

JEUX RÉVISE

Réviser et s'entraîner en s'amusant

Jeux réviser l'ordinateur		
<u>Jeux manipule l'ordi</u>	<u>Jeux navigue sur internet</u>	<u>Jeux garde le lien</u>
<ul style="list-style-type: none">• Jeux réviser la souris• Jeux réviser le clavier• Jeux réviser le bureau	<ul style="list-style-type: none">• Jeux navigue• Jeux recherche	<ul style="list-style-type: none">• Jeux réviser les mails• Jeux découvre les réseaux sociaux

Jeux réviser, c'est quoi ? Un catalogue d'activités ludiques pour réviser les compétences numériques de base. Piochez dans les activités proposées pour vous entraîner selon vos besoins et vos centres d'intérêt.

Les supports interactifs

Vous avez à disposition un support interactif avec les activités en ligne.

Pour chaque sous-rubrique, vous avez à disposition des rappels théoriques, accessibles en cliquant sur le bouton . Retournez sur la page d'accueil du support en cliquant sur le bouton .

Survolez le numéro de l'activité pour avoir plus d'informations sur les objectifs d'une activité. Cliquez sur l'activité pour la lancer.

Le livret d'activité

Retrouvez les consignes de toutes les activités dans ce livret d'activités. Certaines activités impliquent d'écrire. Vous avez à votre disposition des [fiches activités](#) où vous pouvez écrire vos réponses.

 : L'activité redirige vers un site internet en dehors du support interactif.

 : L'activité implique d'écrire sur la fiche activité.

 : L'activité coup coeur est l'activité préférée d'Emmaüs Connect

Sommaire

Jeux manipule l'ordinateur

Jeux révise la souris	2
Jeux révise le clavier d'ordinateur	5
Jeux révise le bureau d'ordinateur	9

Jeux navigue sur internet

Jeux navigue sur un site	13
Jeux fais des recherches	17

Jeux garde le lien

Jeux révise les mails	19
Jeux découvre les réseaux sociaux	22

Jeux révisé la souris

Activité 1 : L'as des clics

 5'

Objectif : S'entraîner au clic gauche, clic droit et double clic.

Consigne : Cliquez avec la souris de votre ordinateur selon les instructions indiquées : clic gauche, double clic ou clic droit

Activité 2 : Jeu des 7 erreurs

 10'

Objectif : S'entraîner à cliquer avec un jeu des 7 erreurs

Consigne : L'objectif est de repérer sept différences entre deux images. Ces différences peuvent concerner des détails tels que des objets manquants, des éléments ajoutés, des couleurs modifiées ou des formes différentes. Dès que vous avez trouvé une erreur, cliquez dessus pour la mettre en évidence.

Activité 3 : Peinture

 10'

Objectif : S'entraîner au clic gauche en peignant une peinture connue.

Consigne : Choisissez la couleur parmi celles proposées en bas de votre écran. Positionnez votre souris sur la couleur choisie. Faites un clic gauche pour sélectionner la couleur puis faites un clic gauche sur la zone que vous souhaitez colorier avec cette couleur. Répétez les mêmes étapes jusqu'à remplir l'ensemble du coloriage.

Conseil : Si vous souhaitez reproduire les couleurs du tableau original, positionnez votre souris sur l'icône image pour avoir un aperçu.

Activité 4 : Puzzle

 10'

Objectif : S'exercer au glisser-déposer en faisant un puzzle.

Consigne : Déplacer les pièces en faisant un glisser-déposer afin de reconstituer le puzzle d'une peinture emblématique.

Conseil : Lorsque vous lancez l'activité, une page s'affiche : cliquez sur "Jouer". Choisissez et cliquez sur le puzzle que vous préférez pour l'ouvrir. Sélectionnez "Solo".

Activité 5 : Jeu - Candy Crush

 10'

Objectif : S'entraîner au clic gauche en jouant à Candy Crush.

Consigne : Démarrez une partie. Vous voyez apparaître devant vous un tableau rempli de bonbons de différentes sortes. Déplacez les bonbons dans n'importe quelle direction (du moment que la case n'est pas bloquée) pour créer un alignement de 3 bonbons ou plus de même sorte. Quand vous les alignez, les bonbons disparaissent et d'autres bonbons les remplacent. Continuez ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Activité 6 : L'art à la loupe

 15'

Objectif : S'entraîner à la molette en découvrant les détails d'une œuvre d'art.

Consigne : Utiliser la molette vers le bas pour découvrir des informations et des détails surprenant la peinture "La jeune fille à la perle" de Johannes Vermeer.

Réussirez-vous à répondre aux questions suivantes ?

1. Est-ce que ce tableau est un portrait ?
2. La jeune fille est-elle turque ?

Activité 7 : Musée

 10'

Objectif : S'entraîner à la molette et au glisser-déposer en vous promenant dans un musée.

