

Outils-Langues

Anglais (Volume 1)

Lecture et traduction

Sixième à troisième

cedic/nathan

Jacques Balu,
Xavier Cador,
Christine Drieux,
Antoine Mahieu,
Olivier Rozenkranc,
Claire Touchard.

Couverture : Graphir
ISBN : 2-7124-4214-8

Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit, photographie, photocopie, microfilm, bande magnétique, disque ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Copyright © CEDIC 1986
CEDIC, 6-10 boulevard Jourdan, 75014 - Paris
Tél. : (1) 45.65.06.06

Sommaire

Avant-propos	4
Comment utiliser vos logiciels Nathan	5
Comment renouveler les activités	9
READING	
Scénario de l'activité	15
Possibilités d'adaptation	20
Contexte pédagogique	23
FILL IN THE BLANKS	
Scénario de l'activité	25
Possibilités d'adaptation	29
Contexte pédagogique	32
PICK THE RIGHT VOWELS	
Scénario de l'activité	33
Possibilités d'adaptation	37
Contexte pédagogique	39
ADVENTURE IN THE DIAMOND MINE	
Scénario de l'activité	41
Texte français des messages	45

Avant-propos

La collection de logiciels **Outils-langues** s'adresse aux élèves des collèges et des lycées. Elle regroupe des ensembles cohérents d'activités visant à stimuler la réflexion, à entraîner aux mécanismes fondamentaux, à soutenir l'acquisition des connaissances de base.

Le type d'activité s'adapte à la matière étudiée : dialogue avec analyse de réponse, manipulation ludique, vrai / faux, animation, transformation, traduction.

Ces modes d'interactivité associent travail, plaisir et action autour d'un thème d'étude en liaison avec le programme scolaire.

Un EDITEUR accompagne certains programmes. Il permet de renouveler les fichiers d'exercices. L'utilisateur peut créer jusqu'à seize fichiers par programme. Ils peuvent être modifiés, supprimés et dupliqués grâce à des commandes simples et claires. Avec cet outil, le professeur peut constituer et gérer une véritable banque d'exercices conforme à ses objectifs pédagogiques.

Le LIVRET PEDAGOGIQUE aide à exploiter l'efficacité et la flexibilité de vos logiciels. Les rubriques *Comment utiliser vos logiciels Nathan* et *Comment renouveler les activités* vous familiariseront avec le mode d'emploi commun à tous les produits de la collection **Outils-langues**.

Vous trouverez ensuite un *Scénario d'activité* permettant de mettre en œuvre et d'adapter chaque logiciel. Enfin, la lecture du *Contexte pédagogique* vous permettra de mieux insérer cet outil dans la pratique et d'utiliser toutes ses potentialités.

Comment utiliser vos logiciels Nathan

Lancement de la disquette

- Placez la disquette Nathan dans le lecteur B de l'ordinateur "Tête de réseau".
- Chargez le NR-DOS selon les instructions propres à votre configuration.
- Allumez les postes MO5.
- A partir d'un poste MO5, après le choix BASIC, le menu de la disquette apparaît à l'écran.

Mode d'emploi

- Par la touche **ACC**, vous accédez alors au mode d'emploi. Pour le retour au menu, appuyez sur n'importe quelle touche.
- En appuyant sur **INS** puis **ENTREE** vous accéderez aux éditeurs et pourrez renouveler les données de certains logiciels. Voir plus loin le mode d'emploi de l'Editeur.
- A tout moment, la touche **RAZ** vous ramène sur le menu.

Choix d'un logiciel

Pour utiliser l'un des logiciels affichés dans le rectangle du menu, sélectionnez-le à l'aide des touches ↑ et ↓ puis validez par **ENTREE**.

Déroulement standard d'un logiciel

Titre

Lorsque la page *titre* est affichée à l'écran, appuyez sur n'importe quelle touche pour passer à l'étape suivante.

Menu

Lorsque la page *menu* est affichée, appuyez sur **ACC** pour accéder au mode d'emploi. Ensuite, choisissez votre activité en suivant l'indication donnée à l'écran.

Activité

Répondez aux questions :

- soit en frappant sur une seule touche,
- soit en frappant successivement sur plusieurs touches, puis sur **ENTREE**,
- soit en pointant le crayon optique à un certain endroit de l'écran.

En tapant sur **RAZ**, vous obtenez le bilan à tout moment de l'activité.

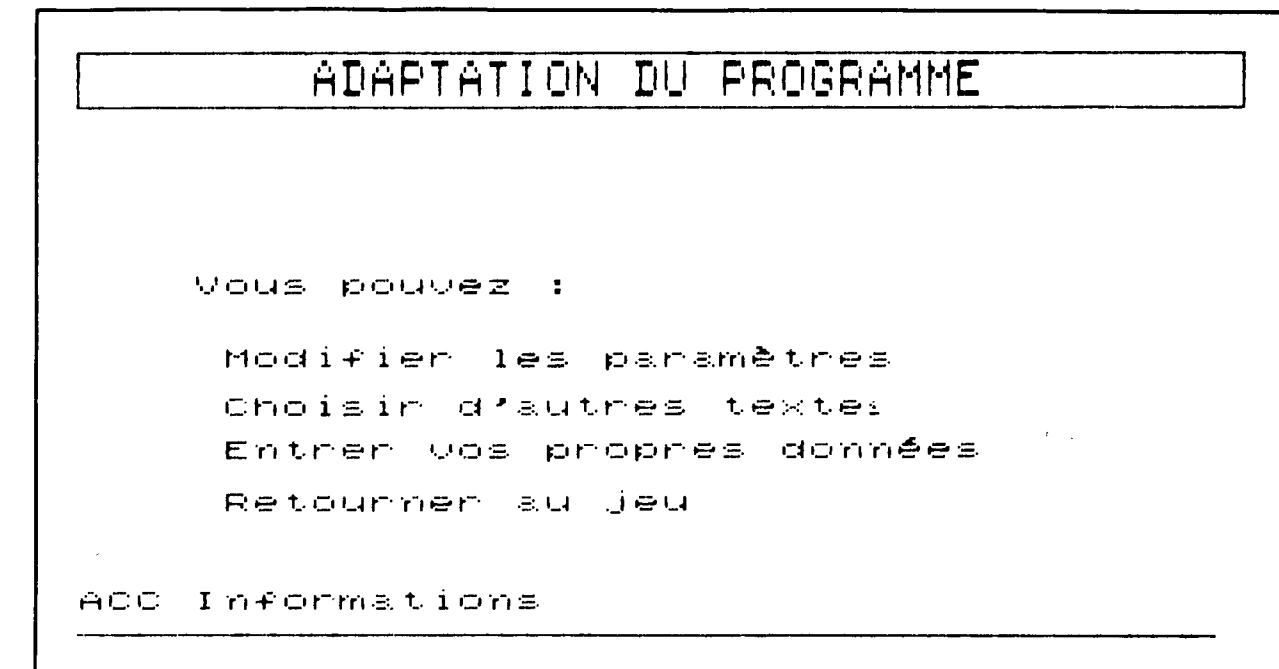
Bilan

Lorsque la page *bilan* est affichée, vous pouvez recommencer l'activité ou vous arrêter. Sélectionnez "Encore" ou "Fin" avec les touches ↑ et ↓ puis validez par **ENTREE**. Vous pouvez imprimer vos résultats en sélectionnant "Imprimante" (si celle-ci est connectée).

Adaptation standard d'un logiciel

Lorsque la page *menu* est affichée, frappez sur les touches **INS** puis **ENTREE** et suivez les indications.

La page suivante s'affiche sur votre écran :



Déplacez le curseur sur votre choix et validez avec **ENTREE**. Vous pouvez revenir au menu des modifications par **RAZ**.

Modifier les paramètres

Le terme "paramètre" désigne des valeurs numériques dont le changement modifie le déroulement du programme. On ne peut pas tout modifier mais on peut agir sur certaines caractéristiques qui varient selon les logiciels :

- la vitesse de déroulement,
- la suppression du bruitage,
- le contrôle de l'effacement,
- le choix d'énoncés pris au hasard,
- le nombre d'essais,
- la musique, etc.

La modification est entièrement guidée et ne présente aucune difficulté, mais il faut identifier l'objectif pour lequel on choisit de changer telle ou telle caractéristique du programme. C'est pourquoi il est utile de consulter les rubriques *Contexte pédagogique* et *Possibilités d'adaptation* propres à chaque logiciel.

Choisir d'autres textes

Les données sont les mots, les phrases, les textes qui "alimentent" le logiciel. Il vous est proposé, sauf cas particulier, quatre séries de données.

Sur l'écran apparaissent les noms des fichiers à votre disposition (au minimum, les quatre séries Nathan livrées avec le programme). Les fichiers supplémentaire créés par vous avec l'Editeur, apparaissent avec le nom que vous leur avez donné.

Positionnez le curseur sur le fichier voulu et appuyez sur **ENTREE**. Le fichier est chargé en mémoire et vous revenez à l'activité.

Entrer vos propres données (programme Editeur)

Lorsque vous appelez cette procédure, un second programme est chargé à la place du programme principal pour vous permettre de saisir vos propres séries de mots, phrases ou textes. Lisez le chapitre suivant qui vous fournira des explications plus précises.

Comment renouveler les activités de vos logiciels Nathan

Qu'est-ce que l'Editeur ?

Ce programme est un outil pour créer vos propres fichiers de données. Il vous permet de renouveler les séries de textes, phrases, mots, questions de votre cours. Pour le mettre en œuvre, il vous suffit de lire les indications qui suivent. Elles sont valables pour tous les Editeurs de la collection **Outils-langues**. Toutefois, n'omettez pas de vous référer à la rubrique *Possibilités d'adaptation* de chaque logiciel, qui peut présenter certaines particularités.

Les commandes de l'Editeur ont été conçues pour obtenir le maximum de souplesse dans l'utilisation sur disquette. *Aucune compétence informatique particulière n'est requise*. Vous pouvez saisir vos données confortablement, voir où vous en êtes, vous corriger, vous arrêter quand bon vous semble, avoir une vision précise de l'état des fichiers sur votre disquette.

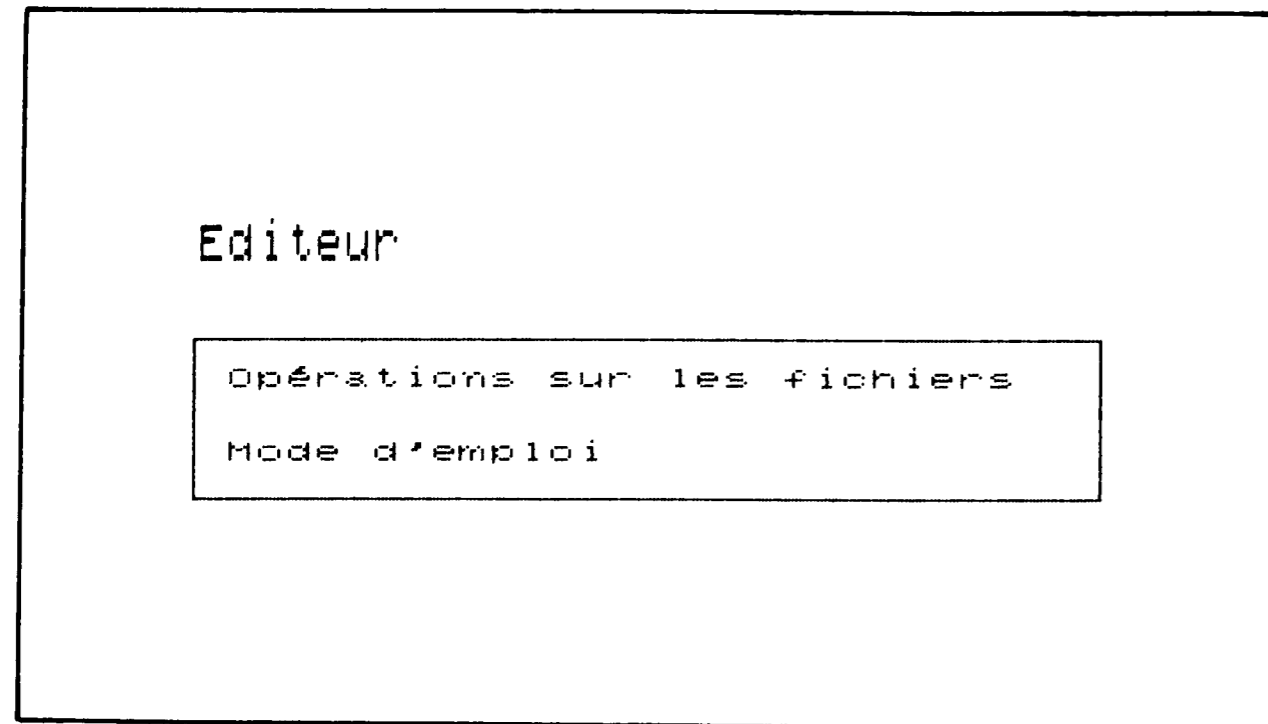
Comment accéder à l'Editeur

L'accès à l'Editeur peut se faire directement depuis le menu qui gère la disquette par **INS** puis **ENTREE**, ou bien à partir du logiciel avec la rubrique *Entrer vos propres données*, du menu *Adaptation* (**INS** puis **ENTREE**).

