

LECTURE FACILE

Lecture Facile se propose, au cours de ses 14 modules, de vous faire progresser dans la maîtrise de la lecture. Au cours de votre exploration du logiciel, vous vous exercerez à lire rapidement un texte et à en maîtriser le sens, à bien lire l'énoncé d'une question, vous progresserez dans le vocabulaire et l'orthographe, vous mettez au défi votre mémoire dans un environnement ludique et varié.

Vous pouvez retrouver dans chaque module du logiciel un résumé de ce fichier d'aide adapté à l'activité en cours. Il vous suffit pour cela de cliquer sur le livre orné d'un point d'interrogation présent sur chaque écran de jeu.

La **Version Shareware** de **Lecture Facile** ne vous donne pas accès à toutes les possibilités du logiciel. Une quinzaine d'exemples par module sont disponibles et votre score est ramené à zéro à chaque fois qu'il dépasse 50. Reportez vous à la rubrique **Comment Prendre Sa Licence pour Lecture Facile** afin d'obtenir la **Version Complète** du logiciel.

Cliquez sur l'une des rubriques ci-dessous afin de vous familiariser avec **Lecture Facile**.

• **Choix du joueur**

• **Ecran de jeu principal**

Voici les 14 activités de **Lecture Facile** qui feront de vous un(e) spécialiste de la lecture :

- **La Farandole des Animaux**
 - **Le Bonneteau des Mots**
 - **Les Animaux en Famille**
 - **Le Mot Commun**
 - **La Syllabe Mystérieuse**
 - **Manipulons les Verbes**
 - **La Loterie Infernale**
 - **Féminins et Pluriels**
 - **La Course à la Lecture**
 - **Lecture Facile**
 - **Parions sur l'Alphabet !**
 - **Les Séries Démoniaques**
 - **Le Piège des Synonymes**
 - **Les Mots Volés**
- **Comment Prendre Sa Licence pour Lecture Facile**

Choix du joueur

Le jeu est sauvegardé automatiquement à chaque fois que vous quittez Lecture facile.

Lorsque vous (re)lancez le logiciel vous arrivez automatiquement dans l'écran du choix du joueur et de l'entrée du nom de ce dernier. Il peut y avoir au maximum 12 joueurs enregistrés (ce qui est pratique pour les groupes scolaires utilisant le logiciel avec différentes classes). Les noms et scores des précédents joueurs sont rappelés à l'écran. Il vous suffit de cliquer sur le nom du joueur voulu afin de retrouver l'état exact dans lequel ce joueur a quitté le jeu (nom, score, exercices déjà réalisés afin de ne point les proposer à nouveau).

Il vous est aussi possible d'entrer le nom d'un nouveau joueur (dans la limite de 12 inscrits) en cliquant sur le bouton **Nouveau Joueur**, d'effacer les informations sur un joueur déjà inscrit en cliquant sur le bouton **Effacer ce joueur** (Attention ! L'effacement est irréversible !).

Pour entrer le nom du joueur, utilisez le **clavier** présent à l'écran en cliquant sur les lettres grâce à la souris (en cas d'erreur cliquez sur le bouton **Effacer**).

Si vous n'entrez pas de nom de joueur, le joueur en cours s'appellera **INCONNU**.

Une fois le joueur choisi, cliquez sur le bouton **Jouer** afin de commencer votre exploration.

[Retour au sommaire](#)

Ecran de jeu principal

C'est sur cet écran que vous reviendrez à chaque fois que vous quitterez un module particulier.

14 personnages (assez inhabituels !) vous attendent afin de vous proposer leur défi personnel. Lorsque vous passez la souris sur eux, ils s'animent et leur défi s'affiche au centre de l'écran. Il vous suffit de cliquer sur l'activité choisie afin de parvenir dans le module sélectionné.

Votre score est rappelé sur la gauche de l'écran.

Afin de quitter **Lecture Facile**, cliquez sur la porte à droite de l'écran. Une confirmation vous sera demandée : une fois la porte ouverte, un **clic droit** de la souris fermera **Lecture facile** en sauvegardant automatiquement l'état du jeu (score, nom du joueur, activités pratiquées afin de ne point les proposer à nouveau au prochain choix de ce même joueur). Un **clic gauche** annulera l'action et vous pourrez continuer à jouer dans cette configuration.