Consigne : Cliquer et bouger votre souris pour vous déplacer dans le musée. Utiliser la molette pour vous approcher (zoomer) ou vous éloigner (dézoomer).

Conseil : Cliquez sur "[+ de visites virtuelles](#)" pour explorer d'autres monuments ou lieux célèbres.

Réussirez-vous à répondre aux questions suivantes ?

Visitez la grotte de Lascaux. Cliquez sur les boutons avec le dessin d'un œil pour découvrir en détail des points d'intérêt sur les fresques murales.

1. Depuis quand la grotte de Lascaux est-elle fermée au public ?
2. Est-ce qu'il y a une peinture d'un ours noir ?

Activité 8 : Tourisme - Au pied d'un monument

 10'

Objectif : S'entraîner au clic gauche, à la molette et au glisser-déposer en découvrant un monument célèbre.

Consigne : Vous vous trouvez au pied d'un moment historique très connu. Utilisez votre souris pour découvrir plus en détail ce bâtiment : la molette vous permet de zoomer et de dézoomer, le glisser-déposer de vous déplacer dans l'espace.

Réussirez-vous à répondre aux questions suivantes ?

1. Quel est le nom de ce monument ?
2. Dans quel pays se trouve-t-il ?

Activité 9 : Quiz - Jeux révise la souris

 30'

Objectif : Réviser avec un quiz ce qu'il faut savoir pour prendre en main sa souris !

Consigne : Découvrez le mot mystère . Pour cela, réalisez 4 activités. Chaque activité réussie débloque un code. Il s'agit d'un indice pour trouver le mot mystère. Si vous souhaitez passer directement à l'activité suivante, cliquez sur "J'ai déjà le code".

Réussirez-vous à trouver le mot mystère ?

- 1e code : Le mot mystère :
- 2e code :
- 3e code :
- 4e code :

Activité 10 : Limbo

 10'

Objectif : S'entraîner à sélectionner du texte ou des éléments, à faire un copier-coller.

Consigne : Rendez-vous sur le site Limbo. Faites les activités sur "La souris", puis celle sur "L'interface" pour aller plus loin sur la manipulation de la souris. Vous pouvez revenir au menu du site internet en cliquant sur le bouton "Retour".

Conseil : Passez la partie sur le clavier.

Jeux révisé le clavier d'ordinateur

Activité 1 : Pirate de fruit

 5'

Objectif : S'entraîner à retrouver rapidement les lettres sur le clavier.

Consigne : Des fruits avec une lettre inscrite dessus vont apparaître progressivement sur votre écran. Le but du jeu est de les éliminer le plus rapidement possible. Pour couper un fruit, retrouvez la touche correspondante à la lettre sur votre clavier et appuyez dessus.

A chaque fruit coupé, vous obtenez un point. Lorsque vous vous trompez, vous perdez un point. Vous avez 5 vies.

Conseils : Lorsque vous lancez le jeu, une fenêtre des paramètres s'affiche. Cliquez sur le carré à côté de "Plein écran", le jeu s'affichera en grand sur votre écran. Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté (Facile - Moyen - Difficile), sélectionnez "Facile" pour commencer. Lorsque vous souhaitez arrêter le jeu, appuyez sur la touche "Echap" en haut à gauche de votre clavier.

Activité 2 : Jeu de la marche de la frappe

 10'

Objectif : S'entraîner à retrouver les lettres, les chiffres et les accents sur le clavier.

Consigne : Le but du jeu est de trouver le chemin le plus court pour rejoindre la lettre jaune. Pour vous déplacer, appuyez sur votre clavier sur l'une des quatre lettres de couleur verte. La dernière qui vous devez taper est la lettre jaune.

Vous avez le choix entre plusieurs niveaux de difficulté.

Activité 3 : Mots étoiles

 10'

Objectif : s'entraîner à recopier rapidement des mots sur le clavier.

Consigne : Partez à la conquête de l'espace et capturez le plus d'étoiles possible. Pour capturer une étoile, recopier sur votre clavier le mot inscrit dessus. Lorsqu'une étoile apparaît, vous avez 20 secondes pour la capturer. Lorsque les 20 secondes sont écoulées, elle explose et la partie est terminée ! Les étoiles changent de couleurs selon le temps restant : vertes moins de 15 secondes, bleu moins de 10 secondes, violet moins de 6 secondes puis rouge moins de 3 secondes. Attention aux accents (é, è, ù, ê, à, ç) !

Activité 4 : Dactylographie

 10'

Objectif : S'entraîner à recopier rapidement un texte, en respectant les accents et la ponctuation.

