NIVEAU 1

ACTIVITÉ 1

Anatomie d’un Ordinateur



Financé par l’Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n’engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l’Union européenne ou de l’Agence exécutive européenne pour l’éducation et la culture (EACEA). Ni l’Union européenne ni l’EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Cofinancé par l’Union européenne



Outil que tu tiens
dans ta main pour
diriger un pointeur
et cliquer sur
les éléments présents
à l'écran.

Souris d'ordinateur



Petit accessoire
de stockage
qui se branche
sur l'ordinateur
pour enregistrer
ou transporter
des fichiers.

Clé USB



Caméra qui filme
ton visage pour
enregistrer une video
ou discuter en direct
sur internet avec
tes amis ou ta famille.

Webcam



Périphérique qui te
montre visuellement
comment interagir
avec l'ordinateur.

Moniteur PC



Boîtier qui contient tous les éléments nécessaires (disques, cartes, lecteurs...) pour faire fonctionner un ordinateur.

Unité centrale





Elle sert à transposer des informations numériques (texte, images...) sur du papier.
Elle fonctionne généralement avec des encres noir et couleurs.

Imprimante



Ensemble de touches et de boutons qui permet d'écrire du texte et des chiffres pour donner des instructions à l'ordinateur.

Clavier



Feuille de mission :

Anatomie d’un Ordinateur

MATÉRIEL

- 14 Cartes Matériel Informatique
- Une carte Bug

ÉTAPE 1 : QUI SUIS-JE ?

MISE EN PLACE :

- **Préparation :** Découpez les 14 cartes Matériel informatique (tu n'as pas besoin de la carte Bug pour l'instant) et étalez-les sur la table, face visible.
- **Le Maître du Jeu** : Choisissez un Maître du Jeu (le professeur ou un élève). C'est lui qui va lire les cartes Devinette !

RÈGLES DU JEU

On joue dans le sens des aiguilles d’une montre.

Le plus jeune joueur commence comme Maître du Jeu.

1. **Écoute :** Le Maître du Jeu lit une carte devinette à voix haute.
2. **Cherche :** Le premier joueur regarde les images sur la table et en choisit une qui correspond à la description et trouve le nom.
3. **Le verdict :** Bien joué ! Si le résultat est correct, le joueur garde la paire (l’image et la devinette)
    - Pas de chance ! Si le joueur s’est trompé ou ne trouve pas, c’est au tour du joueur suivant d’essayer de trouver la réponse à la même devinette.

Tour suivant : Dès qu'une paire est gagnée, celui qui a trouvé devient le nouveau Maître du Jeu et lit la devinette suivante.

Qui gagne ?

La partie s'arrête quand il n'y a plus de cartes.

Comptez vos paires : le joueur qui a le plus de cartes a gagné !

ÉTAPE : LE MEMORY

MISE EN PLACE :

- **Préparation** : Découpe les 14 cartes Matériel (sans le Bug) et étale-les sur la table, face visible.
- **Le Maître du Jeu :** Choisissez un joueur (ou le prof) pour lire les devinettes !

RÈGLES DU JEU :

1. **Retourner :** Lorsque que c'est ton tour, retourne 2 cartes face visible pour tout le monde.
2. **Trouve les paires :** Bien joué ! Si l'image et la devinette vont ensemble, garde la paire et rejoue.
    - Dommage.... Si elles ne vont pas ensemble, retourne-les face cachée à la même place. C'est au tour du joueur suivant.
3. **Regarde bien :** Quand ce n'est pas ton tour, ouvre l'œil et mémorise où sont les cartes !

Qui gagne ?

Le jeu se termine quand toutes les paires ont été trouvées. Le joueur qui a le plus de paires est le gagnant !

ÉTAPE 3 : LE JEU DU BUG

POUR CE JEU VOUS AUREZ BESOIN DE LA CARTE BUG !

MISE EN PLACE :

- Pour ce jeu vous aurez besoin de la carte Bug. La coccinelle est l'intrus.
- Mélangez et distribuez toutes les cartes. Si tu as une paire (Image + Description), mets-la tout de suite sur la table.

RÈGLES DU JEU :

1. **Pioche :** À ton tour, tiens tes cartes en éventail. Le joueur à ta gauche en pioche une dans ta main.
2. **Paire :** S'il peut former une paire avec sa nouvelle carte, il pose la paire sur la table. Sinon, il garde la carte.
3. **Le Bug :** Attention ! Ne garde surtout pas la carte Bug dans ta main !

Qui gagne ?

Le joueur avec la carte Bug en main à la fin de la partie. Tous les autres a gagné !

CONNECTE À LA VRAIE VIE :

Pointe un ordinateur dans la pièce (s'il y en a) et demande aux joueurs de nommer les composants qu'ils viennent d'apprendre.

Pose des questions comme : « Que se passerait-il si la souris disparaissait ? »
« Comment pourrions nous utiliser l'ordinateur »
Une bonne façon de comprendre à quoi servent ces objets !

RÉFLEXION :

Quel autre appareil a un moniteur ou un écran ?

Peux-tu nommer d'autres composants de l'ordinateur que tu connais qui n'étaient pas présents parmi les cartes ?

Tu peux les dessiner ou coller des images.