

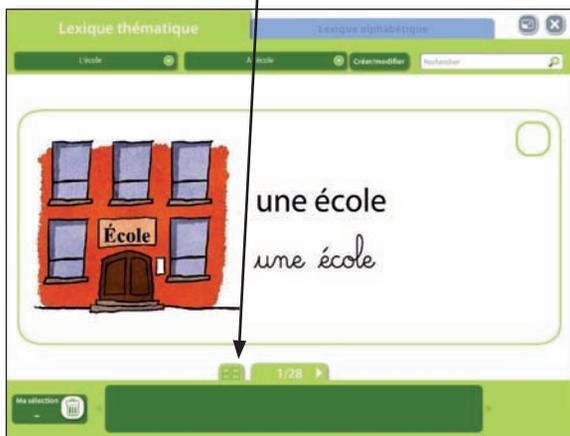


## 1. Lexique thématique

L'affichage peut se faire à partir de 1 mot ou d'une série de 4 mots.



Cliquer pour changer de mode de présentation.



### Imprimer et modifier un thème existant

Ne sélectionner que les mots retenus, en cliquant dans la case. Ils apparaissent dans la zone de sélection.



Dans la barre de sélection, ce sont les dessins représentant les mots qui apparaissent. On peut les supprimer un à un en cliquant sur la poubelle.

Pour supprimer toute la sélection, cliquer sur la poubelle.

Pour imprimer la sélection, cliquer sur « mise en page ».

### Écran de mise en page



Choisir la mise en page : 1 ou 2 colonnes.

Choisir l'impression en couleur ou en noir et blanc.

Cliquer ici pour dupliquer.

Cliquer ici pour supprimer.

Ajouter un titre.

Pour modifier l'ordre des vignettes dans la page, faire glisser la vignette à l'endroit souhaité.

### Imprimer et modifier un thème existant en ajoutant de nouveaux mots

Un mot ou thème existant n'est pas modifiable en l'état. Pour modifier un thème existant, il faut au préalable le créer de nouveau (ou créer un sous-thème), sélectionner les mots existants à reprendre et ajouter les vôtres (en cliquant sur le crayon).

### Créer un thème ou un sous-thème

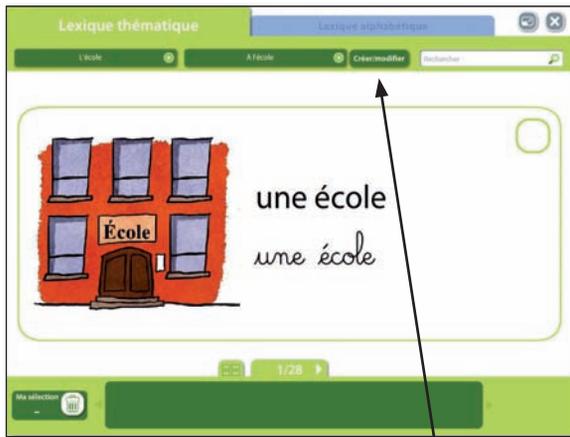


Pour créer des mots nouveaux, cliquer sur le bouton « crayon ».

Cliquer sur le bouton « +Thème » ou « + Sous-thème » pour ajouter un thème ou un sous-thème.

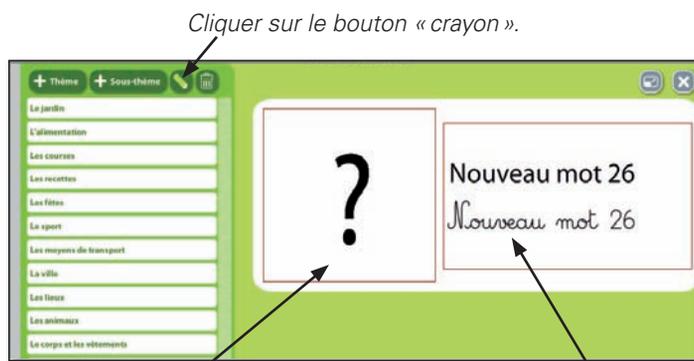
Le nouveau thème ou sous thème créé apparaît en fin de liste (faire défiler l'ensemble du menu) en marron.

