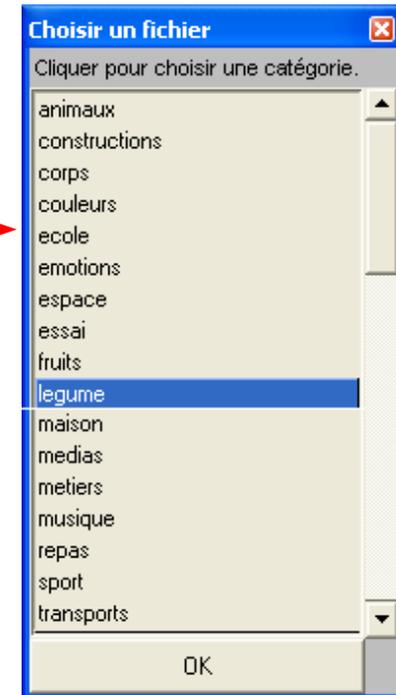
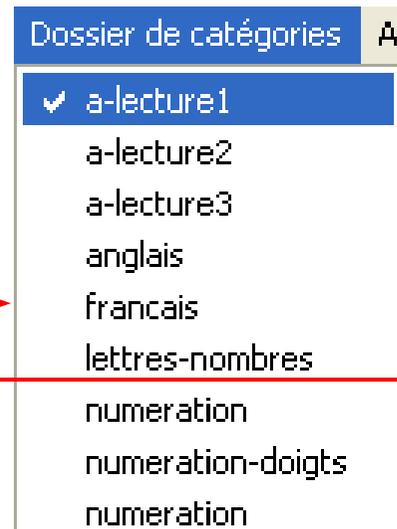


Pour commencer à travailler, il faut choisir le '**Dossier de catégories**'

puis une '**Activité**'.

Les dossiers a-lecture1, a-lecture2 et a-lecture3 comprennent des outils d'aide à l'apprentissage de la lecture, plus spécialement sur la phonologie.

* Suivant la catégorie choisie, certaines activités peuvent ne pas être disponibles, voir le menu "**Paramètres pour la catégorie**" à partir de la fenêtre de l'éditeur.



Si l'on choisit "**Aucune**", une liste apparaît quand on lance les jeux pour choisir une catégorie. Il se peut alors que la catégorie ne soit pas "préparée" pour le jeu choisi, et un message d'erreur s'affichera : il est donc préférable de désigner la catégorie préalablement à partir du menu "**Activités**"

Les jeux marqués d'une * ne sont disponibles que sur les ordinateurs pouvant gérer le son.

Lorsque le jeu est fini, le logiciel peut enchaîner avec un autre jeu s'il trouve une catégorie portant un nom semblable mais terminé par un chiffre. (Par exemple, si la catégorie achevée est "a.cat", le logiciel enchaînera avec "a1.cat", puis "a2.cat", si elles existent)

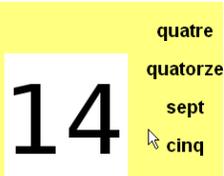
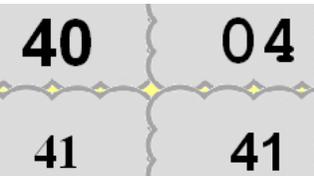
Le Terrier - Associations

Il est possible aussi de modifier la police de caractères

on	on	on
arial	Arial black	Times NewRoman

	A-lecture1	a-lecture2	a-lecture3	Français	Anglais	Lettres-nombres	Numération	Numération_doigts	Phono
Entendre 1	✓	✓	✓						✓
Entendre 2	✓	✓	✓						✓
Entendre 3	✓	✓	✓						✓
Voir 1	✓	✓	✓				✓	✓	✓
Voir 2	✓	✓	✓				✓	✓	✓
Voir 3	✓	✓	✓						✓
Reconnaître 1	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Reconnaître 2	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Reconnaître 3	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Reconnaître 4	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Reconnaître 5	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Reconnaître 6	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Reconnaître 7	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓
Combiner 1	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Combiner 2	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Combiner 3	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Combiner 4	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Ecrire 1	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Ecrire 2	✓	✓	✓	✓					✓

