

Maternelle

Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes

■ Mireille Kuhl-Aubertin

RETZ

www.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris

Lors de la première utilisation, vous devez entrer le **numéro de série** présent à l'intérieur de la pochette du CD-Rom.

Sur un **ordinateur connecté à Internet**, l'application se lance automatiquement.

Sur un **ordinateur non connecté à Internet**, il est nécessaire de récupérer un code d'activation sur un **appareil connecté** (www.editions-retz.com/activation/).

Attention ! Ce numéro de série permet d'installer l'application sur **5 ordinateurs** différents, pour une **durée illimitée**.

• **PC**

Configuration minimale requise :

Windows XP, Vista, 7, 8-64bits

Processeur Intel® Pentium® 4

à 2,33 GHz ou équivalent

XP, 7 : 1 Go RAM

Vista, 8-64bits : 2 Go RAM

Résolution d'écran : 1024x768, couleurs :

32 bits

128 Mo de mémoire graphique

recommandée

Espace disque requis : 50 Mo

Lecteur de CD-Rom

• **MAC**

Configuration minimale requise :

Apple MacOS 10.5, 10.6, 10.7

Processeur Intel Core™ Duo – 1,33 GHz

2 Go RAM

Résolution d'écran : 1024x768, couleurs :

32 bits

128 Mo de mémoire graphique

recommandée

Espace disque requis : 50 Mo

Lecteur de CD-Rom

Les options d'impression proposées dans l'application nécessitent que l'ordinateur soit connecté à une imprimante.

L'ouverture des fichiers « pdf » générés par l'application requiert la présence d'un logiciel adapté. Par exemple : Adobe® Reader® – <http://get.adobe.com/fr/reader/>



ISBN : 978-2-7256-3123-3

© Retz 1988, 2009.

© Retz 2012 pour la présente édition.

Sommaire

Préface	5
Introduction.....	6
La phrase simple, mais précise	
Série 1 – <i>Voitures et camions</i>	15
Série 2 – <i>Avions et bateaux</i>	18
L'accord en genre d'un adjectif	
Série 3 – <i>La petite fille seule</i>	20
La détermination et la comparaison	
Série 4 – <i>Une petite fille avec un accessoire</i>	23
Le genre de l'adjectif et le style indirect	
Série 5 – <i>Une petite fille avec une robe à rayures ou à fleurs</i>	27
La phrase plus longue et le style indirect	
Série 6 – <i>La petite fille avec un ballon</i>	30
L'accord en genre de deux adjectifs	
Série 7 – <i>Les nageoires et la queue du poisson</i>	33
L'accord en genre de deux adjectifs dans une phrase plus longue	
Série 8 – <i>La petite fille avec une robe à rayures et un ruban</i>	36
La détermination avec préposition	
Série 9 – <i>Un petit garçon avec un seau et une pelle</i>	38
Le complément du nom	
Série 10 – <i>Les demi-clowns</i>	43
La subordonnée relative	
Série 11 – <i>Le petit garçon qui</i>	46
Série 12 – <i>Les souris dans la neige</i>	50

	L'accord en nombre	
	Série 13 – <i>Les chevaux</i>	54
	L'accord du verbe et la négation	
	Série 14 – <i>Les poissons qui font des bulles</i>	57
	La phrase complexe	
	Série 15 – <i>Un petit garçon qui... avec...</i>	62
	Révisions	
	Série 16 – <i>L'éléphant</i>	67
	Révisions et actions simultanées	
	Série 17 – <i>Les clowns funambules</i>	70
	La subordonnée causale	
	Série 18 – <i>L'enfant malheureux, l'enfant heureux</i>	75
	La subordonnée de temps	
	Série 19 – <i>Les souris au jardin</i>	81
	Révisions	
	Série 20 – <i>Le chien musicien</i>	86
	La forme interrogative et la construction du récit	
	Série 21 – <i>Matin d'école</i>	90
	La forme interrogative	
	Série 22 – <i>Promenade en automne</i>	98
	Des phrases de plus en plus complexes	
	LOTOS — Série 23 – <i>Les jolis clowns</i>	105
	Un vocabulaire pertinent dans des phrases complexes	
	Série 24 – <i>Jeu des 7 familles</i>	111
	AUTRES JEUX {	
	La construction du récit	
	Série 25 – <i>Pliages</i>	121
	Conclusion	130
	Bibliographie	132
	Installation de l'application	133
	Présentation de l'application	140

Préface

SOCRATE : « ... que faisons-nous lorsque nous dénommons ?

HERMOGÈNE : Je ne suis pas à même de le dire !

SOCRATE : Est-ce qu'en somme, nous ne nous enseignons pas les uns les autres quelque chose et est-ce que nous ne démêlons pas ce qu'il en est des choses ?

HERMOGÈNE : Absolument. »

Platon, Cratyle 388b

C'est au milieu d'une forêt de mots, de sons, de bruits que l'enfant va chercher le chemin qui le mènera à l'adulte. Le langage est ce passage obligé, le lien nécessaire entre l'enfant et le monde qui l'entoure. C'est par le langage qu'il va chercher à comprendre et à s'exprimer. C'est également le support matériel, concret, objectif de la pensée : par lui, elle s'exprime, se partage, se discute.

