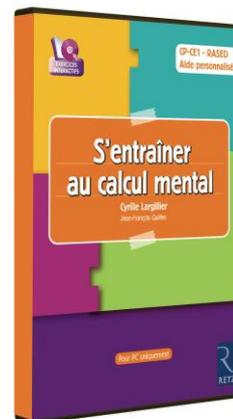


# Comment utiliser votre logiciel

## *S'entraîner au calcul mental – CP/CE1 ?*



### Configurations minimales requises

Le logiciel a été développé à partir du logiciel MatchWare Mediator™, pour **PC uniquement**.

PC : Windows XP, Vista et 7, processeur 800 Mhz, lecteur CD-Rom 4x, mémoire 256 Mo, 1 Mo de mémoire disque dur, affichage écran 800 x 600 en milliers de couleurs.

### Lancement de l'application

L'insertion du CD-ROM dans le lecteur du micro-ordinateur est nécessaire à la première utilisation de l'application.

Installer l'application sur votre ordinateur : suivre les instructions.



Pour activer l'application, entrez le numéro de série qui est inscrit à l'intérieur du boîtier.

**Si votre ordinateur n'est pas connecté à internet**, vous devez utiliser un autre appareil connecté à Internet pour obtenir un code d'activation. Après insertion du CD-Rom et à l'ouverture de celui-ci, cliquez sur le mode « Hors ligne ».

1. Allez sur l'URL [www.editions-retz.com/activation/](http://www.editions-retz.com/activation/)

2. Reportez-y le numéro de série et le code matériel (obtenu sur votre ordinateur en ayant cliqué "hors ligne") :

- numéro de série : XXXXXXXXXXXXXXXX

- code matériel : XXXX-XXXX

3. Vous obtenez votre code d'activation.

4. Reportez ce code d'activation sur le poste sur lequel vous souhaitez installer l'application afin de l'activer.

L'application s'installe sur votre ordinateur.

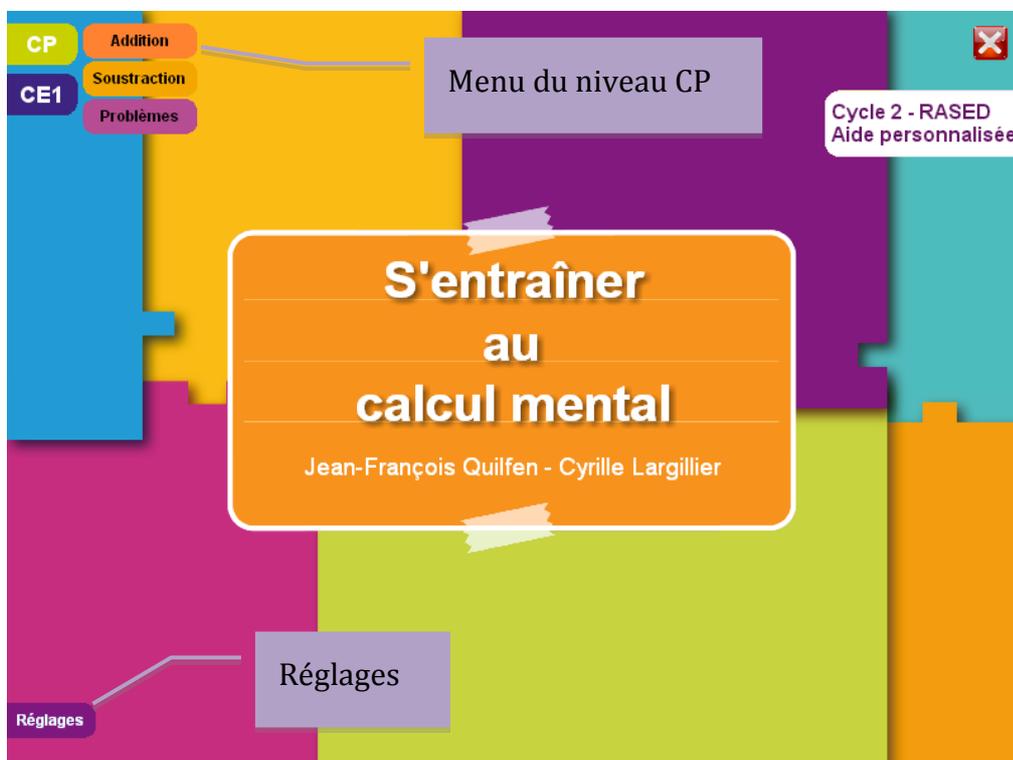
**Attention, le nombre d'installations est limité à 15 postes.**