[Retour au sommaire](#)

La Farandole des Animaux

Cliquez sur le sympathique **mammoth** en bas à gauche de l'écran afin de parvenir dans le module dédié à la **Farandole des Animaux**.

Une expression française contenant un nom d'animal (remplacé par des tirets) vous est proposée dans le bandeau supérieur de l'écran.

Naturellement c'est à vous de deviner de quel animal il s'agit en désignant son nom parmi les quatre possibilités qui sont affichées dessous. Il vous suffit de cliquer dessus afin de proposer votre réponse.

En cas de victoire vous remportez deux points. Un échec vous coûte un point et la bonne réponse vous est fournie.

Ces points vous serviront pour miser dans certains jeux à mise de **Lecture Facile**.

Votre score est toujours rappelé à l'écran.

Cliquez sur le bouton **Retour** afin de revenir à l'écran principal.

[Retour au sommaire](#)

Féminins et Pluriels

Cliquez sur le **squelette** en haut à gauche de l'écran principal afin d'accéder à la rubrique des **Féminins et Pluriels**.

L'ordinateur vous propose de trouver le **féminin** ou le **pluriel** des mots (ou des expressions) affichés.

Ecrivez avec le clavier, dans le cadre prévu à cet effet, la réponse à la question posée puis appuyez sur la touche ENTREE afin d'obtenir la correction.

N'oubliez surtout pas les accents !

Lisez bien la question posée !!! Le cadre utilisé pour votre réponse change de couleur selon la nature de la question posée : il est **bleu** lorsque vous devez retrouver le pluriel du mot (ou de l'expression) proposé et **jaune** lorsque l'on vous demande le féminin de ce même mot ou expression.

Une victoire vous rapporte deux points. Un échec vous coûte un point et la bonne réponse vous est fournie.

Ces points vous serviront pour miser dans certains jeux à mise de **Lecture Facile**.

Cliquez sur le bouton **Retour** afin de revenir à l'écran principal.

[Retour au sommaire](#)

Le Bonneteau des Mots

Cliquez sur le **dragon** en bas à gauche de l'écran afin d'accéder au **Bonneteau des Mots** (ou Monneteau).

Vous devez avoir au moins 10 points pour pouvoir jouer.
Vous gagnez ces points dans les autres modules de [Lecture Facile](#).

L'ordinateur va choisir trois mots dans son dictionnaire, les mélanger puis les cacher. A vous de retrouver leurs emplacements !

Misez la somme désirée et cliquez sur le bouton sous lequel se cache selon vous le mot affiché. Bonne chance ! Il est à noter que le bouton **Retour** disparaît durant vos recherches afin de décourager les petits malins cherchant à sortir du jeu lorsqu'ils se rendent compte qu'ils vont perdre !

Pour miser vous disposez de plusieurs facilités : un clic gauche sur l'une des flèches de mise fait varier celle-ci de 10 points, un clic droit de 50 points. Un clic gauche sur la fenêtre de mise place la mise maximale, un clic droit la réduit à la mise minimale (10 points).

En cas de réussite vous remportez le double de votre mise sinon vous perdez cette dernière ! Si vous avez de la chance, voici un bon moyen de faire rapidement fructifier votre score (ou de tout perdre dans le cas contraire !). Serez-vous joueur ?

Cliquez sur le bouton **Retour** afin de revenir à l'écran principal.

[Retour au sommaire](#)

La Course à la Lecture

Cliquez sur le **personnage doté d'un oeil énorme** et tenant gentiment un bâton en main en bas à gauche de l'écran afin de relever le défi de **La Course à la Lecture**.

Un court texte va défiler dans le bandeau supérieur. Quatre affirmations vous seront ensuite proposées auxquelles vous devrez répondre par Oui ou par Non.

Choisissez la **vitesse de défilement** du texte désirée (Normale ou Rapide) en cliquant sur l'option correspondante. Vos gains éventuels (1 point par bonne réponse) seront doublés en mode rapide. Un échec vous coûtera un point. La bonne réponse vous est à chaque fois fournie.

Ces points vous serviront pour miser dans certains jeux de **Lecture Facile**.

