

DOCUMENTATION DE RECREATIONS

Utilisation de Récréations

Les jeux proposés par Récréations

Les jeux à points

Les jeux à mise

Sauvegarde et sortie de Récréations



Utilisation de Récréations

Saisissez votre **prénom** ou nom, puis cliquez sur le bouton "**Jouer**".
Sélectionnez ensuite le jeu que vous souhaitez en cliquant sur l'un des 15 personnages.

[Retour au sommaire](#)

Les jeux proposés par Récréations

Dans 11 jeux, vous gagnez des points en trouvant la solution au problème posé. En cas d'échec la solution vous est fournie et l'indice disponible vous est dévoilé si vous ne l'avez pas acheté. Vous perdez alors des points sur votre score global. Vous pouvez acheter un indice pour vous aider. Le jeu se poursuit grâce au bouton "**Suite**" et le bouton "**Retour**" permet de retourner à l'écran principal pour passer à un autre type de jeu.

Vous pouvez ensuite utiliser les points pour effectuer des paris dans le cadre de quatre jeux à mise. Le **principe de la mise** est identique dans les quatre jeux. La mise minimale est de 10 points. Vous ne pourrez pas jouer si vous n'avez pas ce minimum de points !

Pour miser utilisez les flèches situées de part et d'autre de la case contenant votre mise en bas de l'écran. Plusieurs possibilités sont offertes: si vous cliquez sur la flèche droite avec le bouton gauche de la souris votre mise augmente de 10 points. Si vous le faites avec le bouton droit de la souris votre mise évolue de 50 points. Le principe est identique pour la flèche gauche, votre mise diminuant alors de 10 ou 50 points selon le bouton de la souris utilisé. Cela dans la limite de votre score. Si vous cliquez avec le bouton gauche sur la case de mise elle-même, vous misez le maximum de points possible en fonction de votre score. Si vous cliquez sur cette case avec le bouton droit de la souris, votre mise revient à 10 points.

Dans ces quatre jeux, vous perdez votre mise en cas d'échec. En cas de réussite vous remportez trois fois votre mise.

[Retour au sommaire](#)

Les jeux à points

Le jeu du pendu

Un classique. Vous devez retrouver le mot choisi par l'ordinateur dans son dictionnaire en proposant des lettres. Si la lettre proposée existe dans le mot, elle s'affiche à ses places respectives.

Le jeu du mot caché

Vous devez former un mot à partir des lettres d'un autre mot. Au centre de l'écran vous est proposé le mot de référence. En cliquant dans l'ordre sur ses lettres vous devez former un autre mot qui s'inscrit au-dessous. Une fois votre mot trouvé cliquez sur le bouton "Tester" afin de comparer votre proposition à la solution.

Le jeu des mots musicaux

Vous devez retrouver un mot dont la partie manquante correspond à une note de musique.

Le jeu des familles

Il s'agit dans ce jeu de retrouver les 7 paires de mots évoquant la même idée en retournant l'un après l'autre les emplacements cachant ces mots. Si les deux mots dévoilés désignent la même idée ils restent affichés, sinon ils disparaissent.

Le jeu des mots codés

Les lettres d'un mot ont été remplacées par des dessins. A vous de le retrouver parmi les quatre qui vous sont proposés. Pour cela il faut analyser la longueur du mot, les répétitions ou absence de répétition de lettres ou tout autre indice fourni par l'observation.

Le jeu des mots jumeaux

Vous devez retrouver deux mots dont seule la première lettre (fournie) est différente. Une aide sous forme d'une courte phrase vous aide pour la recherche de l'un des mots. A vous de deviner lequel!

L'intrus

Le but de ce jeu est de retrouver un mot en enlevant une lettre au mot proposé. Pour cela cliquez simplement sur la lettre que vous désirez ôter.

Le jeu du mot mystérieux

Le but du jeu est de placer correctement les lettres d'un mot court au fur et à mesure qu'elles apparaissent. Naturellement elles vous sont fournies dans un ordre aléatoire. Cliquez pour cela dans l'une des cases vides à l'écran. Une courte définition du mot vous est fournie au départ. Une fois toutes les lettres placées le programme teste votre réponse.

Le jeu des phrases

L'objectif du jeu est retrouver en trois essais les trois lettres manquantes dans la phrase affichée. Toutes les occurrences de ces lettres ont été remplacées par des X. Utilisez pour cela le clavier dessiné. Si la lettre choisie fait partie de la phrase elle s'inscrit à ses emplacements. Au bout des trois essais le programme teste votre réponse.

Devinettes

Vous devez découvrir un mot uniquement d'après une courte définition et d'après son nombre de lettres. Utilisez pour cela le clavier affiché à l'écran. Vous pouvez effacer votre entrée grâce au bouton "Effacer". Une fois entrées toutes les lettres utilisez le bouton "Tester" pour comparer votre réponse à la solution.

Le jeu des mots collés

Vous devez former un nouveau mot en accolant deux des six mots proposés. Cliquez sur le premier mot choisi. Il s'affiche alors dans la case centrale. Cliquez ensuite sur le second mot désiré. Le mot proposé s'inscrit alors dans cette case principale. Utilisez le bouton "Effacer" pour corriger votre proposition ou sur

le bouton "Tester" pour comparer votre réponse à la solution.

[Retour au sommaire](#)

Les jeux à mise

N'OUBLIEZ PAS DE CONSULTER L'AIDE RELATIVE AUX MODALITES DE MISE (CLIC DROIT, GAUCHE, SUR LES FLECHES OU SUR LA FENETRE DE MISE)

Le jeu des cachettes

Cliquez sur la cage qui se balance à l'écran. L'ordinateur choisit trois mots au hasard dans son dictionnaire. Il les mélange rapidement puis les cache sous l'une des trois cases dessinées à l'écran. Vous devez alors retrouver en quatre tentatives au maximum la cachette de chacun des mots proposés l'un après l'autre. La réponse est fournie en cas d'échec.

Le jeu du nombre de lettres

Cliquez sur le personnage cyclope avec un énorme œil à gauche de l'écran. L'ordinateur choisit un mot au hasard dans son dictionnaire. Vous devez deviner avant qu'il ne l'affiche combien de lettres ou combien de voyelles ce mot comporte, en fonction de la question posée.

Le jeu du défilement

Cliquez sur l'oiseau au centre de l'écran. L'ordinateur va faire défiler rapidement cinq voyelles parmi les six. Vous devez désigner en cliquant sur elle la voyelle qui n'est pas apparue durant ce défilement. Naturellement la réponse vous sera fournie en cas d'échec.

Le jeu du genre des mots

Cliquez sur le crâne avec des cornes à droite de l'écran. L'ordinateur choisit au hasard un mot dans son dictionnaire. Vous devez deviner avant qu'il ne l'affiche si ce mot est au singulier ou au pluriel ou bien si ce mot est masculin ou féminin en fonction de la question posée. La réponse est fournie en cas d'échec.

[Retour au sommaire](#)

Sauvegarde et sortie de Récréations

Pour quitter Jeux de Lettres utilisez le bouton "**Quitter**" sur l'écran principal. L'état du jeu est alors sauvegardé (prénom, score, exemples réalisés dans chaque épreuve) et sera restitué au prochain lancement du logiciel. Cela permet de varier l'utilisation du programme en évitant de recommencer les mêmes exercices

[Retour au sommaire](#)