1. A partir du menu principal de la disquette :
Tapez **INS** puis **ENTREE**, puis sélectionnez l'Editeur du logiciel sur lequel vous voulez travailler.
2. A partir du logiciel :
Positionnez le curseur sur la rubrique *Entrer vos propres données* et validez.

Si vous appuyez sur une touche, le programme Editeur se charge à la place du logiciel.

Dans les deux cas, vous obtenez l'écran suivant :



• Mode d'emploi

- Positionnez votre curseur sur la rubrique "Mode d'emploi" et validez. Un texte explicatif vous présente les principales opérations que vous pouvez effectuer sur les fichiers de données.

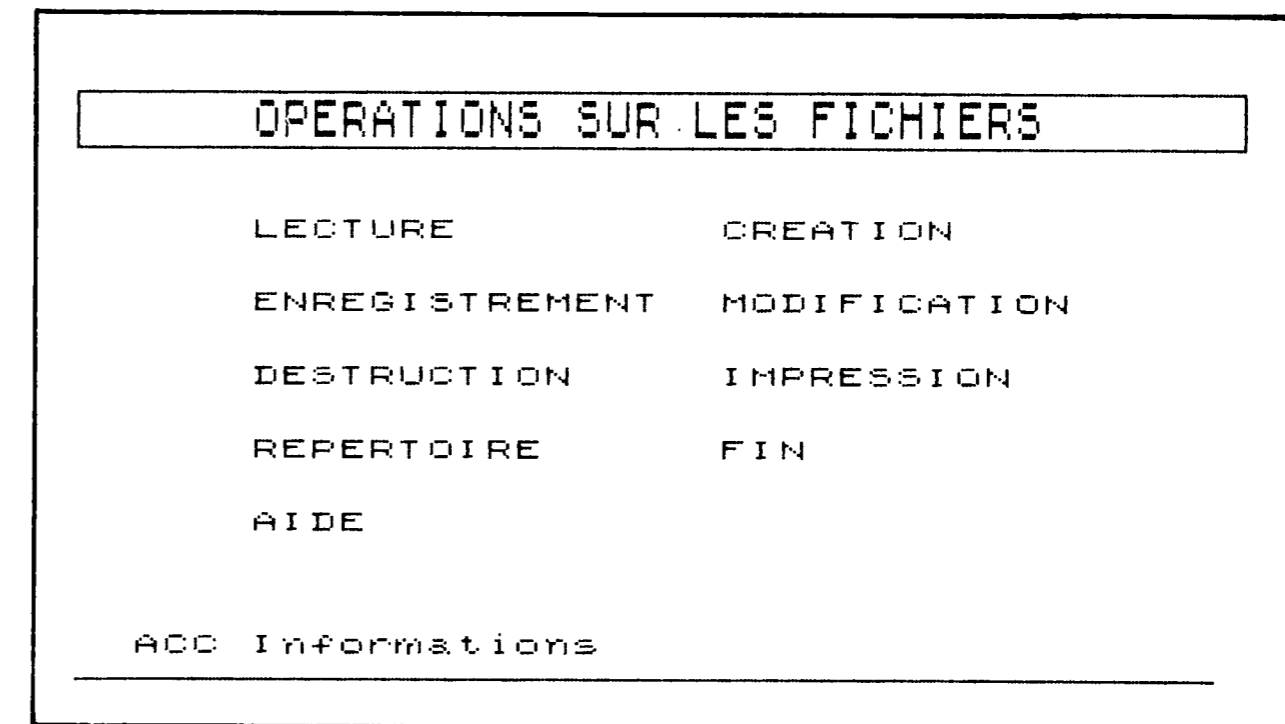
- Appuyez sur une touche pour "tourner les pages" de cette notice intégrée à votre Editeur. Vous arrivez sur une page intitulée : "Opérations sur les fichiers".

• Les opérations sur les fichiers

Qu'est-ce qu'un fichier ?

Un fichier de données contient les mots, les phrases, les textes et les questions qui sont exploités par le logiciel. Quatre fichiers vous sont livrés avec le produit. Pour chaque produit, vous pouvez en créer seize supplémentaires sur la même disquette.

Le menu qui apparaît décrit les procédures à suivre pour *gérer* vos fichiers (colonne de gauche) et pour les *créer* et les *éditer* (colonne de droite).



La touche **ACC** permet d'obtenir le rappel des commandes de choix des différentes options :

- soit en tapant la première lettre de l'option,
- soit en déplaçant le curseur, à l'aide des flèches de direction, pour le positionner sur l'option choisie et en validant par **ENTREE**.

Gestion des fichiers

La première série de commandes (colonne de gauche) vous permet d'effectuer des opérations sur les fichiers, indépendamment de leur contenu. Elles seront particulièrement utiles pour tenir à jour votre disquette.

• Lecture

Lire un fichier consiste à l'ouvrir et à ramener son contenu dans la mémoire de l'ordinateur.

Le choix du fichier se fait directement à l'aide du curseur. Il suffit de placer celui-ci sur le fichier et de valider par **ENTREE**.

- Enregistrement

Cette option vous permet d'enregistrer sur la disquette le fichier que vous venez de lire, de créer ou de modifier, et qui se trouve donc actuellement en mémoire.

Deux possibilités sont offertes :

- *Remplacement d'un fichier existant* : il suffit de placer le curseur sur le nom du fichier à remplacer et de valider par **ENTREE**. Sous l'ancien nom, sont enregistrées les nouvelles données. On vous demande alors une confirmation.

- *Création d'un nouveau fichier* : il suffit d'appuyer sur * pour pouvoir écrire dans la fenêtre le nom du fichier (huit lettres au maximum). Validez par **ACC** puis **ENTREE**.

- Destruction

Cette option vous permet de détruire les fichiers de votre choix. Placez le curseur sur le nom du fichier et validez par **ENTREE**. Un message vous demande de confirmer votre choix.

- Répertoire

Vous pouvez consulter rapidement le catalogue des fichiers attachés à une application. Vous devez appuyer sur la touche **RAZ** pour revenir au menu des modifications.

Création et édition de vos fichiers

Trois commandes sont à votre disposition : Création, Modification, Impression.

- Création

Cette option vous permet de taper les textes, les phrases et les questions que vous souhaitez voir exploiter par le programme. La façon dont ces données sont organisées change d'un programme à l'autre. Suivez les conseils donnés à l'écran et ceux de la rubrique *Possibilités d'adaptation* de chaque logiciel.

En haut, le nom de l'option. *Au centre*, la fenêtre ou le "masque" de saisie où vous écrivez vos textes et questions. *En bas*, les commandes disponibles.

Appuyez sur **ENTREE**, le curseur se positionne au début de la fenêtre de saisie. Vous êtes en mesure d'écrire en minuscules ou en majuscules.

Tant que vous ne validez pas, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- effacer un caractère : ←

- effacer la ligne : **EFF**.

Une fois votre phrase saisie, vous pouvez la valider, pour qu'elle soit prise en compte par la machine, en appuyant sur **ACC** puis **ENTREE**.

A ce moment, vous pouvez poursuivre ou interrompre votre saisie. Chaque fichier comporte un nombre d'items minimum et maximum. Si vous avez entré le nombre d'items minimum, vous pouvez éventuellement arrêter la création en appuyant sur **RAZ** et passer à l'enregistrement.

*Attention, ne faites pas de lecture avant l'enregistrement, vous effacerez le fichier en mémoire et n'auriez plus qu'à recommencer. Vous pourrez par la suite rajouter des items à ce fichier, grâce à la rubrique *Modification*.*

- Modification

Cette option permet d'effectuer des corrections sur le texte actuellement en mémoire. Vous pouvez également modifier un fichier Nathan que vous enregistrerez sous un autre nom. Vous disposez des commandes suivantes :

Parcourir le fichier

- Passer d'une question à l'autre par les flèches.

- Aller à la fin ou revenir au début du fichier par "F" ou "D".

Effectuer des modifications sur une question

Appuyez sur **ENTREE**, vous voici dans la saisie ; les commandes identiques à celles détaillées précédemment sont à votre disposition.

Détruire une question

Pour supprimer l'item de votre choix, appuyez sur **EFF** lorsqu'il se présente dans le masque de saisie. Une renumérotation des questions se fait alors automatiquement de façon à ne pas laisser de blancs dans les fichiers.

Ajouter une question

Si le fichier ne contient pas le nombre maximum de questions, vous pouvez ajouter un ou plusieurs items supplémentaires. Pour cela, positionnez-vous à la fin du fichier à l'aide de la touche "F", puis appuyez sur **INS**.

Retour

Le retour au menu principal se fait par **RAZ**.

• Impression

Cette option vous donne la possibilité d'imprimer sur papier le contenu du fichier présent en mémoire. Si votre imprimante n'est pas en état de marche, un message s'affiche et il y a retour au menu principal. Sinon, l'impression s'effectue sans possibilité d'interruption. En fin d'impression, vous pouvez recommencer ou retourner au menu principal.

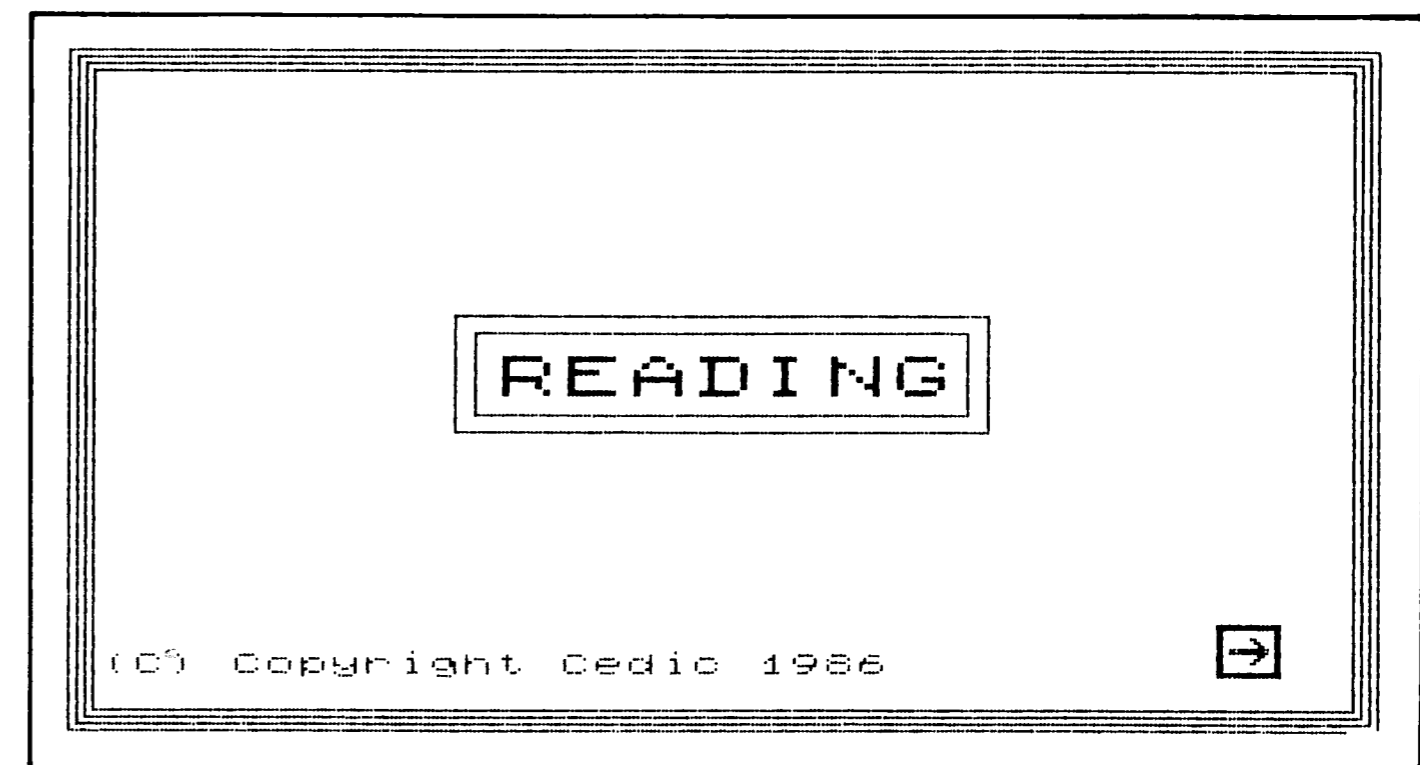
Reading

Activité pour un seul utilisateur.

