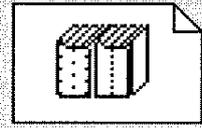
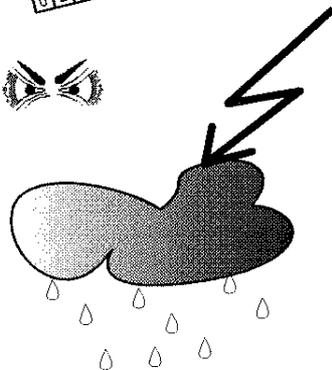
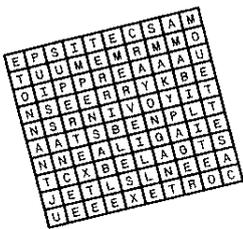
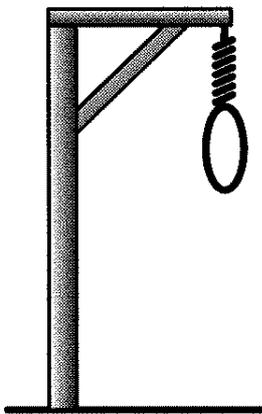


# smaky Didac



## Didacticiels améliorés pour un meilleur confort d'utilisation



Si vous avez un contrat de service, vous pouvez obtenir gratuitement ces jeux ou didacticiels chez **EPSITEC**.

### FRANÇAIS, travail sur des listes de mots

**Nouveau** : tous les fichiers qui sont des listes de mots ont l'extension \*.MOTS. (liste de mots sans espace, séparation entre chaque mot et dernier caractère du fichier **RETURN**)

Les dictionnaires "Larousse des tout petits": "Les noms", "Les adjectifs", "Les verbes", ainsi que la liste des mots de 1ère à 9e, selon CIRCEE existent déjà, livrés avec PLUIE et PENDU\_S.

#### MOT\_A\_MOT 1.4

Vocabulaire français des classes romandes (CIRCEE). Sélections possibles par année scolaire, par espèces, par combinaison de critères divers. Ces sélections peuvent s'exporter (fichier \*.MOTS). Pour pouvoir utiliser ces fichiers dans les programmes ci-dessous, il suffit de les déplacer dans les dossiers correspondants.

#### MOTCACHE 1.3

Crée un jeu de mots cachés carré de 4 à 19 lettres de côté selon une liste de mots donnés (jusqu'à 500 mots des fichiers \*.mots).

#### OEILATOUT 1.1

Français, lecture globale. Mobilité oculaire et réflexes. Adaptable en grandeur, difficulté, vitesse. Possibilité d'utiliser les fichiers de mots \*.MOTS (jusqu'à 1400 mots) ainsi que ses propres textes.

#### PENDU\_S 1.7

Jeu du pendu, utilisable dès les premières lectures. Propose les 100 premiers fichiers \*.MOTS trouvés dans le dossier courant, et utilise jusqu'à 500 mots du fichier choisi.

#### PLUIE 2.0

Jeu de lettres: les lettres d'un mot tombent, il faut le reformer avant qu'elles ne touchent le sol. Vitesse et grandeur paramétrables. Livré avec les mots de CIRCEE romand. Utilise jusqu'à 1000 mots des fichiers \*.MOTS.

#### FLASH\_VOC 1.1

Apprentissage de la lecture, (lecture globale) avec les fichiers CIRCEE de la 1ère à la 9e primaire. La vitesse et difficulté s'adaptent automatiquement, selon les résultats qui sont conservés.

#### VOC\_BLITZ 2.0

Comme FLASH\_VOC. En plus, peut utiliser les listes de mots \*.MOTS. Utilise jusqu'à 2000 mots.

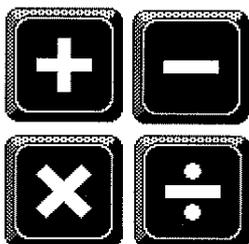
**Rappel:** pour chaque programme, vous pouvez connaître les principales nouveautés du programme.

Dans Start, cliquez avec le bouton de droite sur le \*.CODE et allez sous

**NEWS** nouveautés..

Souvent un document \*.PAGE existe dans le dossier du jeu ou du didacticiel (caché, le plus souvent, pour éviter des erreurs de manipulation).

Vous pouvez l'imprimer. Il vous donne le mode d'emploi, les détails d'utilisation, les possibilités de paramétrage et d'introduction de ses propres données.



## FRANÇAIS, AUTRES

### CONJUGUEZ 1.7

Prépare et imprime des travaux écrits de conjugaison. Les verbes peuvent être triés selon les années de programme scolaire romand et la liste des verbes peut être corrigée.

### GOURMAND 2.1

Entraînement à la lecture rapide et à la compréhension de textes. Enrichissement du vocabulaire. Possibilité d'entrer ses propres textes, questions-réponses et commentaires par GOURMAIDE.

### JEANLOUIS 1.3



Entraîne la connaissance des homonymes, ou autres, sur le schéma du concours Jean-Louis. On peut paramétrer, introduire ses propres données dans un fichier \*.FICHE (5 définitions à faire correspondre avec 5 mots).

### QCM 2.5

Questionnaire à choix multiples. Tous les sujets sont possibles. Création simple de questionnaires (questions, réponses et commentaires) créés dans un fichier \*.FICHE

### STORY 2.2

Il faut reconstituer un texte ou des parties de texte. Utilisable pour tout exercice à trou (Calcul, terminaisons, orthographe,...) Possibilité d'introduire ses propres textes. Nombreux paramètres. Un historique est sauvegardé (pour le maître). Livré avec quelques exercices.

## LANGUES

### VORW\_K1 3.6

Drill et présentation du vocabulaire allemand selon Vorwärts (leçons 1 à 15, VORW\_K2, 16 à 18). Le maître peut compléter selon ses besoins (voir aussi STORY, VOC\_DT, LATINE, ALL\_VOC, ...).

## MATHÉMATIQUES

### MAISON 1.3

Mathématique élémentaire. Les nombres de 1 à 10, additions, soustractions, groupement visuel (maisons, réglettes) et drill.

### CAL\_MENT 1.5

Calcul mental, entraînement des livrets et chaînes de calcul tous niveaux. Le maître peut imprimer des exercices (avec corrigé). CAL\_MENT est entièrement paramétrable.

### CAL\_ORAL 2.5

Entraînement et drill de calcul, livrets, toutes les opérations orales et écrites, puissances, pourcentage, calculs dans Z, code à virgule, etc. Possibilité simple d'introduire ses propres exercices.

### FRACTIONS 2.0

Mathématiques, les fractions, +, -, \*, codes à virgule, équivalences, avec graphiques. Possibilité d'introduire ses propres exercices

### GEOMETRIE 6.0

Version distribuée en mars 1995, lien avec "Cabricolage"...