D'autres catégories

 <p>lettres-nombres</p>	 <p>Numération</p>	 <p>Numération doigts</p>
--	---	--

Le Terrier - Associations

Dossiers de catégories et catégories

a-lecture1

Activités	Options
Aucune	
<input checked="" type="checkbox"/> a	
b	
c	
ce-ci-c_cedille	
d	
e	
e_aigu	
e_grave_circ	
f	
g	
ge-gi	
gu	
h_muet	
i	
j	
k-qu	
l	
m	
n	
o	
p	
r	
s-ss	
s-z	
t	
u	
v	

a-lecture2

Activités	Options	UTILISER
<input checked="" type="checkbox"/> Aucune		
ai-ei		
ail-eil-euil		
an-am-en-em		
au-eau		
ch		
elle-ette-enne-esse-erre		
et-er-ez		
eu		
gn		
ill		
in-ein-ain		
oi		
on		
ou		
ph		
y(ill)		

a-lecture3

Activités	Options
<input checked="" type="checkbox"/> Aucune	
bl	
br	
cl	
cr	
dr	
fr	
gl	
gr	
pl	
pr	
tr	
vr	

anglais

Activités	Options
<input checked="" type="checkbox"/> Aucune	

français

Activités	Options
<input checked="" type="checkbox"/> Aucune	
animaux	
constructions	
corps	
couleurs	
ecole	
fruits	
legume	
maison	
medias	
metiers	
musique	
repas	
sport	
transports	

lettres- nombres

Activités	Options
<input checked="" type="checkbox"/> Aucune	
lettres	
nombres	

numération

Activités	Options
<input checked="" type="checkbox"/> Aucune	
dix	
quarante	
trente	
un	
vingt	

numération -doigts

Activités	Options
<input checked="" type="checkbox"/> Aucune	
dix	
quarante	
trente	
un	
vingt	

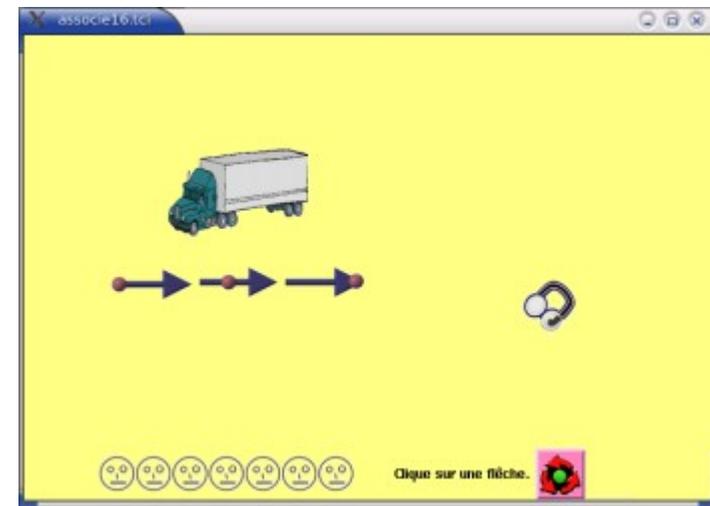
Le Terrier - Associations

Entendre - Jeu 1 : j'entends / je n'entends pas



En survolant les écouteurs avec la souris, on écoute le son à reconnaître.
En survolant l'image (le ballon), on écoute le mot, puis on clique sur l'oreille si le son est entendu ou sur l'oreille barrée dans le cas contraire.