Objectif : entraînement à la lecture et à la compréhension de petites histoires.

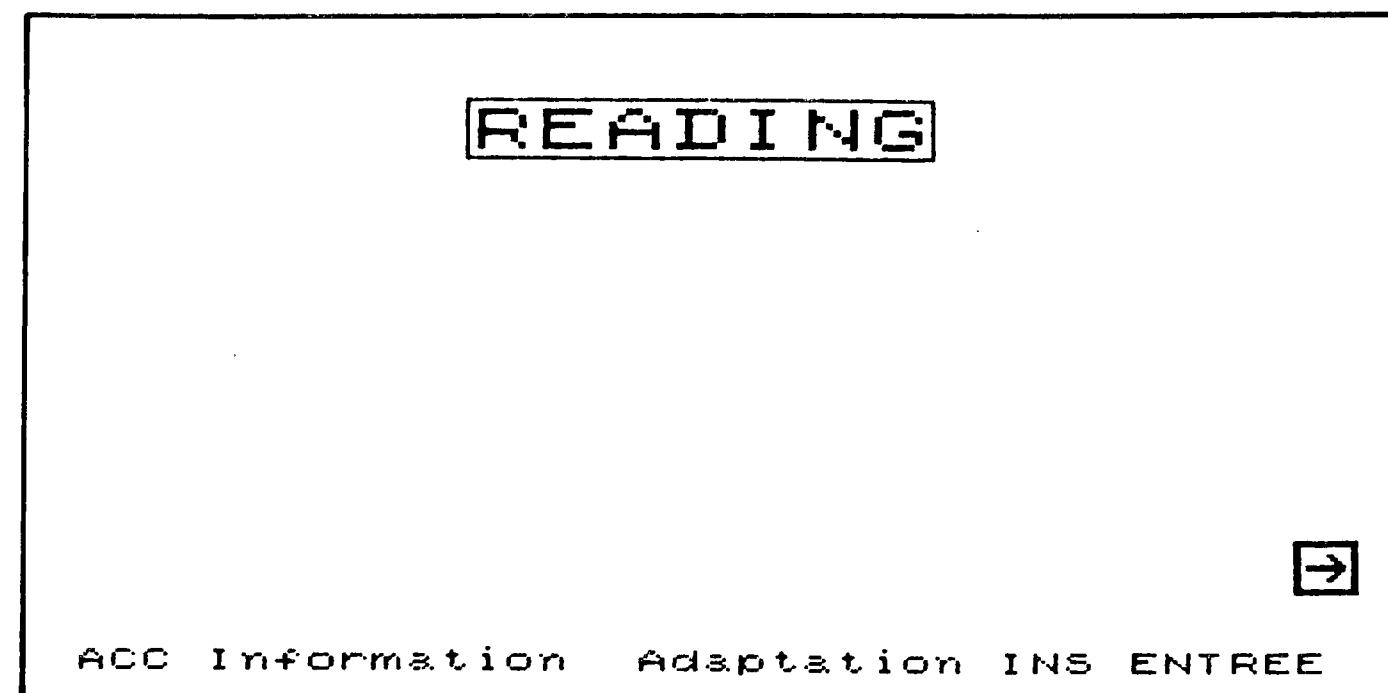
Scénario de l'activité

Lorsque le titre apparaît, tapez sur une touche quelconque pour continuer.



Quelques instants plus tard, un menu s'affiche qui vous permet :

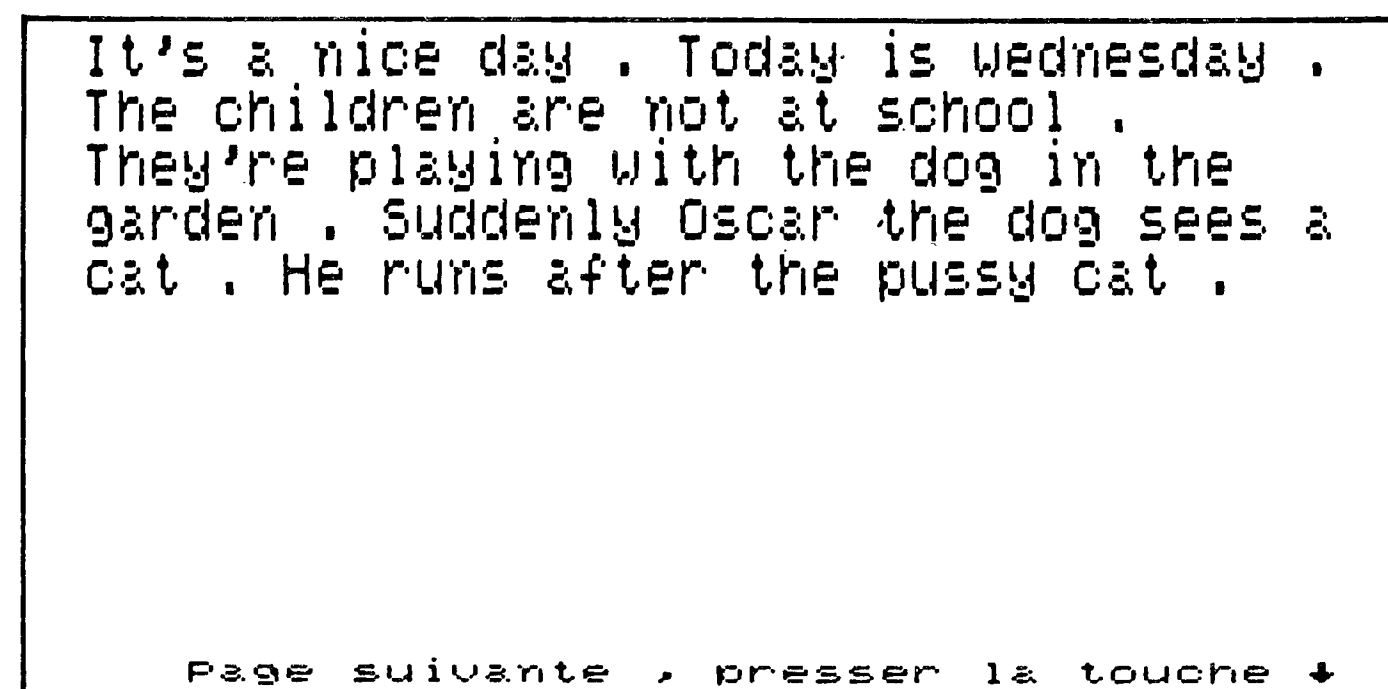
- de commencer l'activité en tapant **ENTREE**,
- de visionner les informations relatives au fonctionnement de l'exercice, en tapant **ACC**,
- d'accéder au menu qui regroupe les possibilités d'adaptation du logiciel, en appuyant sur **INS** puis **ENTREE**.



Avant de commencer l'exercice, il vous est demandé d'écrire votre nom. Ceci permettra au professeur de distinguer les résultats des différents apprenants dans le bilan des exercices.

Le jeu

Un texte s'affiche, qui relate une petite histoire en une ou deux pages. Lorsque vous estimez avoir compris et retenu les lignes que vous voyez, tapez sur →. Vous passez alors à la page suivante ou à la suite de l'exercice, selon la longueur du texte.

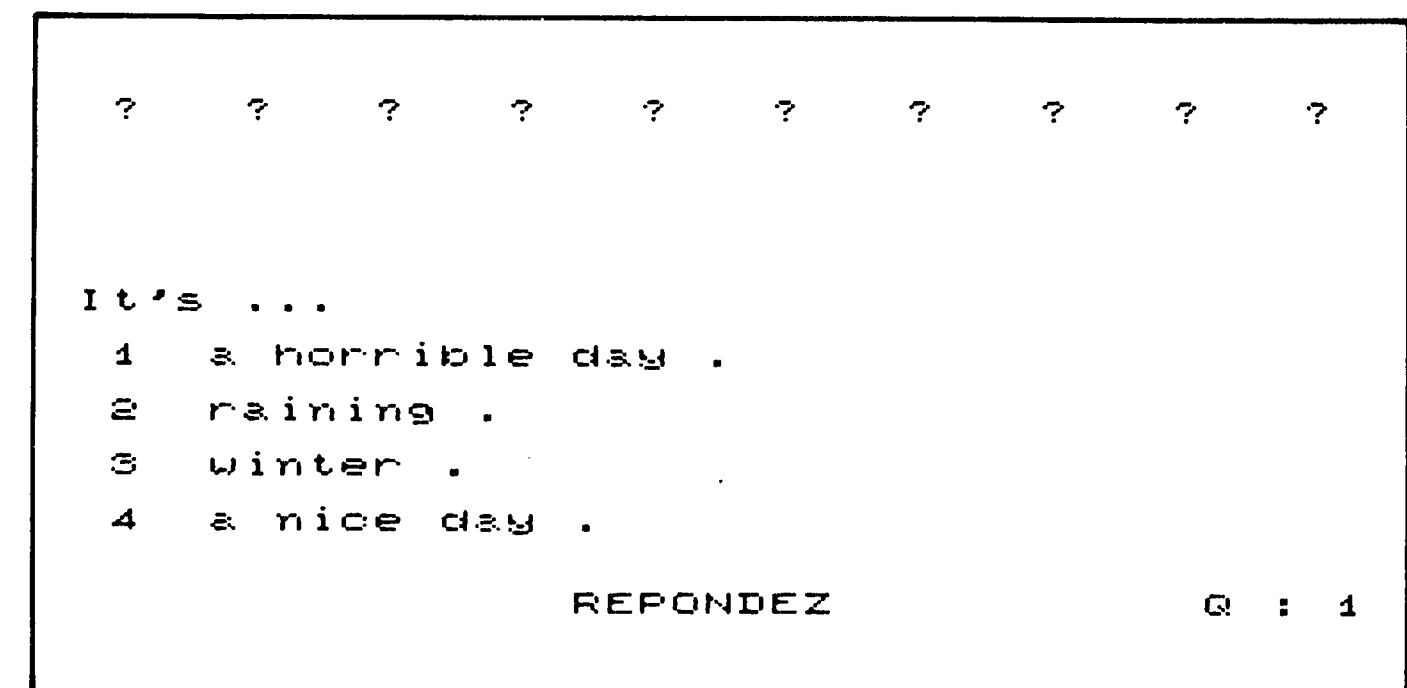


Ensuite, cinq séries de questions vous sont posées sur le texte. A chaque série, quatre solutions sont proposées. Il suffit de taper le numéro de la réponse qui vous semble juste.

Si vous avez choisi le bon numéro, les mots "Bonne réponse" s'inscrivent en bas de l'écran, suivis d'une flèche qui vous invite à continuer.

Si vous vous êtes trompé, vous pouvez lire "ERREUR". Après avoir tapé sur **ENTREE**, un message vous propose de revoir le texte. Vous pouvez répondre sans revoir le texte, en frappant directement un nouveau numéro. Trois chances sont accordées pour chaque question.

