

# Mots croisés magiques

---

*Scénario et documentation* : Michel Bussac

*Réalisation* : Antoine Mahieu

*Graphisme* : Dominique Carrara

*Codage sonore* : Xavier Cadot

Version

Cassette T07/70 - M05

Disquette T09

Disquette Nanoréseau

**cedic/nathan**

**Couverture : Graphir**  
**ISBN 2-7124-4209-1**

*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 1985**  
**CEDIC, 6-10 boulevard Jourdan, 75014 - Paris**

# Sommaire

<b>Mise en œuvre du logiciel</b>	<b>5</b>
<b>MOTS CROISES MAGIQUES</b>	
<b>Scénario de l'activité</b>	<b>7</b>
Option sonore .....	9
<i>Ecoute attentive</i>	9
<i>Dictée magique</i>	10
Option silencieuse .....	11
<b>Possibilités d'adaptation</b>	<b>15</b>
Choix d'autres grilles	15
Modification de l'option synthèse vocale	15
<b>Contexte pédagogique</b> .....	<b>16</b>
Apprentissage de la lecture .....	16
Apprentissage de l'orthographe	18
<b>Annexe</b>	<b>19</b>

**La boîte logiciel Nathan contient :**

***Version sur cassette***

- **Cassette A** : le programme **MOTS CROISES MAGIQUES**.
- **Cassette B** : 12 fichiers contenant les grilles de mots, les images et le son
- La présente brochure

***Version sur disquette***

- **MOTS CROISES MAGIQUES** avec un **MENU d'accès** et les fichiers contenant les grilles de mots, les images et le son.
- La présente brochure.

# Mise en œuvre du logiciel

• Si vous possédez le **synthétiseur vocal PAROLE** (distribué par Cedic/Nathan), veuillez le mettre en place **AVANT** d'allumer la machine. L'ordinateur reconnaîtra sa présence. Cette extension élargit l'utilisation du logiciel mais n'est pas obligatoire

## **Version sur cassette**

Après avoir branché et allumé dans cet ordre :

- l'écran de télévision,
- le lecteur de cassette,
- le TO7 (avec sa cartouche BASIC) ou le MO5.

• Placez la cassette A (MOTS CROISES MAGIQUES) dans le lecteur. Si besoin est, rembobinez la bande (touche **◀**) puis appuyez sur la touche de lecture (**▶**).

• Tapez **R U N** puis **ENTREE**.

Le chargement du programme s'effectue en 4 minutes sur MO5 et en 8 sur TO7

A l'apparition de la page titre, appuyez sur une touche quelconque du clavier. Après 2 minutes de chargement, le message suivant apparaît : "placer la cassette FICHIERS dans le LEP et appuyer sur **ENTREE**"


Après avoir pris la précaution de rembobiner la cassette B, placez-la dans le LEP, enfoncez la touche lecture et appuyez sur **ENTREE**

La première série est donc chargée : vous pouvez entrer dans l'activité.

### ***Version sur disquette***

- Placez la disquette dans le lecteur.
- Allumez votre micro-ordinateur et commandez le chargement du système selon les spécificités de votre machine : le logiciel se charge automatiquement \*.

Le MENU apparaît quelques secondes après. Reportez-vous au *Scénario de l'activité* pour l'utilisation du logiciel.

\* Pour éviter ce chargement automatique, il vous suffit de renommer le fichier DEPART.BAS en MENU.BAS. Dans ce cas, vous lancez votre logiciel en tapant **R U N**  MENU.

# Mots croisés magiques

Activité pour un ou plusieurs utilisateurs

Objectif : Entraînement à l'écoute attentive, la lecture, l'orthographe et le vocabulaire.



(c) Copyright CEDIC NATHAN 1985

## Scénario de l'activité

Deux options sont possibles : L'option sonore, l'option silencieuse

- Si le synthétiseur PAROLE est installé sur votre micro, le logiciel reconnaît sa présence et le scénario "option sonore" se déroule.

• En l'absence de synthétiseur, le logiciel fonctionne en "option silencieuse" selon un scénario différent.

Après l'affichage de la première page, un menu vous propose de choisir parmi trois grilles de six mots.