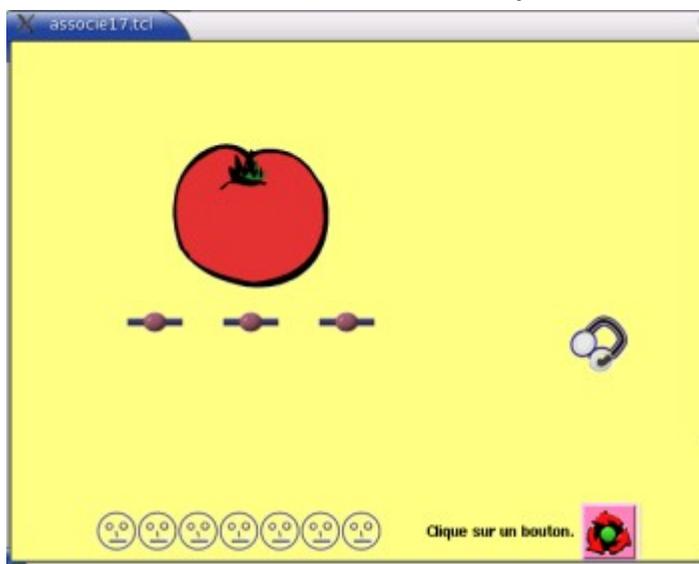
Entendre - Jeu 2 : j'entends (début / milieu / fin)



En survolant les écouteurs avec la souris, on écoute le son à reconnaître.
En survolant l'image (le camion), on écoute le mot, puis on clique sur la flèche à l'endroit où l'on entend le son.

Le Terrier - Associations

Entendre - Jeu 3 : quelle syllabe ?

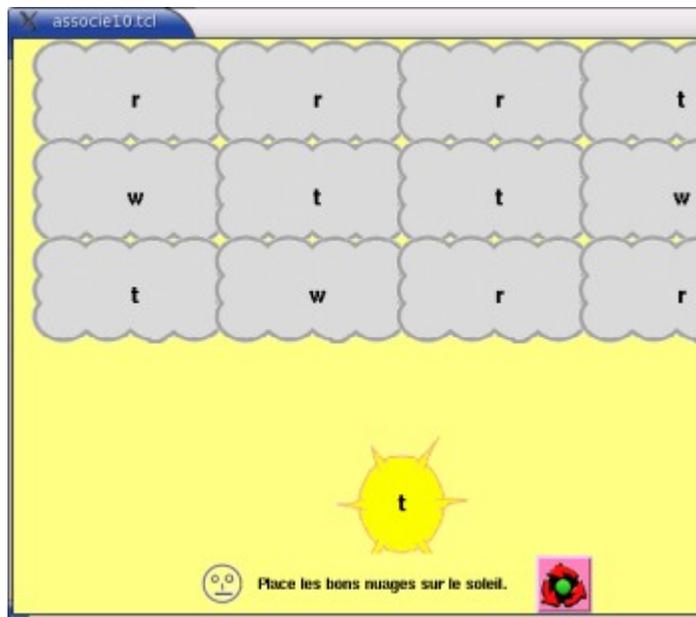


En survolant les écouteurs avec la souris, on écoute le son à reconnaître.

En survolant l'image (la tomate), on écoute le mot, puis on clique sur la flèche qui correspond à la syllabe où l'on entend le son.

