

Internet - Le routage

Activité 2 :

L'objectif de la séance est de créer un jeu de société. La thématique vous est imposée: Nous travaillons sur le chapitre "*Internet*", donc vous devez donc utiliser les notions vu durant ce chapitre pour la création de votre jeu. **Inpirez**-vous de vos connaissances et **appuyez**-vous sur votre créativité pour proposer un jeu fun et qui permettent de **comprendre comment circule les informations sur internet**.

Une fois votre jeu créé, vous devrez faire un diaporama de présentation qui vous servira pour passer à l'oral afin de présenter vos créations à l'ensemble de la classe.

Vous serez évalué comme suit:

Critères note

Voici un extrait d'une règle de jeu qui ne servira qu'comme exemple afin de comprendre comment mettre en oeuvre cette consigne.

Jeu de rôle

Jeu du Routage Humain

Objectif du jeu

Ce jeu permet de comprendre comment les données circulent sur Internet en simulant le rôle des routeurs et des paquets. Les élèves incarneront des routeurs, des clients et un serveur, et devront faire transiter des messages en respectant une table de routage. Les élèves seront des routeurs. Les messages devront suivre un chemin défini. Ils devront consulter une table de routage comme dans l'exercice.

Matériel nécessaire

- ✓ Cartes rôles (Client, Routeur, Serveur)
- ✓ Cartes Message (symbolisant des paquets de données)
- ✓ Table de routage (simplifiée, affichée au tableau)
- ✓ Ficelle ou ruban adhésif (optionnel pour représenter les chemins si l'espace le permet)

Règles du jeu

1. Mise en place
2. Répartition des rôles :
 - 2 élèves seront les Clients (expéditeurs des messages).
 - 2 élèves seront les Serveurs (récepteurs des messages).
 - Les autres élèves seront des routeurs.
3. Disposition dans la salle :

- Si la salle est grande, les élèves peuvent se déplacer.
- Si la salle est petite, les élèves restent assis et lèvent la main pour transmettre un paquet au routeur suivant. Une table de routage est affichée au tableau et indique quel routeur doit transmettre à qui.

4. Déroulement du jeu

5. Envoi d'un message :

- Le client rédige un message court (ex. "Salut !") sur une Carte Message et l'envoie à un routeur proche.

6. Transmission des paquets :

- Chaque routeur doit consulter la table de routage pour savoir à qui transmettre le message.
- Il passe la carte message au routeur suivant (en marchant s'il y a de l'espace, en levant la main sinon).

7. Arrivée au serveur

- Le serveur reçoit le message et le lit à voix haute pour vérifier s'il est bien arrivé intact.

8. Cas particuliers

9. Si un routeur est "en panne" (choisi au hasard par l'enseignant)

- Les autres routeurs doivent trouver un autre chemin en respectant la table de routage.

10. Si un paquet est perdu (mauvaise transmission)

*Le client doit renvoyer un nouveau paquet.