

# Mode d'emploi des réglages de "Je sais Lire"



Reconnaitre  
les sons

Activation des sons (noter les sons actifs) :

Nombre de séries à réaliser : 1 - 2 - 3

Mots affichés sous les dessins : oui - non

-----



Reconnaitre  
les lettres

Afficher plusieurs lettres dans les champignons  
oui - non

-----



Différentes  
écritures

- Temps : 1 minute - 3 minutes - 10 minutes - 30 minutes
- Facile - plus difficile
- Lettres activées (A-Z):

-----



Les mots  
incomplets

- Nombres de mots activés : 3 mots - 4 mots - 5 mots
- Page(s) du classeur A : de la page ... à la page ...

\* Pour une seule page, notez : de la page 5 à la page 5.

-----



Les mots  
en désordre

Nombre de séries successives (1 série = 3 mots) :  
1 - 2 - 3

- Mots du logiciel avec un dessin et basés sur les sons cochés dans le jeu (reconnaitre les sons):
- Mots du classeur B : de la page ..... à la page .....



Dictée de mots

Nombre de mots : 3 - 5 - 7

- Dictée sonore (mots basés sur les sons cochés dans le jeu (reconnaitre les sons)
- Dictée visuelle : Classeur C de la page ... à la page ...

-----



Les mots  
et les images

Nombre de séries successives : 1 - 2 - 3

- \*Les mots sont basés sur les sons cochés dans le jeu (reconnaitre les sons)

-----



Le sens  
de la phrase

Nombres de phrases proposées : 2 - 3 - 6  
Classeur D de la page ... à la page ...

-----



Les phrases  
incomplètes

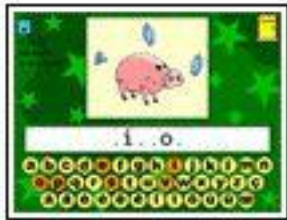
Nombres de phrases proposées : 1 - 3 - 5  
Classeur E de la page ... à la page ...

-----



Les phrases  
en désordre

Séparation des phrases : mots - blocs  
Éléments encadrés : oui - non  
Classeur F de la page ... à la page ...



Découvrir  
les mots

Nombre de mots : 1 - 2 - 3

Indice : aucun - initiale - voyelles

Classeur utilisé C (classeur de la dictée de mots)



Les 2 font la paire  
(jeu)

Jeu de mémoire : bonus lors de la découverte totale du puzzle (en fonction des exercices réussis)

Nombre de cartes : 18 - 26 - 36

Types de cartes : icônes - formes et couleurs - lettres

## La gestion des données (classeurs)

Dans le logiciel je sais lire on peut entrer les mots, les phrases de la classe dans un classeur. Il faut cependant bien comprendre où stocker les données pour les mettre en œuvre dans tel ou tel jeu.

1- Les jeux basés sur les sons (on ne peut pas changer les données, on ne peut que choisir les sons activés) :



Reconnaître  
les sons



Les mots  
et les images

2- Jeux basés soit sur les sons, soit sur des mots entrés dans le Classeur B ou C



Les mots  
en désordre



Dictée de mots

### 3 - Les différents classeurs et les jeux liés :

J'ai nommé les classeurs par des lettres car il n'y a pas un classeur unique de mots, de phrases dans lequel puiserait le logiciel, mais des classeurs spécifiques à chaque jeu. Chaque classeur comporte plusieurs pages qu'on peut appeler dans les réglages.

#### - Classeur A - Jeu : Mots incomplets

Vous entrez des séries de mots coupés en 2 (ex : o-range, mar-ron,...)

Une page = 3 séries - 1 série = 5 mots

Limites de fonctionnement : 1 série de 3 mots

#### - Classeur B - Jeu : Mots en désordre

Vous entrez un mot et sa définition.

Truc : la définition (pour les plus petits) peut être une phrase à trou du

type : Jeanne est couché dans son ..... (lit)

Limites de fonctionnement : 1 mot avec sa définition

#### - Classeur C - Jeu : Dictée visuelle et Découvrir les mots

Vous entrez des séries de mots qui seront affichés pour copie.

Limites de fonctionnement : 1 série de 3 mots

#### - Classeur D - Jeu : le sens de la phrase

Vous entrez des phrases dans lesquelles un mot sera remplacé par un mot "faux", que l'enfant devra découvrir.

Ex : Il fait vrai ce matin. (frais - vrai)

Truc : on peut jouer sur toute sortes de difficultés pour introduire les

erreurs à corriger : oppositions phonologiques (frais/vrai - fils/vis -

ville/file), fautes d'orthographe (mots connus des enfants :

éléphant/éléphant), omophones (vert/verre/vers)

Limites de fonctionnement : une page = 3 phrases

#### - Classeur E - Jeu : Les phrases incomplètes

Entrez des phrases qui seront à compléter par l'enfant (choix parmi 3 mots possibles)

Limites de fonctionnement : une page = 3 phrases

#### - Classeur F - Jeu : Les phrases en désordre

Entrez des phrases qui seront à remettre en ordre par l'enfant. Une des options prévoit de couper la phrase en groupes de souffle; il faut indiquer les séparations entre les groupes avec le caractère § qui s'obtient par la combinaison de touches MAJ et !