Cliquez sur le bouton **Commencer** pour progresser d'un texte à l'autre.

Cliquez sur le bouton **Retour** afin de revenir à l'écran principal.

[Retour au sommaire](#)

Les Animaux en Famille

Cliquez sur la **sorcière** tenant fièrement son balai, au milieu à droite de l'écran afin d'accéder à l'épreuve des **Animaux en Famille**.

L'ordinateur vous propose de trouver le nom de la femelle ou du petit de l'animal indiqué à l'écran. Ecrivez avec le clavier, dans le cadre prévu à cet effet, la réponse à la question posée puis appuyez sur la touche ENTREE afin d'obtenir la correction.

N'oubliez surtout pas les accents !

Lisez bien la question posée !!! Le cadre utilisé pour votre réponse change de couleur selon la nature de la question posée : il est **bleu** lorsque vous devez retrouver la femelle de l'animal indiqué et **jaune** lorsque l'on vous demande le nom du petit de ce même animal.

Une victoire vous rapporte deux points. Un échec vous coûte un point et la bonne réponse vous est fournie.

Ces points vous serviront pour miser dans certains jeux de **Lecture Facile**.

Cliquez sur le bouton **Retour** afin de revenir à l'écran principal.

[Retour au sommaire](#)

Lecture Facile

Cliquez sur le **personnage arborant une rutilante chevelure rouge** en bas au centre de l'écran pour accéder au module principal de **Lecture Facile**.

Un texte va s'afficher à l'écran. Lisez-le rapidement car il va s'effacer mot à mot au bout de quelques secondes !

Vous devrez ensuite répondre à plusieurs questions afin de vérifier si vous avez correctement assimilé ce texte. Vous avez deux façons d'entrer votre réponse en fonction de la question posée : soit vous cliquez sur les boutons marqués **VRAI** ou **FAUX** lorsqu'ils sont affichés, soit **vous entrez votre réponse au clavier** lorsque cela vous est demandé (vous ne devez entrer qu'un seul mot ou parfois un nombre).

La bonne réponse vous est à chaque fois fournie.

A la fin de la série de questions, un bilan récapitulera votre niveau d'assimilation du texte étudié. Consultez-le afin de savoir précisément où se situent vos lacunes ou vos points forts !

Vous gagnerez (ou perdrez) des points selon votre degré de réussite. Ils vous serviront à miser dans les autres jeux de **Lecture Facile**.

Choisissez la **vitesse d'effacement** du texte désirée en cliquant sur l'option correspondante. Vos gains de points éventuels seront doublés en vitesse rapide.

Cliquez sur le bouton **COMMENCER** pour lancer le jeu ou **Un autre texte ?** pour passer au texte suivant.

Cliquez sur le bouton **Retour** afin de revenir à l'écran principal.

[Retour au sommaire](#)

Le Mot Commun

Cliquez sur l'**oiseau** tenant délicatement sa proie pour explorer le module du **Mot Commun**.

Cliquez sur le bouton marqué **COMMENCER** pour lancer le jeu.

Neuf mots vont s'afficher au fur et à mesure un court instant. Retenez-les bien car vous devrez ensuite désigner grâce à la souris parmi trois autres mots le seul faisant partie des neuf du départ !

Une victoire vous rapporte deux points. Un échec vous coûte un point et la bonne réponse vous est fournie.

Ces points vous serviront pour miser dans certains jeux de **Lecture Facile**.

Cliquez sur le bouton **Retour** afin de revenir à l'écran principal.

[Retour au sommaire](#)

Parions sur l'Alphabet !

Un clic sur le [guerrier brandissant son cimenterre](#) dans la partie haute de l'écran et vous arrivez dans le module consacré aux [Paris sur l'Alphabet](#) !

Vous devez avoir au moins 10 points pour pouvoir jouer.
Vous gagnez ces points dans les autres modules de [Lecture Facile](#).

L'ordinateur va tirer une lettre au sort. A vous de deviner si cette lettre est plus grande, plus petite ou identique à celle qui vous est proposée (la hiérarchie des lettres se fait en fonction de leur place dans l'alphabet : A plus petit que B ... Y plus petit que Z).

Misez la somme désirée et cliquez sur votre réponse.