# Présentation du CD-Rom

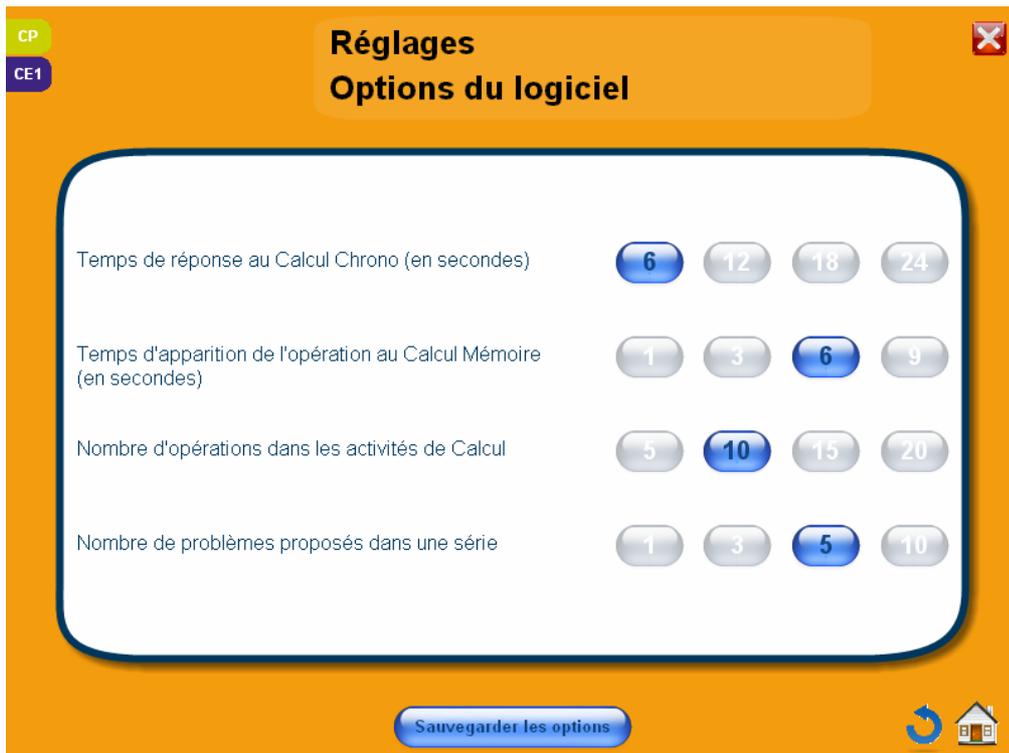
## Accueil

- À partir de la page d'accueil, vous pouvez accéder aux **différents niveaux de classe** et à **leur menu général**, ainsi qu'aux **réglages du logiciel**.

La croix rouge permet de fermer le logiciel à tout moment.