## Créer un mot



Cliquer sur « Créer/modifier ».

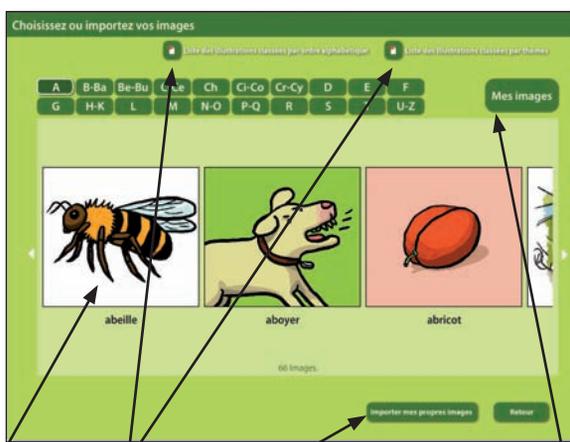
Attention ! Pour pouvoir modifier un mot il faut être en mode affichage « 1 mot » et non « 4 mots ».



Cliquer sur le bouton « crayon ».

Cliquer ici pour choisir une illustration présente dans l'application ou importer sa propre illustration.

Créer un nouveau mot en le tapant à la place de « Nouveau mot 26 ».



Cliquer sur une illustration existante dans la base.

Retrouver la liste des illustrations (par ordre alphabétique ou thématique).

Choisir sa propre illustration en cliquant sur « Importer mes propres images ». L'image sera à choisir parmi vos images personnelles, dans votre ordinateur.

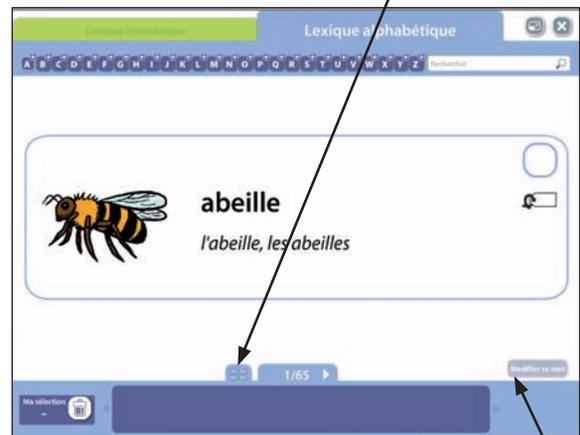
Retrouver ses propres images déjà importées auparavant.

## 2. Lexique alphabétique

L'affichage peut se faire à partir de 1 mot ou d'une série de 4 mots.



Cliquer pour changer de mode de présentation.



Les mots existants ne sont pas modifiables. Pour les modifier, il faut les créer à nouveau (bouton « Modifier ce mot ») et les adapter aux besoins des élèves. Si vous voulez ajouter une définition qui n'est pas fournie dans le lexique Retz, il faut créer le mot à nouveau. Exemple avec le mot école : si vous souhaitez ajouter une définition à ce mot, créez-le de nouveau (l'appeler école bis ou école 2) et ajoutez votre définition ; le mot se range automatiquement à l'endroit qui convient (ordre alphabétique).

### Ajouter un mot



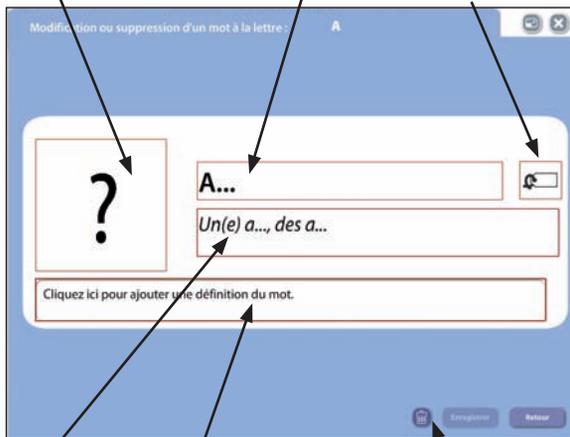
Cliquer sur « Ajouter un mot ».

## Présentation du CD-Rom

Choisir une illustration présente dans l'application ou Importer sa propre illustration, cf. procédure expliquée p. 15.