L'exercice se termine lorsque toutes les questions ont été posées. Un premier bilan vous est proposé.



Le bilan

Il vous donne :

- le pourcentage de réussite,
- le nombre de bonnes réponses : succès,
- le nombre d'essais total.

Vous pouvez passer à un autre élève, en sélectionnant "Encore", ou bien sortir du jeu, en choisissant "Fin".

D'autre part le professeur peut avoir accès à deux autres bilans en tapant sur **INS**.

Résultats Elève par Elève 1	Résultats Question par Question 2
Effacement puis nouvelle série 3	Poursuite de la même série 4
Retour bilan 5	

Un menu s'affiche. Vous pouvez :

- voir les résultats élève par élève,
- visionner les différentes réponses données question par question,
- effacer puis recommencer une nouvelle série,
- continuer la même série.

Tapez le numéro de votre choix.

Bilan élève par élève

Une page d'écran est réservée pour chaque élève.

Son pourcentage de réussite et le nombre total de relectures du texte sont indiqués.

Dans un tableau, pour chaque question, sont précisés :

- si l'élève a trouvé la réponse (+), ne l'a pas trouvée (0), n'a pas répondu à la question (blanc),

- le nombre de relectures,
- les numéros des questions données par erreur.

Tapez sur une touche quelconque, excepté **B**, pour obtenir les résultats de l'élève suivant.

Bilan question par question

Une page d'écran est réservée pour chaque question où sont indiqués :

- le pourcentage global de réussite pour cette question,
- le nombre de relectures demandées pour répondre à cette question.

Pour chaque élève sont précisés dans un tableau :

- s'il a su répondre (+), s'il n'a pas su répondre (0), s'il n'a pas répondu à cette question (blanc),
- le nombre de relectures,
- les numéros des questions auxquelles il a répondu de façon erronée.

Tapez sur une touche quelconque, excepté **B**, pour voir la question suivante.

Effacement puis nouvelle série

Les bilans sont remis à zéro, les noms des élèves effacés, ce qui permet de recommencer pour une nouvelle série de 12 élèves.

Poursuite de la même série

Les nouveaux résultats viendront s'ajouter à ceux qui sont actuellement dans les bilans. L'élève suivant peut effectuer l'activité.

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- modifier les paramètres,
- choisir d'autres textes,
- entrer vos propres textes.

Modification des paramètres de fonctionnement

- Le lecteur change de page quand il le désire. Cela permet à l'apprenant de lire à son rythme.
- Effacement progressif : peu après le début de la lecture, le texte est effacé lettre par lettre : l'accent est mis sur la lecture rapide.

Dans cette option, l'enseignant a deux possibilités :

- *Choisir le temps d'attente avant le début de l'effacement* (en secondes) : si l'on n'a rien choisi, l'effacement s'effectue au bout de trois secondes.
- *Choisir la vitesse d'effacement* : elle est établie à 2 dans le déroulement normal. On peut la diminuer ou l'augmenter dans un intervalle de 1 à 9.

Choix d'autres textes

Sélectionner "Choisir un autre texte". La page "Chargement" apparaît. Choisissez le texte que vous désirez puis appuyez sur **ENTREE**. Le message "Chargement des données" apparaît. Le chargement effectué, il y a retour au menu.

Entrée de vos propres textes

Un autre programme se charge en mémoire. Suivez les instructions à l'écran. Reportez-vous à la rubrique "*Comment renouveler les activités de vos logiciels Nathan*" au début de cette brochure. Vous y trouverez toutes les fonctions de l'Editeur et leur explication. Voici quelques précisions sur la création et la modification.

Création et modification des fichiers

Création

Le texte doit faire 28 lignes au plus. Donnez le nombre de questions que vous souhaitez entrer (9 maximum et par défaut), puis le nombre de réponses proposées par question (4 maximum et par défaut).

Création du texte

Chaque ligne du texte doit comprendre au plus 38 caractères, y compris les blancs. Appuyez sur **ENTREE**. Une fenêtre apparaît : vous pouvez inscrire la première ligne de votre texte puis la valider en appuyant sur **ACC** puis **ENTREE**. Votre première ligne apparaît en haut de l'écran en vert. Appuyez sur la touche **ENTREE** pour passer à la ligne étoilée suivante. Vous pouvez laisser une ligne blanche intercalaire et renouveler l'opération pour la ligne suivante.

Création du questionnaire

Entrez la question que vous souhaitez poser. Validez-la en appuyant sur **ACC** puis **ENTREE**. Proposez un choix de réponses puis indiquez le numéro de la bonne réponse. Appuyez sur **RAZ** pour créer les questions suivantes.

Correction

Revenez à l'endroit où vous désirez faire une correction en sélectionnant "texte" ou "question" puis en vous servant des flèches de direction. Tapez alors sur **ENTREE**, corrigez, puis validez par **ENTREE**.

Modification

Pensez à lire un fichier avant de le modifier. Puis procédez comme pour la correction dans "Création".

Contexte pédagogique

La première étape de l'apprentissage d'une langue étrangère, c'est la compréhension, longtemps négligée au profit de l'apprentissage systématique de règles de grammaire extraites de leur contexte. On parle moins aujourd'hui de l'aptitude d'un élève à appliquer les règles et à traduire, qu'à sa faculté de comprendre.

L'enseignement des structures se fait désormais par l'intermédiaire de la grammaire fonctionnelle, de l'oral et de la langue idiomatique, l'objectif étant la communication.

Conseils d'utilisation

Ce logiciel se compose de deux histoires racontées, chacune de quatre épisodes. Les phrases courtes et claires sont très imagées de sorte que l'on croit lire une bande dessinée. Il s'agit d'un exercice de lecture rapide et de compréhension globale qui permettra à l'élève de recréer des images et de répondre ensuite aux questionnaires à choix multiples. L'acquisition d'une certaine intuition de la langue semble nécessaire à la réussite de cet exercice où la simple connaissance du vocabulaire de base ne suffit pas : les mots n'ont de valeur que par la relation qu'ils ont les uns avec les autres. On attendra donc la fin de la classe de cinquième à moins d'avoir créé soi-même, grâce aux possibilités d'adaptation, des textes sur lesquels les élèves ont déjà travaillé.

Les textes qui composent la première histoire remettent en mémoire le vocabulaire courant du débutant : le temps, les jours de la semaine, l'environnement immédiat, les animaux familiers, les verbes courants et leurs formes les plus simples (présent simple), les adjectifs les plus fréquents. Bien que le texte paraisse assez facile, il n'est pas absolument évident que le lecteur ait relevé, à la première lecture, les subtilités mises en évidence dans les questionnaires.

La deuxième histoire s'adresse plutôt aux élèves de fin de quatrième et de troisième. On y trouve les défauts, le "simple past" des verbes courants, la négation, les composés de "thing", l'heure, les comparatifs de supériorité, les points cardinaux, réunis en quatre textes relativement simples et courts mais dans lesquels les informations sont très nombreuses. La difficulté progressive de l'exercice se trouve également dans le choix nécessairement plus nuancé des réponses.

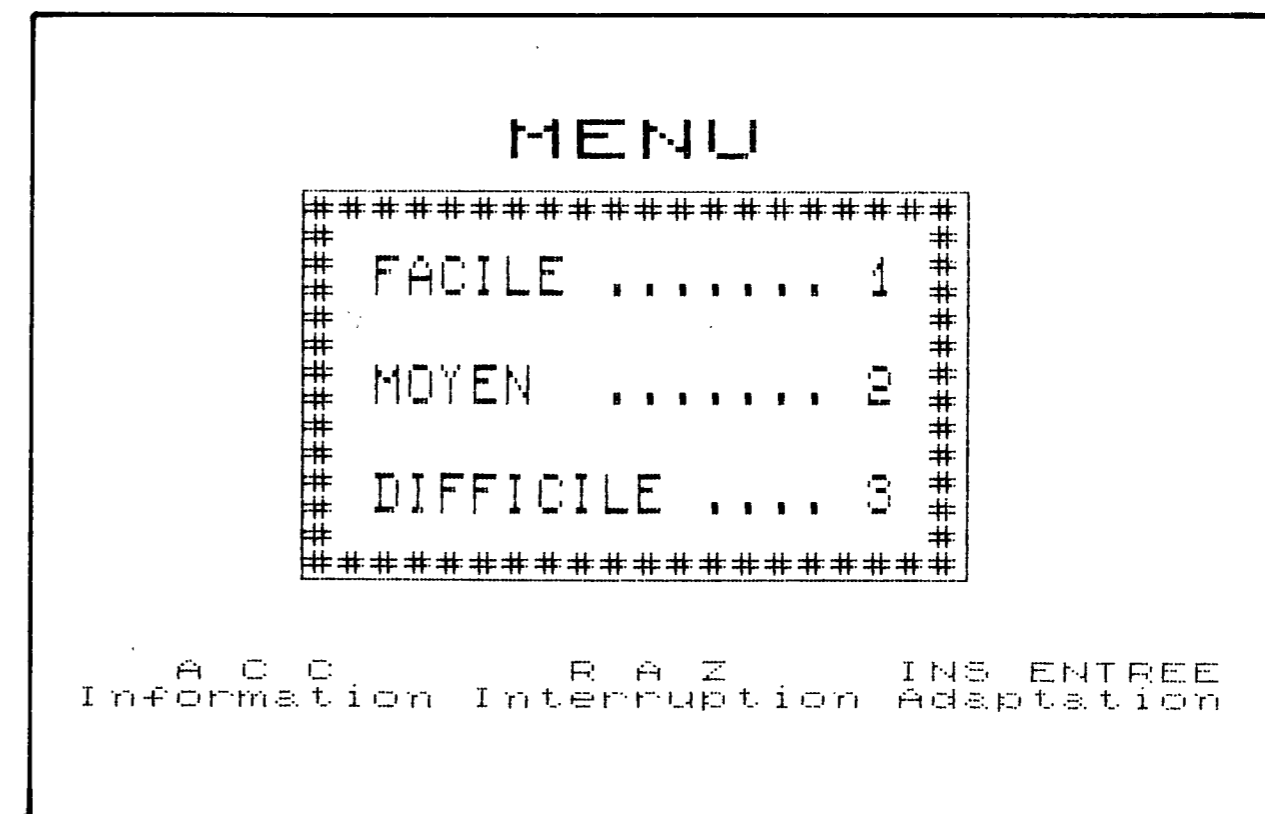
Fill in the blanks

Activité pour un seul utilisateur.

Objectif : stimuler la mémoire immédiate pour favoriser l'imprégnation de la langue écrite anglaise.

Scénario de l'activité

Lorsque le titre apparaît, il vous suffit d'appuyer sur une touche quelconque pour passer à la suite du programme. Le fichier se charge automatiquement, et le menu principal s'affiche à l'écran.



Il vous permet :

- de visionner les informations en frappant **ACC**,
- d'accéder au menu qui regroupe les possibilités d'adaptation en tapant **INS** puis **ENTREE**,
- de commencer le jeu : il vous propose plusieurs niveaux de difficulté relatifs à l'activité. Pour continuer, sélectionnez un niveau en tapant son numéro au clavier.

Le jeu

Un moment après, un texte s'affiche dans un cache :

```
IT'S SATURDAY. MARY AND SUSAN ARE IN  
THE PARK. THERE ARE SOME GIRLS BUT  
THERE AREN'T ANY BOYS. NOW MARY AND  
SUSAN ARE IN THE STREET. THERE AREN'T  
ANY PEOPLE IN THE CAFES. NOW THEY'RE  
GOING HOME BY BUS. THERE ARE THREE  
WOMEN ON THE BUS BUT THERE AREN'T ANY  
MEN. THERE'S A FOOTBALL MATCH ON  
TELEVISION AND THE MEN ARE AT HOME.
```

appuyez sur une touche...

Lorsque vous pensez avoir mémorisé le texte, il suffit d'appuyer sur une touche quelconque pour l'effacer. Le texte réapparaît alors, mais certains mots ont disparu; des tirets remplacent les caractères qui les composent.