Passage obligé, le langage se trouve être à la fois la résultante d'un apprentissage familial, scolaire, social et un moyen de conceptualisation. En ce sens, l'apprentissage, l'usage, la maîtrise de la langue sont le noyau même de la réussite ou de l'échec scolaire. Et les enseignants le savent bien pour s'être tant de fois confrontés à l'enseignement d'une langue plus riche, plus structurée, plus pertinente, plus inventive.

L'école maternelle, qui accueille l'enfant dès ses premiers mots, joue dans cette acquisition un rôle fondamental. Très jeune, l'enfant prend conscience du verbe, de sa puissance, de ses richesses, de ses limites. Dire, se dire, communiquer, jouer, comprendre, s'imposer... tout acte essentiel passe par le verbe.

Comment aborder cet apprentissage, approcher cette maîtrise de la langue, tout en emportant l'adhésion de l'enfant, tout en le mettant dans des situations concrètes de jeux, de communication, de vie, d'échanges ?

Mme Mireille Kuhl-Aubertin a su, grâce à une pratique déjà bien assurée et à une collaboration étroite avec l'IUFM, nous donner des réponses concrètes et positives.

Par un matériel simple, des séquences vivantes, que sous-tendent des objectifs clairs, progressifs, stimulants, elle a su aborder les phrases essentielles de l'apprentissage de la langue.

Les enseignants de l'école maternelle trouveront dans cet ouvrage des moyens efficaces qui les aideront dans leur pratique quotidienne.

Colette Knaff
Inspectrice départementale honoraire
de l'Éducation nationale

Introduction

● Ce que disent les Instructions officielles

« Le langage oral est le pivot des apprentissages à l'école maternelle », soulignent les programmes de l'école maternelle de juin 2008.

« Dans l'appropriation active du langage oral se développent des compétences décisives pour tous les apprentissages : comprendre la parole de l'autre et se faire comprendre, se construire et se protéger », précisait les programmes de 2002. Car, comme le démontre Alain Bentolila dans son ouvrage *Le Verbe contre la barbarie* : « C'est bien pour pouvoir vivre ensemble dans la tolérance et la lucidité qu'il nous faut posséder en commun et avec tous les autres des mots nombreux et précis et partager des structures pertinentes et rigoureuses.¹ »

« Le but du maître est [que les élèves] communiquent », nous indiquaient déjà les Instructions officielles de 1986, en ajoutant qu'un « nécessaire entraînement à la communication orale est une étape indispensable pour accéder à la communication écrite ».

Pour Évelyne Charmeux déjà, dans son livre *La Lecture à l'école* : « Ce qu'il faut développer, c'est le besoin de recevoir quelqu'un » car « pour l'enfant, la langue est naturellement un moyen d'expression, non de communication ». Les programmes pour l'école maternelle de juin 2008 soulignent en effet que les enfants « apprennent peu à peu à communiquer [...] ; ils acquièrent progressivement les éléments de la langue pour se faire comprendre ».

Ainsi le maître, dès l'école maternelle, se doit de créer en petits groupes des situations de communication suffisamment motivantes et diversifiées pour que chaque enfant de la classe ait les mêmes chances de s'exprimer, de construire son propre langage par des interventions fréquentes et répétées aussi nombreuses pour l'enfant timide, ne parlant pas, que pour l'enfant s'exprimant mal, que pour l'enfant lent, que pour le rapide ou le bavard qui, dans bien des classes, monopolisent le temps de parole.

1. Alain Bentolila, *Le Verbe contre la barbarie : apprendre à nos enfants à vivre ensemble*, Paris, Odile Jacob, 2008.

Combien de leçons de langage où les deux tiers des enfants sont passifs, voire très vite absents de la situation ! Combien de classes ne sont vivantes que par la participation d'une partie des enfants qui, à la limite, n'auraient pas besoin de nous ! Combien de maîtres désemparés par ce manque de participation, ou par le mutisme même de certains enfants qui, en franchissant le seuil de la classe, entrent dans un refus de communication verbale que rien ne semble pouvoir ébranler².

Avec ce souci d'amener des situations motivantes et en nous appuyant sur un « déclencheur de langage » souvent utilisé – l'image –, nous proposons ici de programmer de façon rigoureuse des activités « où seul le langage permet à l'enfant de réaliser ce qu'il veut accomplir et où il doit l'utiliser au maximum de ses possibilités en produisant des énoncés étroitement déterminés par des contraintes situationnelles bien claires », comme l'a démontré Jacques Masselin³.

Nous proposons des situations dans lesquelles « l'enfant dépasse l'énoncé simple, ou des énoncés simples égrenés les uns après les autres, pour comprendre et produire des énoncés plus complexes, mettant en jeu des pronoms relatifs et des marqueurs temporels et logiques.⁴ »

Car, comme l'a largement démontré dans ses livres Laurence Lentin, « l'enfant sait parler lorsqu'il maîtrise un fonctionnement syntaxique lui permettant d'énoncer explicitement au moyen du seul langage verbal une pensée en et hors situation⁵ ».

