Activité B3 : 1h45

Pour réaliser l'activité, vous devez vous munir :

- d'un poste informatique en réseau
- d'une règle
- de crayons et stylos de couleurs
- d'une feuilles (grand format)

- du document sur la messagerie
- du document :
  « L'enquête (inspiré du jeu Cluedo) »
- d'une vignette « arme » et d'une vignette « personnage » (NE PAS LES MONTRER)

Déroulement de l'activité :

Étape 1 : lancer le logiciel de messagerie

1/ Allumer votre ordinateur
2/ Saisir votre nom d'utilisateur et votre mot de passe personnel
3/ pour lancer le logiciel de messagerie, cliquer deux fois sur l'icône suivant :

4/ Saisir à nouveau votre nom d'utilisateur et votre mot de passe dans la fenêtre suivante :

5/ Cliquer sur OK pour valider. Le logiciel de messagerie apparaît.

Etape 2 : utiliser la messagerie

Pour apprendre à utiliser la messagerie, vous allez « jouer » à « L'enquête », jeu inspiré du Cluedo.
1/ Choisir une carte arme et une carte personnage. Surtout, ne les montrer à personne!!!
2/ Sur une feuille de brouillon, noter les adresses de messagerie de vos camarades de jeu. Elle sera de la forme :

nom d'utilisateur@colmarie-torfou.net

Lire les consignes du jeu sur le document intitulé « L'enquête »
3/ Mener votre enquête en utilisant la messagerie pour trouver le coupable et l'arme du crime.