FAIS TON CHOIX :

GRILLE 1	:	1
GRILLE 2	:	2
GRILLE 3	:	3

ACC information    Adaptation    INS ENTREE

Pour avoir des informations, appuyez sur ACC.  
Lorsqu'une grille a été choisie, un menu apparaît vous permettant de choisir votre niveau (niveau 1 si vous êtes débutant). La page suivante s'affiche :

CHOISIS TON NIVEAU :

FACILE	:	1
MOYEN	:	2
DIFFICILE	:	3

ACC information    Adaptation    INS ENTREE



## L'option sonore

Une grille de six mots (numérotés de 1 à 6) s'affiche.

Autour de cette grille, se trouvent six dessins (numérotés de 1 à 6)

Au-dessus de la grille se trouvent les lettres à placer dans la grille.

		B	P	U	I	A	E		I	T	A	U	R	D		A	N	
N	T	C	T	E	M		E	T				O	C			U	L	A

1 2 3 4 5 6

Erreurs

Aides

PHASE 1 >>>

Deux activités successives sont proposées : Ecoute attentive et dictée magique. Pour accéder à la première, tapez sur **ENTREE**.

### Ecoute attentive

L'enfant appuie sur la barre **ESPACE**, l'ordinateur prononce un des six mots

L'enfant doit montrer qu'il a identifié l'image correspondante en tapant son numéro.

Il peut faire répéter le mot autant de fois qu'il le désire en appuyant sur la touche **A** (une aide est comptée).

- *S'il se trompe*, une musique désagréable se fait entendre.

L'ordinateur lui compte une erreur et il doit recommencer

- *Si la réponse est juste*, l'ordinateur écrit le mot dans la grille en épelant chaque lettre, puis prononce le mot à nouveau (si vous avez choisi l'un des deux premiers niveaux, les lettres du mot trouvé s'effacent du tableau en haut de l'écran).

Lorsque les six mots ont été identifiés, le nombre d'erreurs et le nombre d'aides de cette première activité s'affichent de part et d'autre de l'écran. Le nombre d'erreurs sera conservé pour la deuxième activité

Pour accéder à celle-ci, il suffit d'appuyer sur une touche quelconque du clavier. Le message "encore quelques secondes" apparaît, puis la même grille se dessine.

## Dictée magique

La grille et les images sont présentées de nouveau. Après avoir tapé **ENTREE** pour commencer l'activité, l'enfant appuie sur la barre **ESPACE**. L'ordinateur prononce l'un des six mots que l'enfant doit transcrire lettre à lettre dans la grille correspondante.

Chaque lettre est prononcée au fur et à mesure. L'enfant a la possibilité de se corriger (cf. Correction). Une fois la dernière lettre tapée, le mot proposé est comparé à la bonne réponse.

- *Si le mot tapé est juste*, le message "bravo !" s'affiche ; le mot est de nouveau prononcé par la machine.

• *S'il y a des erreurs*, l'ordinateur réagit différemment selon les niveaux. Dans tous les cas l'enfant doit opérer les corrections jusqu'à ce qu'une réponse juste soit proposée.

Lorsque la grille est terminée, il suffit d'appuyer sur une touche quelconque pour obtenir le bilan.

## ***L'option silencieuse***


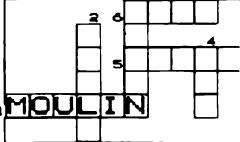





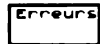
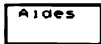
La grille de six mots et les six dessins s'affichent. Chaque dessin représente un mot de la grille à découvrir.

L'enfant tape le numéro du mot qu'il a découvert. Il tape ensuite ce mot lettre par lettre. Une fois la dernière lettre tapée, le mot est comparé à la bonne réponse.

• *Si le mot est juste*, le message "bravo ! mot juste" apparaît.

L	I	I	P	I	U	R	E			O	N		
O	N	I	M	O	E	A	E	C				O	L

 1		 6
 2		 5
 3		 4
 Erreurs		 Aides

**BRAVO ! MOT JUSTE**

- *Si le mot est faux*, un message indiquant le nombre de lettres mal placées apparaît et une erreur est comptée. Les lettres bien placées restent affichées selon les niveaux.