On rejoint ici les propos de Philippe Boisseau dans son ouvrage *Enseigner la langue orale en maternelle*⁶ : « C'est la syntaxe qui doit prioritairement retenir l'attention du pédagogue du langage, à la fois parce qu'elle intervient dans tous les énoncés, que, dès lors, elle est un levier pour les autres apprentissages de l'oral. »

2. Dans son ouvrage, Alain Bentolila rappelle que « le dégoût des mots s'installe très tôt, comme s'installe très tôt celui de l'articulation juste et précise de la pensée ».

3. Jacques Masselin, revue *Migrants-Formation* n° 63, 1985.

4. *Ibid.*

5. Voir bibliographie.

6. Philippe Boisseau, *Enseigner la langue orale en maternelle*, Paris, Retz-CRDP de Versailles, 2005.

● Pourquoi des jeux de cartes ?

Pour le développement de l'enfant, « l'activité du jeu est fondamentale », comme l'affirmaient déjà les Instructions officielles de 1986 et comme le soulignent tous les textes officiels avant et depuis cette date. Nous nous contenterons de citer les programmes du 19 juin 2008 : l'école maternelle « s'appuie sur le besoin d'agir, sur le plaisir du jeu, sur la curiosité et la propension naturelle à prendre modèle sur l'adulte et sur les autres, sur la satisfaction d'avoir dépassé des difficultés et de réussir ».

Les jeux de société, et plus particulièrement les jeux de cartes, apparaissent comme une situation propice à l'élaboration du langage, et d'un langage structuré, à condition toutefois qu'ils soient choisis en fonction d'objectifs bien précis. Ils permettent en effet :

- des activités en petits groupes ;
- d'équilibrer les temps de parole.

Les jeux de cartes proposés ici ont chacun un objectif langagier particulier, s'inscrivant dans une progression établie de manière à augmenter au fur et à mesure la difficulté des productions langagières. Ainsi, le style indirect est prédominant parce qu'il est le meilleur inducteur de complexité.

De plus, nous nous efforçons de proposer des situations permettant à chaque enfant d'avoir les mêmes chances de participation⁷. Ceci n'est possible que dans la mesure où l'enfant prendra plaisir à parler⁸, et où les prises de parole de chacun seront réglementées et très structurées.

La motivation est évidente, les enfants reprennent les jeux avec toujours autant de plaisir (à condition quand même d'en avoir un certain nombre).

Les jeux de société et les jeux de cartes répondent de façon tout à fait satisfaisante à l'un des grands objectifs de l'école maternelle : la socialisation, le vivre ensemble, le devenir élève. Comme le précisent les programmes de juin 2008, « l'objectif est d'apprendre à l'enfant à vivre avec les autres dans une collectivité organisée par des règles. [...] En participant aux jeux [...], aux groupes formés, les enfants acquièrent le goût des activités collectives et apprennent à coopérer. Ils s'intéressent aux autres et collaborent avec eux ».

Nous avons été ainsi les témoins de situations où certains enfants, très

7. « Les apprentissages sont favorisés par la richesse des relations qui se développent entre les enfants eux-mêmes », Instructions officielles de 1986.

8. Mireille Chalvon aborde cet aspect dans son livre *L'Enfant devant la télévision des années 90* (Bruxelles, Casterman, 1991) : « Pour parler, il faut que l'enfant prenne du plaisir, et pour y prendre du plaisir, il faut qu'il y ait échange, et échange heureux. »

timides, ne parlant pas aux adultes (des enfants dont on ignorait même s'ils parlaient français), alors qu'ils sont inclus dans un groupe de quatre enfants dont trois connaissaient déjà bien le jeu, se sont révélés, lorsque l'adulte leur paraissait absent, tout à fait capables de s'exprimer, de participer, de progresser et de prendre plaisir à la communication. Ce qui a facilité ensuite leur communication avec leurs pairs, et avec les adultes.

● Quelle organisation ?

Nous privilégions souvent le groupe de quatre (notamment dans les jeux de paires) pour que les moments de parole reviennent assez souvent et que le jeu garde son intérêt.

Ceci n'est possible qu'avec une organisation des élèves en ateliers autonomes. La maîtrise du groupe classe est dans ce cas très difficile, mais après un temps d'entraînement, notre action s'avère beaucoup plus efficace.

Quand les jeux prennent la forme de loto ou dans les jeux du portrait, on peut faire des groupes de six ou huit élèves ; l'organisation de la classe est ainsi facilitée, mais les temps de parole de chacun sont plus courts.

Il est très difficile en début de grande section, voire impossible en moyenne section, de travailler avec plusieurs groupes de quatre jouant aux cartes. Néanmoins, on peut y parvenir courant grande section en habituant les enfants très progressivement à ce mode de fonctionnement. On travaillera d'abord avec un seul groupe, les autres étant occupés à des jeux graphiques ou à des activités d'expression, des exercices mathématiques, des jeux de construction ou des jeux de société, par petits groupes autonomes (ne nécessitant pas la présence de l'enseignant, mais seulement un contrôle final). Les différents groupes permutent, comme on a l'habitude de le faire à l'école maternelle. L'un de ces ateliers autonomes peut être, au bout d'un certain nombre de séances régulières, un jeu bien connu des enfants, un jeu pour lequel on est sûr de n'obtenir que des productions correctes ; puis deux groupes de ce type, puis trois, etc.