Insérer le mot de votre choix.

Choisir le pictogramme qui convient au mot nouveau (adjectif, nom, verbe).

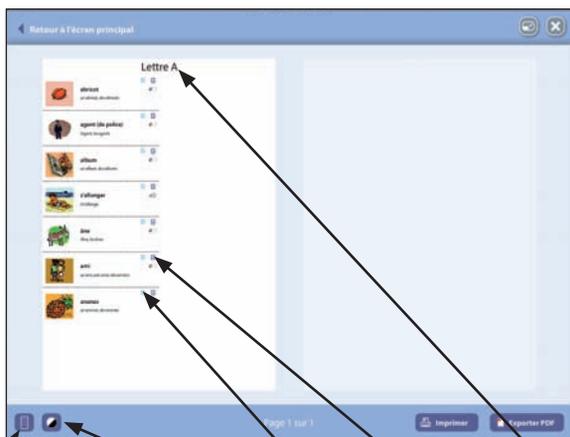


Compléter avec le genre et le nombre.

Ajouter, le cas échéant, une définition du mot créé.

Cliquer sur la poubelle pour supprimer un mot créé. (Seuls les mots créés peuvent être supprimés).

### Écran de mise en page



Choisir la mise en page : 1 ou 2 colonnes.

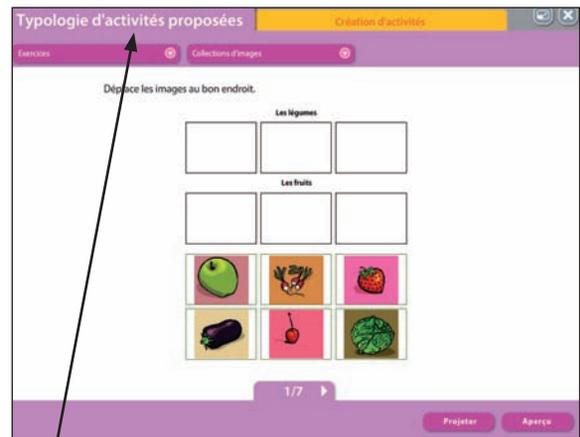
Choisir l'impression en couleur ou en noir et blanc.

Cliquer ici pour dupliquer.

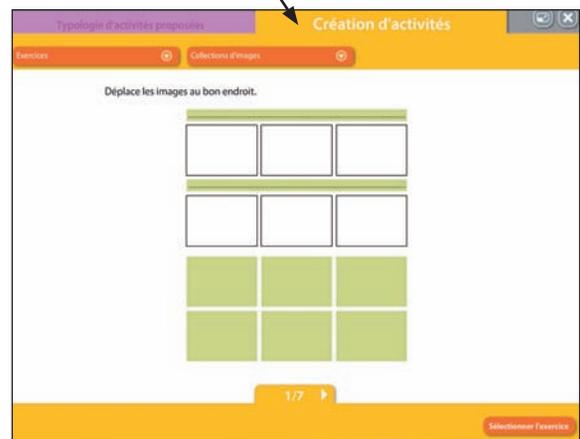
Cliquer ici pour supprimer.

Ajouter un titre.

## Créer des exercices et des jeux



Typologie d'activités proposées et Création d'activités



L'onglet «Typologie d'activités proposées» présente tous les gabarits fournis, avec exemples intégrés (mots et illustrations). **Chaque exercice**, jeu ou affiche image « mot référent » est à la fois **vidéoprojetable et interactif** par des cliquer/déposer, déplacement ou remplissage (mots croisés notamment), et **imprimable** en A4 pour pouvoir être proposé aux élèves.

Ces activités sont modifiables dans l'onglet « Création d'activités ».

### 1. Créer des exercices

Ces exercices imprimables sont destinés à un usage individuel, mais ils peuvent être présentés collectivement au préalable sur un TBI ou en vidéoprojection.

En cliquant sur « Projeter », on permet aux élèves de visualiser l'exercice et d'amorcer la tâche collectivement.