Consigne : Recopiez le plus rapidement possible un texte. Vous avez 1 minute pour recopier le début d'un texte. Le texte apparaît automatiquement à l'écran, le caractère à recopier est souligné en vert. Si vous ne vous souvenez plus comment faire un caractère, retrouvez des conseils sur le positionnement de votre main sur l'illustration du clavier. Pour commencer, cliquez sur "Fermer et commencer à taper". Attention aux espaces entre les mots, à la ponctuation et au passage entre les majuscules et les minuscules !

Activité 5 : M. Patate

 15'

Objectif : S'entraîner à taper des chiffres sur le clavier en faisant des calculs.

Consigne : L'objectif de ce jeu est d'écrire avec le clavier de son ordinateur la réponse aux calculs. Chaque bonne réponse vous permet de débloquer un accessoire de Monsieur Patate.

Activité 6 : Formulaire d'inscription Rando Volcano

 20'

Objectif : S'entraîner à écrire avec le clavier d'ordinateur, tout en découvrant les formulaires en ligne.

Consigne : Aidez Claude à remplir le formulaire en ligne d'inscription à des randonnées gratuites. Écrivez les informations demandées en cliquant à l'endroit où il est écrit "Votre réponse". Cliquez sur "Envoyer" à la fin du formulaire.

Aidez-vous des éléments ci-dessous pour remplir le formulaire :

- Nom : Claude SENFROIT
- Adresse : 33, allée des hêtres à Clermont-Ferrand (63000)
- Email : claudesenfroit@proton.me
- Numéro de téléphone : 0617954947

Activité 7 : Sens de la ponctuation

🕒 20'

Objectif : S'entraîner à écrire de la ponctuation avec le clavier d'ordinateur.

Consigne : Recopier dans l'espace indiqué le texte ci-dessous, en ajoutant la ponctuation. Ponctuez, comme vous préférez, pour avoir un texte absurde ou sensé.

Le bébé naquit dans le réfrigérateur on rangea sa nourriture à ses côtés on mit ses couches près du lait en boîte dans le freezer on plaça des médicaments pour lutter contre la diarrhée sur les pieds on lui enfila des chaussons sur la tête on lui mit un bonnet cousu avec des planches de sapin on lui fabriqua un landau avec sa grand-mère il pourrait faire de grandes promenades sur la voiture son père colla fièrement une affiche soyez prudent j'aime mon enfant

Texte glané sur [Néoprofs](https://www.neoprofs.com).

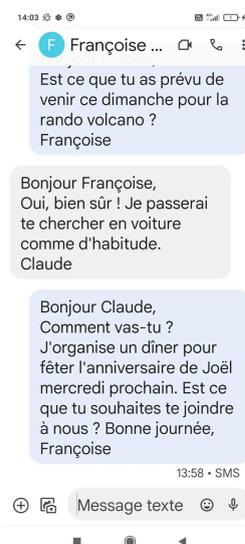
Activité 8 : SMS 📱

🕒 10'

Objectif : S'entraîner à écrire un message avec le clavier.

Consigne : Recopier la réponse de Claude au message de son amie Françoise.

Bonjour Françoise,
Je vais très bien. Et toi ?
Merci pour l'invitation ! Oui, je serai là pour la soirée d'anniversaire de Joël le mercredi 12. J'arriverai à 19h et j'apporterai le dessert : un gâteau. Où se retrouverons-nous ? Chez toi ?
Claude



Activité 9 : Sudoku 🧩

🕒 15''

Objectif : Entraînez-vous à taper des chiffres sur votre clavier en jouant au Sudoku.

Consigne : L'objectif du Sudoku est de remplir les cellules avec des chiffres allant de 1 à 9. Les chiffres sont placés dans 9 cases, chacune de 3x3, donc dans chaque ligne, dans chaque colonne et dans chaque petite case, il y a 9 cellules. Le même chiffre ne peut être utilisé qu'une seule fois dans chaque colonne, chaque ligne et chaque case.

Cliquez avec votre souris sur la case que vous souhaitez remplir et écrivez le chiffre avec votre clavier. Appuyez sur la touche supprimer de votre clavier si vous avez fait une erreur. Si vous êtes bloqués, vous pouvez avoir des conseils en cliquant avec votre souris sur le bouton "Indice".

Activité 10 : Quiz - Jeux révise le clavier

 15'

Objectif : Réviser tout ce que vous devez savoir sur le clavier !

Consigne : Répondez au 10 questions sur le clavier. Sélectionnez la bonne réponse pour passer à la suivante. Cliquez sur "Réessayer" lorsque vous avez fait une erreur.

Jeux révisé le bureau d'ordinateur

Activité 1 : Mots fléchés

 15'

Objectif : Réviser le vocabulaire associé au bureau d'ordinateur avec des mots fléchés. Attention des fruits se sont glissés au milieu des éléments numériques.

Consigne : Cliquez sur la première case du mot, puis écrivez avec votre clavier.



