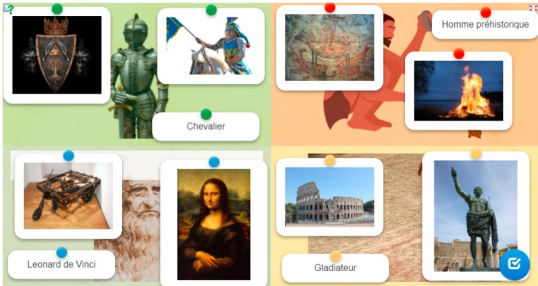
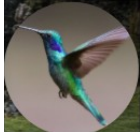


Réponses successives aux jeux

 Niveau 1 (CE1/CE2)	 Niveau 2 (CM1/CM2)
- cliquer sur  - cliquer sur "Voyages dans le temps" - saisir dans le formulaire pour s'inscrire puis cliquer sur "Envoyer" - cliquer sur le nez de Nono  - réaliser les différentes missions avant la mission finale de 2022 : <u>Dinosaures</u>  - cliquer sur  HIER - Année 1981 – Jadis Auparavant, il fallait des chevaux... Indice : le chiffre 2 est placé en 4ème position dans le code final. <u>Pyramides</u>  - cliquer sur puis sur 16 - 15 - 7 - 33 - 5 - cliquer sur  Indice : le chiffre 1 est placé en dernière position. <u>Chateau fort</u> - ranger les éléments comme suit : 	- cliquer sur  - cliquer sur "Voyages dans le temps" - saisir dans le formulaire pour s'inscrire puis cliquer sur "Envoyer" - cliquer sur le nez de Nono  - réaliser les différentes missions avant la mission finale "FUTUR" : <u>Préhistoire</u>  pour ouvrir le site de Lascaux. - cliquer ensuite sur le point d'interrogation pour répondre aux questions.  Réponses successives     Cette grotte est une copie. Indice : après avoir tapé le code, cliquer sur une sphère à la fin. <u>Antiquité</u>  - cliquer sur Réponses successives : 314 - 2 212 - 42 101 - 112 120 - 3 110 110 - cliquer sur  Indice : le chiffre 2 est placé en 4ème position dans le code final.

- cliquer sur 

- clé en bas à gauche du jeu



Indice : le chiffre 9 est placé en première position.

Navicateurs

- cliquer sur



- cliquer successivement sur :
1492 - AMERIQUE - AOUT - ETE -
MARS 1493

Indice : il faut cliquer sur une boule pour entrer le code final.

Nos jours

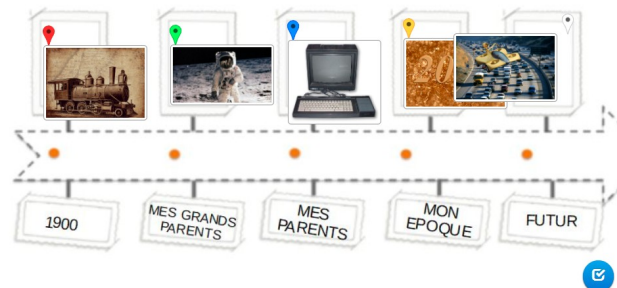
- cliquer sur une des bobines pour voir la vidéo
- cliquer successivement sur : LYON, Les frères
Lumière, une machine à coudre

Indice : le chiffre 4 est placé en 3ème position
dans le code.

MISSION FINALE :

-cliquer sur 2022

- replacer les images aux bonnes époques puis
cliquer sur le mot "MINCE"

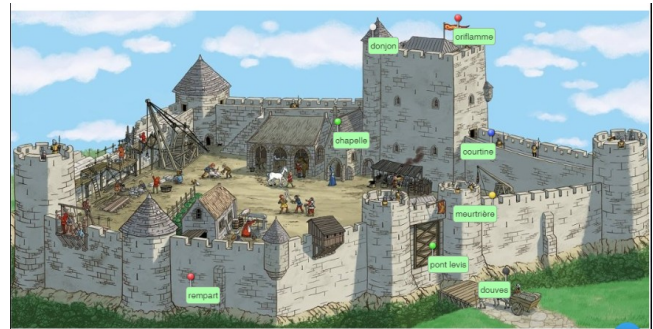


-Taper le code **98421**, puis cliquer sur le tronc pour
obtenir le diplôme de participation!

FELICITATIONS!

Moyen Age

- cliquer sur le bouclier



- cliquer sur 

- clé à droite du jeu



Indice : le chiffre 1 est en troisième position dans
le code final.

Temps Modernes

- cliquer sur le bateau puis sur Vikidia

Réponses successives :

1480 - tour du monde - Elcano -
www.magellan-bio.fr



Indice : le chiffre 9 débute le code final.

Epoque contemporaine

- cliquer sur une des bobines pour voir la vidéo
- cliquer successivement sur : 28 décembre 1895
à LYON, Les frères Lumière (à gauche), une
machine à coudre (à droite)

Indice : le deuxième chiffre du code est un 6

FUTUR :

- cliquer sur "Code" puis sur **9612**

- cliquer sur la sphère au centre pour obtenir le
diplôme de participation !

FELICITATIONS!

Conseils de mise en place

Matériel	Dispositif	Durée
- 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.	- 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.	- 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. (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 des pertes de temps).
- Le niveau 1, davantage conseillé aux élèves de CE1/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 ré écouter 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 jeu à tous!