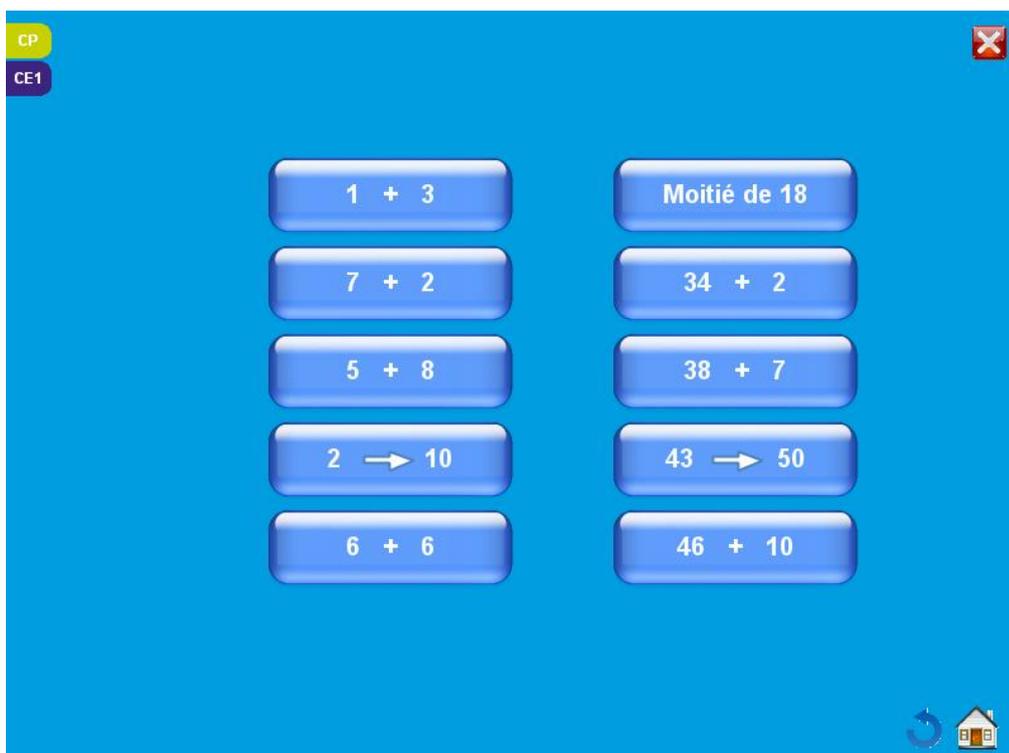


- Les réglages vous permettent de paramétrer le nombre d'items par type d'activités et/ou la durée du chronomètre si nécessaire.



## Sous-menu

- En cliquant sur « Addition » par exemple, vous accédez aux différents types de compétences correspondantes.

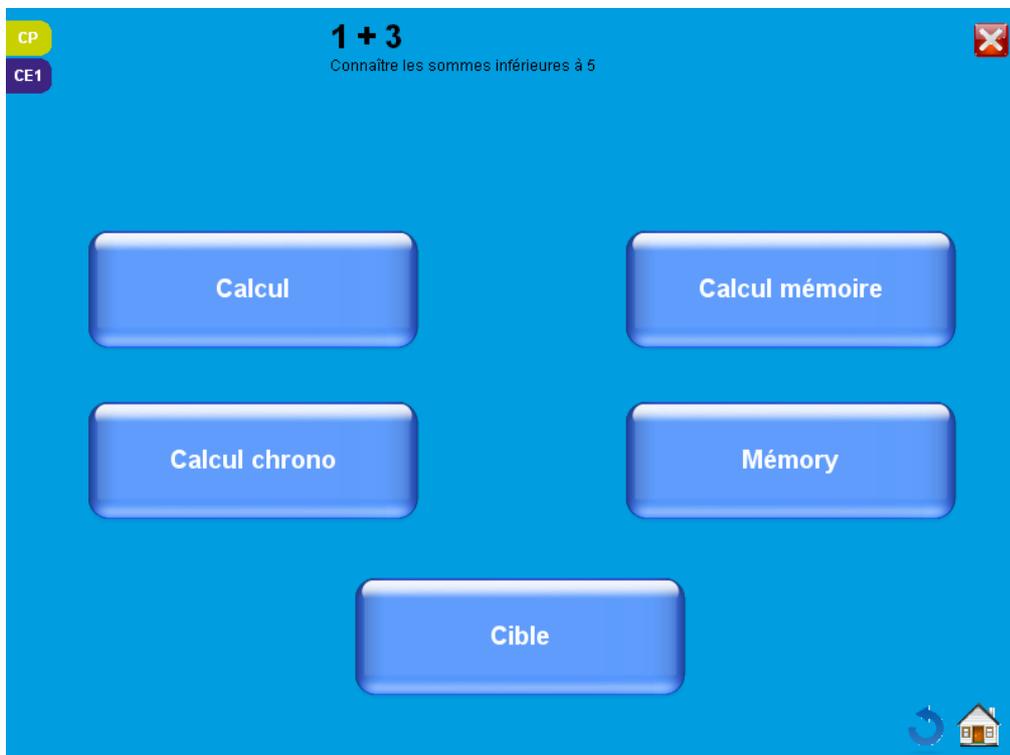


- Les tables de multiplication, au CE1, sont traitées à part.



