

le
Manuel



Sommaire

Installation	3
Règle du jeu et principes	3
Edition de nouvelles fiches	4
Créer une fiche Procédures de saisies Utilisation des outils de texte... Utilisation de l'onglet "thèmes"	5
Créer une fiche à partir de fiches existantes...	7
Modifier une fiche	
Supprimer une fiche	8
Imprimer une fiche	
"Dans la jungle" : Liste des fiches	9
"Dans l'espace" : Liste des fiches	10

Installation

- 1] Insérez le Cédérom dans votre lecteur.
- 2] L'écran d'installation démarre automatiquement : laissez-vous guider.

Deux icônes s'affichent : celle du jeu et celle de l'éditeur qui vous permettra de créer vos propres fiches d'exercices.



edit.exe



veto.exe



edit.exe



veto.exe

Règle du jeu

Un animal est malade, le vétérinaire doit le retrouver pour le soigner. Pour retrouver son chemin, il faudra l'aider à répondre à quatre questions : à chaque carrefour la réponse indique au vétérinaire une direction à prendre.

Principe du jeu

Le parcours de base (sans erreur) est constitué de quatre questions.

A l'ouverture du jeu, cliquez sur "choisir une fiche", faites votre choix, puis cliquez sur "commencer la mission". Laissez-vous guider ensuite par le vétérinaire.

En cas de réussite, l'enfant découvre l'animal recherché. Il pourra néanmoins recommencer cette fiche et travailler à nouveau sur cet exercice : l'animal à trouver (et donc le chemin pour y accéder) sera différent, les questions renouvelées puisque choisies aléatoirement dans le stock que renferme cette fiche.

En cas d'erreur, l'enfant devra parcourir le chemin en sens inverse et vérifier chaque réponse donnée au premier passage : en se corrigeant, il prendra une nouvelle direction, arrivera donc sur des questions différentes pour accéder enfin à l'animal malade.



Édition de nouvelles fiches

Ce logiciel est ouvert : de façon très simple, vous pouvez créer vos propres fiches en utilisant les outils d'édition ou en modifiant le contenu des fiches préexistantes.

Cliquez sur l'icône de l'éditeur :



Quatre possibilités s'offrent à vous :
Créer, modifier, imprimer
ou supprimer une fiche.



Créer une fiche

Cliquez sur cette option dans l'écran d'accueil de votre éditeur. Une boîte de dialogue s'affiche : vous pouvez y saisir le nom de votre nouvelle fiche et valider en cliquant sur "créer".

Deux possibilités s'offrent alors à vous : éditer une fiche de toute pièce, ou utiliser les fiches existantes pour en créer une nouvelle.

1| Procédures de saisies



La liste des questions s'affichera dans le grand pavé à gauche de cet écran.

Leur saisie s'effectuera dans le cadre du bas :

à gauche, tapez la question,

cliquez dans les pavés à droite pour saisir les réponses possibles.

Cliquez ensuite dans le carré à gauche de la bonne réponse pour la cocher.

Pour saisir la question suivante, il suffira de cliquer dans la liste, sur la ligne suivante.

Une fois la fiche remplie, vous accédez à sa validation après avoir cliqué sur le bouton "retour" en haut à droite de l'écran.

2| Utilisation des outils de texte

Vous trouverez dans le pavé de saisie de questions, des outils semblables à ceux d'un traitement de texte pour :



aligner le texte à gauche



aligner le texte à droite



centrer le texte



afficher en caractères gras



afficher en italiques



souligner



remplacer une lettre par un point dans les mots à trous

D'autres boutons sont liés à l'utilisation de l'onglet "thèmes" (voir chapitre suivant) et ouvrent la possibilité d'inclure des images dans vos questions et/ou dans les réponses :

placer une image dans la question (en cliquant à nouveau, vous la supprimez),



placer une seconde image dans cette même question.



En cliquant sur ce bouton "réponses écrites",



il se transforme en bouton "réponses imagées" et vice versa.



3| Utilisation de l'onglet "thèmes"

Cliquer sur cet onglet permet d'accéder à une banque d'images dont vous pourrez user et abuser pour personnaliser vos fiches.