En fin de grande section, nous sommes parvenus à faire travailler toute la classe par groupe de quatre, avec des jeux que les enfants maîtrisaient parfaitement. Se produit alors une bonne imprégnation des structures émises, grâce aux répétitions nécessaires à tout apprentissage.

Cette organisation en groupes de quatre permet une observation plus individualisée des problèmes des enfants. Cette observation sert généralement de tremplin à l'élaboration d'autres séances et d'autres jeux.

● Quels objectifs ?

Les jeux de cartes conduisent à une communication au cours de laquelle l'enfant est amené à employer des structures complexes. Ils permettent une meilleure répartition des temps de parole, et apparaissent aux enseignants qui les ont expérimentés simples à fabriquer en fonction des objectifs qu'ils se sont fixés.

Aucun jeu de cartes rencontré dans le commerce n'a pu correspondre aux critères auxquels nous nous étions attachés. Il a fallu les concevoir au fil des séances, en fonction des productions langagières des enfants, en fonction aussi de la manière dont les enfants percevaient les images sur les cartes.

Si la majorité des jeux proposés ici vise une expansion du groupe nominal, on se rend compte que les élèves produisent aussi des phrases parfois très complexes, l'enrichissement de la phrase allant bien au-delà du groupe nominal. Certains jeux (comme « *Matin d'école* », p. 90 et suiv.) aboutissent à des suites logiques à reconstituer.

Tout au long de l'année reviennent les couleurs : brune, verte, violette et grise ; l'oral préparant l'écrit, il semble important de travailler à l'oral les différents accords, et les couleurs choisies ont la particularité de présenter une variation autant à l'oral qu'à l'écrit. Ceci suppose que toutes les couleurs soient connues des enfants. D'autre part, elles sont essentiellement rencontrées au féminin parce que, selon des travaux du CEFISEM de Metz publiés dans la revue *Migrants-Formation* n° 63 de 1985, il est plus simple à l'enfant de déduire le masculin du féminin que l'inverse.

De même, certaines cartes mettent en scène des verbes variant à l'oral (fait-font, est-sont), ou des noms (les chevaux).

● Comment préparer les jeux ?

Plus de 250 cartes sont à votre disposition.

Vous pouvez :

- photocopier les cartes à partir du livre ;
- les imprimer directement à partir de l'application.

Si vous choisissez de photocopier les cartes proposées dans l'ouvrage :

- bien veiller au nombre de photocopies à effectuer afin d'atteindre le nombre indiqué sur chacune des présentations des séries ;
- colorier les images selon les indications données dans cette même présentation (ou demander aux enfants de le faire).



L'application facilite grandement ce travail de préparation :

- dans la partie « **Matériel** », elle propose :
 - les **23 premières séries de cartes déjà coloriées** selon les indications fournies dans l'ouvrage, ce qui permet de lancer rapidement les jeux de paires ;
 - **16 grilles de lotos en couleurs** (à partir des cartes « Les jolis clowns », voir p. 105 et suiv.) :
 - 4 grilles de 4 cases pour les PS ;
 - 6 grilles de 6 cases pour les MS ;
 - 6 grilles de 8 cases pour les GS.
 - les **séries de cartes 24 et 25 déjà coloriées** et réunies dans la sous-partie « **Autres jeux** » :
 - le jeu des 7 familles (voir p. 111 et suiv.) ;
 - les images séquentielles des « Pliages » (voir p. 121 et suiv.).
- dans la partie « **Matériel personnalisable** », elle permet :
 - de **colorier l'ensemble des cartes à sa guise** à partir d'une vaste palette de couleurs ;
 - de créer et d'imprimer ses propres lotos à partir de 3 gabarits (4, 6 et 8 cases). Toutes les cartes de l'application peuvent être insérées dans ces derniers.

L'accord en genre de deux adjectifs
dans une phrase plus longue

Série 8 – La petite fille avec une robe à rayures et un ruban

Objectifs

- Enrichir le groupe déterminatif et améliorer la prononciation en cumulant dans les phrases le son « r », qui pose souvent problème.
- Réinvestissement des accords travaillés.

Matériel

8 paires de cartes (16 cartes) à colorier ou déjà coloriées 
de la manière suivante :

- Une petite fille avec une robe à rayures rouges et un ruban rose.
- Une petite fille avec une robe à rayures roses et un ruban rouge.
- Une petite fille avec une robe à rayures vertes et un ruban gris.
- Une petite fille avec une robe à rayures grises et un ruban vert.
- Une petite fille avec une robe à rayures brunes et un ruban gris.
- Une petite fille avec une robe à rayures grises et un ruban brun.
- Une petite fille avec une robe à rayures vertes et un ruban rouge.
- Une petite fille avec une robe à rayures rouges et un ruban vert.

● Déroulement

En groupe de 4. Identique aux jeux précédents.