En cliquant sur « Aperçu », l'enseignant peut visualiser la fiche, puis l'imprimer en noir et blanc

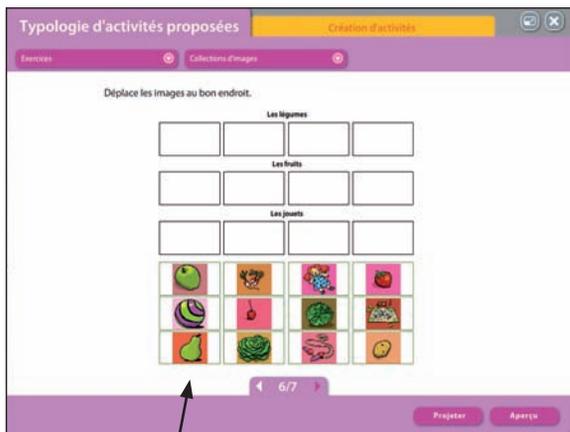
(ou en couleur) et la photocopier pour chaque élève.

Pour que l'exercice puisse être enregistré, tous les champs modifiables (qui apparaissent en vert) doivent impérativement être complétés. Une fois que l'exercice est enregistré, il se range automatiquement à la suite des exercices du même type dans l'onglet « Typologie d'activités proposées ». Un exercice créé peut être modifié ou supprimé. Un exercice existant ne peut être ni supprimé, ni modifié.

11 gabarits sont proposés :

### 1. Collections d'images

(7 possibilités d'affichage : 2 ou 3 thèmes, 6 à 20 images)

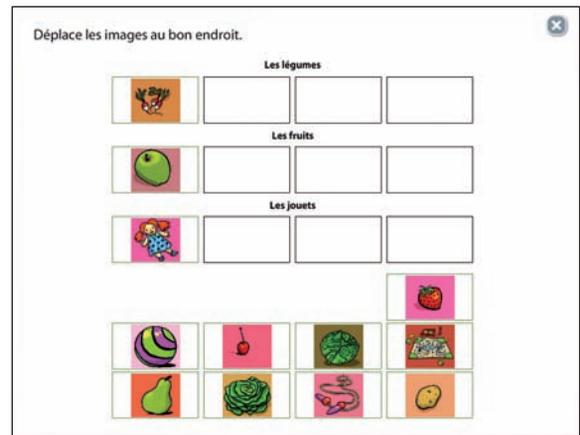


Exemple 3 thèmes 12 images ou 2 thèmes 12 images

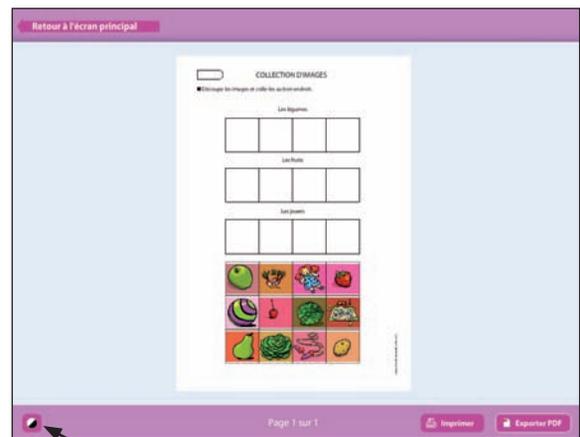


En cliquant sur le bouton « Projeter », on arrive sur une fenêtre interactive.

Il suffit de déplacer les éléments proposés en bas de page à l'endroit souhaité.

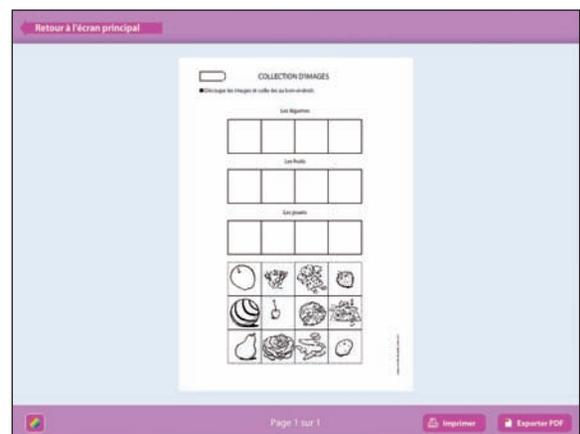


En cliquant sur le bouton « Aperçu », on imprime une fiche au format A4 à distribuer aux élèves.



