

smaky info

GOURMAN

1. Introduction

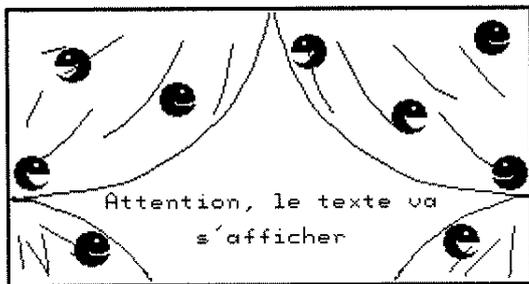
Ce programme propose des exercices de lecture, dont les buts sont les suivants:

- 1) lire
- 2) augmenter la capacité à lire rapidement un texte
- 3) saisir l'essentiel d'un texte
- 4) entraîner la mémoire visuelle
- 5) entraîner la compréhension de texte
- 6) enrichir le vocabulaire

Il se présente sous la forme d'un jeu, au cours duquel, un texte est "mangé" par un enzyme, à une vitesse définie par l'utilisateur. Un questionnaire facultatif est alors proposé.

2. Le jeu

Un rideau se place (accompagné de "beeps"), puis s'efface pour laisser le texte s'afficher.



Est maintenant une chose tout à fait courante sur la plupart des ordinateurs. Il n'en a pas toujours été ainsi, et il n'est pas inutile d'en faire un bref historique.

Le texte est entièrement mangé, et le menu suivant apparaît:

Temps de lecture : 0 min 19 sec

Dur dur ! Non ?

Et pourtant, tu n'as fait que la partie la plus facile !!

Garde tout de même le moral !

Tu peux maintenant :

- 1.- Relire une dernière fois ce texte
- 2.- Le relire en changeant la vitesse
- 3.- Lire un autre texte
- 4.- Passer au questionnaire (15 questions)

Ton choix STP :

1. Relire le texte
2. Changer la vitesse
3. Lire un autre texte
4. Questionnaire



fête ses 10 ans



EPITEC SYSTEM SA



et présente le
SMOKY 324