Le Terrier - Associations

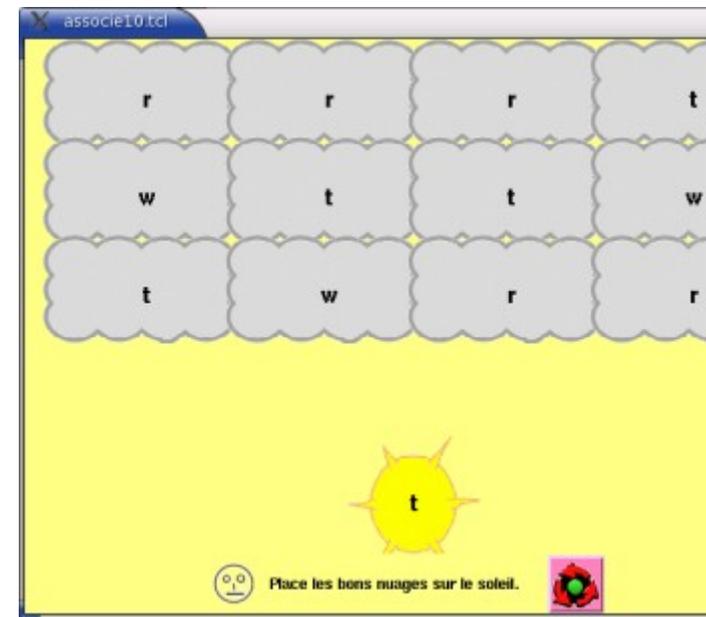
Voir - Jeu 4 : lettres minuscules



But : trouver les lettres identiques au modèle en faisant glisser les bons nuages vers le soleil.

Jeu 4 : uniquement des lettres minuscules

Voir - Jeu 5 : lettres minuscules / majuscules



But : trouver les lettres identiques au modèle en faisant glisser les bons nuages vers le soleil.

Jeu 5 : mélange de lettres minuscules et de lettres majuscules

Le Terrier - Associations

Voir - Jeu 6 : lettres majuscules



But : trouver les mots ou graphèmes identiques au modèle en faisant glisser les bons nuages vers le soleil.

Le Terrier - Associations

Reconnaître - Jeu 7 : une image / quatre étiquettes



But : trouver les lettres identiques au modèle en faisant glisser les bons nuages vers le soleil.

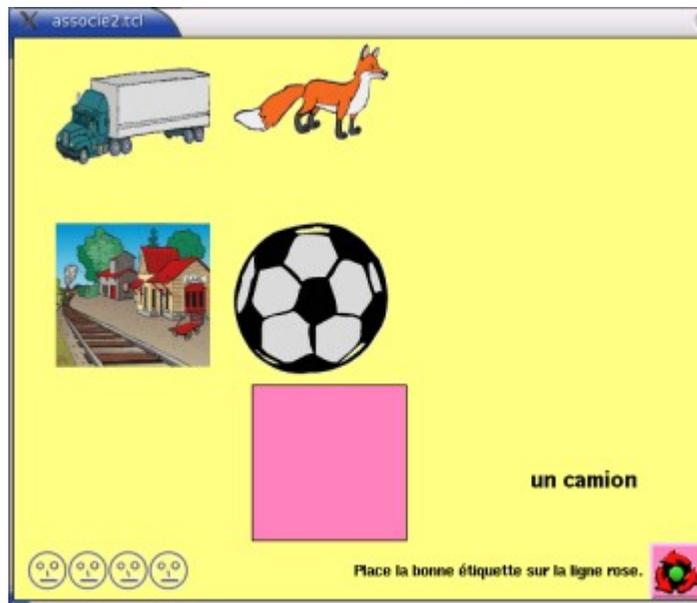
Reconnaître - Jeu 8 : une image / huit étiquettes



But : trouver les lettres identiques au modèle en faisant glisser les bons nuages vers le soleil.

Le Terrier - Associations

Reconnaître - Jeu 9 : quatre images / une étiquette



Reconnaître - Jeu 10 : huit images / une étiquette



Trouver les mots ou graphèmes identiques au modèle en faisant glisser la bonne image vers la zone de validation (carré rose).