Les indices

1. Pour se connecter à internet
2. Peut-être une musique, une image, une vidéo, etc.
3. La poubelle de l'ordinateur
4. Pour ranger les fichiers
5. M'indique si j'ai besoin du chargeur
6. Pour monter le son
7. Pour aller sur internet
8. Pour commander l'ordinateur

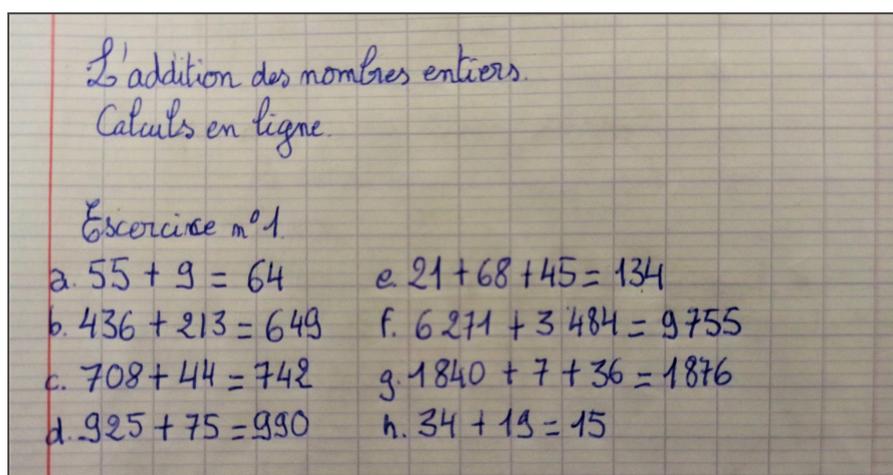
Activité 2 : Le compte est bon ! 🍷

🕒 15'

Objectif : Découvrir l'application calculatrice.

Consigne : Un des petits-enfants de Claude lui demande de regarder si ses devoirs de mathématiques sont justes. Aidez Claude à corriger l'exercice en vous servant de l'application calculatrice de votre ordinateur. Faites la correction sur la photo ci-dessous. Mettez un ✓ lorsque le calcul est juste, une croix ✗ lorsqu'il est faux.

Conseil : Pour ouvrir l'application calculatrice de votre ordinateur, cliquez sur la loupe à côté du menu démarrer et tapez "Calculatrice" dans la barre de recherche.



Activité 3 : La liste de courses

🕒 30'

Objectif : Découvrir l'application calculatrice et manipuler les fenêtres.

Consigne : Claude souhaite inviter sa famille à dîner, soit 6 personnes. Mais la recette qu'on lui a donné n'est que pour 4 personnes. Il faut donc multiplier toutes les proportions par 1,5. Pour cela, utilisez l'application calculatrice de votre ordinateur. Recopier ensuite la quantité des ingrédients aux endroits indiqués.

Activité 4 : Quiz - Jeux révise le bureau 📌❤️

🕒 15'

Objectif : Réviser tout ce que vous devez savoir sur le bureau.

Consigne : Répondez aux questions sur le bureau. Sélectionnez la bonne réponse pour passer à la suivante. Cliquez sur "Réessayer" lorsque vous avez fait une erreur.

Activité 6 : Formulaire d'inscription Rando Volcano

 20'

Objectif : S'entraîner à écrire, tout en découvrant les formulaires en ligne.

Consigne : Aidez Claude à remplir le formulaire en ligne d'inscription à des randonnées gratuites. Écrivez les informations demandées en cliquant à l'endroit où il est écrit "Votre réponse". Cliquez sur "Envoyer" à la fin du formulaire.

Aidez-vous des éléments ci-dessous pour remplir le formulaire :

- Nom : Claude SENFROIT
- Adresse : 33, allée des hêtres à Clermont-Ferrand (63000)
- Email : claudesenfroit@proton.me
- Numéro de téléphone : 0617954947

Activité 7 : Sens de la ponctuation

 20'

Objectif : S'entraîner à écrire de la ponctuation

Consigne : Recopiez dans l'espace indiqué le texte ci-dessous en ajoutant la ponctuation adaptée. Selon vos choix, le texte sera absurde ou sensé.

Le bébé naquit dans le réfrigérateur on rangea sa nourriture à ses côtés on mit ses couches près du lait en boîte dans le freezer on plaça des médicaments pour lutter contre la diarrhée sur les pieds on lui enfila des chaussons sur la tête on lui mit un bonnet cousu avec des planches de sapin on lui fabriqua un landau avec sa grand-mère il pourrait faire de grandes promenades sur la voiture son père colla fièrement une affiche soyez prudent j'aime mon enfant

Texte glané sur [Néoprofs](https://www.neoprofs.com).

Activité 8 : SMS

 10'

Objectif : S'entraîner à écrire un message avec le clavier.