Dans la partie inférieure de l'écran, un point d'interrogation marque l'attente du premier mot dont vous vous souvenez, quelle que soit sa place

dans le texte. Tapez ce mot, puis validez par **ENTREE**.

Si ce mot est dans le texte, il va prendre sa place dans celui-ci, autant de fois qu'il s'y trouve. La machine roucoule.

Si ce mot est mal orthographié ou ne se trouve pas dans le texte, l'ordinateur laisse entendre sa désapprobation et vous rafraîchit la mémoire en vous montrant, le temps d'un flash, les mots manquants. Chaque erreur est comptabilisée à gauche du point d'interrogation.

```
IT'S SATURDAY. MARY AND SUSAN ARE IN  
THE PARK. THERE ARE SOME GIRLS BUT  
THERE AREN'T ANY BOYS. NOW MARY AND  
SUSAN ARE IN THE STREET. THERE AREN'T  
ANY PEOPLE IN THE CAFES. NOW THEY'RE  
GOING HOME BY BUS. THERE ARE THREE  
WOMEN _ _ THE BUS _ _ THERE AREN'T ANY  
_ _ . THERE'S A FOOTBALL MATCH  
_ _ _ _ _ AND THE MEN ARE _ _ HOME.
```

4 ? TO Texte *
Suivant +

Après 10 erreurs, l'ordinateur stoppe le jeu puis vous donne la solution.

Les aides

Vous bénéficiez de deux possibilités, toutes deux signalées en bas de l'écran, à droite du point d'interrogation :

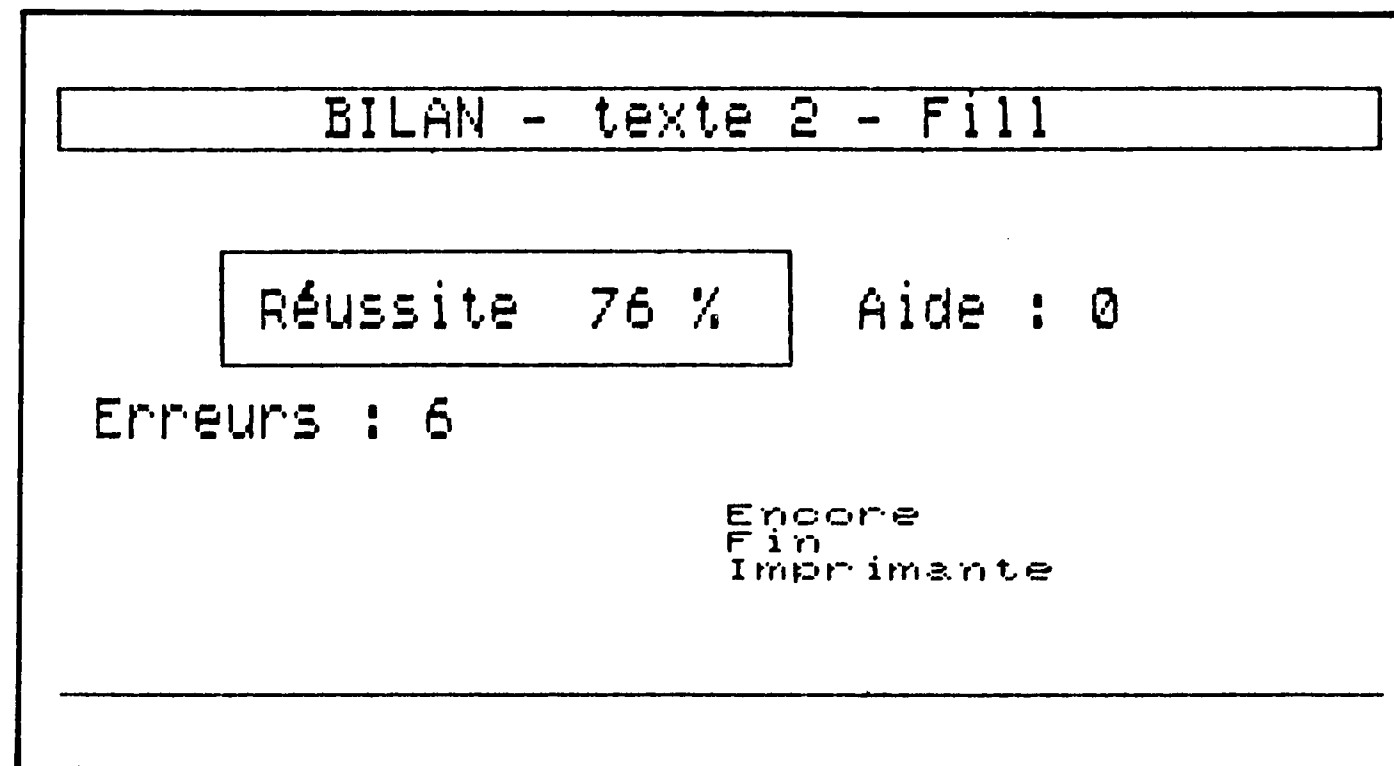
- La touche * vous permet de voir, en flash, les mots manquants.
- La touche + vous permet de demander le premier des mots manquants. Chaque utilisation vous pénalise (baisse du pourcentage de réussite).

Le bilan

Il s'affiche automatiquement lorsque vous avez entièrement complété le texte. Vous pouvez également l'obtenir en cours de jeu en appuyant sur la touche **RAZ**.

Il indique :

- le numéro du texte,
- le nombre d'erreurs commises,
- le nombre d'aides demandées,
- le pourcentage de réussite.



Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- modifier les paramètres de fonctionnement,
- choisir d'autres textes,
- entrer vos propres données.

Modification des paramètres de fonctionnement

Musique

Il est possible de supprimer les bruitages du jeu grâce à cette option.

Suppression du flash

En évitant l'apparition du texte à chaque erreur commise par l'utilisateur pendant l'exercice, cette option permet de renforcer l'activité de la mémoire et d'approfondir le travail sur l'orthographe.

Contrôle de l'effacement du texte

Alors que dans la version standard, le texte reste affiché aussi longtemps que l'utilisateur le juge nécessaire, on peut décider, en fonction de sa longueur, de sa difficulté ou du but recherché, d'un effacement automatique. Dans ce cas, l'accent est mis sur la lecture et la mémorisation rapides.

Choix d'une série de textes

Sélectionnez la série de trois textes qui vous intéresse à l'aide des touches de déplacement, puis validez.

Entrée de vos propres données

Pour l'explication de cette procédure, se reporter au déroulement standard, en début de brochure : "*Comment utiliser vos logiciels Nathan*".

Création et modification des fichiers

Ces procédures sont expliquées dans la rubrique "*Comment renouveler les activités*". Voici en outre quelques précisions.

Création

Une fois le mode *Création* sélectionné, il s'agit d'entrer une à une les lignes (et non les phrases) de votre texte.

Les mots que vous écrirez en majuscules seront remplacés dans le jeu par des tirets : ils devront être retrouvés par l'utilisateur. Vous devrez donc saisir en minuscules les parties de votre texte qui resteront affichées.

Comment procéder ?

Tapez **ENTREE** pour faire apparaître un curseur bleu sur la première ligne. Il ne reste pas longtemps affiché, mais vous pourrez le voir à nouveau en appuyant sur la touche **→**.

Positionnez tout d'abord le curseur au niveau de la ligne où vous désirez écrire. Pour cela, utilisez les touches **↑** et **↓**. Tapez alors **ENTREE**, une fenêtre de saisie apparaît. Lorsque vous avez fini de saisir votre ligne, validez-la par **ACC** puis **ENTREE**. Elle ira se placer à l'endroit que vous avez désigné avec le curseur. Et ainsi de suite, jusqu'à la fin de votre texte.

Vous disposez de 9 lignes par texte et de 38 caractères par ligne.

Vous devez enregistrer trois textes par fichiers : ils correspondent aux trois niveaux de difficulté proposés.

Comment corriger ?

Pour modifier une ligne, revenez au texte dans lequel elle se trouve à l'aide des flèches de direction, puis placez le curseur sur la ligne concernée. Tapez alors **ENTREE**, la fenêtre de saisie apparaît avec votre ligne. Il vous reste à la modifier puis à la valider par **ACC** puis **ENTREE**. N'oubliez pas d'enregistrer.

Modification

Après avoir lu le fichier à modifier, puis sélectionné *Modification*, procédez comme pour une correction dans la création.

Contexte pédagogique

Instructions officielles

"La morphologie et la syntaxe de l'anglais présentent peu de complexités apparentes. Toutefois cette langue d'origine germanique mais qui a subi l'influence du latin et du français comporte pour les élèves français à la fois des similitudes qui facilitent les transferts et des différences de fonctionnement et de signification, sources réelles de difficulté."

Conseils d'utilisation

Les exercices proposés dans ce logiciel aideront l'élève à structurer ses bases et à exercer sa réflexion sur les grands principes de fonctionnement de la langue. Ils lui permettront d'atteindre l'objectif lié à l'apprentissage de toute langue étrangère : la communication.

Les textes qui composent ces fichiers sont conçus pour réviser systématiquement les structures grammaticales indispensables à une progression régulière. En effet, l'emploi des pronoms, des prépositions, des adjectifs possessifs, des verbes *avoir* et *être* aux formes interrogatives, négatives et affirmatives, est primordial. On trouvera également du vocabulaire courant, les quantificateurs essentiels, et certaines formes verbales du présent et du passé : tout ce qui constitue les bases de l'anglais. Le contenu grammatical s'inscrit dans une histoire simple où chaque mot toutefois a son importance. Pour la majorité des élèves, cet exercice ne sera profitable qu'à partir du troisième trimestre de la sixième.

Pick the right vowel

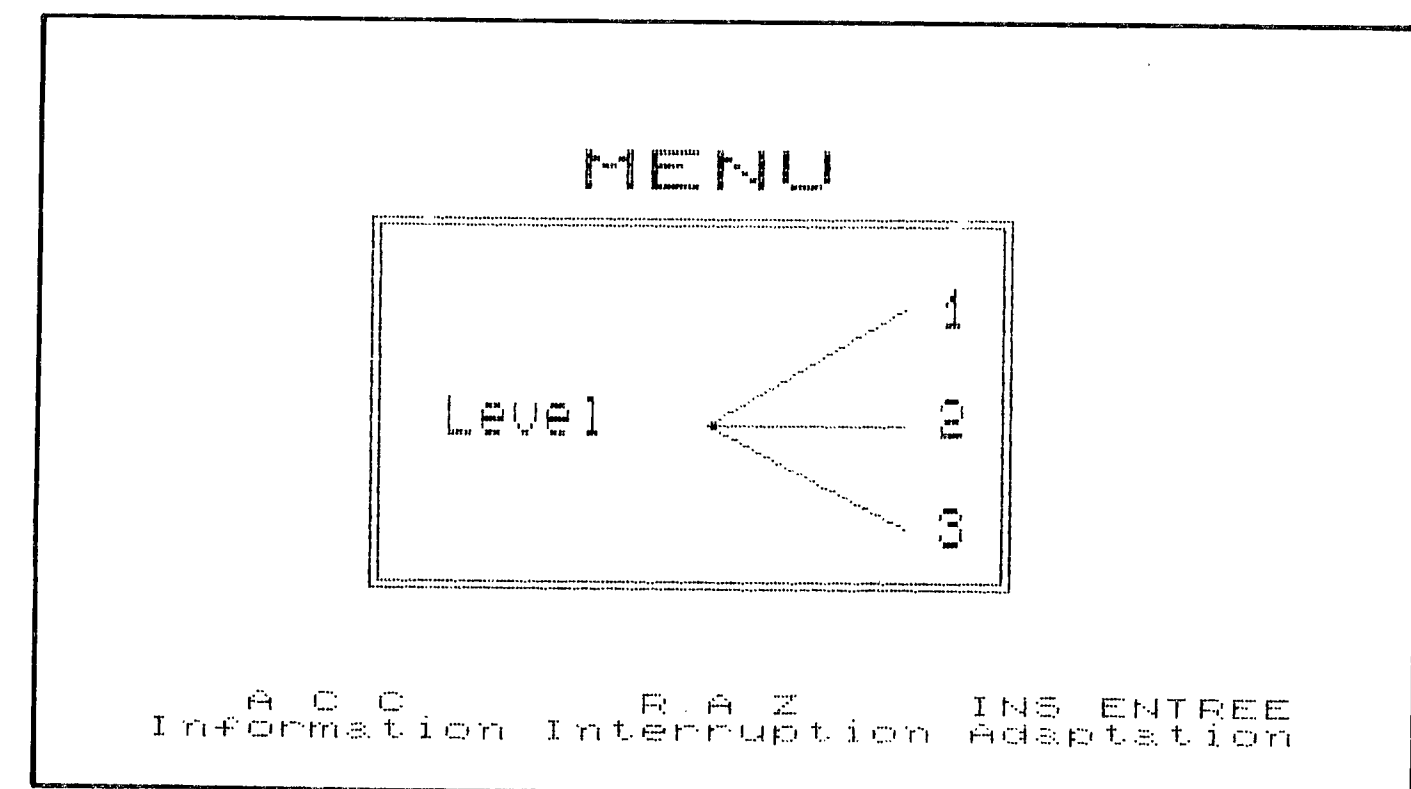
Activité pour un seul utilisateur.

