

# Smaky info

## TOTO S'AMUSE

### Introduction

TOTO S'AMUSE est un nouveau logiciel éducatif pour SMAKY, spécialement conçu pour les enfants de 6 à 12 ans.

Huit activités sont proposées, permettant à l'enfant de **calculer**, de **mémoriser**, de **raisonner**, tout en jouant.

Avec le petit personnage TOTO, la présentation est variée et motivante. Par exemple, si l'enfant répond juste, TOTO lui apporte un cadeau. Ce logiciel ne donne jamais de notes, ou de remarques du genre "tu pourrais faire mieux", mais essaie plutôt d'**encourager** l'enfant.

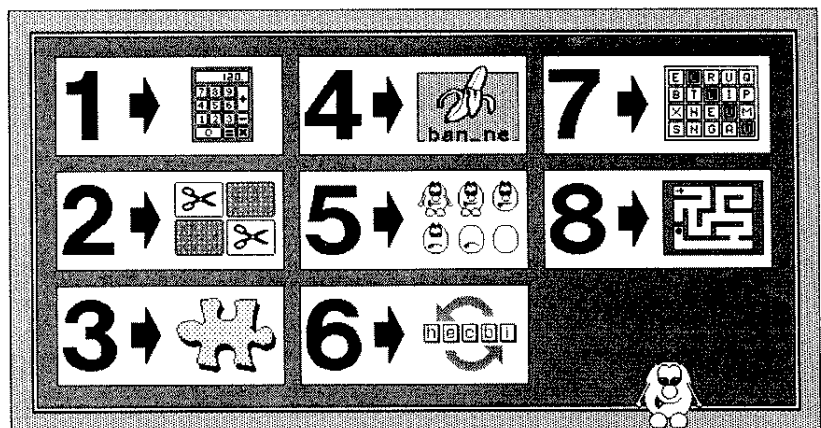
### Calculs



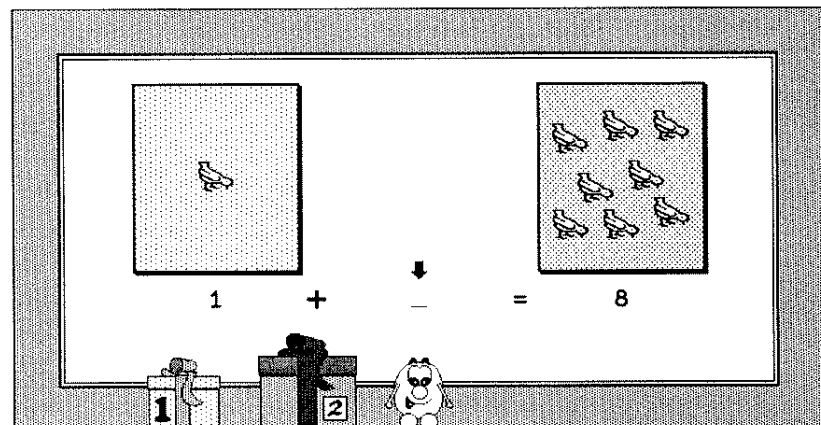
Cette activité permet de s'exercer au **calcul mental**, avec l'une des quatre opérations de base.



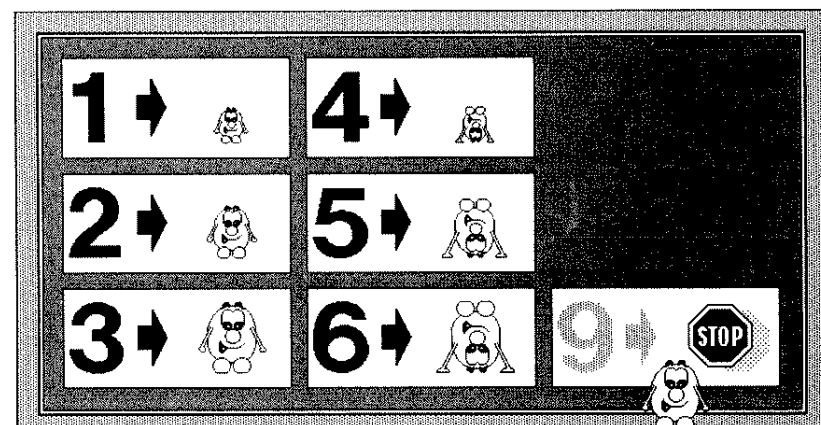
Pour toutes les activités, il est possible de choisir le **degré de difficulté**, en sélectionnant un TOTO plus ou moins grand.



