





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 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.
- Une vidéo est à visionner pour la "mission sciences". Elle provient de Viewpure, un site qui permet de voir les vidéos Youtube sans publicité. Cependant, des vidéos du même compte sont parfois proposées en fin de lecture. Elles ne servent à rien dans le jeu. Il est préférable de l'indiquer à vos élèves.
- 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 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 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 l'icône 

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 2	Cycle 3
Cliquer sur “ENTREE”	Cliquer sur “ENTREE”
Cliquer sur l’éponge (lecture consigne possible)	Cliquer sur l’éponge
Cliquer sur un “I” du mot “Inscription” après avoir rempli le formulaire.	Cliquer sur un “I” après avoir rempli le formulaire
Tableau des missions (lecture consigne possible)	Mission 1 : 14, signe -, 5 indice chiffre 9 (14-5)
Mission 1 : 14, signe -, 5 indice chiffre 9 (lecture consigne possible) Cliquer sur la maison en haut à droite	Mission 2 : choix 4, dunk ou smash, choix 1, batteur, choix 2, le moins de coups indice chiffre 2
Mission 2 : choix 4, choix 1, choix 4 indice chiffre 2 (lecture consigne possible) Cliquer sur la maison en haut à droite	Mission 3 : (bouton rouge du vidéoprojecteur) Magma, volcan du milieu, Pompéi indice chiffre 0
Mission 3 : (bouton rouge du vidéoprojecteur) ? → Automne, graine du milieu, le germe perce indice chiffre 0 (lecture consigne possible) Cliquer sur la maison en haut à droite	Mission 4 : de gauche à droite : peinture, poésie, mosaïque, arts martiaux, gastronomie, haute couture, danse, photographie, cinéma, théâtre indice chiffre 1
Mission 4 : 2 cordes, 2 cuivres, 2 percussions indice chiffre 1 Cliquer sur la maison en haut à droite	Mission finale : Ouvrir le casier 820 et cliquer sur le livre. En parcourant le livre dans un autre onglet, les élèves trouveront le code 2019 à taper sur la calculatrice en revenant dans le Gerscape. (Attention : 2 onglets sont à présent ouverts)
Mission finale : Ouvrir le casier 820 et cliquer sur la calculatrice (lecture consigne possible) Taper le code 2019 sur la calculatrice, puis cliquez sur le bouton OK de la calculatrice	Enigmes du livre : Page 1) Le chiffre 9 sera donc placé à droite du 1 Page 2) Le chiffre 2 est au début (Ile + Dé + But) Page 3) Le chiffre 0 est entre le 1 et le 2 Page 4) Le chiffre 1 est en 3ème position
Bravo, c’est fini!	Bravo, c’est fini!