Version couleur

Possibilité d'imprimer en couleur ou en noir et blanc.

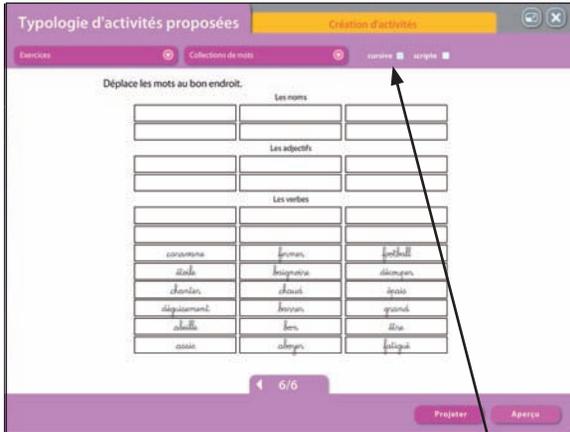


Version en noir et blanc

## 2. Collections de mots

(6 possibilités d'affichage : 2 ou 3 natures de mots, 8 à 18 mots)

Exemple : 3 natures 18 mots



Vous avez la possibilité de choisir entre la police cursive et la cursive scripte.



## 3. Reconnaître des mots

(3 possibilités d'affichage : 9, 12, 15 mots/ images)



## 4. Écrire des mots

(3 possibilités d'affichage : 9, 12, 20 images)



Utilisation du clavier pour écrire les mots.

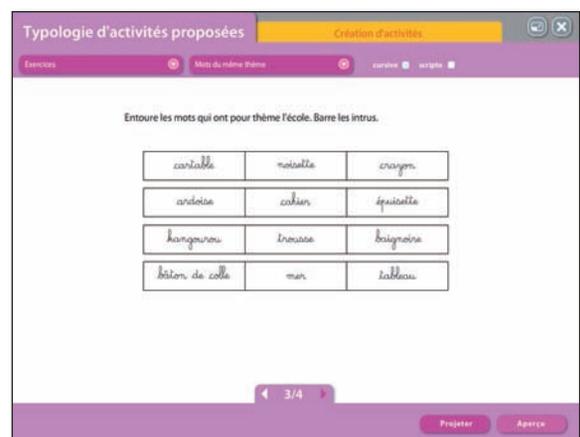
## 5. Intrus images

(2 possibilités d'affichage : 12, 20 images)



## 6. Mots du même thème

(4 possibilités d'affichage : 6, 9, 12, 18 mots)



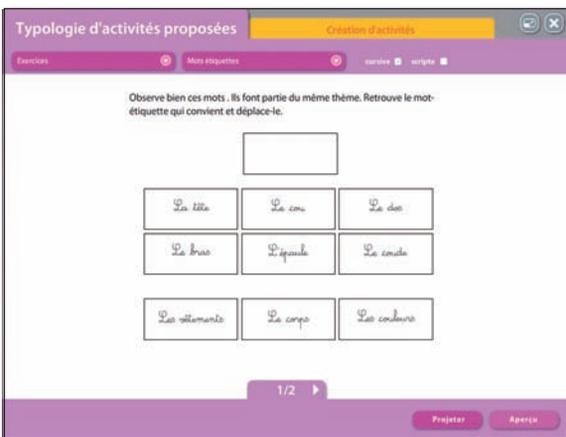
### 7. Mots étiquettes images

(2 possibilités d'affichage : 3 ou 6 étiquettes)



### 8. Mots étiquettes

(2 possibilités d'affichage : 3 ou 6 étiquettes)



