

LOISIRS ET ÉVASION

	Activités	Nature de l'activité	Compétences mises en œuvre	
			BEP	B2i
Texteur	Activité 1	Texte à disposer	Saisir et mettre en forme un document Utiliser un modèle	Produire, créer et exploiter un document
	Activité 2	Tableau à disposer		
	Activité 4	Courrier à disposer		
Tableur	Activité 5	Tableau à créer avec calculs simples	Organiser des données dans un tableau Préparer les calculs	Organiser des traitements numériques
Internet	Activité 3	Questionnement sur un site Internet	Consulter des informations	S'informer et se documenter
Base de données	Activité 6	Création d'une table, d'un formulaire	Créer, modifier et exploiter des données	



Vous créez un dossier « **Loisirs** » dans lequel vous sauvegarderez l'ensemble des fichiers.

1.1.3

En pied de page pour chaque activité, vous notez le nom du dossier suivi du nom du fichier.

1.1.4

» NIVEAU 1 «

1.1.2 • Disposez le texte ci-après en respectant les consignes :

1.3.2

Titre →

Titre secondaire →

10 COMMANDEMENTS pour ne plus nuire à l'écologie du littoral

Si la plage pouvait parler, voici ce qu'elle nous dirait

Les animaux marins ne sont pas des jouets.

Vous prenez un animal pour l'observer? Pourquoi pas! Mais pour qu'il survive, remettez-le où vous l'avez trouvé.

Les tourneboulers, c'est les chambouler.

Vous retournez un caillou par curiosité? Reposez-le ensuite comme il était : les hôtes du « dessus » aiment la lumière, ceux du « dessous » préfèrent humidité et obscurité.

N'ayez pas les yeux plus gros que le ventre !

Moules, coques, poissons... Ne prenez que le nécessaire pour votre repas : d'autres pêcheurs suivent.

Ne soyez pas le bulldozer des dunes.

Attention, les dunes sont fragiles : le moindre vent déplace ces châteaux de sable ! Alors, suivez les sentiers balisés, et ne cueillez pas de plantes : elles fixent le sol.

Ne jouez pas avec le feu.

Prudence! Même en bord de mer, le feu se propage vite.

Faites plage nette!

S'il vous plaît, n'abandonnez pas de « souvenirs » indestructibles! Ayez le réflexe « poubelle ».

Même loin de la mer, pensez à la plage...

Les vents et les eaux des rivières portent tout à la mer. Même au cœur des terres, ayez le réflexe « mer propre ».

Au nom de la loi!

Puisque le sort de la plage est entre nos mains, des lois existent. Soyons donc responsables et bons joueurs : respectons-les.

Un homme averti en vaut deux.

Calmement, expliquez aux autres que le littoral est fragile.

Écoutez les vieux loups de mer.

La mer est sympathique mais peut devenir dangereuse. Écoutez les conseils de ceux qui la connaissent bien.

Conseils proposés par Nausicaa,
Centre national de la mer : www.nausicaa.fr

• Sauvegardez votre travail sous le nom : **10 commandements.**

1.3.1 • Imprimez votre travail.

N'oubliez pas
le bas de page

» NIVEAU 2 «

1.3.4 • Remplacez « la mer » par « l'océan » et vérifiez les accords à l'aide du correcteur orthographique.

1.3.3 • Insérez l'image d'un poisson ou d'un crustacé en filigrane derrière le texte.

• Pour la mise en page, veillez à centrer l'ensemble du texte dans la hauteur de feuille.

1.3.1 • Sauvegardez et imprimez votre travail.

» NIVEAU 1 «

- 2.4.1 • Saisissez le tableau ci-dessous :

EURO : HABITUEZ-VOUS À VOTRE MONNAIE

COUPURE	THÈME	RECTO	VERSO
20	Style gothique	Vitrail en ogive	Pont gothique
5	Style antique (gréco-romain)	Arc de triomphe	Aqueduc
500	Architecture du xx ^e	Façade en verre	Pont à haubans
100	Style baroque et rococo	Porche baroque	Pont xviii ^e siècle
10	Style roman	Arche	Pont roman
50	Style classique (Renaissance)	Fronton classique	Pont Renaissance
200	Architecture du xix ^e	Serre botanique	Viaduc métallique

- Centrez et graissez le titre, taille 18, police Castellar.
- Centrez et ombrez les titres des colonnes, assurez-vous que les colonnes recto et verso sont de largeurs égales.
- Sauvegardez sous le nom : **Euro**.

- 1.3.1 • Imprimez votre travail.

