

Le Cluedo Malagasy

LA MESSAGERIE INTERNE avec ArgoSoft pour Windows XP
LA MESSAGERIE EXTERNE en ligne Gmail

Règle du jeu :

6 personnes, 6 lieux, 6 actions.

Madame ou Monsieur x a sa photo dans le journal. Il faut résoudre l'énigme :

« Qu'a fait Madame ou Monsieur x, dans quelle ville ? »

Il y a trois paquets concernant respectivement les différentes personnes, les différents lieux, les différentes actions. On tire dans chaque paquet une carte.

Ces trois cartes sont les trois éléments de l'énigme à découvrir.

Les autres cartes sont distribuées aux membres de l'équipe.

Chaque membre a le droit de poser des questions aux autres membres par courrier électronique.

(Une formule de politesse est souhaitable).

Les questions sont du type :

Je suppose que Madame Betsiléo à Manakara a ouvert une poissonnerie.

Si le récepteur du message a une des cartes (Madame Betsiléo/Manakara/Poissonnerie), il déclare avoir une de ces cartes (partie rapide, sinon il dit qu'un ou deux éléments sont vrais).

Le demandeur peut donc éliminer cette dernière.

Il faut que la totalité de l'équipe résolve le plus rapidement possible l'énigme.

Vous devrez signaler à l'arbitre que vous avez trouvé la solution grâce à ce formulaire en ligne. :

<http://goo.gl/forms/kEeTAYwTZy>

Je déclare que Madame Betsiléo a ouvert une poissonnerie à Manakara.

L'équipe aura gagné lorsque tous les participants d'une équipe auront trouvé et transmis la réponse.

Ce jeu est collaboratif et interactif.

Personnes		Lieux		Actions	
 Antaimoro	 Sakalava	 Antalaha	 Manakara	Ouvre une poissonnerie 	Gagne le marathon de Tananarive 
 Antakarana	 Antandroy	 Toliara	 Mahajanga	Revient d'un voyage en pirogue depuis Maurice 	Fait la sieste dans l'endroit le plus improbable 
 Bara	 Betsileo	 Fianarantsoa	 Ambanja	Remporte le prix du plus beau zébu 	A découvert une plante médicinale qui guérit de la bêtise 

Rechercher GMAIL avec Google : se connecter avec son login et son mot de passe
<https://accounts.google.com/ServiceLogin?service=mail&continue=https://mail.google.com/mail/&hl=fr>

Il vous est proposé de définir un nouveau mot de passe.

Equipe	Prénom	Adresse	Mot de passe initial	Nouveau mot de passe à proposer
Equipe 1				
Equipe 2				

Grille jeu n°1

Personnes		Lieux		Actions	
Antaimoro		Antalaha		Ouvre une poissonnerie	
Sakalava		Manakara		Gagne le marathon de Tananarive	
Antakarana		Toliara		Revient d'un voyage en pirogue depuis Maurice	
Antandroy		Mahajanga		Fait la sieste dans l'endroit le plus improbable	
Bara		Fianarantsao		Remporte le prix du plus beau zébu	
Betsiléo		Ambaja		A découvert une plante médicinale qui guérit de la bêtise	

Grille jeu n°2

Personnes		Lieux		Actions	
Antaimoro		Antalaha		Ouvre une poissonnerie	
Sakalava		Manakara		Gagne le marathon de Tananarive	
Antakarana		Toliara		Revient d'un voyage en pirogue depuis Maurice	
Antandroy		Mahajanga		Fait la sieste dans l'endroit le plus improbable	
Bara		Fianarantsao		Remporte le prix du plus beau zébu	
Betsiléo		Ambaja		A découvert une plante médicinale qui guérit de la bêtise	

<p>5. Communiquer, échanger</p>	<p>Échanger avec les technologies de l'information et de la communication</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'élève connaît et applique les règles propres aux différents modes de communication (courrier électronique, message court, contribution à un blog ou à un forum, réseaux sociaux, communication instantanée, etc.) ▪ Il choisit le mode de communication approprié au message qu'il souhaite diffuser. ▪ Il sait trouver les caractéristiques d'un message ou d'une information (auteur, sujet, date de publication, destinataire ou public visé, etc.). ▪ Il sait communiquer la version numérique d'un document à un ou plusieurs destinataires.
--	---	--