## Les différents types d'activités

- Au sein de chaque compétence, une même typologie d'activités est proposée.



Au sein de ces activités, on peut :

- afficher un « pavé numérique » si l'application est utilisée sur TBI ;
- activer le son pour écouter les consignes (ou problèmes) en cliquant sur le picto « haut parleur » ;
- revenir à la page précédente en cliquant sur la flèche ;
- revenir à l'accueil en cliquant sur le picto « maison ».

- L'activité « Calcul » permet d'effectuer des opérations sans limite de temps.

The screenshot shows the 'Calcul' activity interface. At the top left, there are level indicators 'CP' and 'CE1'. The main title is 'Calcul' with a close button. Below the title, the problem is '1 + 3' and the instruction is 'Connaître les sommes inférieures à 5. Calcule le résultat de l'opération sans limite de temps.' A speaker icon is on the right. The central workspace displays the equation '3 + 2' and a large empty rectangular box for the answer. A tooltip 'Affiche le pavé numérique' points to the right. At the bottom, there is a score '0 / 0', 'Valider' and 'Suivant' buttons, and a home icon.

- L'activité « Calcul chrono » permet d'effectuer des opérations avec limite de temps.

**NB :** Ici, le « pavé numérique » est affiché pour exemple.

The screenshot shows the 'Calcul Chrono' activity interface. At the top left, there are level indicators 'CP' and 'CE1'. The main title is 'Calcul Chrono' with a close button. Below the title, the problem is '1 + 3' and the instruction is 'Connaître les sommes inférieures à 5. Donne la réponse au calcul avant que le sablier ne soit écoulé. Tu ne peux pas valider ton résultat avant la fin du temps.' A speaker icon is on the right. The central workspace displays a plus sign '+' and a large empty rectangular box for the answer. On the right side, there is a vertical numeric keypad with digits 0-9 and a back arrow. At the bottom, there is a score '0 / 0', 'Valider' and 'Commencer' buttons, and a home icon.

- L'activité « Calcul mémoire » permet de mémoriser des opérations dans une limite de temps et de donner les résultats après affichage des opérations seulement.

The screenshot shows the 'Calcul Mémoire' interface. At the top left, it indicates the level 'CP' and 'CE1'. The main title is 'Calcul Mémoire' with a red 'X' icon. Below the title, it says '1 + 3' and 'Connaître les sommes inférieures à 5'. The instruction reads: 'Mémorise le résultat du calcul avant qu'il ne s'efface. Tu ne peux pas saisir ta réponse tant que le calcul est visible.' A progress bar on the left shows approximately 25% completion. The central display shows the equation  $4 + 1$ . At the bottom, there is a score '0 / 0', 'Valider' and 'Suivant' buttons, and a home icon.

- L'activité « Memory » permet d'associer des opérations à leurs résultats. Le temps ainsi que le nombre d'erreurs sont indiqués à la fin.

The screenshot shows the 'Memory' interface. At the top left, it indicates the level 'CP' and 'CE1'. The main title is 'Mémoire' with a red 'X' icon. Below the title, it says '1 + 3' and 'Connaître les sommes inférieures à 5'. The instruction reads: 'Clique sur les cartes pour retrouver celles qui ont la même valeur.' The main area contains a 2x5 grid of cards. The top-left card shows  $3 + 2$  and the bottom-middle card shows the number '5'. A dialog box in the center asks 'Ces cartes ont-elles la même valeur ?' with 'OUI' and 'NON' buttons. At the bottom, there is a score '0 / 5', a home icon, and a refresh icon.

- L'activité « Cible » permet de décomposer des opérations et d'en donner le résultat (sans limite de temps).

CP  
CE1

**1 + 3**  
Connaître les sommes inférieures à 5  
**Lance les flèches sur la cible pour obtenir le bon résultat.**  
Une fois déplacée, une flèche ne doit plus être bougée.

**Cible**

4 + 1

Ranger les flèches

0 / 0

Valider Suivant

- L'activité « Problèmes » permet de résoudre des problèmes arithmétiques simples.

CP  
CE1

Résoudre des problèmes additifs et soustractifs

**Problèmes**

Kevin a 10 feutres dans sa trousse.  
Son frère lui en donne 3.

**Combien Kevin a-t-il de feutres ?**

0 / 0

Valider Suivant