



**Petit guide utilisateur  
Version d'évaluation**

## 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.



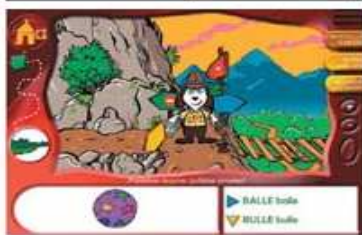
## "Dans le jungle": liste des fiches



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/Petits 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

## Edition 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
- 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 :

1. à gauche, tapez la question,
2. cliquez dans les pavés à droite pour saisir les réponses possibles.
3. Cliquez ensuite dans le carré à gauche de la bonne réponse pour la cocher.
4. Pour saisir la question suivante, il suffira de cliquer dans la liste, sur la ligne suivante.
5. 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
- 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" 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.



1. Vous visualisez la liste des thèmes des dessins en cliquant sur la flèche à droite de la barre du haut.
2. Une fois votre choix de thème effectué, les images s'affichent en cliquant sur les "flèches-ascenseur" sur leur droite.
3. Vous allez ensuite sélectionner une image en cliquant dessus.
4. 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 apparaît 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 dans lequel toutes les questions de la fiche sont listées :

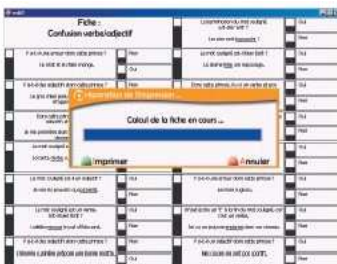
- cliquez sur l'une d'entre elles.
- Cette question et ses réponses apparaissent dans les cadres de saisie du bas et vous pouvez alors les modifier de la même façon qu'en création (voir le chapitre "Créer une fiche").
- Vous pouvez choisir de la remplacer par une question issue d'une autre fiche : cliquez 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 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.

## Installation :

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



edit.exe



veto.exe



edit.exe



veto.exe

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