



Communication informatique : tout un protocole

Matériel



Matériel

Comment utiliser ce catalogue du matériel ?

Ce catalogue présente l'ensemble du matériel inclus dans la mallette, ainsi que des conseils sur l'utilisation de chaque élément. Le matériel non fourni utile pour mener les séances est listé.

Après chaque séance, au moment de ranger le matériel, vérifiez que le **nombre d'exemplaire(s)** correspond à la mallette d'origine.

Cette référence est rappelée dans le listing matériel des séances. Elle vous permettra d'identifier et de préparer plus rapidement le matériel nécessaire avant une séance.

Matériel manquant

Si des éléments du matériel sont manquants ou ont été endommagés, consultez le site du projet MERITE (www.projetmerite.fr) pour en savoir plus sur les modalités de remplacement.

6 x **Kit de communication**

Réf. 1



Ce kit de communication est constitué de deux grosses pinces à linge en bois qui sont à fixer sur les tables de deux îlots différents. Elles sont reliées par un fin cordon sur lequel est enfilé une petite pince à suspendre métallique. Ainsi, les élèves de deux îlots peuvent s'échanger un message en l'insérant dans la petite pince métallique. Il est conseillé de ne pas tendre le cordon au maximum, pour permettre aux messages de se déplacer sous le simple effet de la gravité.

6 x **Tirelire en bois**

Réf. 2

Cette tirelire, sur laquelle on peut mettre un cadenas, permet de contenir un message sécurisé qui ne peut être lu que par ceux connaissant le code du cadenas. Elle est munie d'une fente (ainsi on peut continuer à y glisser des informations, même sans connaître le code).



Telle que distribuée aux élèves



Fixée sur la pince métallique du kit de communication

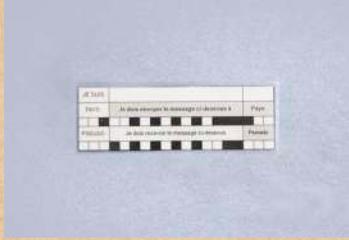
6 x Cadenas à code Réf. 3



Ces cadenas permettent de sécuriser les tirelires au cours de la séance 4 (module 1).
Chaque îlot a son propre code :

- **îlot 1 (000)** → code : 001
- **îlot 2 (001)** → code : 010
- **îlot 3 (010)** → code : 011
- **îlot 4 (011)** → code : 100
- **îlot 5 (100)** → code : 101
- **îlot 6 (101)** → code : 110

24 x Carte Consignes (13 cases) Réf. 4



Ces cartes sont à distribuer en respectant le schéma d'organisation de la classe donné dans la progression pédagogique. Elles doivent réintégrer la mallette après chaque séance. L'enseignant peut choisir de les générer lui-même à partir des ressources numériques.

24 x Carte Consignes (15 cases) Réf. 5



Ces cartes ne sont utilisées que lors de la séance 3 du premier module (transmettre un message long).

Contrairement aux cartes précédentes, le message à envoyer sur la consigne est de 15 cases (plutôt que de 13).

Matériel non fourni

Certains éléments utiles au bon déroulement des séances ne sont pas inclus dans la mallette. Les quantités données sont celles pour une organisation de la classe en 6 îlots.

Désignation du matériel	Séances concernées	Quantité nécessaire par îlot	Quantité pour une classe
Trames papier (13 cases recto et 13 cases verso) : à imprimer à partir du fichier disponible sur la clé USB ou sur www.projetmerite.fr	Module 1 - Séances 1 à 4	Variable, prévoir un nombre suffisant de trames découpées avant chaque séance	
Boîtes ou contenants quelconques pour comptabiliser les messages	Module 1 - Séance 1 à 4	Commun à la classe	3
Feuilles A4 blanches	Module 1 - Séance 2	4	24
Ordinateurs connectés à Internet	Module 2 - Séances 1 à 3	1 par élève ou par binôme	Idéalement autant que d'élèves

Ressources numériques

L'enseignant pourra trouver, sur la clé USB incluse dans la mallette, des documents imprimables.

Les fichiers permettant de générer lui-même les consignes des activités sont disponibles sur www.projetmerite.fr.