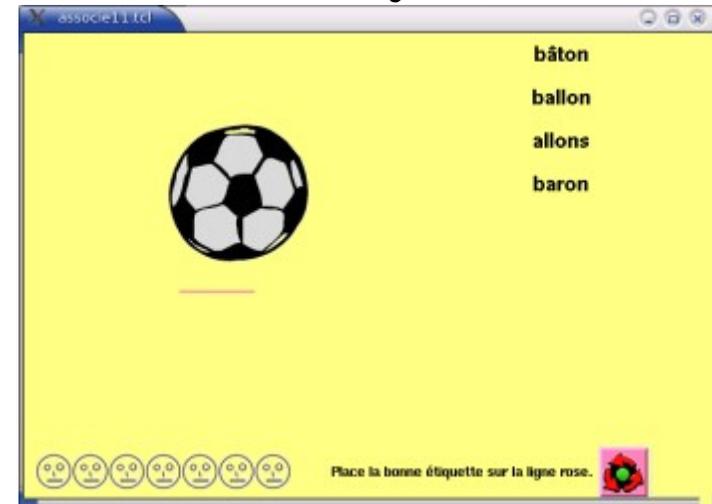
Le Terrier - Associations

Reconnaître - Jeu 11 : quatre images / quatre étiquettes



Il s'agit de faire glisser le bon mot sous l'image (sur le trait rose).
En survolant l'image, on peut entendre le mot si le son a été enregistré et activé

Reconnaître - Jeu 12 : une image / quatre mots voisins

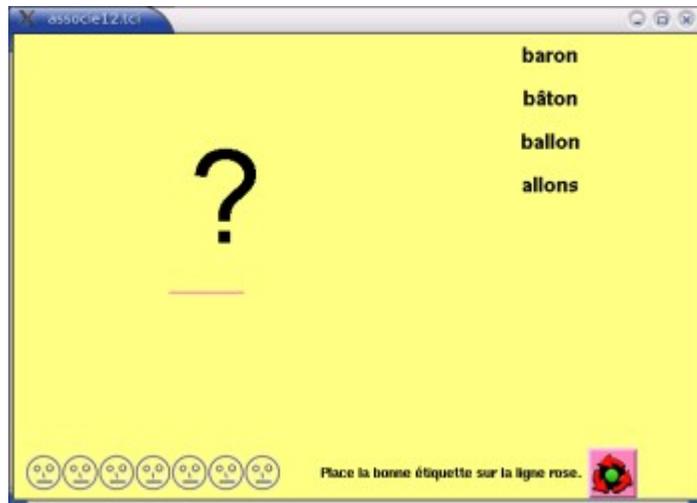


Il s'agit de faire glisser le dessin correspondant au mot écrit et le déposer dans le carré.

En survolant l'image, on peut entendre le mot si le son a été enregistré et activé

Le Terrier - Associations

Reconnaître - Jeu 13 : un mot entendu / quatre étiquettes

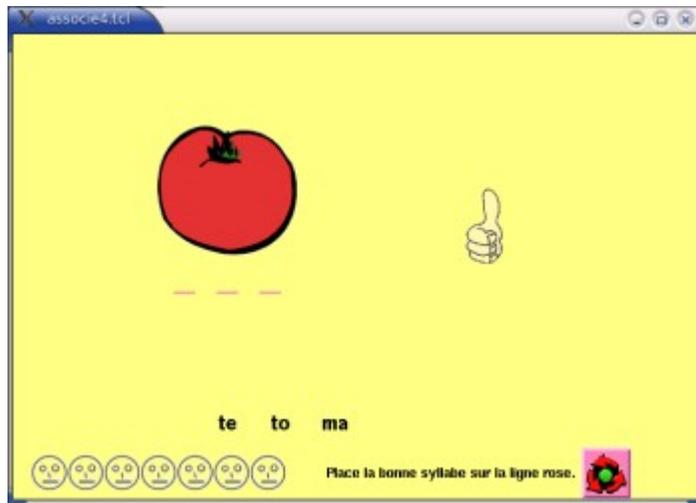


Il faut faire glisser depuis une liste de mots voisins celui qui correspond au mot entendu en survolant l' image.

Pour ce jeu, il est indispensable d'avoir enregistré le son.

