



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 ou faire des recherches. - 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 et Gerscode restent également accessibles à tout moment pour un travail en autonomie des élèves par exemple sur la page : http://auch2.free.fr/HTML/Defis/Defis.html 	<ul style="list-style-type: none"> - Compter entre 30 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

- Important : vous n'avez aucun compte à créer pour participer.
- Si votre débit internet est trop faible, évitez de connecter plus de 4/5 ordinateurs en même temps.
- Vous pouvez passer en mode plein écran en cliquant sur la double flèche en bas à droite.
- 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).
- Le niveau 1, davantage conseillé aux élèves de CE2, propose la lecture de certaines consignes pour simplifier la navigation dans le jeu. Si le son ne se lance pas automatiquement ou si vous souhaitez réécouter la consigne, cliquez sur



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

Bon GersCode à tous!

Niveau 1

Cliquer sur le **robot** de la page d'accueil

Cliquer sur **OK** pour continuer

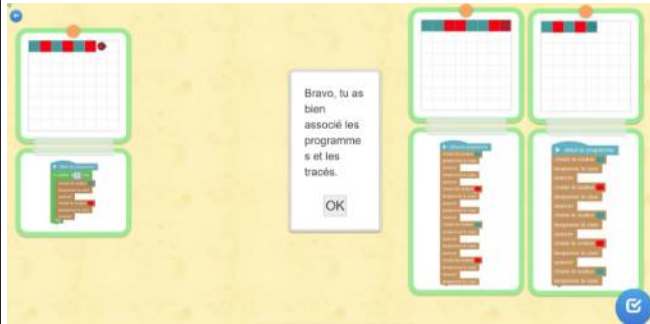


Remplir le **formulaire** d'inscription, puis cliquer sur les **lunettes violettes d'Emmet**

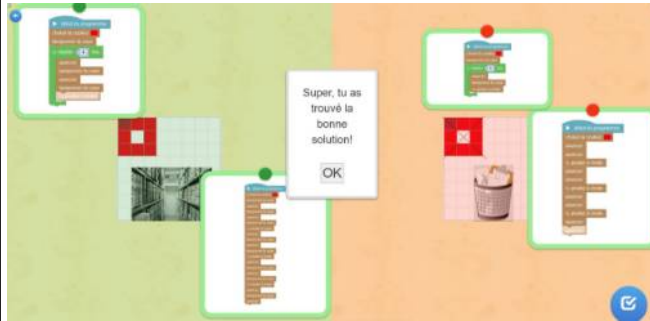
Cliquer sur les **défis du niveau 1**

Stamp It : Agrandir le fenêtre pour voir le jeu en grand écran sur un autre onglet du navigateur.

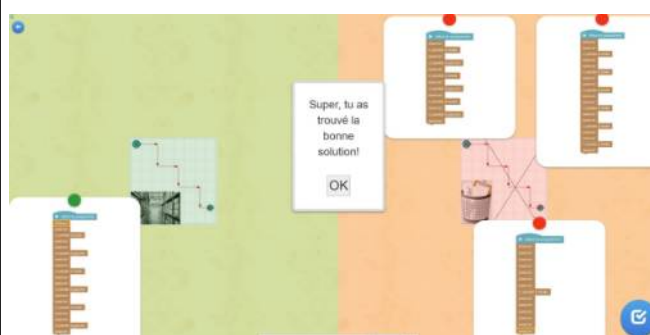
Jeu 1 :



Jeu 2 :



Jeu 3 :



Cliquer sur le  puis sur la case D8.

Niveau 2

Cliquer sur le **robot** de la page d'accueil

Cliquer sur **OK** pour continuer

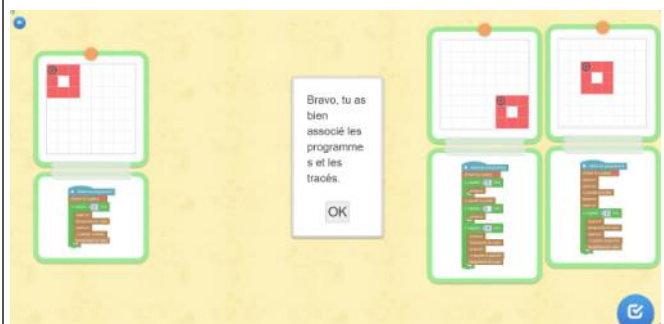


Remplir le **formulaire** d'inscription, puis cliquer sur les **lunettes violettes d'Emmet**

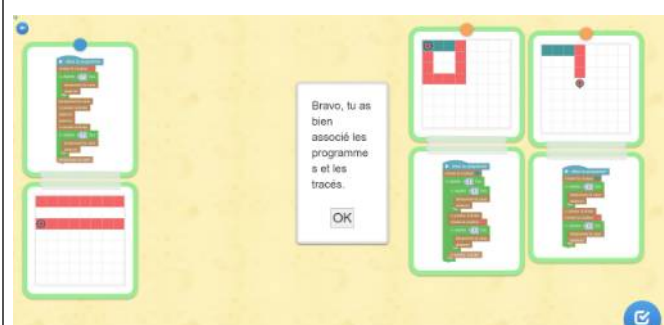
Cliquer sur les **défis du niveau 2**.

Stamp It : Agrandir le fenêtre pour voir le jeu en grand écran sur un autre onglet du navigateur.