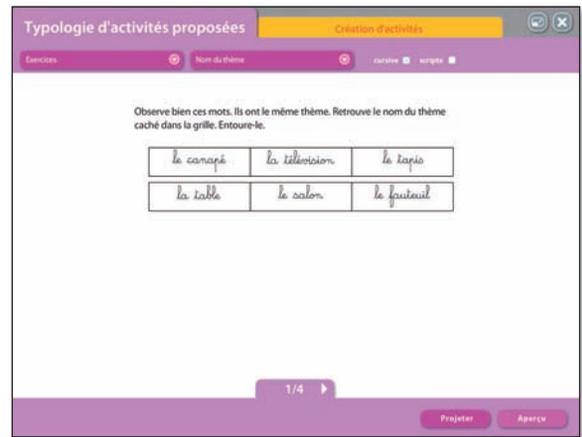
### 9. Thème image

(1 possibilité d'affichage : 6 images)



### 10. Nom du thème

(4 possibilités d'affichage : 6, 9, 12, 15 mots)



### 11. Mots croisés

(3 possibilités d'affichage : 6, 8, 12 mots)



## 2. Créer des jeux

Ces jeux sont destinés à un usage collectif.

En cliquant sur «Projeter», on permet aux élèves de visualiser le jeu collectivement et de découvrir la règle avant l'activité, en petit groupe ou individuellement.

Un «plus» pour la classe : l'interactivité de l'application permet aussi de jouer directement à l'écran en déplaçant des éléments (domino, loto), en retournant des cartes (memory), en complétant des grilles (mots croisés), en énonçant le plus de mots possible en un temps donné (mots express).

En cliquant sur «Aperçu», l'enseignant peut visualiser le jeu puis l'imprimer en couleur pour la classe ou en noir et blanc, à photocopier, pour chaque élève.

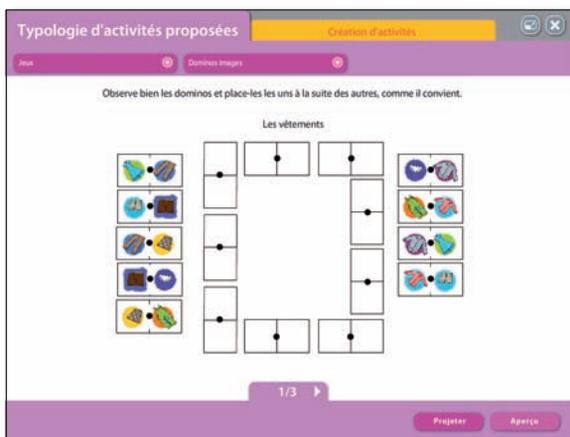
Le matériel peut être plastifié pour une plus grande longévité et une manipulation plus aisée.

5 jeux différents peuvent être utilisés tels que présentés. On peut aussi créer ses propres jeux en utilisant les 8 gabarits proposés.

En mode création, la police choisie par défaut est la scripte. Une fois le jeu créé, il se range automatiquement dans «Typologie d'activités proposées», puis dans «Jeux». Là, on retrouve la possibilité de choisir entre écriture cursive ou scripte.

### 1. Dominos

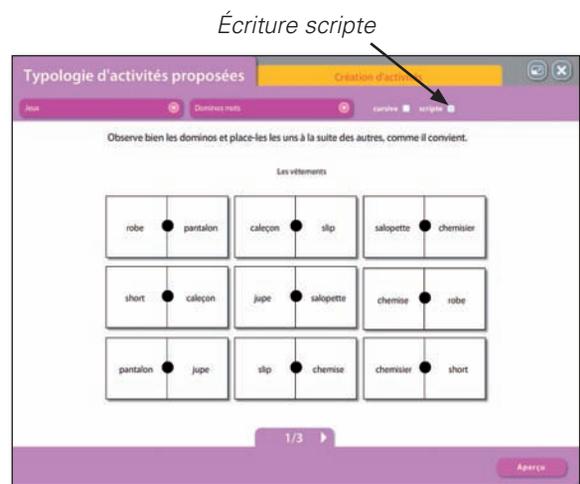
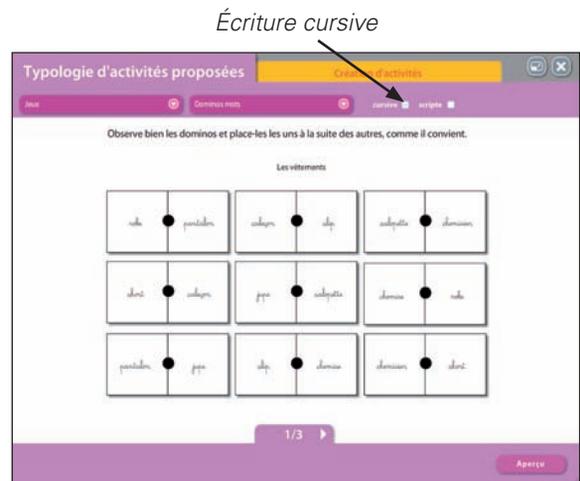
- Domino images (3 possibilités d'affichage : 9, 12, 18 dominos)