Consigne : Recopier la réponse de Claude au message de son amie Françoise.

Bonjour Françoise,
Je vais très bien. Et toi ?
Merci pour l'invitation ! Oui, je serai là pour la soirée d'anniversaire de Joël le mercredi 12. J'arriverai à 19h et j'apporterai le dessert : un gâteau. Où se retrouverons-nous ? Chez toi ?
Claude

Bonjour Claude,
Comment vas-tu ?
J'organise un dîner pour fêter l'anniversaire de Joël mercredi prochain. Est-ce que tu souhaites te joindre à nous ? Bonne journée,
Françoise

13:58 • SMS

  Message texte  

Activité 9 : Sudoku

 15"

Objectif : Entraînez-vous à taper des chiffres sur votre clavier en jouant au Sudoku.

Consigne : L'objectif du Sudoku est de remplir les cellules avec des chiffres allant de 1 à 9. Les chiffres sont placés dans 9 cases, chacune de 3x3, donc dans chaque ligne, dans chaque colonne et dans chaque petite case, il y a 9 cellules. Le même chiffre ne peut être utilisé qu'une seule fois dans chaque colonne, chaque ligne et chaque case.

Cliquez sur la case que vous souhaitez remplir et écrivez le chiffre avec votre clavier. Appuyez sur la touche supprimer si vous avez fait une erreur. Si vous êtes bloqués, vous pouvez avoir des conseils en cliquant sur le bouton "Indice".

Activité 10 : Quiz - Jeux révise le clavier

 15'

Objectif : Réviser tout ce que vous devez savoir sur le clavier !

Pour plus de confort : Mettez votre smartphone ou votre tablette en format portrait.

Consigne : Répondez au 10 questions sur le clavier. Sélectionnez la bonne réponse pour passer à la suivante. Cliquez sur "Réessayer" lorsque vous avez fait une erreur.

Jeux navigue sur un site

Activité 1 : Le quiz des icônes

 15'

Objectif : Repérer les icônes du numérique

Consigne : Choisissez le niveau de difficulté. Puis, sélectionnez le mot qui correspond à l'icône (au symbole) proposé.

Activité 2 : La presse en ligne

 30'

Objectif : Se repérer sur un site internet avec des magazines en ligne.

Consigne : Repérez où se trouvent les éléments que l'on trouve régulièrement dans un site internet sur la page d'accueil de magazines connus.

Indiquez sur la fiche activité la zone où cliquer pour trouver les éléments suivants :

- N°1. Les onglets : Pour naviguer entre les pages ouvertes
- N°2. La barre de recherche : Pour faire des recherches dans le site internet
- N°3. Le bouton Se connecter : Pour se connecter à son compte
- N°4. Le bouton menu : Pour se repérer dans le site
- N°5. Le logo : Pour revenir à la page d'accueil

Quelle est l'adresse de ce site internet ?

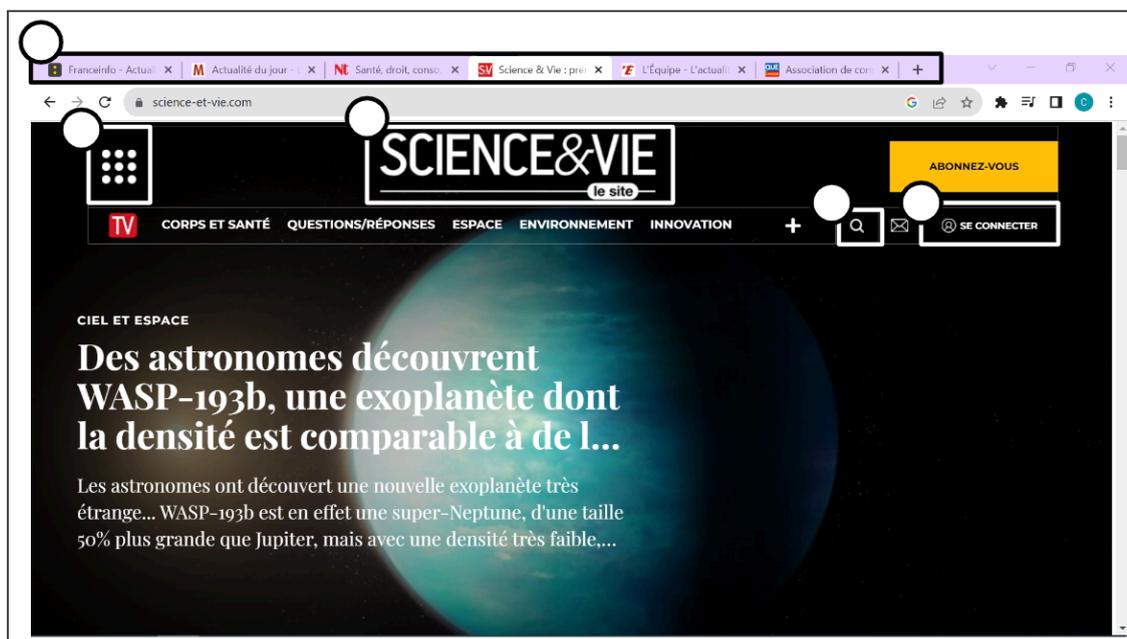


The screenshot shows the Franceinfo website homepage. Several elements are circled with white callouts:

- Callout 1: Points to the browser's tab bar at the top.
- Callout 2: Points to the search icon in the top navigation bar.
- Callout 3: Points to the 'franceinfo:' logo.
- Callout 4: Points to the 'mon compte' (my account) button in the top right.
- Callout 5: Points to the 'magazines' link in the top navigation bar.

The main content area features a news article titled "Guerre en Ukraine : au moins deux morts et 20 blessés dans une frappe sur un immeuble d'habitation dans le centre du pays" and a section titled "La sélection de la rédaction".

Quelle est l'adresse de ce site internet ?



Activité 3 : La TV à la demande 📺❤️

🕒 10'

Objectif : Naviguer sur le site de France TV et retrouver des émissions à la demande.

Consigne : Rendez vous sur le site www.france.tv et explorez la plateforme.

Réussirez-vous à répondre aux questions suivantes ?

1. Sur quelle chaîne passe Thalassa ?
2. Quand Des racines et des ailes est-elle diffusée ?
3. Est-ce que C dans l'air, c'est du direct ?
4. Qui présente Affaire conclue ?
5. Combien de temps dure un épisode de Vroum ?

Il existe d'autres sites de TV à la demande : arte.tv ou tv5monde.com

Activité 4 : Les recettes de Ptit Chef

 15'

Objectif : Chercher une recette avec les bons mots clés et choisir le meilleur résultat.

Consigne : Claude est invité à l'anniversaire de Joël. Il a promis à son amie Françoise d'apporter un gâteau. Cette année, Claude souhaite changer ses habitudes et préparer un dessert original, facile à faire et bon marché. Aidez Claude à trouver une recette de gâteau à la carotte sur le site Ptit Chef (<https://www.ptitchef.com>). Attention, Joël est allergique aux noix.

Réussirez-vous à répondre aux questions suivantes ?

1. Quel est le temps de cuisson ?
2. Est-ce qu'il y a besoin de levure chimique ?

Activité 5 : Le bon plan du Bon Coin

 15'

Objectif : Chercher une annonce sur Le Bon Coin et choisir le meilleur résultat.

Consigne : Claude souhaite offrir un bureau à ses petits-enfants. Aidez Claude à acheter un bureau d'enfant d'occasion sur le site Le Bon Coin (www.leboncoin.fr), à Clermont-Ferrand, en très bon état et à moins de 50 euros.

Activité 5 : Quiz Jeux navigue

 30'

Objectif : Réviser avec un quiz ce qu'il faut savoir pour naviguer sur internet !

Consigne : Découvrez le code mystère . Pour cela, réalisez 3 activités sur le support interactif. Chaque activité réussie débloque un code. Il s'agit d'un indice pour trouver le code mystère. Si vous souhaitez passer directement à l'activité suivante, cliquez sur "J'ai déjà le code".

Réussirez-vous à trouver le code mystère ?

- 1e code : Le code mystère :
- 2e code :
- 3e code :

Activité 6 : Memory des sites utiles / Pour bien vieillir   15'

Objectif : Découvrir des sites internet avec des informations pour bien vieillir.

Consigne : Rendez vous et explorez les sites internet proposés. Précisez ci-dessous à quoi pourront vous servir ces sites. Ajoutez des sites de votre région !

A quoi pourront vous servir ces sites internet ?

- pourbienvieillir.fr :
- pour-les-personnes-agees.gouv.fr :
- happyneuron.fr/ :
- mon-annuaire-du-web.fr :
-
.....
-
.....
-
.....

Jeux fais des recherches

Activité 1 : Mots mêlés

 10'

Objectif : Réviser le vocabulaire associé à la recherche et la navigation sur internet

Consigne : Retrouvez la série de mots cachés dans la grille. Les mots peuvent être à l'horizontale ou à la verticale (pas de mots en diagonale). Puis, écrivez la définition des termes sur la fiche activité.

Conseil : Pour la version en ligne, faites un glisser-déposer (de la première lettre à la dernière) pour valider le mot.