Pour miser vous disposez de plusieurs facilités : un clic gauche sur l'une des flèches de mise fait varier celle-ci de 10 points, un clic droit de 50 points. Un clic gauche sur la fenêtre de mise place la mise maximale, un clic droit la réduit à la mise minimale (10 points).

En cas de réussite vous remportez le double de votre mise sinon vous perdez cette dernière ! N'hésitez donc pas à tenter votre chance ! Vous deviendrez rapidement riche ... ou vous serez vite ruiné !!!

Cliquez sur le bouton [Retour](#) afin de revenir à l'écran principal.

[Retour au sommaire](#)

La Syllabe Mystérieuse

Cliquez sur l'[araignée](#), en haut dans la partie droite de l'écran, et vous arrivez dans le module consacré à [La Syllabe Mystérieuse](#).

Un mot ou une courte phrase s'affiche à l'écran. Une syllabe a été masquée, remplacée par des tirets. A vous de retrouver, en cliquant sur l'une des trois syllabes proposées dessous, celle qui convient afin de compléter ce mot ou cette phrase.

Une victoire vous rapporte un point. Un échec vous coûte un point et la bonne réponse vous est fournie.

Ces points vous serviront pour miser dans certains jeux de [Lecture Facile](#).

Cliquez sur le bouton [Retour](#) afin de revenir à l'écran principal.

[Retour au sommaire](#)

Les Séries Démoniaques

Pour accéder au module consacré aux **Séries Démoniaques**, cliquez sur le **fantôme** à gauche, dans la partie centrale de l'écran.

Une série de dix mots s'affiche à l'écran. L'ordinateur va, au fur et à mesure, choisir un mot parmi ces dix. A vous de cliquer, **DANS L'ORDRE**, sur les mots choisis, en recommençant à chaque fois au premier mot choisi. Un exemple : l'ordinateur choisit le mot SOURIS. Cliquez sur ce mot. L'ordinateur choisit alors le mot DISQUE. Cliquez sur SOURIS puis sur DISQUE. L'ordinateur choisit ensuite le mot PLASTIQUE. Cliquez sur SOURIS, DISQUE puis PLASTIQUE. Et ainsi de suite. La série s'arrêtera lorsque vous ferez une erreur ou lorsque vous égalerez le **record du jeu**, à savoir une **série de 20 mots** ! Atteindrez-vous ce record ?

Chaque série réussie vous octroie un nombre de points égal au nombre de mots de la série en cours moins un (car le dernier mot proposé est toujours rappelé).
Tout échec fait repartir la série au début et vous coûte un nombre de points égal au nombre de mots de la série en cours.

Ces points vous serviront pour miser dans certains jeux de **Lecture Facile**.

Cliquez sur le bouton **Retour** afin de revenir à l'écran principal.

[Retour au sommaire](#)

Manipulons les Verbes

Le **démon rouge**, dans la partie centrale gauche de l'écran, n'attend qu'un clic de votre part pour vous ouvrir les portes du module : **Manipulons les Verbes** !

Une phrase contenant un verbe conjugué (en majuscules) s'inscrit dans le bandeau central. Vous devez écrire, grâce au clavier, dans le cadre prévu à cet effet l'**INFINITIF** de ce verbe. Appuyez ensuite sur la touche **ENTREE** afin de valider votre réponse.

N'oubliez surtout pas les accents !

Le temps du verbe est toujours indiqué dans le bandeau du bas.

Une victoire vous rapporte deux points. Un échec vous coûte un point et la bonne réponse vous est fournie.

Ces points vous serviront pour miser dans certains jeux de **Lecture Facile**.

Cliquez sur le bouton **Retour** afin de revenir à l'écran principal.

[Retour au sommaire](#)

Le Piège des Synonymes

Cliquez sur le **monstre charpentier** dans la partie centrale de l'écran afin d'accéder au module intitulé **Le Piège des Synonymes**.

Un mot s'affiche sur le bouton situé à droite de l'écran. Cliquez avec la souris sur le **synonyme** ou sur le mot évoquant la même idée que le mot affiché à droite parmi les quatre propositions de gauche. Attention aux pièges !

Une victoire vous rapporte deux points. Un échec vous coûte un point et la bonne réponse vous est fournie.

Ces points vous serviront pour miser dans certains jeux de **Lecture Facile**.