- Domino mots (3 possibilités d'affichage : 9, 12, 18 dominos)

Le jeu Domino mots est un cas particulier, il n'existe qu'en mode imprimable. On ne peut pas

le vidéoprojeter en raison de la complexité de la police cursive et de la taille des mots variable.



### Matériel

Une planche de dominos à découper (9, 12 ou 18).  
Un plateau de jeu avec les cadres des dominos à imprimer (facultatif).

**Nombre de joueurs :** de 1 à 4.

### But du jeu

Associer (selon la formule choisie) :

- les images entre elles : « dominos images » ;
- les deux écritures d'un même mot (scripte et cursive) : « dominos mots » ;
- les images et les mots correspondants : dominos « images mots ».

### Règle

1 joueur : Placer tous les dominos les uns à la suite des autres. Le dernier domino correspond au premier.

De 2 à 4 joueurs :

Chaque joueur reçoit 3 dominos, les autres constituent la pioche.

Le premier joueur place le domino de son choix.

Si un joueur ne peut pas placer un domino, il pioche un domino. Il le place s'il le peut, sinon il passe son tour.

Le gagnant est le joueur qui a placé tous ses dominos. Les autres peuvent continuer la partie jusqu'à ce que le plateau soit complété.

## 2. Jeu des 7 familles



### Matériel

L'enseignant prépare 7 familles de 5 cartes chacune.

**Nombre de joueurs :** de 2 à 4.

### But du jeu

Constituer des familles de 5 cartes se rapportant au même thème.

### Règle

Mélanger les cartes et en distribuer 5 ou 7 à chaque joueur. Le reste forme la pioche. Tour à tour, chaque joueur demande à un autre une carte qui lui manque pour compléter une famille. S'il n'obtient pas sa carte, il pioche. S'il l'obtient, il rejoue.

Lorsque les 5 cartes d'une même famille sont réunies, le joueur abaisse sa famille sur la table.

Le gagnant est celui qui a remporté le plus de familles.

## 3. Loto

### Loto images-mots



### Loto mots-images



### Matériel

6 planches de jeu comportant 4 images « loto images-mots » ou 4 mots « loto mots-images » (selon l'option choisie par l'enseignant).

Une planche de vignettes à imprimer et à découper (mots ou images).

**Nombre de joueurs :** de 1 à 6.

### But du jeu

Associer les images et les mots correspondants.

### Règle

**1 joueur :** L'élève dispose d'une ou plusieurs planches (en fonction de son niveau) ; il doit placer les étiquettes (mots ou images) correspondantes sur sa (ou ses) planche(s) de jeu.

Variante : donner des étiquettes supplémentaires intruses pour complexifier le jeu.

**De 2 à 6 joueurs :** Les planches sont réparties entre les joueurs. Les étiquettes sont retournées au milieu de la table. Tour à tour, chaque joueur pioche une étiquette et essaie de la placer sur sa planche ; s'il ne peut pas, il la remet en jeu dans la pioche. Un

## Présentation du CD-Rom

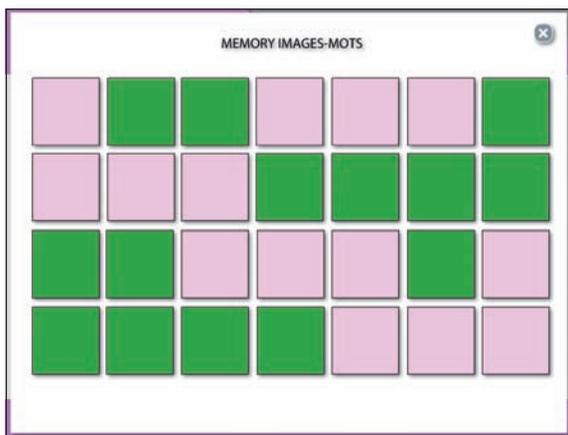
joueur qui place une étiquette sur sa planche peut en piocher une autre et essayer de la placer. Le gagnant est le joueur qui a rempli sa planche. Les autres peuvent continuer la partie jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.