Objectif: évocation des mots (substantifs, adjectifs, verbes à l'infinitif) d'après leur silhouette.

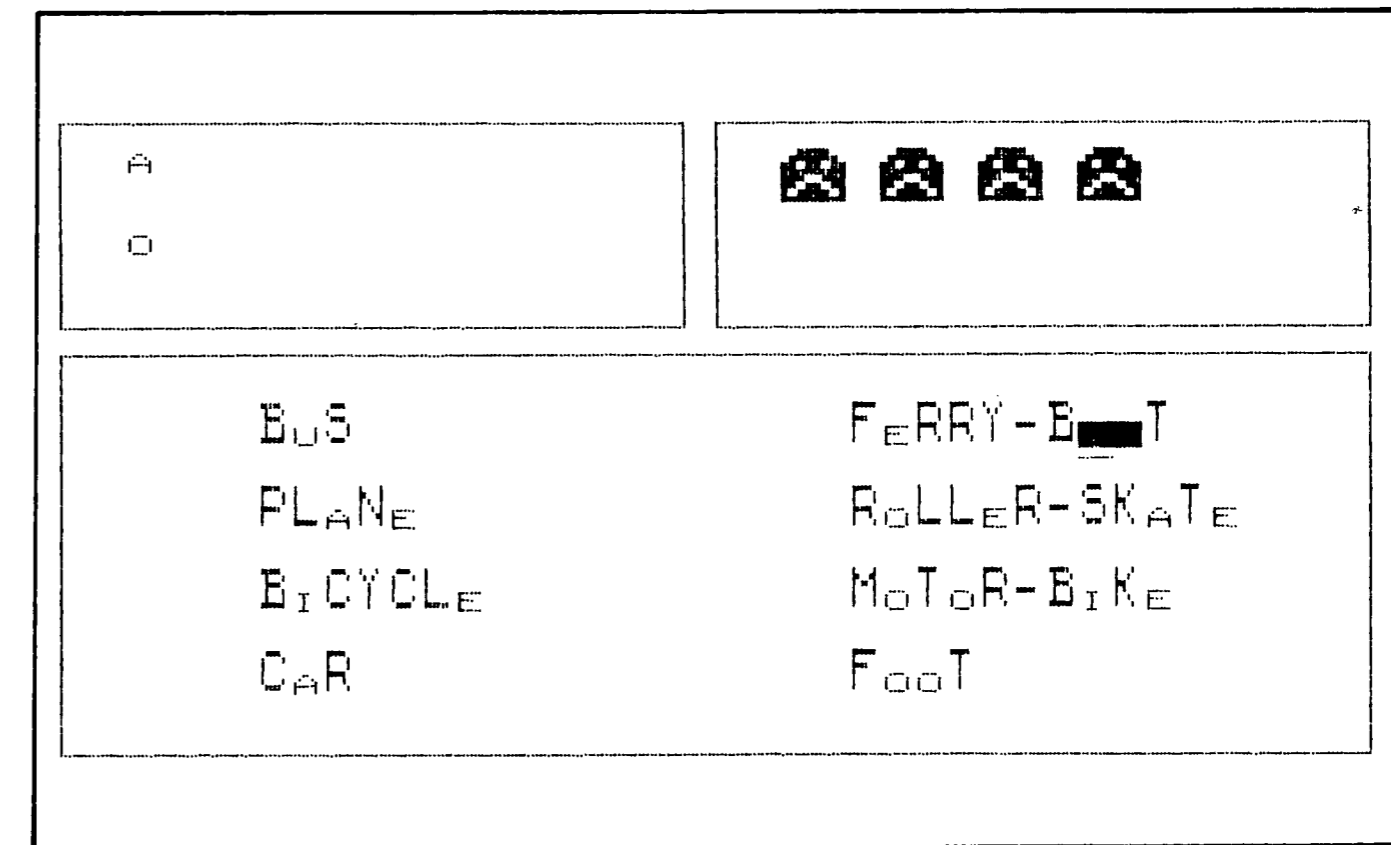
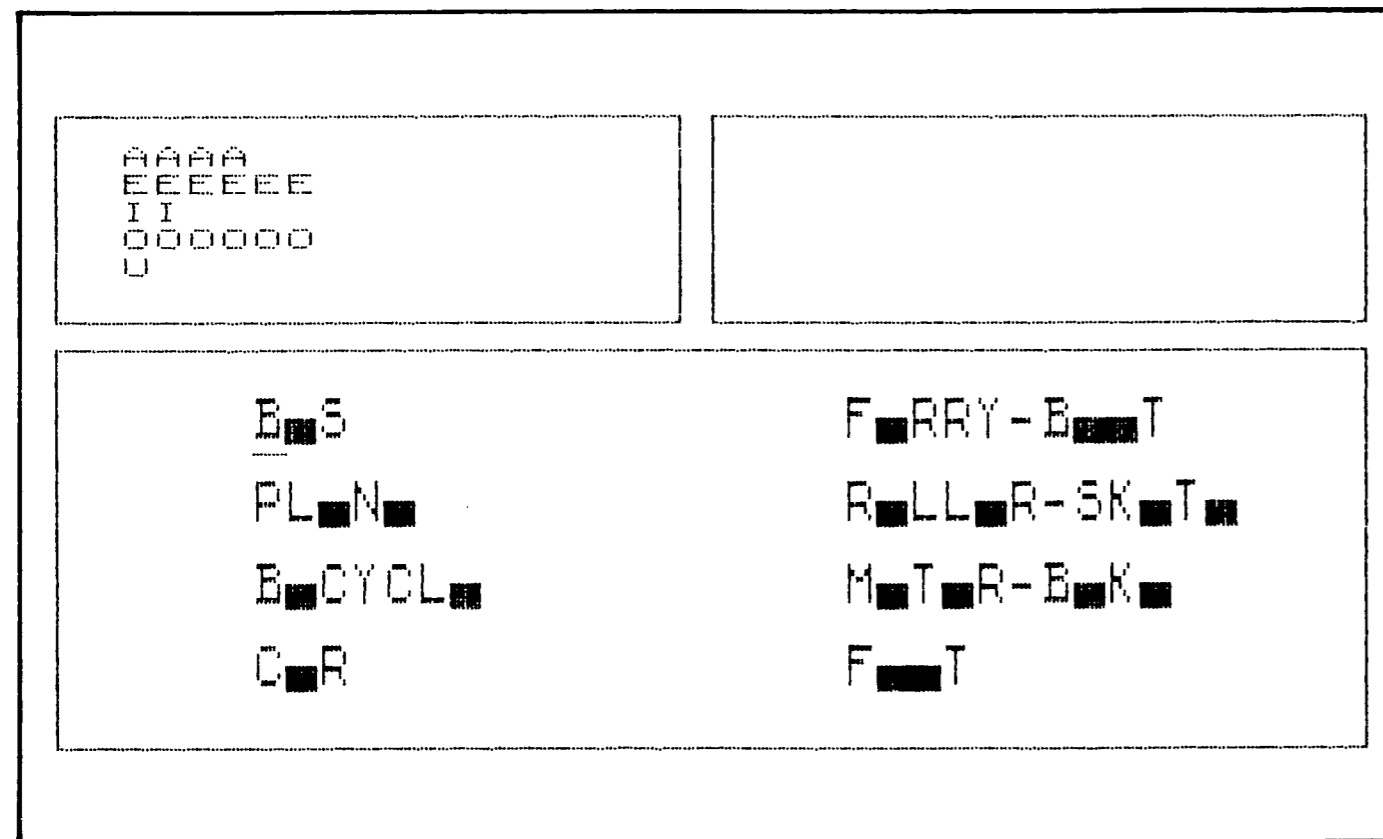
Scénario de l'activité

Après affichage de la première page, les données se chargent lorsqu'on appuie sur la touche **ENTREE**. Un menu apparaît, proposant :

- de visionner les informations en frappant la touche **ACC**,
- d'accéder au menu regroupant les possibilités d'adaptation en frappant **INS** puis **ENTREE**,
- de commencer le jeu : il vous propose trois niveaux de difficulté croissante.



Une fois le niveau choisi, huit mots s'affichent. Leurs voyelles sont remplacées par des carrés et regroupées dans un cadre en haut de l'écran : la bourse.



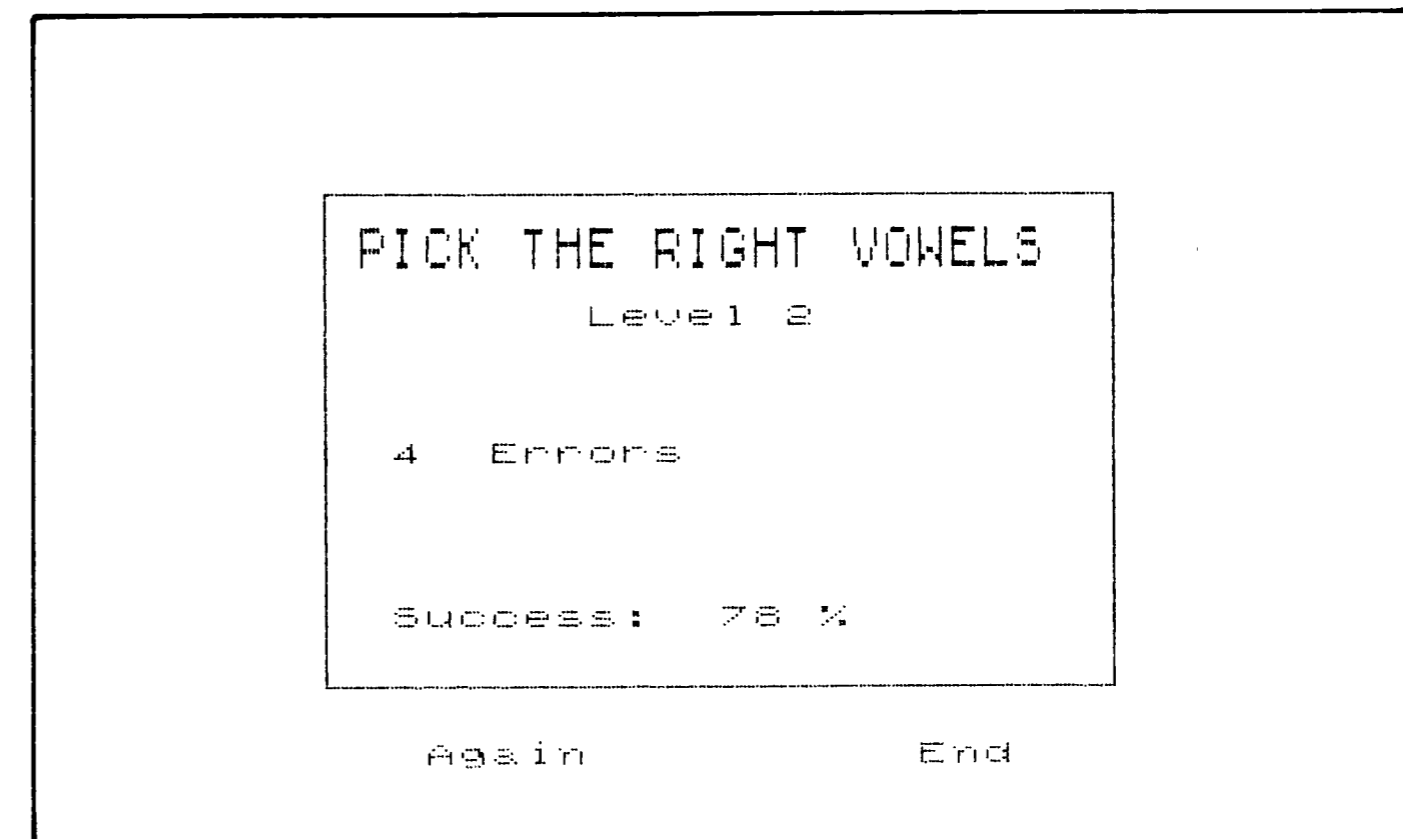
Dans le déroulement normal, l'exercice s'interrompt au-delà de six erreurs et le bilan apparaît :

Le jeu

Vous devez reconnaître le mot d'après sa silhouette et remplacer les carrés par les voyelles correspondantes. Pour cela, à l'aide des flèches de direction, positionnez le curseur sous l'un des carrés, puis tapez la voyelle que vous voulez y mettre.

