

Les Défis

GersCode #2

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.
- 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).
- 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 GersCode à tous!

Niveau 1

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

Cliquer sur **OK** pour continuer



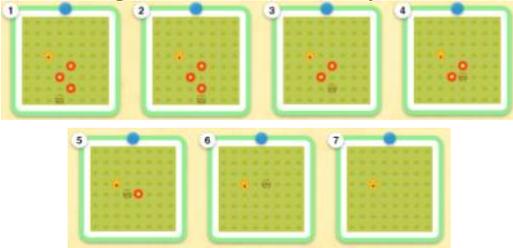
Remplir le **formulaire** d'inscription, puis cliquer sur le **bec de Tuxbot**

Cliquer sur les **défis du niveau 1**

Beebot et les fleurs :

Cliquer sur le **banc** pour commencer

Réaliser les **5 premiers niveaux**, puis :



Cliquer sur le **“e”** du mot **“fleurs”**

Bluebot le pirate :

Remettez dans l'ordre les instructions :

Gauche/ 2 x Avancer/ Droite/ 3 x Avancer

Cliquer sur le **drapeau** du bateau pirate

Bluebot et la tour :



Cliquer sur le **bout de la chaussure** en haut à gauche de la photo.

Réponses aux QCM : Non/ Tourne à droite/ Non, il n'a pas de capteur son/ Le bluebot va avancer
Cliquez sur le **kapla vert** de la tour et ensuite sur

Tuxbot et les poissons :

Cliquer sur la **réponse C**



Tuxbot s'anime encore :

Tuxbot/ vers/ droite/ gauche/ trois/ premier/ deuxième → Cliquez sur le mot **“encore”**

Bravo, c'est fini! → diplôme et logiciel Tuxbot

Niveau 2

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

Cliquer sur **OK** pour continuer



Remplir le **formulaire** d'inscription, puis cliquer sur le **bec de Tuxbot**

Cliquer sur les **défis du niveau 2**

Beebot et les fleurs :

Cliquer sur le **banc** pour commencer

Réaliser les niveaux **5 à 10**, puis :



Cliquer sur le **“nuage-plat”** en haut de la fenêtre



Bluebot en voyage :



Puis, cliquez sur le **pinguin isolé du Groënland**



Tuxbot et les poissons :

Cliquez sur la **réponse C**

Tuxbot s'anime encore :

Tuxbot/ vers/ droite/ tourner/ gauche/ trois/ entre/ manger/ premier/ demi/ deuxième/enfin/ dernier

→ Cliquez sur le mot **“encore”**

Bravo, c'est fini! → diplôme et logiciel Tuxbot