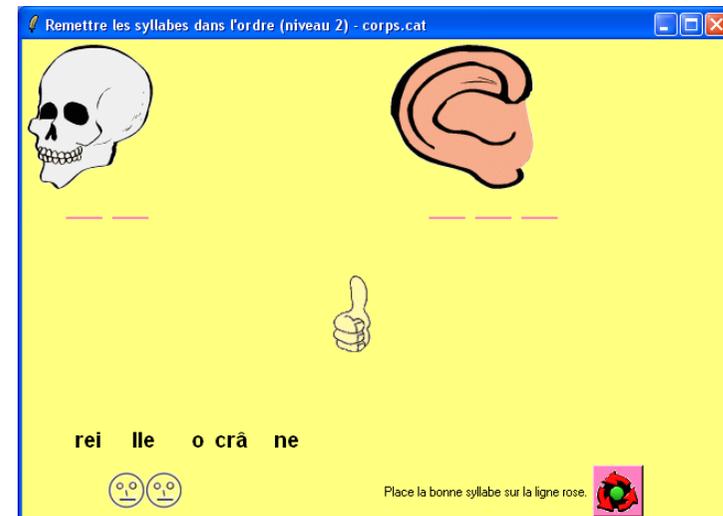
Le Terrier - Associations

Combiner – Jeu 14 : remettre les syllabes dans l'ordre



Positionner les syllabes pour les remettre dans l'ordre.
Il est nécessaire de cliquer sur le pouce pour valider la réponse. Seules les bonnes réponses restent sous le dessin.
En survolant les images, on peut entendre les mots si les sons ont été enregistrés et activés

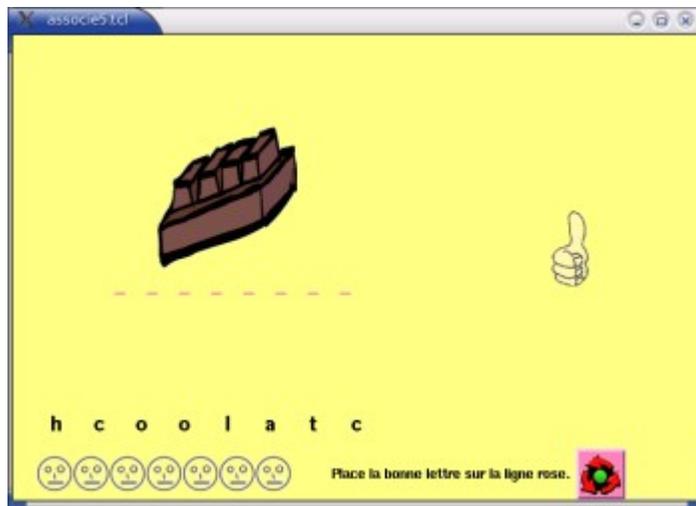
Combiner – Jeu 15 : remettre les syllabes dans l'ordre



Positionner les syllabes pour les remettre dans l'ordre.
Il est nécessaire de cliquer sur le pouce pour valider la réponse. Seules les bonnes réponses restent sous le dessin.
En survolant les images, on peut entendre les mots si les sons ont été enregistrés et activés

Le Terrier - Associations

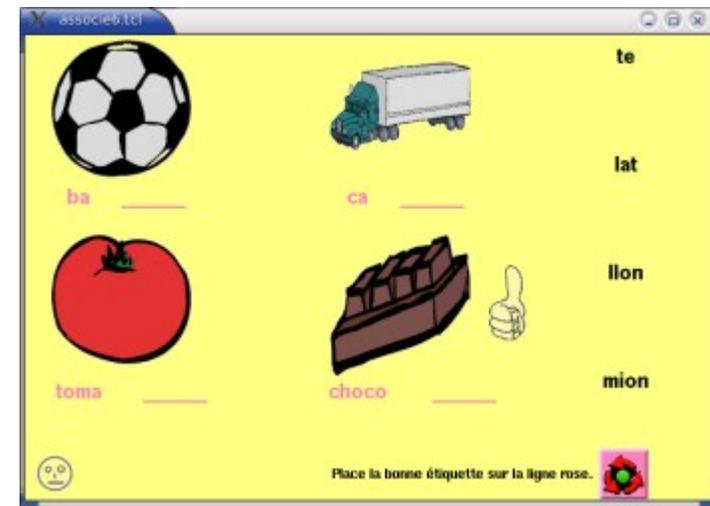
Combiner - Jeu 16 : remettre les lettres dans l'ordre



Positionner les lettres pour écrire le mot illustré par le dessin. Les lettres peuvent être choisies dans n'importe quel ordre.