Cliquez sur le bouton **Retour** afin de revenir à l'écran principal.

[Retour au sommaire](#)

La Loterie Infernale

Cliquez sur la **grosse tête** dans la partie centrale droite de l'écran afin de jouer à **La Loterie Infernale**.

Vous devez avoir au moins 20 points pour pouvoir jouer.
Vous gagnez ces points dans les autres modules de [Lecture Facile](#).

Cinq mots choisis au hasard s'affichent sur la série de cases placées à gauche de l'écran. L'ordinateur va tirer au sort, pour chacune de ces 5 cases, un mot parmi les 5 proposés. Selon le nombre de mots identiques dans le résultat et selon votre mise vous gagnerez ou perdrez des points d'après le tableau suivant (toujours présent dans l'écran de jeu) :

- si les **5 mots sont différents**, vous **perdez DEUX FOIS** votre mise
- si seulement **2 mots sont identiques**, vous **perdez votre mise**
- si **3 mots sont identiques**, vous **gagnez QUATRE FOIS** votre mise
- si **4 mots sont identiques**, vous **gagnez SEPT FOIS** votre mise
- si les **5 mots sont identiques**, vous **gagnez DIX FOIS** votre mise

Misez la somme désirée puis cliquez sur le bouton **Mélanger et Jouer**. N'hésitez pas à braver le sort, une seule réussite pouvant annuler largement les pertes de deux ou trois échecs !

Pour miser vous disposez de plusieurs facilités : un clic gauche sur l'une des flèches de mise fait varier celle-ci de 10 points, un clic droit de 50 points. Un clic gauche sur la fenêtre de mise place la mise maximale, un clic droit la réduit à la mise minimale (10 points).

Cliquez sur le bouton **Retour** afin de revenir à l'écran principal.

[Retour au sommaire](#)

Les Mots Volés

Un clic sur l'**ivrogne avachi** sur son tonneau, dans la partie basse de l'écran, vous invite à jouer aux **Mots Volés**.

Un court texte va défiler dans le bandeau supérieur puis va s'afficher, amputé de quatre mots (chacune de leurs lettres remplacée par ~) dans le bandeau central. Vous avez 5 essais pour écrire ces mots grâce au clavier dans le cadre prévu à cet effet, **DANS L'ORDRE QUE VOUS DESIREZ**. Si ce mot est l'un des quatre recherchés (**attention à l'orthographe et aux accents !!!**), il viendra s'insérer en majuscules (afin de le différencier) dans le texte.

Choisissez la **vitesse de défilement** du texte désirée (Normale ou Rapide) en cliquant sur l'option correspondante. Vos gains éventuels (1 point par bonne réponse) seront doublés en mode rapide. Un échec vous coûtera un point. La bonne réponse vous est à chaque fois fournie.

Ces points vous serviront pour miser dans certains jeux de **Lecture Facile**.

Cliquez sur le bouton **Commencer** pour progresser d'un texte à l'autre.

Cliquez sur le bouton **Retour** afin de revenir à l'écran principal.

[Retour au sommaire](#)

Lecture Facile
(Alain TEXIER Juillet 2001)

Comment Prendre Sa Licence pour Lecture Facile

Une fois testée la **Version Shareware** de **Lecture Facile** (une quinzaine d'exemples par module et un score bloqué à 50), vous désirez prendre votre licence afin d'obtenir la **Version Complète** ? Rien de plus facile !

Sur chaque écran du logiciel, il vous suffit de cliquer sur l'indication Version Shareware. Une fenêtre s'ouvre alors, vous indiquant un code généré en fonction de votre configuration. Merci de me faire parvenir ce code (aux coordonnées ci-dessous) avec votre règlement de 15,24 Euros (100 Francs français) :

Alain TEXIER
4 Promenade des 2 Puits
95110 SANNOIS
France

Tel / Fax : 01 39 80 94 85
Email : atexier@club-internet.fr

Vous recevrez par retour de courrier (téléphone ou Email) votre Clef de Débridage à entrer dans cette même fenêtre. Un message vous indiquera alors la transformation de votre logiciel en **Version Complète** par suppression des limitations du programme.
Je vous en remercie d'avance.

[Retour au sommaire](#)