Il suffit de taper un autre numéro pour continuer la grille.

Lorsque la grille est complète, le message suivant apparaît : "Bien ! la grille est terminée."

### **Correction**

L'enfant peut se corriger en revenant sur les lettres fausses à l'aide de la flèche .

Les cases du mot qu'il écrit, ainsi que la case de la prochaine lettre à taper sont colorées différemment de manière à retrouver l'endroit où il doit écrire.

La différence de déroulement entre les trois niveaux se situe au niveau de l'erreur :

- *au niveau 1*, l'ordinateur conserve les lettres bien placées;
- *aux niveaux 2 et 3*, le nombre de lettres mal placées est indiqué mais le mot entier s'efface et l'enfant doit recommencer.

### **Niveau**

- Si vous choisissez le niveau 1, les lettres bien placées sont conservées même si une erreur est faite sur le mot. Les lettres trouvées s'effacent du tableau en haut de l'écran.
- Au niveau 2, les lettres bien placées ne sont pas conservées lors d'une erreur sur le mot mais les lettres trouvées s'effacent toujours du tableau.

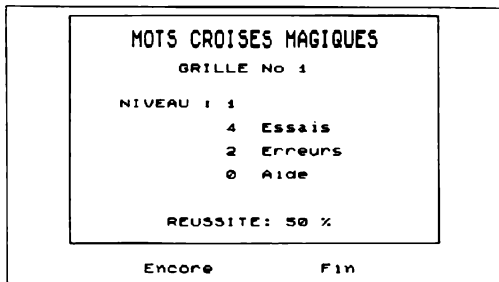
- Au niveau 3, en haut de l'écran, les lettres nécessaires pour remplir la grille sont mélangées à d'autres lettres de l'alphabet. Les lettres bien placées ne sont pas conservées et les lettres trouvées ne s'effacent plus du tableau.

### ***Bilan***

Il s'affiche automatiquement après chaque activité, mais vous pouvez aussi l'obtenir, à tout moment, avec la touche **RAZ**.

Il indique :

- le numéro de la grille,
- le niveau,
- le nombre d'essais,
- le nombre d'erreurs,
- le nombre d'aides,
- le pourcentage de réussite.



- *Si vous souhaitez imprimer les résultats de ce bilan, tapez sur la touche **F** . Indiquez le nom de l'élève, la date. L'impression est automatique.*
- *Si vous désirez revenir à la page menu, appuyez sur **F** sinon appuyez sur **F** pour quitter le programme.*

## Possibilités d'adaptation

Pour accéder à cette option, appuyez sur **INS** **ENTREE** au menu

### Choix d'autres grilles

Tapez **6** pour choix, l'écran suivant s'affiche :

12 SERIES SONT A VOTRE DISPOSITION LAQUELLE DESIREZ VOUS ?
TAPEZ LE NO DE VOTRE CHOIX PUIS VALIDEZ AVEC ENTREE
<input type="text"/>
VOUS ÊTES ACTUELLEMENT SUR LA SÉRIE 1 RAZ POUR ANNULER

Tapez le numéro de votre choix suivi de **ENTREE**. Si vous renoncez à changer de grille, tapez sur **RAZ**

### Modification de l'option synthèse vocale

*Un premier choix* vous permet de modifier le scénario de l'activité :

1. Le synthétiseur laisse le choix du mot à trouver
2. Le synthétiseur propose le mot à découvrir.

*Un second choix* s'applique à la prononciation de chaque lettre :

- 1 Chaque lettre est prononcée
- 2 Aucune lettre n'est prononcée.

Une fois vos choix effectués, vous revenez au menu de départ

## Contexte pédagogique

Les objectifs et les niveaux d'utilisation de MOTS CROISES MAGIQUES changent selon l'option qui est choisie. *L'option sonore* permet d'envisager son utilisation en fin de maternelle et surtout au C.P , comme un outil d'assistance à l'apprentissage de la lecture. *L'option silencieuse* est plutôt destinée à la fin du C.P et au C.E. pour renforcer la capacité de bien lire et d'orthographier l'écrit.