Remarque : Il peut arriver qu'un enfant ne précise plus que l'élément déterminant (il a franchi une étape). Par exemple : « Je voudrais la robe à rayures... » et non « la petite fille avec... ». Les autres enfants s'amuse à le reprendre en répondant : « Je n'ai pas le dessin de la robe... »

On peut alors combiner un jeu de cartes avec des images où apparaissent la robe à rayures seule et la petite fille avec une robe à rayures, afin d'obliger les enfants à préciser « je voudrais la petite fille avec une robe à rayures » ou « je voudrais la robe... ».



Voir aussi, dans l'application, les cartes coloriées (partie « Matériel ») ou à colorier (partie « Matériel personnalisable »).



Présentation de l'application « Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes »

Cette application a été conçue afin de faciliter le travail de préparation en amont de la réalisation des jeux en classe. Elle permet d'obtenir les cartes, les grilles de loto, les jeux des 7 familles et les images séquentielles de la série « Pliages » coloriés tels que le propose l'ouvrage. Elle offre également la possibilité de personnaliser ces ressources dans le respect de la démarche préconisée par l'ouvrage (couleur des cartes et choix des images à insérer dans différents gabarits de grilles de loto).

Sur tous les écrans, vous avez la possibilité :

- d'accéder au guide d'utilisation ;
- de revenir à l'écran précédent (un clic) ou à l'écran d'accueil (deux clics) ;
- de passer en mode plein écran ;
- de quitter l'application.



Sur la page d'accueil, deux parties sont proposées :

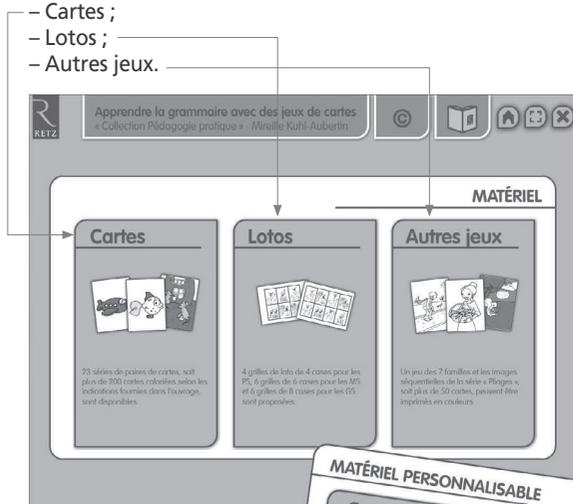
- La partie « Matériel » propose l'impression des paires de cartes déjà coloriées, 4 grilles de loto pour les PS, 6 grilles pour les MS, 6 grilles pour les GS, le jeu des 7 familles et les images séquentielles de la série « Pliages » en couleur.
- La partie « Matériel personnalisable » offre la possibilité de colorier et d'imprimer l'ensemble des cartes à sa convenance. 3 gabarits de 4, 6 et 8 cases permettent de créer ses propres grilles de loto à partir de l'ensemble des images (à colorier à sa guise) de l'application.



● Partie « Matériel »

Afin de faciliter la préparation des jeux de cartes décrits dans l'ouvrage, la partie « Matériel » propose trois entrées :

- Cartes ;
- Lotos ;
- Autres jeux.

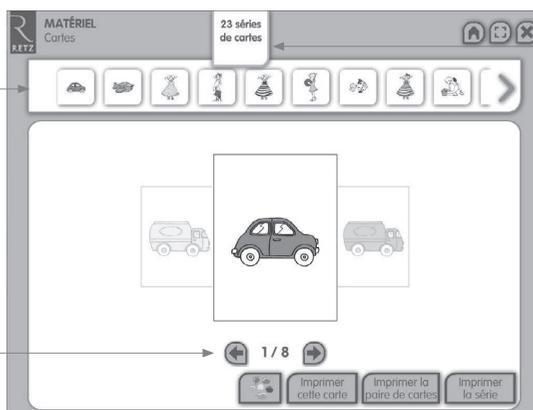


● « Cartes »

Cette sous-partie permet d'imprimer les cartes coloriées qui entrent dans la réalisation de tous les jeux de paires présentés dans l'ouvrage (pp. 15-110).

23 séries de cartes, soit plus de 200 cartes coloriées selon les indications précises données dans l'ouvrage, sont disponibles :

- Sélectionner la série souhaitée en cliquant sur les vignettes alignées en haut de l'écran.
- Visualiser les différentes cartes d'une série en appuyant sur les flèches de défilement situées en bas de la carte.



Les cartes sont déjà **coloriées**, mais on peut également les afficher (et les imprimer) **en noir et blanc** en cliquant sur le bouton « Noir et blanc/Couleur ».

