














Réponses successives aux jeux

Niveau 1 (plutôt cycle 2)	Niveau 2 (plutôt cycle 3)									
<p>Cliquer sur "<b>Entrée</b>" Compléter le <b>formulaire</b> et cliquer sur <b>un des yeux de la chauve-souris</b>.</p> <p><u>Numérialand</u> </p> <p>Cliquer sur la <b>cible</b> </p> <p>Enigme 1 : <b>Entre 12 et 13</b> Enigme 2 : <b>17 et 11</b> (cliquer sur "écouter" pour entendre le problème) &gt; cliquer sur le <b>nez du clown</b> pour continuer Enigme 3 : Il y a <b>3 solutions</b> (5+2+1+...)</p> <p>&gt; Cliquer sur "<b>Suite</b>" Au poisson, noter le <b>chiffre 3</b> (dans la nageoire) &gt; Cliquer sur "<b>Suite</b>"</p> <p><u>Géo Labyrinthe</u> </p> <p>Cliquer sur "<b>Commencer</b>" 1/3 : Cliquer sur le <b>TROIS</b> de  2/3 : Cliquer sur le mot <b>ROUGE</b> 3/3 : Il y a <b>6 solutions</b></p> <p>Au singe, noter le <b>chiffre 5</b> (au dessus du nez) &gt; Cliquer sur "<b>Suite</b>"</p> <p><u>Problemos</u> </p> <p>Cliquer sur "<b>Start</b>" Problème 1 : chaque élève recevra <b>12 pièces</b> Problème 2 : la <b>modélisation</b> qui correspond à <math>27-3= ?</math></p> <table border="1" data-bbox="315 1703 423 1780"> <tr><td>27</td></tr> <tr><td>?</td><td>3</td></tr> </table> <p>Problème 3 : L'escargot arrivera <b>Mardi</b> (dans la journée)</p>	27	?	3	<p>Cliquer sur "<b>Entrée</b>" Compléter le <b>formulaire</b> et cliquer la <b>corne de la licorne</b>.</p> <p><u>Numérialand</u> </p> <p>Cliquer sur la cible </p> <p>Enigme 1 : Le nombre est <b>35</b> Enigme 2 : la maîtresse a <b>vingt quatre</b> ans (à écrire en lettres) &gt; cliquer sur le <b>nez du clown</b> pour continuer Enigme 3 : Il y a <b>7 solutions</b> (50+5+2+1+...)</p> <p>&gt; Cliquer sur "<b>Suite</b>" Au poisson, noter le <b>chiffre 3</b> (sous la bouche) &gt; Cliquer sur "<b>Suite</b>"</p> <p><u>Géo Labyrinthe</u> </p> <p>Cliquer sur "<b>Commencer</b>" 1/3 : Cliquer sur le <b>TROIS</b> de  2/3 : Cliquer sur le mot <b>ROUGE</b> 3/3 : Le triangle est <b>rectangle</b> (il a un angle droit)</p> <p>Au singe, noter le <b>chiffre 5</b> (dans une oreille) &gt; Cliquer sur "<b>Suite</b>"</p> <p><u>Problemos</u> </p> <p>Cliquer sur "<b>Start</b>" Problème 1 : <b>Rosalie est maîtresse, Marine marchande, Jean boulanger et Paul fleuriste.</b> &gt; Cliquer sur le <b>dossard</b> </p> <p>Problème 2 : la <b>modélisation</b> qui correspond à <math>(160,50-150) + (140,50-130) = ?</math></p> <table border="1" data-bbox="1049 1854 1263 1927"> <tr><td>130</td><td>150</td><td>?</td></tr> <tr><td>140.50</td><td>160.50</td><td></td></tr> </table>	130	150	?	140.50	160.50	
27										
?	3									
130	150	?								
140.50	160.50									

A la licorne, noter le **chiffre 1** (dans une oreille)  
> Cliquer sur "**Suite**"

FINAL

Cliquer sur "**Entrez**"  
(Déplacer la lumière  
directement dans le jeu)

1/3 : **6 ailes**

2/3 : une araignée a **8 pattes**

3/3 : nous avons **28** phalanges en tout aux mains



A la chauve souris, noter le **chiffre 2** (dans une  
des pattes)

> Cliquer sur "**Suite**"

La page suivante est la dernière. Elle est protégée  
par un mot de passe qu'il faut reconstituer avec  
l'ensemble des chiffres trouvés sur les peluches :

**3512**

Félicitations! Vous pouvez télécharger et imprimer  
le diplôme de participation en cliquant sur



... et essayer le niveau 2, plus difficile, le cas  
échéant, en retournant au début du jeu



Problème 3 : Il y aura **6 poignées de main** en tout

A la licorne, noter le **chiffre 1** (dans la corne)  
> Cliquer sur "**Suite**"

FINAL

Cliquer sur "**Entrez**"  
(Déplacer la lumière  
directement dans le jeu)

1/3 : **30 doigts**

2/3 : 3 araignées ont **24** en tout

3/3 : nous avons **56** phalanges en tout, entre les  
mains et les pieds.



A la chauve souris, noter le **chiffre 2** (sur le front)  
> Cliquer sur "**Suite**"

La page suivante est la dernière. Elle est protégée  
par un mot de passe qu'il faut reconstituer avec  
l'ensemble des chiffres trouvés sur les peluches :

> Nombre pair qui commence par 3 avec le chiffre  
5 aux centaines :

**3512**

Félicitations! Vous pouvez télécharger et imprimer  
le diplôme de participation en cliquant sur



## Conseils de mise en place

Matériel	Dispositif	Durée
<ul style="list-style-type: none"><li>- ordinateurs ou tablettes connectés à internet.</li><li>- cahier de brouillon/crayon pour faire des recherches souvent nécessaires à la résolution</li><li>- outils de géométrie pour tracer/calculatrice autorisée</li><li>- matériel de manipulation (cubes, jetons...) pour certains</li><li>- un casque audio semble nécessaire pour ne pas déranger les autres élèves.</li><li>- il serait intéressant d'avoir une imprimante reliée à l'ordinateur afin que les élèves impriment leur diplôme à la fin.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Groupe de 2/3 élèves maximum. (privilégier des groupes hétérogènes)</li><li>- Prévoir un nom d'équipe en amont, pour l'inscription dans le formulaire.</li><li>- Organisation sur la semaine avec rotations des équipes ou sur une seule séance dans le cas d'une classe à effectif plus réduit.</li><li>- Les différents Gerscape restent également accessibles à tout moment pour un travail en autonomie des élèves par exemple.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Compter 45 minutes entre le moment où les élèves lancent l'ordinateur et celui où ils accèdent à leur diplôme de participation à imprimer.</li></ul>

### **Points de vigilance**

- Important : vous n'avez aucun compte à créer pour participer. (même pas de compte genial.ly)
- Pour des raisons de débit internet, évitez de connecter plus de 4/5 ordinateurs ou tablettes en même temps.
- Vous pouvez passer en mode plein écran en cliquant sur la double flèches 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 de grosses pertes de temps).
- Le niveau 1, davantage conseillé aux élèves de cycle 2, propose la lecture de la plupart des consignes pour simplifier la navigation dans le jeu. Si le son ne se lance pas automatiquement ou si vous souhaitez ré écouter la consigne, cliquez sur



Si vous remarquez un dysfonctionnement, merci de nous contacter sur [gilles.verardo@ac-toulouse.fr](mailto:gilles.verardo@ac-toulouse.fr) ou [fabienne.vitric@ac-toulouse.fr](mailto:fabienne.vitric@ac-toulouse.fr)

*Bon GersCape à tous!*