





### Réponses successives aux jeux

Cycle 2	Cycle 3
Press start Fantôme orange fantôme de gauche fraise = 2 Cliquer sur Pac Man Le cercle 58840 3° point jaune en partant du bas, en bas à gauche encore 1 fois zones à cliquer => code final : <b>ROUGE/ORANGE/TURQUOISE</b>	Press start Fantôme orange Survoler Yoda, puis fantôme de gauche citron = 2 ¾ (Pac man) L'Hexagone 58840 3° point jaune en partant du bas, en bas à gauche encore 6 fois zones à cliquer => code final : <b>ROUGE/ORANGE/TURQUOISE</b>

### Conseils de mise en place

Matériel	Dispositif	Durée
- ordinateurs ou tablettes connectés à internet. - papier/crayon - casque audio pour les C.2	- Groupe de 2/3 élèves maximum. - Prévoir un nom d'équipe en amont. - Organisation sur la semaine avec rotations des équipes ou sur une seule séance dans le cas d'une classe à effectif plus réduit.	- Compter entre 30 et 45 minutes

### 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 toujours réaliser l'activité mathématique avant d'essayer de cliquer sur autre chose (afin d'éviter des pertes de temps). Les indices sont très souvent en fin d'activité mathématique.
- Dire aux élèves de bien tout lire et prendre leur temps!
- Une aide à la lecture est prévue pour les cycles 2 en cliquant sur ce type de cadres 
- Sur le jeu des cycles 2, une option "affichage des zones cliquables" est disponible en cliquant sur  en haut à droite, si les élèves sont bloqués.

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

*Bon jeu à tous!*