» NIVEAU 2 «

- Triez les valeurs dans l'ordre croissant et alignez-les à droite.
- Mettez les lignes à l'interligne double.
- Présentez les suffixes ième en exposant.
- Sauvegardez votre travail

- 1.3.1 • Imprimez votre travail.

Vous souhaitez enregistrer votre collection de timbres et en connaître la valeur au fur et à mesure que vous complétez votre collection.

» NIVEAU 1 «

- 2.3.2 • Créez le fichier « TIMBRES D'EUROPE » qui comportera 4 colonnes : Pays, année, nom du timbre, valeur et saisissez vos premiers timbres.

FRANCE	1983	« <i>Vénus et Psyché</i> »	brun-orange	0.61 €
ANDORRE	1968	« <i>Saut en hauteur</i> »	outremer et brun	0.06 €
FRANCE	1983	« <i>Hector Berlioz</i> »	noir et violet	0.27 €
MONACO	1985	« <i>Sacha Guitry</i> »	multicolore	0.46 €
FRANCE	1985	« <i>Jules Romain</i> »	violet clair et violet foncé	0.26 €
MONACO	2000	« <i>Princesse Stéphanie</i> »	rouge et gris foncé	1.75 €
MONACO	1996	« <i>SAS Le Prince Rainier III</i> »	rouge-brique	2.29 €
ANDORRE	1996	« <i>Rouge-gorge</i> »	multicolore	0.46 €

- 1.2.1 • Calculez la valeur totale de votre collection et vérifiez la vraisemblance du résultat.
- Centrez et graissez les titres des colonnes. Centrez les années. Appliquez une trame de fond à la valeur totale de votre collection. Encadrez l'ensemble du tableau.
- Sauvegardez votre travail sous le nom : **Timbres**.

» NIVEAU 2 «

- Calculez la moyenne de la valeur de vos timbres. Reportez ce résultat sous le tableau, encadrez-le.
- Ajoutez une colonne Couleur à votre tableau après le nom du timbre, saisissez les couleurs de vos timbres.
- Ajoutez le titre « TIMBRES D'EUROPE ». Centrez et fusionnez le titre par rapport à votre tableau, changez la police, mettez-la en gras et en taille 18.
- Centrez le tableau verticalement dans la page.
- Sauvegardez votre travail sous le nom : **Timbres**.

Vérifiez la mise en page à l'aide de l'Aperçu

- 1.3.1 • Imprimez le tableau en portrait après avoir éventuellement modifié les marges.

Vous avez sélectionné et retenu les manifestations les plus importantes et pour lesquelles le jeu et le jouet tiennent une place essentielle ou particulièrement importante.

» NIVEAU 1 «

- À partir des fiches ci-dessous, créez la base de données « Manifestations » et la table du même nom qui comportera 4 champs : Nom, Ville, Téléphone, Commentaire. Les champs Nom, Ville et Téléphone sont des champs texte, le champ Commentaire un champ mémo.
- Créez un formulaire instantané en colonne « **Manifestations** » et saisissez les informations en votre possession.
- Imprimez les formulaires.

Vérifiez l'orthographe avant d'imprimer!

» NIVEAU 2 «

- Vous ajoutez un champ texte après le champ Téléphone afin de noter le site Internet et vous saisissez les différents sites.
- Imprimez la table en portrait.

Le rendez-vous des enfants

PARIS
01.40.16.00.15
www.rdv-enfants.com
Sont présents des exposants de jeux, de jouets, de l'édition, du monde sportif, des logiciels de loisir, des gourmandises...

Salon de la maquette et du modèle réduit

PARIS
01.49.09.60.82
www.salon-maquette.com
Le salon regroupe des amateurs et des professionnels de la maquette et du modèle réduit.

Festival de jeux

PARTHENAY
05.49.94.24.20
www.district-parthenay.fr
Ce festival propose de nombreuses animations ludiques : jeux surdimensionnés et multimédias, tournois, expositions.

Ludexpo

PARIS
01.53.62.06.00
www.alif.ludo.org
Rendez-vous des ludothécaires, des professionnels de l'enfance, de l'éducation et de l'animation socio-culturelle.

Ludoland

ANGOULÊME
05.45.94.75.61
www.ludo-angouleme.com
Carrefour de réflexions et lieu de rencontres entre les professionnels du jouet et les professionnels de l'enfant.

Univers d'enfants

LE BOURGET
01.40.16.00.15
www.univers-enfants.com
Seront rassemblés un grand nombre de spécialistes, fabricants et distributeurs dans le domaine des produits pour enfant.