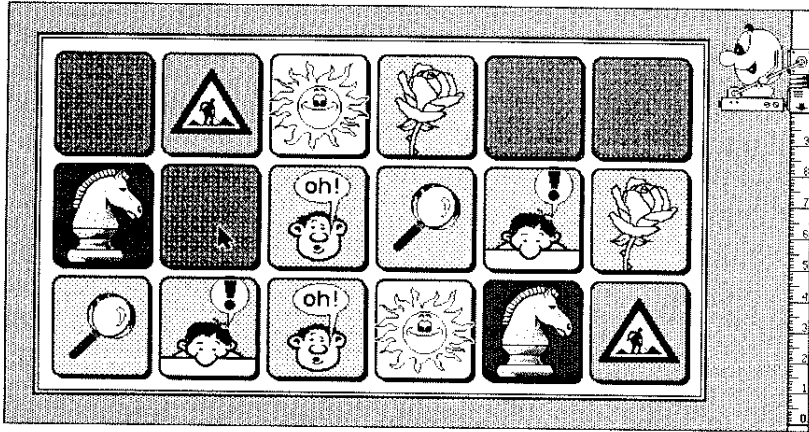
Choix de l'une des huit activités de base.



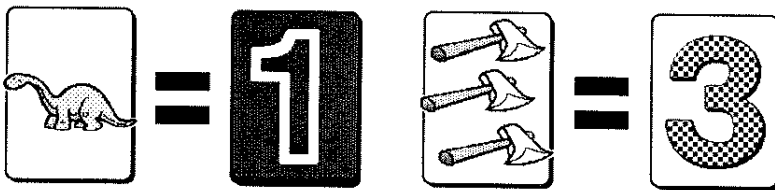
Calcul à trou.



Choix du degré de difficulté.

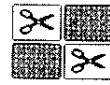


Le jeu du memory.



Cartes spéciales pour le memory, permettant d'associer un chiffre à un nombre d'objets.

## Memory

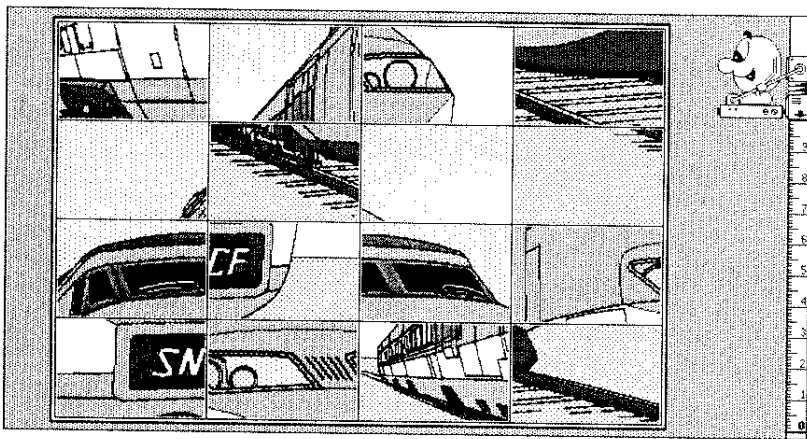


Le memory est une activité aidant à développer la **mémoire**. Au départ du jeu, toutes les cartes sont retournées. L'enfant désigne deux cartes au hasard, qui lui sont montrées. Si elles sont identiques, il peut les conserver (elles restent du bon côté), sinon elles sont retournées. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes soient appariées.