Si votre réponse est juste, la machine roucoule. La voyelle s'inscrit à sa place et s'efface de la bourse.

Si vous vous trompez, un visage faisant la moue se dessine dans le cadre contigu à la bourse.



Le bilan

Vous l'obtenez en fin d'exercice, mais vous pouvez également le voir en frappant la touche **RAZ**.

Il donne :

- le niveau que vous avez choisi,
- le nombre d'erreurs que vous avez commises,
- votre pourcentage de réussite.

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- modifier le nombre de chances,
- choisir une série de données,
- entrer votre série de données.

Modification du nombre de chances

On peut laisser à l'utilisateur 3, 6 ou 12 chances.

Choix d'une série de données

Sélectionnez la série qui vous intéresse à l'aide du curseur.

Entrée de votre propre série de données

Reportez-vous à la rubrique "*Comment utiliser vos logiciels*" au début de cette brochure. Vous trouverez toutes les fonctions de l'Editeur et leur explication. Voici quelques précisions sur la création et la modification de fichiers.

Création et modification des fichiers

Création

Comment procéder ?

Lorsque vous choisissez le mode "Création", on vous propose d'entrer les huit mots du niveau 1. Pour saisir le premier mot, appuyez sur **ENTREE**. Le curseur va se positionner dans la première fenêtre de saisie. Une fois votre premier mot validé, le curseur se positionne automatiquement sur le mot suivant. Et ainsi de suite. Lorsque vous avez saisi vos huit mots, le passage au niveau 2 se fait automatiquement.

Remarque

Pensez à tenir compte des particularité des différents niveaux.
Chacun des mots peut être composé au plus de huit caractères.

Comment corriger ?

Pour corriger un mot, vous sélectionnez le niveau avec les flèches —> et <—, puis appuyez sur **ENTREE**. Il vous est alors possible de modifier le premier mot. Si ce mot vous convient, validez-le en appuyant sur **ACC** puis **ENTREE**. Sinon, réécrivez-le avant de valider, et ainsi de suite jusqu'au huitième mot.

Modification

Procédez de la même façon que pour la correction dans *Création*.

Contexte pédagogique

Instructions officielles

"La langue écrite n'est pas seulement une transcription de l'oral et, très tôt, l'élève doit être entraîné à la lire et à la comprendre sous une forme accessible."

Avant d'aborder des documents, des articles de journaux, des récits, pourquoi ne pas commencer par un jeu de lecture et d'orthographe ?

Conseils d'utilisation

"Pick the right vowel" est un ensemble de fichiers qui se présente comme un jeu. Il est utilisable dès la fin du deuxième trimestre de la sixième. Pour les élèves de cinquième, et surtout ceux de quatrième et de troisième, cet exercice est une gymnastique qui met en jeu la rapidité de réflexion, la mémoire, la faculté d'associer les idées.

Il s'agit de deviner grâce à leur silhouette les mots proposés : les voyelles ont été supprimées.

Les mots sont regroupés, soit parce qu'ils sont de même nature, soit parce qu'ils font partie du même champ sémantique. Le logiciel permet donc une révision et un approfondissement du vocabulaire : la maison, les transports, la nourriture, les vêtements, les prépositions, les parties du corps, les objets usuels, la campagne, l'école, la ville, les animaux, les verbes et adjectifs, les qualités et défauts, les voyages, l'industrie, le commerce, les métiers, etc.

Les mots sont aussi regroupés selon d'autres critères :

- grammaticaux : révision des formes de verbes irréguliers, des temps ;
- linguistiques : mise en parallèle des termes anglais et américains ;

- orthographiques : c'est la deuxième étape qui, consistant à taper les voyelles manquantes, fait appel aux compétences orthographiques de l'enfant. Celui-ci est confronté au problème des différentes graphies possibles d'un même phonème et il est progressivement encouragé à maîtriser les graphies les plus courantes des phonèmes.

L'adaptation du logiciel se fera en fonction de l'objectif pédagogique que l'on s'assigne : séries de mots de la même famille, vocabulaire de l'actualité.

Adventure in the diamond mine

Activité pour un utilisateur.

Objectif : jeu d'aventure permettant d'acquérir un peu de vocabulaire et de développer ses capacités d'analyse.

Scénario de l'activité

Après avoir sélectionné "Adventure in the diamond mine", vous vous trouvez devant une page titre.



Avant de commencer à jouer, quelques pages d'instructions vous sont présentées.

La flèche → affichée vous invite à prendre connaissance des informations ou messages présentés à la page suivante.

Pour cela, appuyez sur une touche quelconque.

On vous demande alors si vous voulez des explications.

Si vous n'en voulez pas, tapez **N** (non). Vous aurez alors directement accès au jeu. Sinon, tapez **O** (oui).

Les explications

Vous serez alors en présence d'un parchemin écrit par un prospecteur décédé. Il l'adresse à son neveu pour lui faire part de sa fameuse découverte.

En effet, au cours d'une de ses explorations, il a trouvé un fabuleux diamant, qu'il a pris soin de cacher quelque part dans sa concession. Malheureusement, on en ignore l'endroit précis, le parchemin étant déchiré à l'endroit même où il dévoile sa cachette.

Lorsque vous aurez lu le parchemin, appuyez sur une touche.

Deux pages de télex destinées au neveu défilent devant vos yeux. Vous pouvez en arrêter le défilement en appuyant sur la touche **STOP** et le reprendre en appuyant sur une touche quelconque.

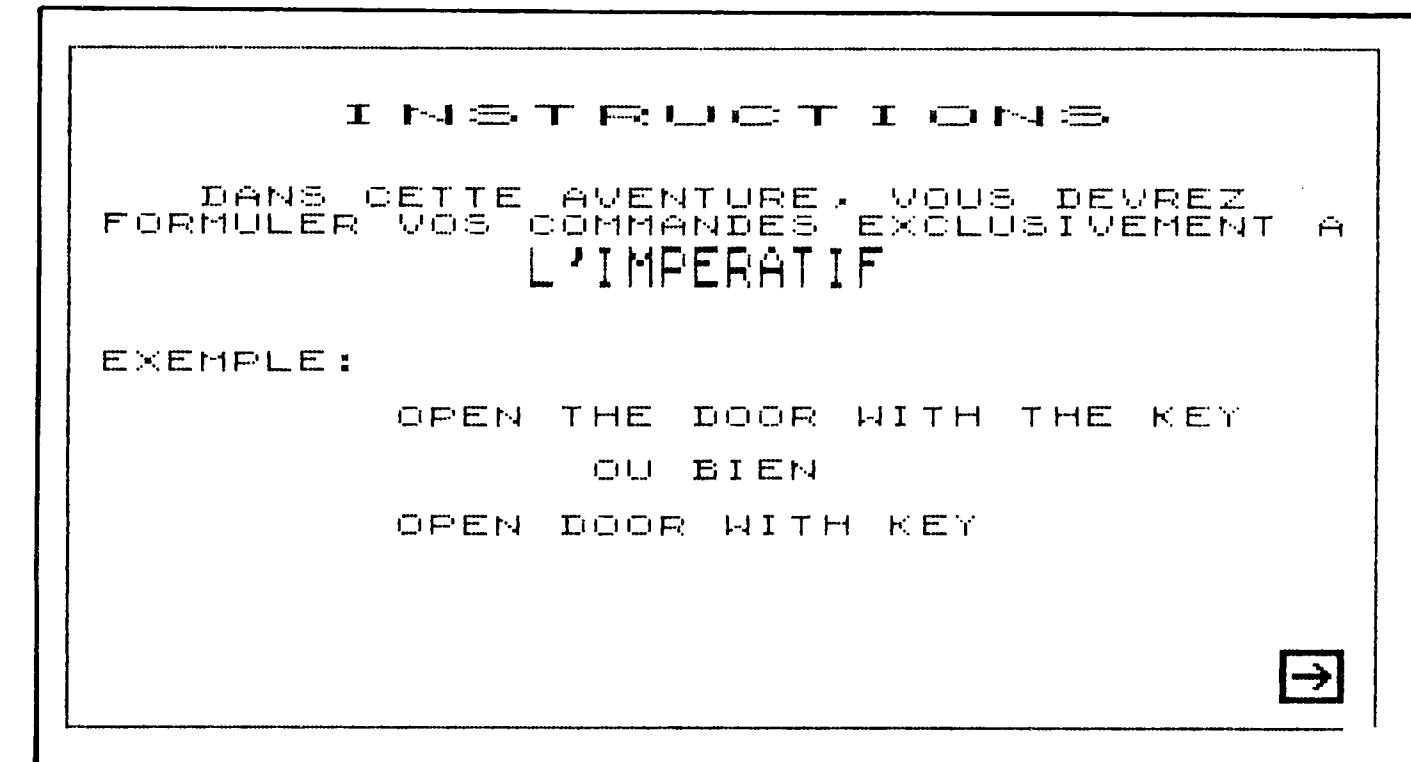
Ce télex lui confirme qu'il hérite de son oncle et lui conseille d'explorer à fond la concession afin de pouvoir en jouir pleinement.

Seulement, il va falloir mener une enquête dans des lieux peu commodes. En effet, la mine est, paraît-il, sous l'emprise d'un spectre !

Le joueur représente ce neveu qui a pour but de retrouver le diamant, en surmontant les différents obstacles qui vont se présenter à lui. Appuyez sur une touche.

Le jeu

Pour vivre l'aventure, vous devez entrer vos commandes. Celles-ci sont constituées de mots clés.



