

# Les Défis GersCode #1



## Conseils de mise en place et réponses aux jeux

Matériel	Dispositif	Durée
<ul style="list-style-type: none"><li>- ordinateurs ou tablettes connectés à internet.</li><li>- cahier de brouillon/crayon pour prendre des notes.</li><li>- un casque audio peut être 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.</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 GersCode 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 de 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.</li></ul>

### 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).
- Les jeux utilisés sont tous librement accessibles en ligne :
  - 1 "Jeux Chaperon rouge" et "Forêt enchantée" chez Smart games ®
  - 2 "Embouteillages" sur le site <https://micetf.fr/>
  - 3 "Rivière logique" sur le site <https://www.logicieleducatif.fr/>
  - 4 De nombreuses activités réalisées avec Learning Apps
  - 5 Jeux GersCode créés grâce à Genial.ly

Si vous remarquez un dysfonctionnement, merci de nous contacter sur [gilles.verardo@ac-toulouse.fr](mailto:gilles.verardo@ac-toulouse.fr) ou [laurent.grazide@ac-toulouse.fr](mailto: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 la **poche de la salopette du fermier**

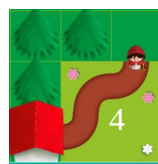
Cliquer sur les **défis du niveau 1**

### Chaperon rouge :

Cliquer sur le **loup** pour commencer



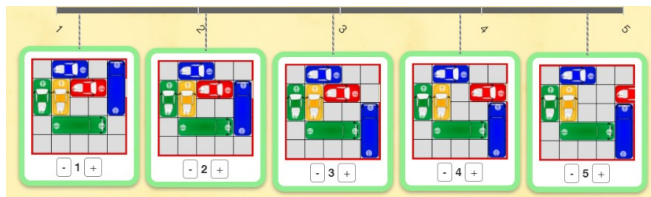
Cliquer sur l'**image du niveau 4**



### Embouteillages :

Cliquer sur le **martien** pour commencer

Résoudre les niveaux **jusqu'au 10**

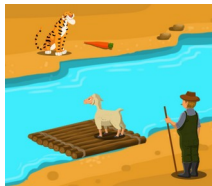


Cliquer sur le "**nuage plat**" sous la maison jaune à gauche de l'écran



### Rivières logiques :

Cliquer sur le **gros caillou** pour commencer



Appuyer sur "**Échap**" pour sortir du jeu, puis sur

MF-F-TF-MF-CF-F-MF

**Bravo, c'est fini!** → diplôme et logiciel Bluebot

## Niveau 2

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

Cliquer sur **OK** pour continuer



Remplir le **formulaire** d'inscription, puis cliquer sur la **poche de la salopette du fermier**

Cliquer sur les **défis du niveau 2**

### Forêt enchantée :

Cliquer sur le **champignon** pour commencer



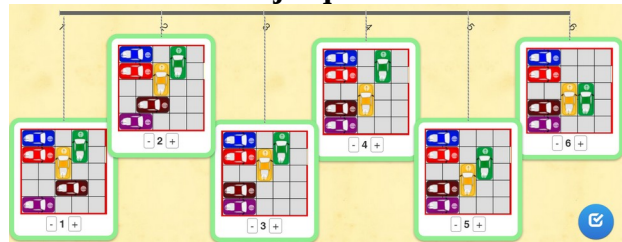
Cliquer sur le "**nuage plat**" sous le martien jaune à gauche de l'écran



### Embouteillages :

Cliquer sur le **martien** pour commencer

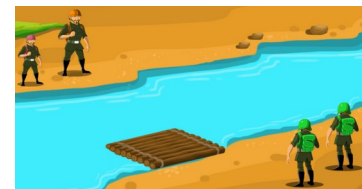
Résoudre les niveaux **jusqu'au 14**



Cliquer sur le "**nuage plat**" le plus bas sous la maison jaune à gauche de l'écran

### Rivières logiques :

Cliquer sur le **gros caillou**



Appuyer sur "**Échap**" pour sortir du jeu, puis sur

BB-B-A-B-BP-B-BB

**Bravo, c'est fini!** → diplôme et logiciel Bluebot