H	G	I	Y	N	N	Y	H	G	C	R	Ù	L	Ü	Ü	C
Z	Ü	G	È	É	A	Ê	Û	K	O	W	D	Ç	Ï	X	Y
L	D	Ç	T	À	Ç	Û	Û	U	O	É	Ù	R	I	Ç	Ü
Z	O	À	C	J	W	I	F	I	K	D	H	P	F	É	M
T	Q	G	Ê	E	M	N	A	V	I	G	A	T	E	U	R
N	O	N	G	L	E	T	J	F	E	Ü	N	M	W	D	L
É	Ï	Î	P	A	G	E	A	I	S	V	H	Y	J	G	F
W	M	O	T	E	U	R	L	W	S	P	U	Ï	D	L	M
B	F	Z	L	I	E	N	S	Q	È	Z	A	X	Œ	Ç	O
A	D	R	E	S	S	E	Â	J	É	T	G	H	Q	I	È
Œ	X	N	Ü	A	C	T	U	A	L	I	S	E	R	A	L

Donnez la définition des termes suivants avec vos propres mots

1. Internet :
2. Page :
3. Navigateur :
4. Adresse (web) :
5. Wifi :
6. Cookies :
7. Lien :
8. Onglet :
9. Moteur (de recherche) :
10. Actualiser :

Activité 2 : Clermont ou Saint-Etienne ? 📝

🕒 10'

Objectif : Choisir ses mots-clés et vérifier l'information recherchée.

Consigne : Un des petits-enfants de Claude lui demande s'il y a plus d'habitants à Clermont-Ferrand ou à Saint-Etienne. Faites une recherche sur internet pour aider Claude à lui répondre.

Pouvez-vous répondre aux questions suivantes ?

- Quels mots-clés avez-vous choisis ?
- Quelle est la source de l'information ?

Activité 3 : Roue du numérique 🔗

🕒 15'

Objectif : S'entraîner à faire des recherches sur internet, en 5 questions, en découvrant l'histoire du numérique.

Consigne : Lancez la roue de la fortune. Une question s'affiche. Faites une recherche sur internet pour trouver la solution et sélectionnez la bonne réponse.

Pour plus de confort : Mettez votre smartphone ou votre tablette en format portrait.

Activité 4 : Bricomalin 📌 📝 📱 ❤️

🕒 15'

Objectif : Repérer les pubs et choisir son résultat de recherche.

Consigne : Claude cherche des conseils pour déboucher son évier. Pouvez-vous l'aider à faire sa recherche sur internet ? Analysez les 5 résultats de sa recherche en complétant le tableau ci-dessous.

Pouvez-vous compléter le tableau pour chaque résultat de recherche ?

	Quelle est l'adresse web du site ?	Quels sont les objectifs et le type de contenu du site ?	Est-ce un site pertinent ?
1			
2			
3			
4			
5			

Activité 5 : Qui veut gagner... des bonbons ? 🍬

⌚ 30'

Objectif : S'entraîner à faire des recherches sur internet sur des questions de culture générale et manipuler les onglets, en jouant à une variante de "Qui veut gagner des millions ?".

Consigne : Répondez à 10 questions de culture générale. Choisissez la bonne réponse parmi les quatre propositions. Contrairement au jeu télévisé, vous avez le droit au Joker "Je cherche sur internet" en illimité. Profitez-en !

Pour plus de confort : Mettez votre smartphone ou votre tablette en format portrait.

Jeux révisé les mails

Activité 1 : Quiz

 5'

Objectif : Se rappeler des messages clés sur les mails.

Consigne : Répondez aux questions en suivant le quiz. Pensez à naviguer dans le quiz grâce aux petites flèches droites et gauches.

Activité 2 : Une dent contre le foot

 10'

Objectif : S'entraîner à envoyer un mail, en prêtant attention à la ponctuation, aux retours à ligne et aux fautes d'orthographe.

Consigne : Claude garde ses petits-enfants la semaine prochaine. Malheureusement, Claude a un rendez-vous chez le dentiste en même temps que leur entraînement de foot et ne pourra donc pas les amener à l'heure. Aidez Claude à envoyer un mail pour informer l'entraîneuse que ses petits-enfants seront en retard.

Activité 3 : La Rando Vulcano

 15'

Objectif : Repérer un mail non lu, l'ouvrir et identifier les informations importantes.

Consigne : La prochaine excursion de la Rando Vulcano, l'association de randonnée Auvergnate, approche. Les informations pratiques vont vous être envoyées par mail. Connectez-vous à votre boîte mail pour découvrir les informations envoyées par la Rando Vulcano.

Pouvez-vous répondre aux questions suivantes ?

- A quelle heure est le rendez-vous ?
- Combien de temps dure la randonnée ?

Pour aller plus loin : Françoise vous dit ne pas avoir reçu le mail. Comment pouvez-vous lui transmettre les informations ? A votre avis, que s'est-il passé ?

-
-

Activité 4 : Le Club seniors

 15'

Objectif : Envoyer un mail.