**Trois grandeurs** de cartes sont disponibles, permettant ainsi de varier la difficulté en présentant 10, 12 ou 18 cartes.

Pour exercer l'enfant à **compter**, une série de cartes demande d'appairer un chiffre avec le nombre d'objets correspondants.

Pour exercer la **lecture**, une série de cartes propose d'associer un objet avec le mot correspondant.



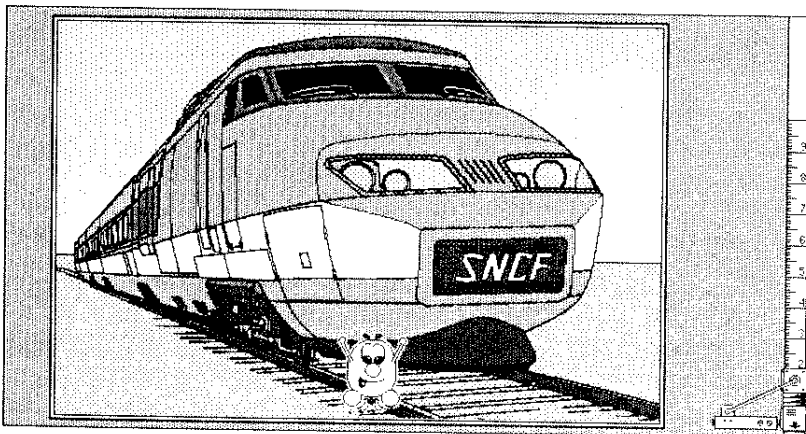
Puzzle mélangé. L'enfant doit remettre toutes les pièces dans l'ordre.

## Puzzle



TOTO dispose de **vingt puzzles** différents, qui peuvent tous être découpés en un **nombre variable de pièces**, allant de 4 pour les tout petits, jusqu'à 36 pour les champions.

Tout comme le memory, cette activité est limitée dans le temps.

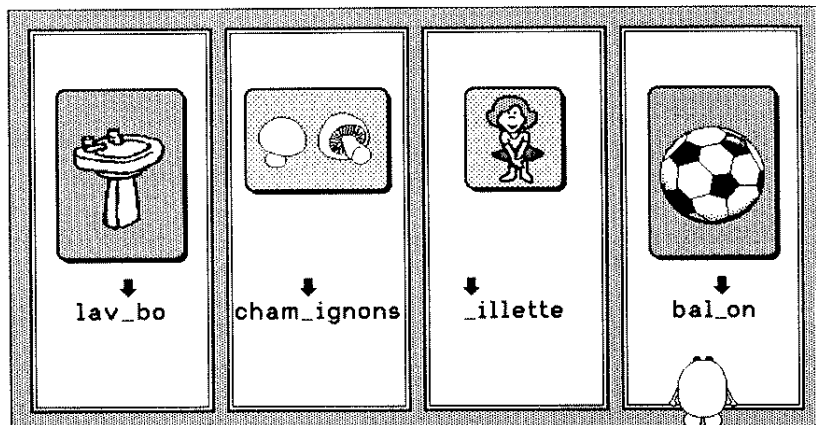


Puzzle terminé. TOTO manifeste sa joie !

## Lettre manquante



Cette activité convient particulièrement bien aux petits enfants qui apprennent à lire. Ils doivent simplement trouver une lettre manquante dans un mot.



L'enfant doit trouver la lettre manquante.

## Pendu



Version moderne du célèbre jeu du pendu. A chaque essai infructueux, TOTO perd un élément ...