Une page d'instructions vous indique que les verbes doivent être donnés à l'impératif. Il n'est pas nécessaire de taper la commande sous une forme syntaxiquement complète :

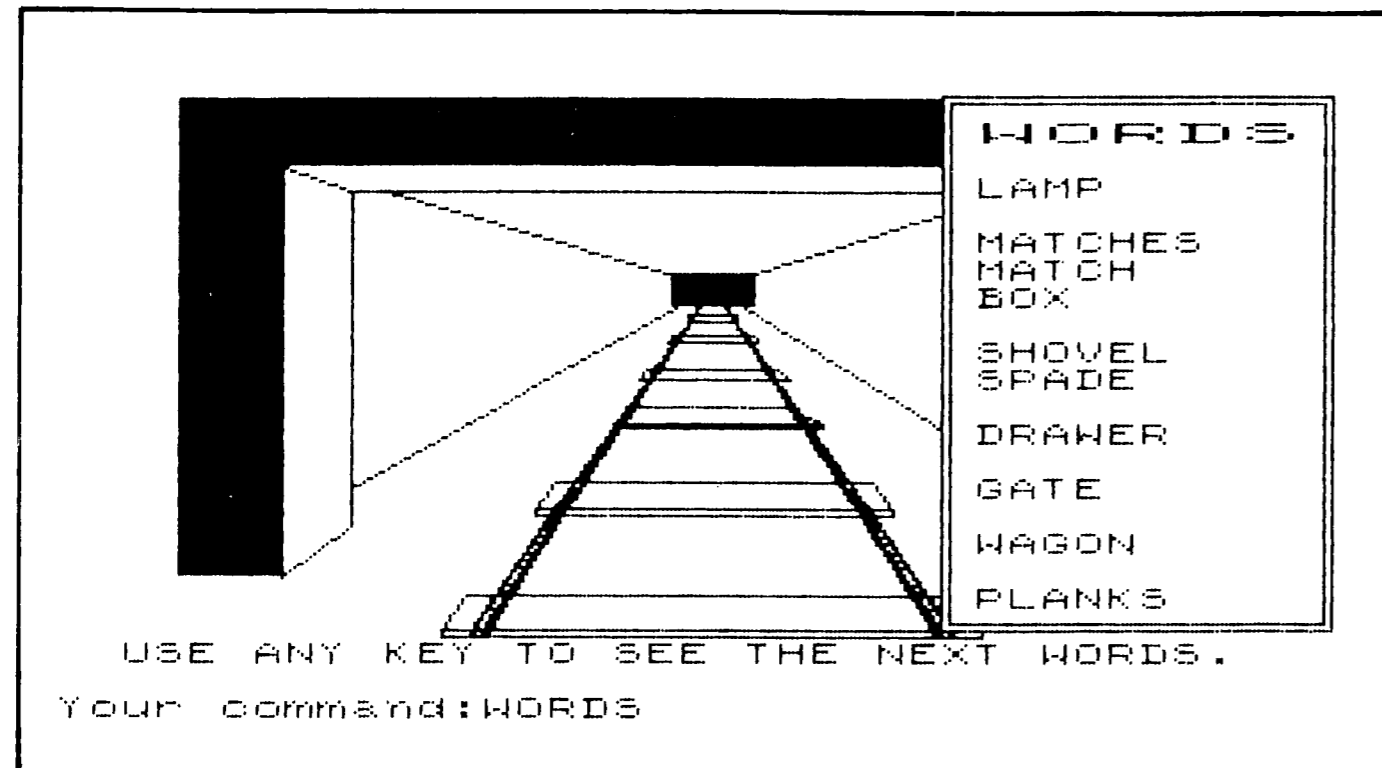
Exemple

Vous pouvez dire indifféremment :

open the door with the key,

open door with key.

Les commandes sont correctes dès l'instant qu'elles sont composées de mots clés. La liste de ces mots est disponible à tout moment en frappant **WORDS**.



Pour faire défiler les pages, appuyez sur une touche. Vous ne pouvez revenir à la page précédente. Pour revoir un mot, tapez de nouveau **WORDS**.

Pour vous déplacer dans la mine, entrez dans une salle, tournez à droite ou à gauche, etc., vous disposez des commandes suivantes :

- F** (*forward*) : vous allez tout droit,
- B** (*backward*) : vous faites demi-tour sur vous-même,
- L** (*left*) : vous tournez à gauche,
- R** (*right*) : vous tournez à droite.

Après avoir lu toutes ces explications, et pris connaissance des commandes mises à votre disposition, vous êtes maintenant en mesure de partir à l'aventure.

Si vous perdez la partie, un message vous demandera si vous voulez rejouer. Tapez **Y** (*yes*), si vous en avez le courage.

Nous ne vous aiderons pas plus, à vous de jouer et bonne chance !

Texte français des messages

DIRECTION IMPOSSIBLE.
 JE NE COMPRENDS PAS.
 INUTILE ICI.
 VOUS ETES A L'ENTREE DE LA MINE. UNE VOIE FERREE S'ENFONCE DANS LE NOIR.
 VOUS BUTEZ CONTRE QUELQUE CHOSE.
 VOUS AVEZ UNE LAMPE A PETROLE.
 IL FAIT COMPLETEMENT NOIR, VOUS NE VOYEZ RIEN.
 UN TROU D'AERATION ECLAIRE FAIBLEMENT CETTE PIECE.
 AU FOND DU TIROIR, VOUS VOYEZ UNE BOITE D'ALLUMETTES.
 VOUS AVEZ DES ALLUMETTES.
 VOUS N'AVEZ PAS D'ALLUMETTES.
 VOUS N'AVEZ PAS DE LAMPE EN ETAT DE MARCHE.
 C'EST BON, VOUS ETES ECLAIRE.
 JE NE CONNAIS PAS.
 PAS AVEC ÇA!
 UN EMBRANCHEMENT A L'OUEST.
 UNE GALERIE COMMENCE A DESCENDRE.
 UN EMBRANCHEMENT A L'EST.
 QUELQUE CHOSE BRILLE SUR LE MUR.
 C'EST UNE AMULETTE.
 VOUS AVEZ L'AMULETTE.
 CETTE PIECE DESSINE LE COIN DE LA GALERIE.
 VOUS AVEZ LA PELLE.
 VOUS ETES A UNE ENCOIGNURE DE LA GALERIE.
 IL Y A UN TROU BEANT DEVANT VOUS.
 VOUS N'AVEZ PAS DE PLANCHES SUR VOUS.
 UN SPECTRE MENAÇANT VOUS BARRE LE PASSAGE.
 VOUS N'AVEZ PAS D'AMULETTE.
 BIEN, VOUS AVEZ SOUFFLE LA LAMPE OU LA TORCHE.
 VOUS ETES DANS UNE PIECE TERMINANT LA GALERIE.

IL Y A UNE CLEF DANS L'UNE DES POUCHES.
VOUS NE TROUVEZ RIEN.
BIEN, VOUS AVEZ LA CLEF.
OK, VOUS AVEZ LA VESTE.
VOUS VOUS RETROUVEZ DEVANT LE TROU. LA PLANCHE EST TOMBEE AU FOND.
ICI SE TROUVENT DES PLANCHES ET DES ETAIS.
IL N'Y A PLUS DE PLANCHES NI D'ETAIS.
VOUS PORTEZ X PLANCHES.
AU LOIN, LE JOUR PERCE, VOUS ENTENDEZ DES GROGNEMENTS.
VOUS N'AVEZ PAS LA CLEF.
LA SERRURE EST TROP PETITE.
RIGOLO! LA GRILLE EST TROP PETITE.
JE NE VOIS RIEN.
VOUS N'AVEZ PAS DE DYNAMITE !
L'EXPLOSION RETENTIT DANS TOUTE LA MINE.
LA GRILLE A SAUTE, LA VOIE EST LIBRE.
IL Y A UN AIGUILLAGE VERS L'OUEST.
UN GRIZZLY VOUS SAUTE DESSUS. VOUS ETES MORT.
VOUS VOUS RETROUVEZ AU MILIEU D'UN LAC D'EAU SULFUREUSE BOUILLANTE.
VOUS VOUS CONSOMEZ AVEC VOTRE BARQUE.
DES BLOCS VOUS ECRASENT. VOUS AGONISEZ SOUS L'EBOULEMENT.
LE COURANT D'AIR SOUFFLE VOTRE LAMPE OU FLAMBEAU.
IMPOSSIBLE DE RALLUMER AVEC LES ALLUMETTES.
LE WAGON A PRIS DE LA VITESSE.
IL N'Y A PAS DE FREINS SUR CE WAGON.
LE WAGONNET AVANCE TOUJOURS.
VOUS TOMBEZ SANS DOMMAGE. LE WAGON CONTINUE. UN COURANT D'AIR DERRIERE VOUS.
UN COURANT D'AIR SOUFFLE DERRIERE VOUS.
UNE ISSUE A L'EST.
UNE VOIE FERREE VA D'EST EN OUEST.
UNE GALERIE VA VERS L'OUEST.
UN FLAMBEAU EST ACCROCHE AU MUR.

D'ACCORD, VOUS AVEZ LE FLAMBEAU.
UNE PIECE AVEC UNE ETAGERE ET UN SERPENT AFFAME.
OK, VOUS L'ASSOMMEZ FACILEMENT.
LE SERPENT EST MORT.
IL Y A UN PETIT SAC SUR L'ETAGERE.
RIEN.
VOUS AVEZ LE SAC.
C'EST UN SAC D'HERBES SECHEES.
UN TROU PROFOND BARRE LA GALERIE, VOUS POUVEZ NEANMOINS CONTOURNER SUR LE COTE.
VOUS VOUS EMMELEZ LES PIEDS DANS UNE CORDE. VOUS TOMBEZ.
ET CASSEZ VOTRE LAMPE.
ET VOTRE FLAMBEAU S'ETEIND.
D'ACCORD, VOUS AVEZ LA CORDE.
VOUS N'AVEZ PAS DE TORCHE.
LA FLAMME DU FLAMBEAU VOUS ECLAIRE.
LA LAMPE CASSEE N'EST PLUS UTILISABLE.
UN CASQUE DE MINEUR TRAI NE PAR TERRE.
BIEN, VOUS PORTEZ LE CASQUE.
VOUS ENTREZ DANS UNE PIECE AVEC UNE TABLE.
LA TABLE EST LEGERE, VOUS LA DEPLACEZ FACILEMENT.
SOUS UNE EPAISSE COUCHE DE POUSSIERE, VOUS DECOUVREZ UNE TRAPPE.
LA TRAPPE CEDE FACILEMENT.
UNE CAISSE DE DYNAMITE SE TROUVE DANS CETTE CACHE.
VOUS AVEZ UNE DIZAIN E DE CHARGES. IL EN RESTE ENCORE.
VOUS ARRIVEZ A UNE ESPLANADE. LE WAGON AVANCE TOUJOURS.
VOUS TOMBEZ SANS VOUS BLESSER. LE WAGON CONTINUE TOUT SEUL.
IL N'Y A RIEN DE SPECIAL.
UNE BARQUE SE TROUVE SUR LE COTE DE LA GALERIE.
OK, ELLE EST LEGERE.
LA PORTE EST OUVERTE.
VOUS N'AVEZ PAS DE BARQUE.
VOUS LA POSEZ ET MONTEZ DEDANS. LE COURANT VOUS EMMENE.
VOUS N'AVEZ PAS DE VESTE.

VOTRE EMBARCATION PREND L'EAU. UN TROU VIENT D'APPARAÎTRE.
UNE RIVE ACCOSTABLE SE TROUVE SUR LA GAUCHE.
BIEN, LA VOIE D'EAU EST COLMATEE.
LE WAGON QUE VOUS TIRIEZ DESCEND PLUS VITE QUE VOUS. VOUS NE
POUVEZ LE RETENIR.
IL Y A UN Puits ET UN ANNEAU EST SCELLE DANS LE SOL.
OK, LA CORDE EST ATTACHEE.
VOUS N'AVEZ PAS DE CORDE.
UNE PETITE GALERIE S'OUVRE DEVANT VOUS. LE Puits CONTINUE A
DESCENDRE.
UN IMPORTANT COURANT D'AIR SOUFFLE VOTRE LAMPE OU FLAMBEAU.
EMBRANCHEMENT A TROIS DIRECTIONS.
AU BOUT DE LA GALERIE UNE RIVIERE SOUTERRAINE COULE.
VOTRE BARQUE EST AMARREE SUR LE COTE.
VOUS ETES REVENU A LA RIVIERE. VOTRE EMBARCATION EST TOUJOURS
LA SUR LE COTE.
LE COURANT S'ACCELERE. IL Y A UNE PLAGE SUR LA DROITE.
LE Puits DESCEND TOUJOURS. MAIS IL SE RETRECIT.
VOUS DEVEZ RAMPER DANS CETTE GALERIE TRES ETROITE.
UNE PORTE VOUS BOUCHE LE PASSAGE.
LA CLEF CONVIENT. LA PORTE S'OUVRE.
UNE PIECE VIDE.
VOUS N'AVEZ PAS D'HERBE.
L'EPaisse FUMEE QUI SE DEGAGE S'ECHAPPE PAR UNE FAILLE A RAS DE
TERRE.
SOUS DIX CM DE TERRE, VOUS DECOUVREZ L'OBJET DE VOTRE QUETE :
UN DIAMANT DE 3032 CARATS.
VOICI L'OBJET.
VOUS L'AVEZ, NE LE PERDEZ PAS ! MAINTENANT, IL VOUS FAUT
RESSORTIR VIVANT DE CETTE MINE.
VOUS REPASSEZ DANS L'ETROIT TUNNEL.
IL Y A UNE TORCHE SUR LE MUR.