En survolant l'image, on peut entendre les mots si les sons ont été enregistrés et activés

Combiner - Jeu 17 : retrouver la fin des mots

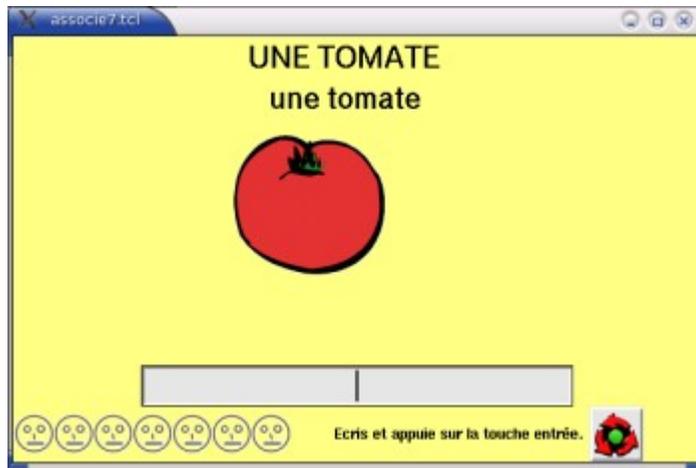


Compléter les mots avec la syllabe qui convient. Il est nécessaire de cliquer sur la main pour valider la réponse. Les syllabes mal placées retournent à leur position initiale.

En survolant les images, on peut entendre les mots si les sons ont été enregistrés et activés

Le Terrier - Associations

Ecrire – Jeu 18 : dictée visuelle



Observer le modèle. Cliquer dans le champ, le modèle disparaît. Ecrire sous l'image le mot qui s'est affiché au dessus. Il est nécessaire de taper sur la touche entrée pour valider la réponse. Pour revoir le modèle passer la souris sur l'oeil. En cas d'erreur le modèle réapparaît.

En survolant l' image, on peut entendre le mot si le son a été enregistré et activé.

Ecrire – Jeu 19 : dictée



Ecrire sous l'image le mot ou l'expression que l'on entend lorsque l'on survole l'image.

Pour ce jeu, il est nécessaire d'avoir enregistré le son correspondant.

Le Terrier - Associations

The screenshot shows a software window titled 'editeur' with a yellow background. It is divided into two main sections. The left section, labeled 'Fenêtre des catégories', contains a list of categories under the heading 'Catégories'. The selected category is 'animaux'. Below the list are buttons for 'Ajouter' and 'Supprimer', and three exercise buttons: 'Exercice de discrimination 1', 'Exercice de discrimination 2', and 'Paramètres pour la catégorie'. The right section, labeled 'Fenêtre des images', shows a selected image of a pink bull. Below the image is a text input field containing 'le taureau'. To the right of the image are 'Ajouter' and 'Supprimer' buttons. Further right, under 'Associer un son', are three radio buttons: 'Pour la catégorie', 'Pour l'image' (which is selected), and 'Pour le mot principal'. Below these are navigation buttons: '>', '<', and a red square button. At the bottom of the right section are buttons for '<<', '8 / 8', and '>>'. Below these are three text input fields: 'Mot principal (pour l'exercice lettres mélangées)' containing 'taureau', 'Découpage syllabique du mot (séparateur : espace)' containing 'tau reau', and 'Mots de graphies voisines(séparateur : espace)' containing 'taux poireau tonneau'. An 'Aide' button is at the bottom center. Annotations with red arrows point to various elements: 'Nom de la catégorie sélectionnée' points to the 'animaux' label; 'Fenêtre des catégories' points to the category list; 'Fenêtre des images' points to the image area; 'Cliquer ici pour' points to the red square button; and 'Nombre d'images de la catégorie' points to the '8 / 8' indicator.