## Mot brouillé

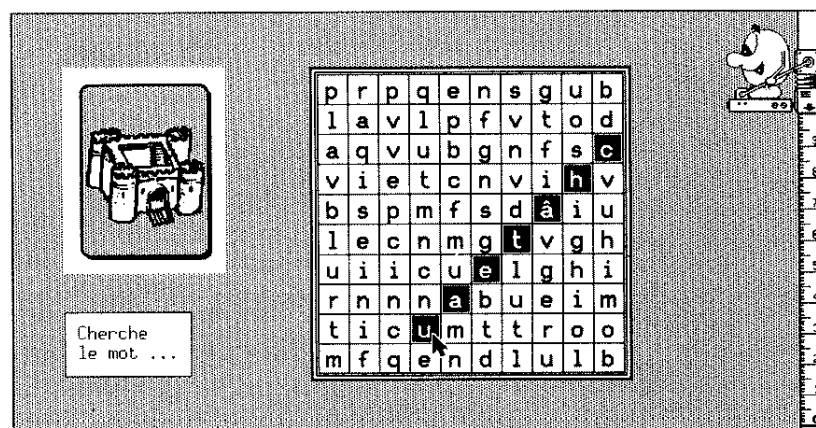


Cette activité nécessite déduction et intuition. Il s'agit de remettre dans l'ordre un mot complètement mélangé.

## Mot caché



Jeu d'observation, qui consiste à repérer le plus rapidement possible un mot dans une grille de 5x5 jusqu'à 15x15.

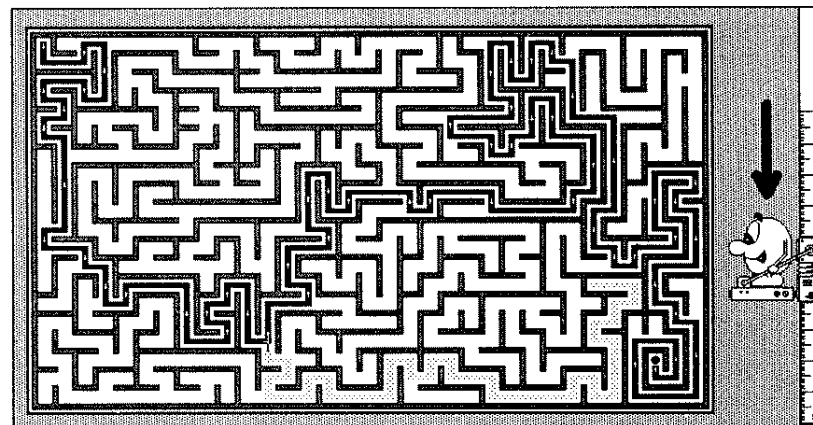
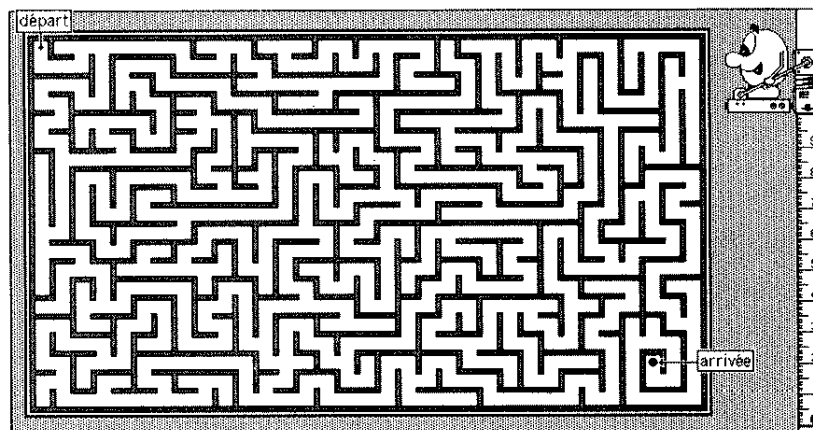


Jeu d'observation qui consiste à repérer un mot dans une grille.

## Labyrinthe



Cette activité développe le raisonnement, puisqu'il s'agit de retrouver son chemin dans un labyrinthe sinueux et rempli de fausses pistes ! TOTO dispose d'une variété infinie de labyrinthes différents.



Jeu de réflexion. L'enfant doit trouver le chemin menant du départ à l'arrivée.