### 4. Mémoire

- Mémoire images (4 possibilités : 6, 10, 14, 18) : cartes images et mots correspondants.

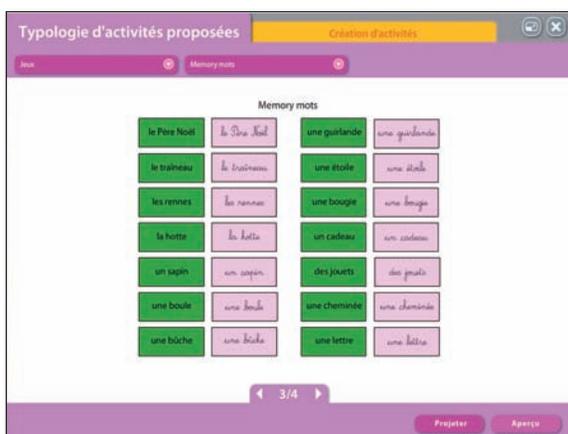


Le Mémoire apparaît en version interactive quand on clique sur « Projeter ».



Version interactive.

- Mémoire mots (4 possibilités : 6, 12, 14, 18) : cartes mots en scripte et en cursive.



### Matériel

Étiquettes choisies par l'enseignant en fonction des options proposées et/ou du niveau des élèves.

**Nombre de joueurs :** de 1 à 4.

### But du jeu

Reconstituer les paires « image / mot » ou « mot en scripte / mot en cursive ».

### Règle

Les cartes sont alignées sur plusieurs rangées, face cachée. Chaque joueur retourne à tour de rôle deux cartes. Si les deux cartes forment une paire, il la gagne, la garde et rejoue. Sinon, c'est au tour du joueur suivant. Le joueur qui a remporté le plus de paires a gagné.

Variante : on peut au préalable prévoir un repère au dos des cartes du même type (image, scripte, cursive) pour simplifier le jeu.

### 5. Mots express



### Matériel

Les cartes-thèmes préparées par l'enseignant en fonction des sujets traités en classe.

Dans l'application, en mode « projeter », un minuteur apparaît à l'écran ; il décompte automatiquement le temps restant.

Pour jouer avec les cartes imprimées, prévoir un minuteur ou un sablier.

**Nombre de joueurs :** Groupe-classe ou petit groupe.

### But du jeu

Trouver un maximum de mots se rapportant à un thème en un temps déterminé.

### Règle

Les cartes sont placées, face cachée, sur la table. Un joueur pioche une carte et lit le thème aux autres joueurs. Déclencher le minuteur (1 minute ou plus). Tour à tour, les joueurs annoncent un mot en rapport avec le thème avant la fin du temps de jeu (sonnerie du minuteur).

Variante : on peut ajouter un enjeu en demandant à chaque joueur de compter les mots qu'il a énoncés.

### 3. Affichette image-mot

Cette option permet de projeter et d'imprimer des affichettes de mots associés à leur image au format A4. Le mot choisi est illustré et écrit en écriture scripte et cursive. Un exemple est proposé, le gabarit permet de créer ses propres affichages.

En mode « création », on peut composer des fiches en interactivité. Les élèves sont alors incités à rechercher l'image associée au mot.



### Importer et exporter

La fonctionnalité « Importer et exporter » vous permet d'enregistrer vos créations (nouveau thème, nouveau mot, exercice, jeu...), de les exporter de l'ordinateur sur lequel vous avez travaillé et créé (celui de votre domicile par exemple) et de les importer sur un autre ordinateur (celui de l'école par exemple).

Attention, l'importation de vos documents créés remplacera automatiquement vos documents précédemment créés sur ce deuxième poste.