

Jeu de Noël

Ce jeu peut être réalisé avec des enfants. Dès qu'ils sont devant un poste informatique et dans un traitement de texte, les enfants doivent impérativement respecter les majuscules, la ponctuation, l'orthographe des mots, les passages à la ligne.

Jeu « centrer un texte » de la revue JDI. Pour des enfants du Cycle 2.

Objectifs : Lire et taper un texte poétique.

Compétence : Utiliser les fonctions « Sélectionner » et « Centrer ».

Matériel : Poste informatique et un logiciel de traitement de texte.



Observer le document :

le titre : il est incomplet. Pourquoi ? Quel dessin va-t-on obtenir ?

Le texte à taper : l'identifier. Il s'agit d'une poésie (repérer le nom de l'auteur et le titre de la poésie. Pourquoi l'emploi de majuscules après des virgules, cela indique que ce sont des vers et non pas des phrases, présence de rimes.

Les signes à taper : les identifier sur le document (majuscules, minuscules, points d'interrogation, d'exclamation ; lettres accentuées ; signe = ; tiret). La disposition du texte : Pourquoi cette disposition verticale ? Indiquer aux enfants qu'il faudra la respecter sur l'ordinateur et aller à la ligne comme sur le document.

Réaliser la tâche en salle informatique :

Leur demander de s'installer devant un poste informatique et de se mettre dans un logiciel de traitement de texte ainsi que de taper le texte.

Rappeler aux enfants la façon de sélectionner et de centrer un texte.

Quand le travail est terminé faire compléter le titre.

Puis imprimer le résultat.

Vous, essayez de faire ce jeu pour voir ce qui se passe (solution dans le Poké-édu n°7 page 4).

Document de travail

Prénom : _____

Comment dessiner un _____

1. Taper :

Un
arbre
dans la
maison, Et
l'odeur de la
forêt. Les petits bras
à tâtons, les surprises, les
secrets.
Un arbre enneigé,
Dans la chaleur de Noël.
Un arbre étoilé, Qui brille mieux
que le ciel. Poésie de GEERAERT.
sa
Pin

2. Sélectionner.

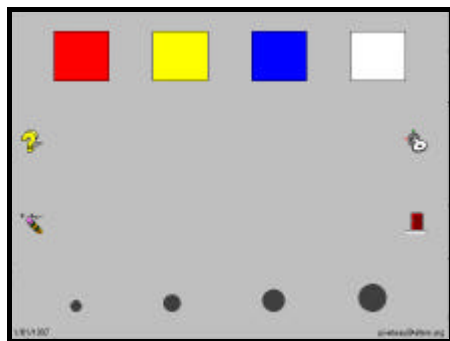
3. Centrer.

4. Imprimer.

Jeux BabyDraw et BabyWord de BabySoft

Ces jeux se trouvent sur tous les postes en faisant : **Démarrer, Programmes, Jeux BabySoft** et là choisir entre Babydraw et BabyWord.

Ce petit programme ne comporte que 4 couleurs, 4 grosseurs de gomme et 4 grosseurs de crayon. De plus il est impossible pour l'enfant de quitter ce programme sans cliquer une fois sur la clé afin d'ouvrir la porte. Un seul bémol est que l'aide « ? » est gênant.



Possibilité pour l'enfant de cliquer sur les lettres à l'écran ou d'utiliser les lettres au clavier. Une gomme pour effacer, une imprimante pour avoir son œuvre sur papier. Pas de possibilité d'enregistrer et de mettre en page le texte. De plus il est très facile pour l'enfant de quitter avec la porte toujours ouverte.



Programme adapté pour les moyennes sections.

