir de la salle en **cliquant sur la flèche gauche en haut à droite de l’écran**

Cliquer sur la **flèche indiquant le fond du couloir sur le sol**

Taper le **code CO2**

Imprimer le diplôme de la mission 2!

Bravo, c’est fini! Vous pouvez partir sur Mars à bord de la fusée, en cliquant sur le bouton en bas à droite!

Se promener sur la carte. Le **lien cliquable est en bas à gauche de la croix**

Cliquer sur



Cycle 2 (MISSION #1)

Cliquer sur “**DEMARRER**”, puis sur “**Start**” en dessous “d’Astronaute amateur” (1ère mission)

Inscrire son équipe puis cliquer sur “**Envoyer**”

Cliquer sur la **capsule spatiale**

Cliquer sur l’astronaute si vous souhaitez voir l’équipage (pas de conséquence pour le GerScape)

Pour continuer cliquer sur la flèche à côté de “**Commencer**”

Cliquer sur “**répondre →**”

Se promener sur la carte. Le **lien cliquable est le plus à gauche de l’image.**

Mission “**Planètes**” (écouter les enregistrements sonores proposés pour ranger les planètes dans l’ordre)

Mercure, Vénus, Terre, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune

Puis cliquer en bas à droite du jeu

Cliquer **en bas à gauche du soleil** pour obtenir l’indice : **le chiffre 2.**

Cliquer sur “**Continue**”

Se promener sur la carte. Le **lien cliquable est au milieu au dessus de la croix**

Cliquer sur le **B en bas de l’écran de contrôle** pour obtenir l’indice : **le chiffre 0.**

Cliquer sur “**Continue**”

Se promener sur la carte. Le **lien cliquable est en bas à droite**

Cliquer sur “**des roches**” pour obtenir l’indice : **le chiffre 2**

Cliquer sur “**Continue**”

Se promener sur la carte. **Le lien cliquable est en bas à gauche.**

S’aider du manuel pour trouver que le “**Cratère de Korolev**” a une épaisseur de glace d’environ 2 km

Cliquer sur la réponse **a) La glace est trop épaisse, je ne peux pas atterrir ici.**

Cliquer sur “**Continue**”

Entrer par **le grand sas en forme de cercle**, cliquer sur **la flèche gauche au sol** pour entrer dans la **salle aux gemmes**

Réaliser une **sélection avec le clic gauche de l’espace central** (2020 apparaît)

Sortir de la salle en **cliquant sur la flèche gauche en haut à droite de l’écran**

Cliquer sur **la flèche indiquant le fond du couloir sur le sol**

Taper le **code 2020**

Imprimer le **diplôme de la mission 1!**

Bravo, c’est fini pour la mission 1! Vous pouvez observer la caméra qui partira sur Mars.

Cycle 2 (MISSION #2)

Cliquer sur **“DEMARRER”**, puis sur **“Start”** en dessous **“d’Astronaute professionnel”** (2ème mission)

Cliquer sur le nombre **2020**

Inscrire son équipe puis cliquer sur **“Envoyer”**

Cliquer sur **le coin en haut à gauche**

Pour continuer **cliquer sur la flèche en bas à droite**

Se promener sur la carte. Le **lien cliquable est tout de suite à gauche de la croix**

Cliquer sur **“près d’un radiateur”**

Cliquer sur **“Continue”**

Se promener sur la carte. Le **lien cliquable est celui le plus à droite de la carte**

Cliquer sur **la couleur orange** (s’aider de la vidéo en fin de manuel Top secret)

Cliquer sur **“Continue”**

Se promener sur la carte. Le **lien cliquable est en haut à gauche de la croix**

Cliquer sur **“Démarrer l’expérience”**

Préparer l’expérience et s’aider du site ENSS dans le manuel Top secret

L’eau ne monte pas dans le verre parce que l’air qu’il contient l’en empêche. S’il n’y avait pas d’air dans le verre, l’eau monterait et mouillerait le papier.

Cliquer sur **“Continuer sur Mars”**

Cliquer sur **la lettre B du clavier**

Cliquer sur **“Continue”**

Se promener sur la carte. Le **lien cliquable est en**

Faire un cliquer/glisser de **l’analyseur et le déplacer sur l’image pour faire apparaître : “Un peu d’azote” / “Beaucoup de gaz carbonique”**

Cliquer sur **la flèche rouge**

Cliquer sur **“Continue”**

Entrer par **le grand sas en forme de cercle**, cliquer sur **la flèche gauche au sol** pour entrer dans la **salle aux gemmes**

L’indice est **“gaz principal sur Mars”**

Sortir de la salle en **cliquant sur la flèche gauche en haut à droite de l’écran**

Cliquer sur **la flèche indiquant le fond du couloir sur le sol**

Taper le **code CO2** (appuyer sur le bouton en bas à droite et en avant pour Mars!!!)

Imprimer le **diplôme de la mission 2!**

Bravo, c’est fini! Vous pouvez partir sur Mars à bord de la fusée!

bas à gauche de la croix

Cliquer sur