Vous visualisez la liste des thèmes des dessins en cliquant sur la flèche à droite de la barre du haut.

Une fois votre choix de thème effectué, les images s'affichent en cliquant sur les "flèches-ascenseur" sur leur droite.

Vous allez ensuite sélectionner une image en cliquant dessus.

Si cette image est à inclure dans la question, cliquez sur le bouton  "insertion d'image" du pavé "saisie de question".

Au moyen du curseur de votre souris vous pouvez la positionner ou vous le désirez par rapport au texte

Si cette image est à inclure dans la réponse, passez en mode



"réponse imagée": deux flèches apparaissent sous l'onglet thèmes et vous permet de glisser l'image dans la case réponse.

En mode "réponses imagées" vous découvrez les boutons "miroir" qui inversent le dessin et ouvrent d'autres possibilités pour exploiter cette banque d'images.



Dans cet exemple, il faudra cocher la bonne réponse avant de passer à l'édition de la question suivante.

A la fin de la création de votre fiche, il suffira de cliquer sur le bouton "retour" en haut à droite de l'écran pour accéder à la boîte de dialogue de validation de votre travail.

Créer une fiche à partir de fiches existantes

Sélectionnez tout d'abord l'onglet "fiches" en haut à droite de l'écran de l'éditeur : la liste des fiches existantes apparait en cliquant sur la flèche de droite et se déroule en actionnant l'ascenseur.



Après avoir effectué votre choix, cliquer sur cette flèche permet d'accéder aux questions de cette fiche. Sélectionnez alors une question et incluez-la dans votre nouvelle fiche.

Répétez cette opération autant de fois que vous le désirez, tout en conservant la possibilité d'ajouter des questions personnelles, imagées ou non (voir le chapitre "créer une fiche").



Modifier une fiche

Cliquez sur cette option dans l'écran d'accueil de votre éditeur.

Une boîte de dialogue affiche toutes vos créations : choisissez celle que vous désirez modifier, changez ou conservez son nom et validez.



Vous accédez alors à l'éditeur : toutes les questions de la fiche sont listées : cliquez sur l'une d'entre elles. Cette question et ses réponses apparaissent dans les cadres de saisie du bas et vous pouvez alors les modifier de la même façon qu'en création (voir le chapitre "Créer une fiche").

Vous pouvez choisir de la remplacer par une question issue d'une autre fiche : cliquez sur l'onglet "fiches" en haut à droite, choisissez-en une, sélectionnez une question. Une flèche bleue apparaît alors et vous permet d'effectuer ce remplacement très facilement.



A la fin de la création de votre fiche, il suffira de cliquer sur le bouton "retour" en haut à droite de l'écran pour accéder à la boîte de dialogue de validation de votre travail.

Supprimer une fiche

Cliquez sur cette option dans l'écran d'accueil de votre éditeur.

Une boîte de dialogue affiche toutes vos créations : choisissez celle que vous désirez supprimer et validez.

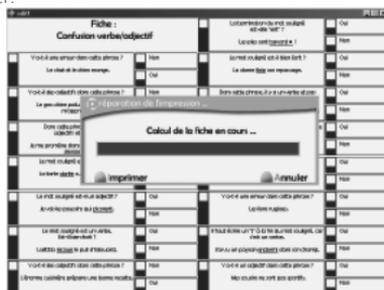
Imprimer une fiche

Grâce à cette fonction vous disposez d'un second Jeu du Vétérinaire, d'un nouveau support de travail et d'une possibilité de prolonger le plaisir du jeu :

vous pouvez en effet imprimer les fiches dans leur intégralité (15 questions chacune, dessins compris) sous la forme de cases-réponses à cocher.

Cliquez sur cette option dans l'écran d'accueil de votre éditeur.

Une boîte de dialogue affiche les titres des fiches : choisissez celle que vous désirez imprimer.





dans la jungle : liste des fiches

Rythmes

Orientation spatiale (niveau 1)

Orientation spatiale (niveau 2)

Quel bruit entends-tu ?

Quel bruit entends-tu ?

Premières lectures (syllabes simples)

Premières lectures (sons complexes)

Premières lectures (groupes consonantiques simples)

Lecture de petites phrases simples

Lorsque tu lis ces mots, dois-tu prononcer toutes les lettres ?