Consigne : Claude souhaite faire une nouvelle activité. Vous avez à disposition le programme des activités d'un Club Senior de Clermont-Ferrand. Envoyez un mail à l'adresse du club pour inscrire Claude aux activités que vous souhaitez.

Activité 5 : Le cadeau de Joël

 20'

Objectif : Réviser la recherche et navigation sur internet. S'exercer à envoyer un mail.

Consigne : L'anniversaire de Joël est dimanche et Claude n'a rien à lui offrir. Aidez Claude à lui trouver un cadeau ! Joël adore la nature mais ne prend jamais le temps de visiter la région. Claude pensait donc lui offrir une journée à ses frais pour visiter des lieux sympas dans la région. Recherchez sur internet deux sites touristiques que Claude et Joël pourraient visiter. Puis, envoyez vos découvertes par mail.

Activité 6 : Le voyage à Tahiti

 20'

Objectif : Réviser la recherche et navigation sur internet. S'exercer à envoyer un mail.

Consigne : Claude est en train de planifier son séjour en Polynésie. Il lui reste à organiser 5 jours sur l'île de Tahiti. Pouvez-vous l'aider ? Connectez-vous à votre boîte mail pour en savoir plus sur ses envies !

Activité 7 : Escape game

 15'

Objectif : Faites un escape game pour vous entraîner à vous repérer dans différentes boîtes mails.

Consigne : Lancer le jeu pour vous entraîner à vous repérer dans des boîtes mails. Chaque activité réussie débloque un code. Il s'agit d'un indice pour trouver l'artiste préféré(e) de Claude.

Réussirez-vous à trouver le code mystère ?

- 1e code : L'artiste préféré(e) de Claude :
- 2e code :
- 3e code :
- 4e code :

Jeux découvre les réseaux sociaux

Activité 1 : L'univers des réseaux sociaux 👍❤️

🕒 10'

Objectif : Se familiariser avec l'univers des réseaux sociaux

Consigne : Ecrivez le nom du réseau social associé à son logo : Pinterest - Facebook - Snapchat - Télégram - LinkedIn - Skype - TikTok - Messenger - Youtube - Instagram - Twitter (X) - Whatsapp



.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

Consigne : Reliez le pictogramme avec le mot qu'il représente.

Aimer	Partager	Commenter	Signaler	Voir les notifications	Insérer un Emoji
-------	----------	-----------	----------	------------------------	------------------

--	--	--	--	--	--

Activité 2 : Explorer Youtube 📌

🕒 15'

Objectif : Naviguer sur Youtube et découvrir des chaînes youtube.

Consigne : Rendez-vous sur le site [youtube.com](https://www.youtube.com) et explorez la plateforme.

Réussirez-vous à répondre aux questions suivantes ?

1. Quelle thématique traite la chaîne Nota Bene ?
2. C'est quoi l'INA ?
3. Quel type de vidéo partage Studio Danielle ?
4. Combien d'abonnés a Hervé Cuisine ?
5. Combien de vidéos Robert Longechal a-t-il posté ?

Activité 4 : Les bonnes pratiques 📌

🕒 10'

Objectif : Identifier les bonnes pratiques sur les réseaux sociaux.

Consigne : Lancer l'activité. Évaluer pour chaque exemple donné, s'il s'agit d'une bonne pratique ou d'une mauvaise pratique.

Activité 4 : Julie Malprotégée 📌💖

🕒 10'

Objectif : Se sensibiliser à ce qu'on poste et aux mots de passe utilisés sur internet.

Consigne : Lisez attentivement les informations du profil Facebook de Julie Malprotégée. Tentez de deviner l'adresse mail et le mot de passe que Julie a utilisé. Cliquez sur le bouton "Pirater" pour vérifier si vous avez trouvé la bonne réponse !

Conseils : Il est fort probable que Julie ait choisi, comme une majorité d'internautes, d'utiliser le nom de son animal de compagnie, sa date de naissance et un point d'exclamation à la fin. Les adresses mail sont souvent construite ainsi : prenom.nom

Activité 5 : Découvrir Facebook

⌚ 20'

Objectif : Découvrir les comptes Facebook de Claude et Françoise.

Consigne : Répartissez-vous en deux équipes : l'équipe de Claude et l'équipe de Françoise. Puis, réalisez les tâches suivantes :

1. Rendez-vous sur facebook.com
2. Connectez-vous au compte Facebook de votre équipe :
 - a. Claude : claude.senfroit@proton.me / Mot de passe : OdISLtdl15!Fa
 - b. Françoise : francoise.hydar@proton.me / MiaVertLynx73@FA
3. Publiez un message sur le mur du compte de votre équipe
4. Allez sur le profil de l'équipe adverse, aimer et commenter le dernier post
5. Cherchez un groupe autour du jardinage. Rejoindre le groupe.
6. Envoyez un message instantané à l'équipe adverse.
7. Déconnectez-vous du compte.