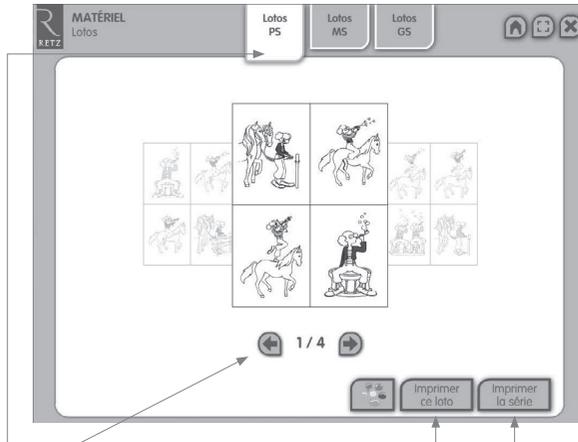


Trois choix d'impression sont offerts :

- impression de la seule carte sélectionnée à l'écran ;
- impression de la paire de cartes (soit deux fois la même carte) ;
- impression de la série (soit deux fois chaque carte).

« Lotos »

Cette sous-partie permet d'imprimer les 4 grilles de loto de 4 cases pour les PS, les 6 grilles de loto de 6 cases pour les MS et les 6 grilles de loto de 8 cases pour les GS (voir le descriptif dans « Série 23 – Les jolis clowns », pp. 105-110 de l'ouvrage).



- Cliquer sur l'un des trois onglets selon le niveau de sa classe (Lotos PS, Lotos MS, Lotos GS).
- Visualiser les grilles de loto de chaque niveau en appuyant sur les flèches de défilement situées en bas de la carte.

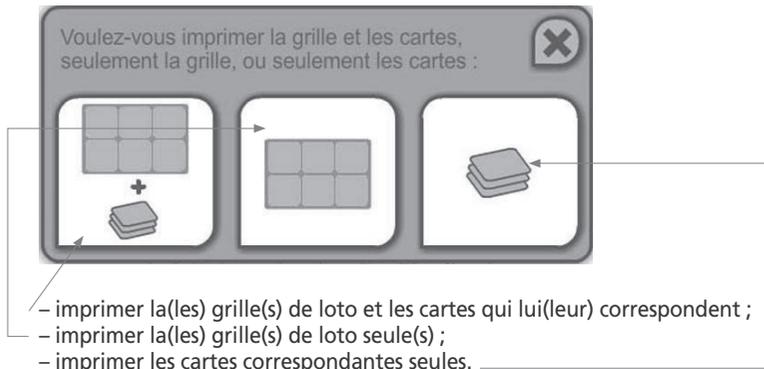
Les grilles sont déjà **coloriées**, mais on peut également les afficher (et les imprimer) **en noir et blanc**.



Deux choix d'impression sont offerts :

- impression de la seule grille sélectionnée ;
- impression de toutes les grilles de loto de ce niveau.

À noter qu'au clic sur « Imprimer ce loto » ou « Imprimer la série », une pop-up propose alors trois choix :

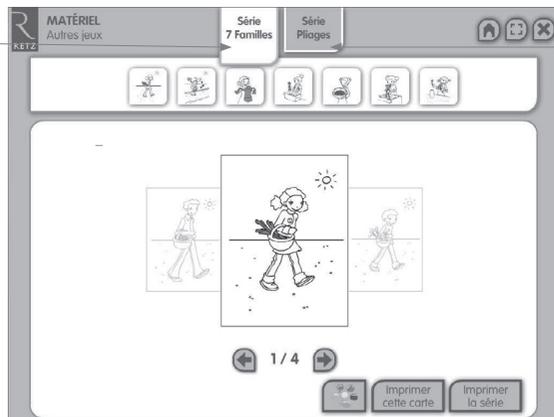


- imprimer la(les) grille(s) de loto et les cartes qui lui(leur) correspondent ;
- imprimer la(les) grille(s) de loto seule(s) ;
- imprimer les cartes correspondantes seules.

● « Autres jeux »

Cette sous-partie permet d'imprimer :

- le jeu des 7 familles (disponible aux pp. 111-120 de l'ouvrage) ;
- les images séquentielles de la série « Pliages » (disponible aux pp. 121-129 de l'ouvrage).



Les cartes sont **coloriées**, mais on peut également les afficher (et les imprimer) **en noir et blanc** en cliquant sur le bouton « Noir et blanc/Couleur ».



Deux choix d'impression sont offerts :

- impression de la carte affichée à l'écran ;
- impression de la série.

● Partie « Matériel personnalisable »

Dans cette partie, toutes les cartes de l'application peuvent être coloriées, enregistrées (en pdf) et imprimées à sa guise. Il est également possible de créer, toujours en couleurs, ses propres grilles de loto selon le niveau de sa classe et la complexité recherchée.

Deux entrées sont ici proposées :

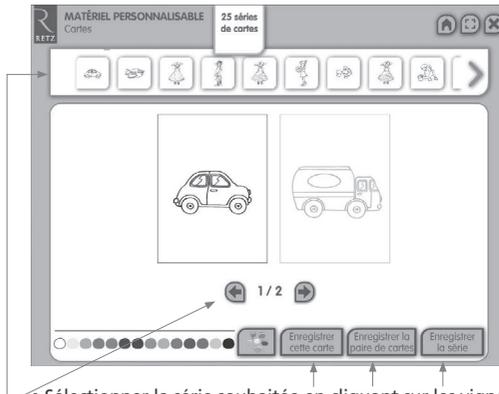
- Cartes ;
- Lotos.



Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes

« Cartes »

Cette sous-partie permet de colorier à sa guise les cartes proposées dans la partie « Matériel » : les paires de cartes (séries 1 à 23) et les cartes « Autres jeux » (série 24 « 7 familles » et série 25 « Pliages »).



- Sélectionner la série souhaitée en cliquant sur les vignettes alignées en haut de l'écran.
- Visualiser les différentes cartes d'une série en appuyant sur les flèches de défilement situées en bas de la carte.

Pour colorier les cartes ici présentées en noir et blanc, une palette de couleurs est proposée en bas à gauche de l'écran.



Cliquer sur la couleur souhaitée, puis cliquer sur la zone à colorier : la zone visée, que l'on peut prévisualiser, se remplit automatiquement avec la couleur choisie sur la palette.

- À noter que, pour certaines images, il y a plus de zones à colorier que de zones coloriées dans la partie « Matériel ». Celles-ci sont mises en relief lors du passage du pinceau. Dans la mesure où l'ouvrage porte sur la grammaire et vise donc des objectifs précis, la plupart des images ne peuvent cependant être entièrement coloriées.

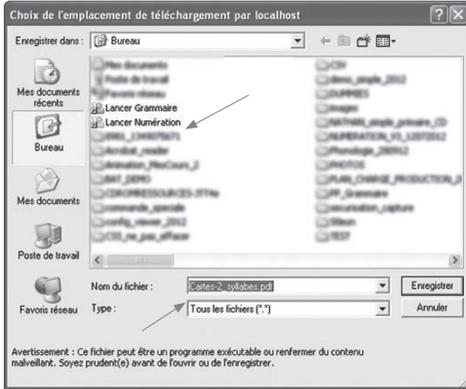
Il est possible de remplacer une couleur par une autre ou de revenir à la version noir et blanc en cliquant sur le bouton « Noir et blanc / Couleur ».



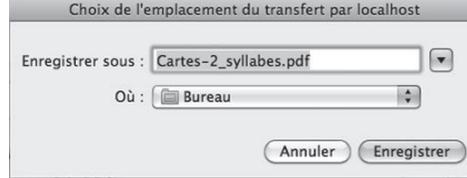
- Trois choix d'enregistrement et d'impression (l'enregistrement se fait en pdf et le pdf, une fois enregistré sur l'ordinateur, peut être imprimé) sont offerts :
 - enregistrer (et imprimer) une seule carte ;
 - enregistrer (et imprimer) la paire de cartes ;
 - enregistrer (et imprimer) la série (les cartes sont alors automatiquement dédoublées).

- Un nom de fichier apparaît par défaut lors de la préparation à l'enregistrement. Vous pouvez bien sûr le changer et nommer votre fichier comme vous le souhaitez.

Sur PC :

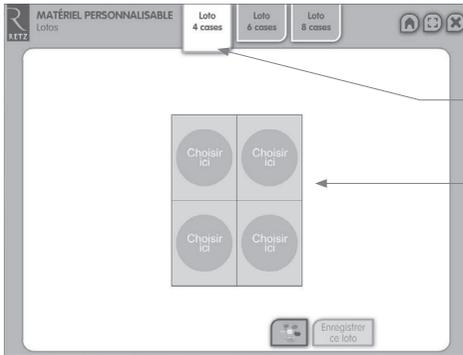


Sur Mac :

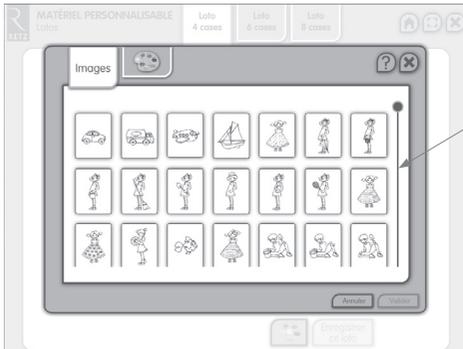


« Lotos »

Cette sous-partie propose 3 gabarits vides de lotos composés de 4, 6 ou 8 cases. À noter que toutes les cartes de l'application peuvent ici être choisies.



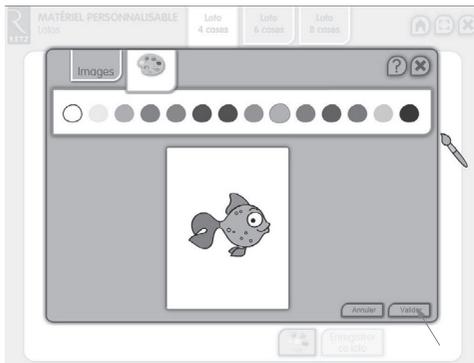
- Cliquer sur l'un des trois onglets selon le niveau de difficulté souhaité (loto 4 cases, loto 6 cases, loto 8 cases).
- Cliquer ensuite sur l'une des cases vides « Choisir ici ».