Est-ce qu'il manque un bruit ?

Dans les mots suivants, y a-t-il un bruit en trop ?

P/B

T/D

C/G

F / V

CH / J

S/Z

M/N

B/D

OU/ON

ION/OIN

EIN/IEN AIN/IAN

ILL/GN

C - K - S

G/J



Groupes consonantiques avec le "L"
Groupes consonantiques avec le "R"
Discrimination auditive voyelles
Discrimination auditive groupes consonantiques
Discrimination auditive voyelles complexes
Syllabes/lettres
Fin de mots : syllabes simple
Fin de mots groupes consonantiques (s)
Fin de mots groupes consonantiques (r)
Fin de mots groupes consonantiques (L)
Fin de mots sons complexes
Fin de phrases : lecture de phrases simples (n°2)
Fin de phrases sons complexes (n°1)
Fin de phrases sons complexes (n°2)
Phrases en désordre : 2 parties
Phrases en désordre : 3 parties
Mots mêlés : balayage visuel.

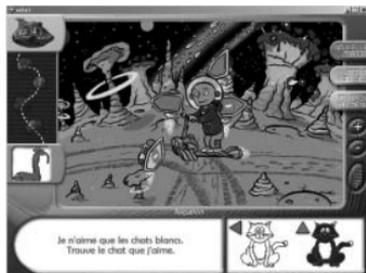


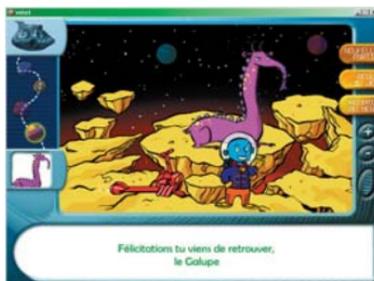
dans l'espace :

liste des fiches

ILL (fém, masc, verbes)
LE NOM (niveau 1 : F;M/S;P)
Le NOM (niveau 2)
L'adjectif (niveau 1)
L'adjectif (niveau 2)

Passé Présent Futur
 Verbes au présent
 Confusion verbe/adjectif
 Avoir/Être
 Temps simples/temps composés
 Négation
 Comparaison
 Fin de phrases sons complexes (X)
 Fin de phrases sons complexes (Y)
 Fin de phrases sons complexes (ill)
 L'intrus.
 Cris d'animaux
 Répondre oui ou non à une question.
 Substitution noms/pronoms
 Imparfait/participe-passé
 Infinitif/participe passé
 Imparfait infinitif participe passé 2ème personne du pluriel.
 Homophones : es ; est ; ai ; et
 Devinettes portant sur les noms Féminin/masculin/singulier/pluriel
 Devinettes portant sur les verbes conjugués ou non.
 Devinettes portant sur la compréhension de consignes.
 Langage : syntaxe
 Langage utilisation du subjonctif ; du conditionnel
 Expressions (fin de phrases)
 Expressions (variées) Choix multiples
 Expressions (parties de corps) Choix multiples.
 Expressions (animaux) Choix multiples.
 Correspondance Animaux/Pets n°1
 Vocabulaire temporel
 Liens de parenté n°1
 Liens de parenté n°2
 Changements de critères.
 Petits problèmes mathématiques simples
 Le sujet
 Participe passé avec avoir
 Participe passé avec être
 Répondre à la bonne question
 Répondre à une question grammaticale





Editions Créasoft

Filiale du groupe Scientific Brain Training

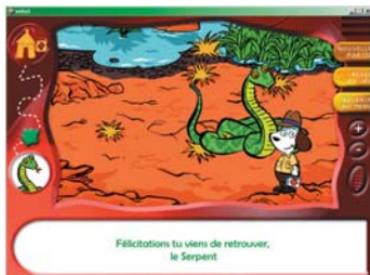
Rue du Lanoux - ZA Proxima - 31330 GRENADE

☎ : 05 61 57 00 71

📠 : 05 61 57 07 23

✉ : info@editions-creasoft.com

www.editions-creasoft.com



copyright © 2002 - Editions CREASOFT