## Choix

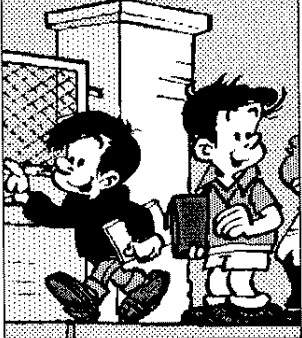
Pour accéder à "choix", appuyez sur SHIFT-F13. Un clic de la souris n'est pas possible. L'accès est rendu difficile pour éviter que l'élève ne l'utilise !

<input checked="" type="radio"/> lettres minuscules <input type="radio"/> lettres MAJUSCULES	Activités autorisées : <input checked="" type="checkbox"/> calcul <input checked="" type="checkbox"/> mémoire <input checked="" type="checkbox"/> puzzle <input checked="" type="checkbox"/> lettre manquante <input checked="" type="checkbox"/> pendu <input checked="" type="checkbox"/> mot brouillé <input checked="" type="checkbox"/> mot caché <input checked="" type="checkbox"/> labyrinthe
Temps à disposition : <input type="radio"/> court <input checked="" type="radio"/> normal <input type="radio"/> infini	
<input checked="" type="checkbox"/> musiques et bruitages <input checked="" type="checkbox"/> affichage inversé	
<input type="button" value="D'ACCORD"/> <input type="button" value="ANNULER"/>	

Choix du mode de fonctionnement de TOTO.

Les mots et les textes peuvent être présentés à l'enfant en **minuscules** ou en **majuscules**.

Certaines activités sont **limitées dans le temps**, pour inciter l'enfant à agir rapidement. Le temps à disposition peut être raccourci, ou se prolonger à l'infini si l'enfant a trop de difficultés. Certaines activités peuvent être **interdites**, pour forcer l'enfant à exercer certains domaines particuliers.

<input type="button" value="PREND"/> <input type="button" value="SAUVE"/> 437 k <input type="button" value="TERMINE"/>	<crée> 1: cartes 2: cartes 3: cartes 4: cartes 5: cartes 6: puzzle 7: puzzle 8: puzzle 9: puzzle 10: puzzle 11: puzzle 12: puzzle 13: puzzle 14: puzzle 15: puzzle 16: puzzle		<input type="button" value="PREND IMAGE"/> <input type="button" value="PREND TEXTE"/> <input type="button" value="EDITE TEXTE"/> <input type="button" value="INFORMATIONS"/> <input type="button" value="SUPPRIME"/>
---	---	--	--

Accès aux données de TOTO, cartes, mots et puzzles.

## Données


Les huit activités de TOTO utilisent principalement **trois types de données** :

- 1) des cartes
- 2) des mots
- 3) des puzzles

Une **carte** est une partie d'image à laquelle est associée un mot.

Le dessin des images correspondant aux mots est un travail long et fastidieux. C'est pourquoi TOTO sait également utiliser des listes de **mots** sans images, permettant ainsi au professeur d'entrer rapidement le vocabulaire étudié dans la semaine, par exemple.

Les **puzzles** sont des images créées avec DESSIN4, que TOTO découpe en morceaux.

TOTO Rect: 1 000 Utilisé: 326 brosse sobres truelle dentifrice lavabo horloge poussette cuillères casseroles commode * brosse sobres perceuse lime miel mile marteau scie boulons hache valises salives	
---	---

Edition des mots associés aux cartes.

Pour entrer une **nouvelle liste de mots**, cliquez dans <crée> puis dans EDITE TEXTE. Chaque mot doit occuper une ligne.

La case INFORMATIONS permet de définir dans quelles activités la liste pourra s'utiliser.

Pour entrer un **nouveau puzzle**, cliquez dans <crée> puis dans PREND IMAGE.

Lorsque vous entrez dans TOTO\_S, les données sont lues dans le fichier **TOTOS.TOTOS**.

Les cases PREND et SAUVE permettent de travailler avec d'autres fichiers, dont l'extension est toujours .TOTOS.

Il est ainsi possible de créer **plusieurs fichiers .TOTOS**, adaptés à certains niveaux par exemple.