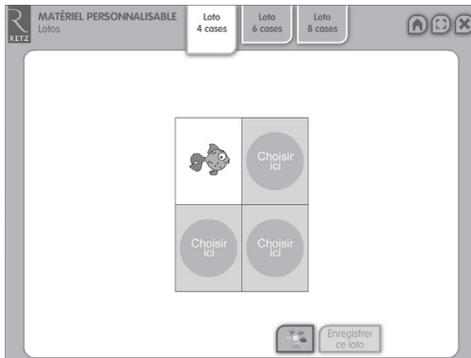
- Dans la pop-up qui s'affiche (patienter durant le temps de chargement des images), choisir la vignette souhaitée. Se servir de l'ascenseur à droite afin de faire défiler toutes les images.

Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes

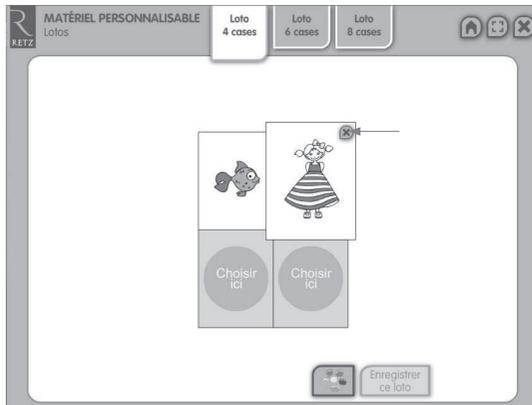
- Au clic sur une image, l'onglet « Palette de peinture » s'ouvre automatiquement. Sélectionner les couleurs souhaitées et colorier l'image à votre guise.



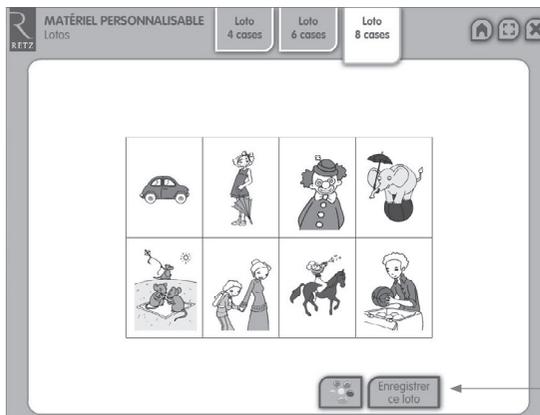
- Cliquer sur « Valider » pour intégrer l'image dans la grille. Si vous cliquez sur « Annuler », aucun de vos choix ne sera enregistré et la grille restera vierge.



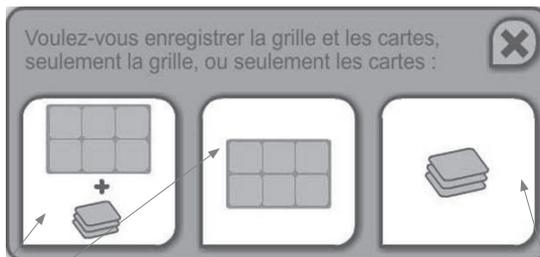
- Répéter cette opération autant de fois qu'il y a de cases. À tout moment, il est possible :
 - de supprimer le dessin sélectionné dans une case en passant le pointeur sur cette dernière et en cliquant sur la croix qui s'affiche en haut à droite de la case ;
 - de revenir sur vos choix (image, nombre, couleur) en cliquant sur l'image pour la modifier.



- Par ailleurs, il est possible de remplacer une image par une autre en maintenant le clic et en la faisant glisser sur la case souhaitée.
- Ce n'est qu'une fois que toutes les cases sont remplies que le bouton « Enregistrer ce loto » devient actif.



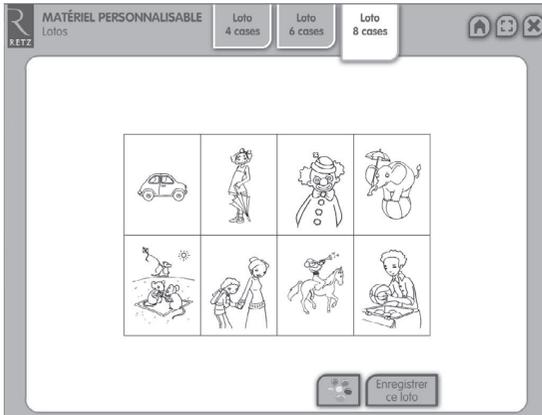
À noter qu'au clic sur « Enregistrer ce loto », une pop-up propose alors trois choix d'enregistrement :



- enregistrer le loto et les cartes qui lui correspondent ;
- enregistrer le loto seul ;
- enregistrer les cartes correspondantes seules.

Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes

- Une fois enregistrée(s) sur l'ordinateur sous forme de pdf (à renommer à votre convenance), la grille de loto et les cartes correspondantes, la seule grille de loto ou les cartes seules peu(ven)t être imprimée(s).
- Vous avez également la possibilité de passer en mode noir et blanc en cliquant sur le bouton « Noir et blanc/Couleur ».



- Attention ! si vous passez ensuite sur un autre onglet, le mode noir et blanc est conservé. Passer en mode couleur si vous souhaitez cette fois colorier les cartes que vous choisirez d'insérer.



Bonne utilisation !