### ***Apprentissage de la lecture***

Le scénario d'utilisation de cette option est composé de deux activités qui permettent un travail séparé sur deux aspects fondamentaux de l'apprentissage : la compréhension du code parlé, sa transcription écrite.

• *La première activité* consiste à écouter un mot et à coder son image en tapant le numéro de celle-ci, puis à observer la transcription écrite du mot, lettre par lettre. La lettre peut être épelée ou non.

Cette activité entraîne, dans un premier temps, l'attention auditive de l'enfant et la relie à la quête d'un sens dont la justesse est vérifiée par le bon choix de l'image. Dans un second temps, les yeux puis les oreilles sont mobilisés pour assister à la transcription écrite du mot identifié. Là, deux possibilités sont offertes : la chaîne est épelée où elle ne l'est pas. Ce choix est laissé au pédagogue. Il peut, en effet, estimer qu'épeler n'est pas une activité pertinente au stade de l'apprentissage où l'on se place, ou au contraire, voir dans cette distinction lettre à lettre, un renforcement de l'observation et de l'analyse mettant en évidence les différences entre l'oral et l'écrit.



Lorsqu'en fin de cette première activité, le mot est de nouveau prononcé de manière globale par l'ordinateur, l'enfant peut relire mentalement, en une seule fixation oculaire, le mot dont il connaît le sens.

- La deuxième activité consiste à écouter un mot et à écrire lettre à lettre, celle-ci pouvant être épelée ou non.

Ce deuxième entraînement fait suite au premier, comme un écho à celui-ci. Partant de la même attention auditive, l'effort est centré maintenant non plus sur la compréhension et l'observation mais sur la transcription du mot. Cette reconstitution lettre à lettre constitue un codage son/graphie qui développe la maîtrise de l'écrit. Dans ce cas, les images présentes à l'écran n'interviennent pas directement dans l'exercice mais peuvent constituer une référence sur laquelle s'appuie la mémoire de l'enfant. Chaque lettre est épelée, ce qui aide l'enfant à acquérir plus de sûreté dans le maniement du clavier. Le mot n'est pas prononcé globalement tant que sa graphie n'est pas restituée correctement. Les lettres affichées dans la partie supérieure de l'écran peuvent apporter une aide. En fin d'activité, la prononciation globale permet une relecture silencieuse et rapide du mot construit lentement.

Ces deux activités parallèles et complémentaires proposent un démontage/remontage très structurant de l'acte de lecture. Elles s'appuient toutes les deux sur un comportement initial d'écoute attentive, dont on connaît l'extrême importance dans l'acquisition de bonnes bases de cet apprentissage.

On pourrait également noter que la lecture et l'écriture des mots dans les grilles posent un autre problème : l'organisation de l'espace.

Les enfants sont amenés à lire et à écrire des mots verticalement et horizontalement. Ils doivent donc pratiquer différentes stratégies

tout à fait transposables dans des lectures d'affiches, d'annonces, de dictionnaire. Ainsi, il est recommandé d'intégrer très tôt une grande flexibilité dans l'acte de lecture.

## ***Apprentissage de l'orthographe***

Destinée au C.P. et C.E.1, cette utilisation de MOTS CROISES MAGIQUES s'apparente plus à des entraînements de type orthographique et sémantique, qui peuvent être réinvestis en lecture, qu'à la lecture proprement dite.

L'activité proposée est l'écriture de mots dont le dessin est affiché dans une grille de mots croisés. Le but principal est donc d'abord de retrouver le mot (vocabulaire) puis de l'écrire sans faute (orthographe).

D'un point de vue orthographique, le logiciel fait appel à deux types de recherche : la première est d'utiliser la mémoire. Dès le deuxième trimestre du C.P., l'enfant a déjà un bagage en orthographe lexicale. Il va essayer de se rappeler l'écriture du mot cherché. En second lieu, il fait appel à l'analyse soit qu'il se soit trompé une première fois, soit qu'il n'ait pas enregistré l'orthographe de ce mot. Il devra utiliser ses facultés d'analyse et de synthèse pour retrouver les différents graphèmes correspondant aux phonèmes qui composent le mot.

