NIVEAU 2

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 de sortie
qui te permet de voir
ce que fait l'ordinateur
et d'interagir avec lui.

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



Mémoire de travail qui stocke temporairement des informations et des calculs pour que l'ordinateur fonctionne plus rapidement.

Barrette de RAM



Câble reliant ton ordinateur à un réseau (comme l'internet) pour une connexion plus rapide et stable que le Wi-Fi.

Câble Ethernet



Câble haute définition qui transmet simultanément l'image et le son vers un écran.

Câble HDMI



Système qui héberge et distribue des données informatiques 24h/24 à des milliers d'utilisateurs en même temps.

Serveur d'ordinateur



C'est le calculateur électronique de l'ordinateur.
Il exécute les instructions des programmes et coordonne toute la machine.

Processeur



Support de stockage servant à conserver tous tes fichiers et logiciels de manière permanente.

Disque dur



Prise universelle et réversible servant à la fois à alimenter tes appareils electroniques et à transférer des données rapidement.

USB-C



Appareil qui permet de connecter plusieurs appareils entre eux et de les relier à Internet.

Routeur



Feuille de mission :
Anatomie d'un Ordinateur

MATÉRIEL :

- 7 images Memory à imprimer
- 7 cartes Devinette à imprimer

ÉTAPE 1 : QUI SUIS-JE ?

MISE EN PLACE :

- **Préparation :** Découpe les 7 cartes Image et les 7 cartes Devinette « Qui suis-je ? ».
- **Installation :** Étale les cartes Image au centre de la table, face visible pour tout le monde.
- **Le Meneur :** Choisissez un Maître du Jeu. C'est lui qui garde les cartes Devinette et mène la partie !

RÈGLES DU JEU :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le plus jeune joueur.

1. **Le Défi :** Le Maître du Jeu lit une carte « Qui suis-je ? » à voix haute.
2. **L'Identification :** Le joueur dont c'est le tour doit trouver l'image sur la table qui correspond exactement à la description.
3. **Le Verdict :**
   - **Bravo !** Si la réponse est bonne, le joueur remporte la paire (l'image + la devinette) et marque 1 point.
   - **Dommage... :** Si le joueur se trompe, la main passe au joueur suivant qui tente sa chance avec la même devinette.

Tour suivant : Dès qu'une paire est gagnée, le Maître du Jeu passe à la devinette suivante pour le joueur d'après.

ÉTAPE 2 : LE JEU DU MEMORY

MISE EN PLACE :

- Mélangez les 14 cartes (Images et Devinettes).
- Installez-les cartes face cachée pour former une grille bien nette

(par exemple : 2 lignes de 7 cartes).

- Choisissez qui commence, puis jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

RÈGLES DU JEU :

1. **Retourne :** Retourne deux cartes de ton choix face visible.
2. **Paire :** Si les deux images correspondent, tu gagnes la paire et tu peux rejouer !
3. **Erreur :** Si elles ne vont pas ensemble, retourne-les face cachée. Essaie de bien mémoriser leurs places !

Qui gagne ?

La partie se termine quand il ne reste plus de cartes. Le joueur qui a accumulé le plus de paires gagne la partie !

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 déjà des paires (Image + Description) en main, pose-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 gagnent !

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 »

RÉFLEXION :

Quel autre appareil a un moniteur ou un écran ?

Quelles sont les autres parties de l'ordinateur que tu connais qui n'étaient pas présentes parmi les cartes ?

Tu peux les dessiner ou coller des images.