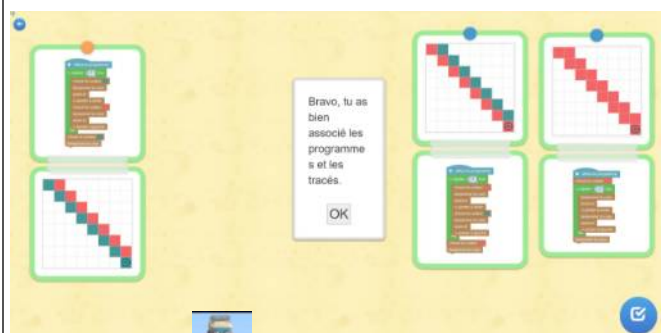
Jeu 1 :



Jeu 2 :



Jeu 3 :



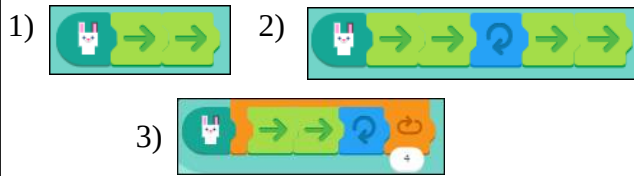
Cliquer sur le  puis sur la case D8.

Lapin pas crétin :

- réaliser les 3 premiers niveaux du jeu en cliquant sur



Solutions les plus rapides (non obligatoires pour finir le jeu) :



- revenir au gersCode, cliquer sur le hibou

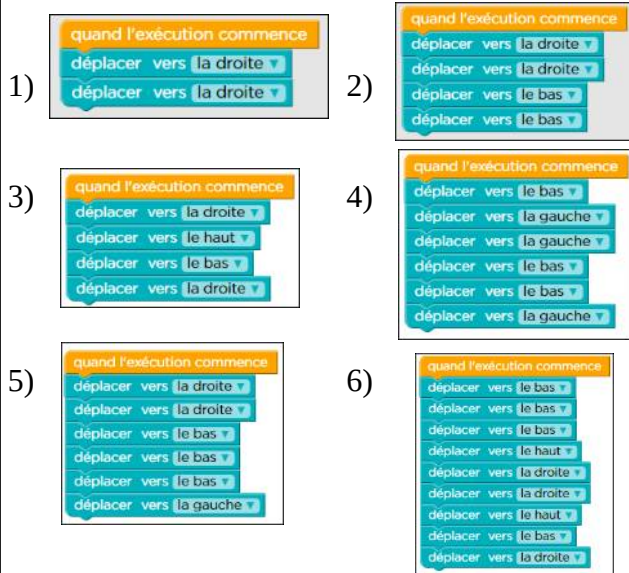


Code R2D2 :

- cliquer sur l'oeil de R2D2, puis réaliser les 6 premiers niveaux du jeu. Cliquer sur

Continuer

Solutions possibles en dessous :



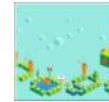
- revenir au gerScode et cliquer sur l'image



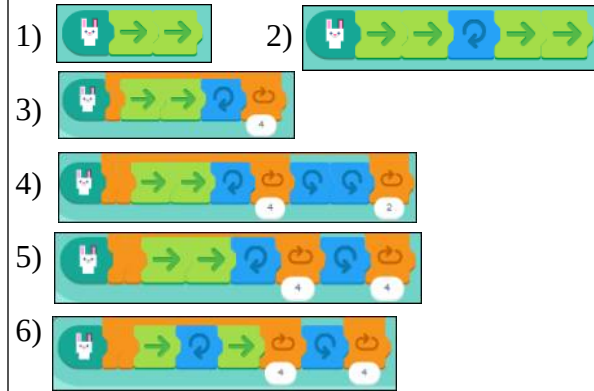
Félicitations, c'est fini! → diplôme et logiciel Scratch Junior à installer pour le prochain GersCode

Lapin pas crétin :

- réaliser tous les niveaux du jeu en cliquant sur



Solutions les plus rapides (non obligatoires pour finir le jeu) :



- revenir au gerScode cliquer sur la maison

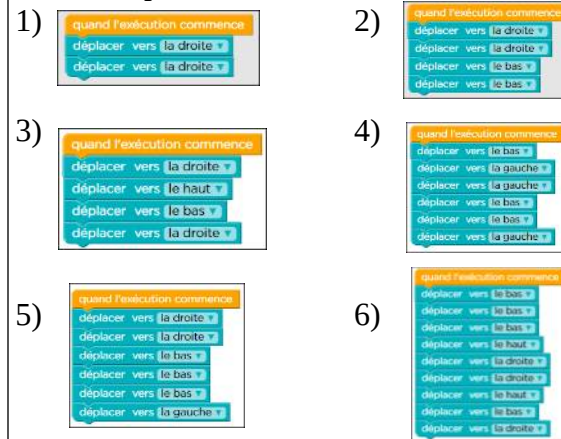


Code R2D2 :

- cliquer sur l'oeil de R2D2, puis réaliser les 6 premiers niveaux du jeu. Cliquer sur

Continuer

Solutions possibles en dessous :



- Cliquer sur "Move Right ();"

- Revenir sur Code.org et finir les niveaux jusqu'au 9.

-Cliquer sur dans le Gerscode.

Félicitations, c'est fini! → diplôme et logiciel Scratch Junior à installer pour le prochain GersCode