A ce niveau, une difficulté supplémentaire provient du fait que de nombreux sons ont plusieurs graphies. Le logiciel refusant le mot tant que l'orthographe est mauvaise, l'enfant sera conduit à envisager toutes les possibilités avant de trouver.


Lorsqu'il parviendra à réaliser la grille sans erreur, le but sera atteint : la mémorisation de l'orthographe lexicale de ces mots.

# Annexe

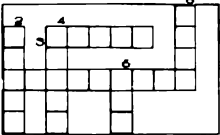
Mots croisés en vrac.


I	J	O	U	N	A	O	T	E	L	M	I	A	E	N
J	Q	T	E	S	M	A	E	E	R	U				




2







6



1




3



5

Erreurs




4

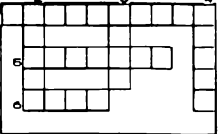
Aides


S	D	E	W	L	R	D	U	I	U	I	L	Z	P	R	R	N	S	F	A	
E	U	E	N	S	O	Q	T	B	E	F	S	O	O	A	I	G	O	T		




#1







6



2




3



5

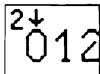
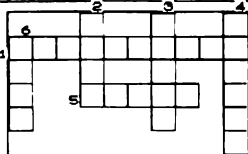
Erreurs



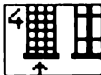
4

Aides

LE O VTRUE E GRION  
 Z LE REER RR IAGG R

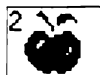
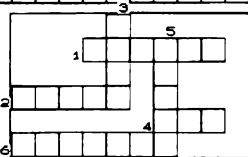
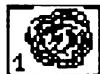


Erreurs



Aides

BG IA V ORSDMRE UU  
 EEC AO P M E T RL

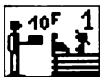


Erreurs

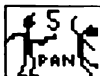
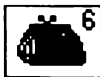
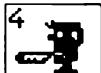
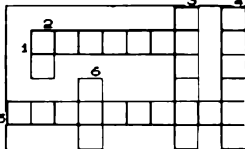


Aides

EEES INICSSSH ARE  
 SA A STEGF AECTVR



Erreurs

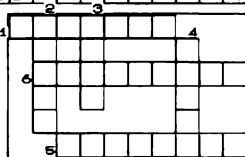


Aides

EA UAA PISIAIURUSROPE  
 N TLOL APO SRL EPR

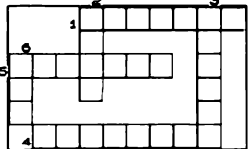


Erreurs



Aides

FOGUOUEGI ZDERIEAUNCF  
RDEEMITANCNIFAESUZRE

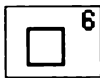
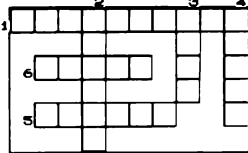


Erreurs

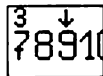


Aides

C M I G O E I A N M F O    O R E P  
I E R E    H    N D C I U    C H R R A

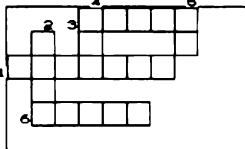


Erreurs

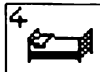


Aides

D	V	U	N	O	T	U	L	O	E	R	L	A	I
O		P	U		R		I	I					E

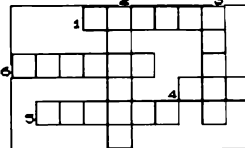


Erreurs



Aides

E	Y	R	U	O	O	A	R	T	T	E		N	R	
		U	E	N	G		G		B	A	C	O	E	B

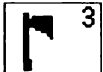
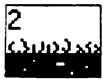
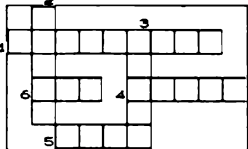


Erreurs



Aides

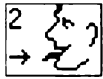
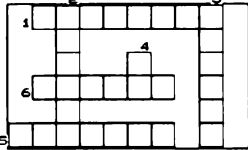
A REHBANCI      E L CEH  
 EP HE      PEE      ETN OF



Erreurs

Aides

STAHGHE      LTSNELRIA  
 IA TEUNE      NEEPE NA



Erreurs

Aides