# Jnavigue




Jnavigue, suite logicielle d'apprentissage de l'écriture en différentes langues en tapant avec ses 10 doigts

La cour d'école est l'organisme porteur de Jnavigue

Copyright © 2007-2013 Lina Sylvain

La cour d'école

Tout public

# Jnavigue

Bienvenue dans Jnavigue!

En logiciel libre de droit et gratuit, Jnavigue est fait pour les petits et pour les grands. En fait, pour tout public heureux de conquérir l'écrit par la maîtrise du clavier.

Préparez-vous à jouer tout en gagnant de magnifiques trésors de la langue française qui ne cesseront de vous étonner!

Chaque module est associé à des lettres et signes vedettes :
Module 1 = A S D F J K L ;
Module 2 = G H R E U I
Module 3 = Q W T Y O P
Module 4 = synthèse des modules 1, 2 et 3
Module 5 = Z X C V B N M , . É
Module 6 = 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
Module 7 = synthèse de l'ensemble des touches

À partir du Module 5, l'ensemble des lettres étant disponibles, les dictées de frappe sont originales et créatives, elles expliquent des fonctions du clavier et les règles de la langue française.

Il existe 3 jeux pour enrichir son vocabulaire :
Qui paire trouve
Bonhomme pendu
Ananas gramme

Et 3 jeux pour la maîtrise du clavier :
Boite aux lettres
Tape-la
Cpas sorcier.

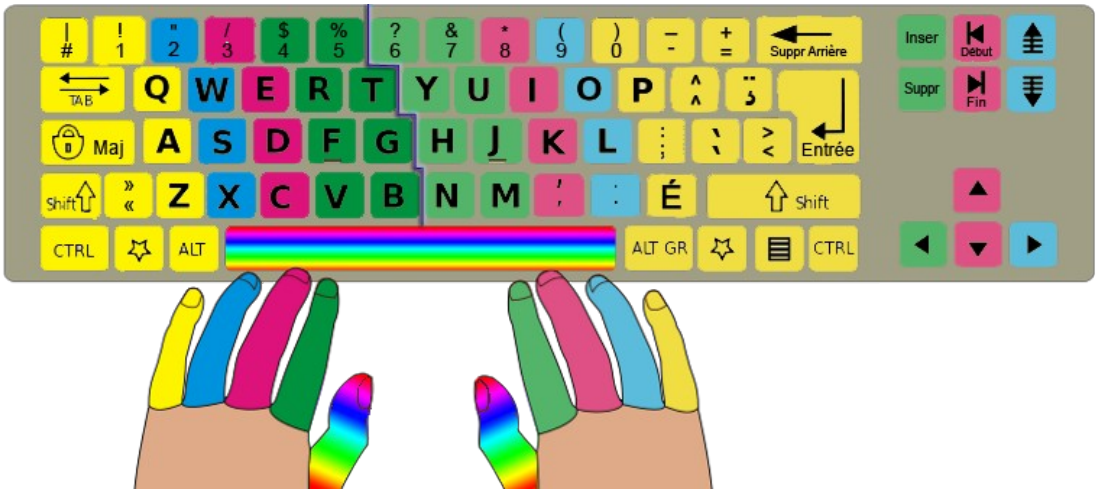
Trois autres jeux s'ajoutent :
Bulle fabule pour apprendre les flèches du clavier
MajMin pour distinguer les majuscules des minuscules
Je me souviens pour développer la concentration.

Table des matières

Le clavier..... 4
Le HUD ..... 6
Le menu ..... 7
La navigation d'un jeu à l'autre ..... 8
Les options ..... 9
Trésorus ..... 10
Les jeux :

- Qui paire trouve ..... 13
- Ananas gramme ..... 15
- Bonhomme pendu ..... 17
- Boîte aux lettres ..... 19
- Tape-la ..... 21
- Fule Vite ..... 23
- Bulle Fabule ..... 25
- MajMin ..... 27
- Je me souviens ..... 29

# Le clavier de Jnavigue




L'image clavier de Jnavigue est conçue
pour faciliter l'apprentissage des touches:
La couleur du doigt indique la zone
qui lui est attribuée sur le clavier, par exemple:
Les auriculaires occupent la zone jaune, de gauche ou de droite.
La scission verticale centrale (entre les 5-6, T-Y, G-H, B-N)
indique la frontière entre les 2 mains.
La touche ESPACE, l'arc-en-ciel, est la zone des pouces.

Remarque la saillie (petit trait) sous les lettres F et J.
Elle sert de repères tactiles pour les index.
Une fois que les index ont pris place sur les touches F et J,
les autres doigts se posent naturellement sur la même ligne du clavier.
Ces saillies évitent d'avoir à regarder le clavier.

La posture au clavier n'est pas naturelle.
Des angles droits repose le corps et procure du confort
donc moins de tension à court et à long terme.

# Pour tout savoir sur le clavier




## Légende des zones d'insertion et de navigation du clavier.

Pour écrire les majuscules, taper Shift suivi de la lettre.

Les chiffres. Pour accéder au signe connexe au chiffre, Tape SHIFT et la touche du chiffre.

Les touches de contrôle, utiles pour les raccourcis clavier.

Les lettres, avec SHIFT pour les mettre en majuscule.

Les flèches ou touches de direction : en bas, en haut, à gauche, à droite.

La barre d'espace (Space)

Pour les accents, tape SHIFT. L'accent ensuite la lettre. Pour les autres signes, tape SHIFT + la touche.

Entrée (Enter) à droite Tabulation à gauche, utiles pour le formatage

Les touches de navigation, utiles pour aller du début à la fin du document.

# Le HUD et ses composantes

Le HUD (se dit « ode ») est l'acronyme de Head up display,
qui se traduit par l'affichage  de la tête, soit la partie supérieure de l'image du jeu.
Le HUD, c'est l'interface du jeu, l'espace graphique.

Dans Jnavigue, le HUD se compose de la bannière ci-haut.

Le bouton Menu permet de retourner à la page
des modules et des jeux.




La bouche est l'espace à cliquer pour réentendre un mot.



Dans le menu latéral propre à chaque jeu, clique sur l'icone
du haut-parleur pour entendre les consignes.



# Menu principal




Options,
les réglages

Jouer,
donne accès aux jeux

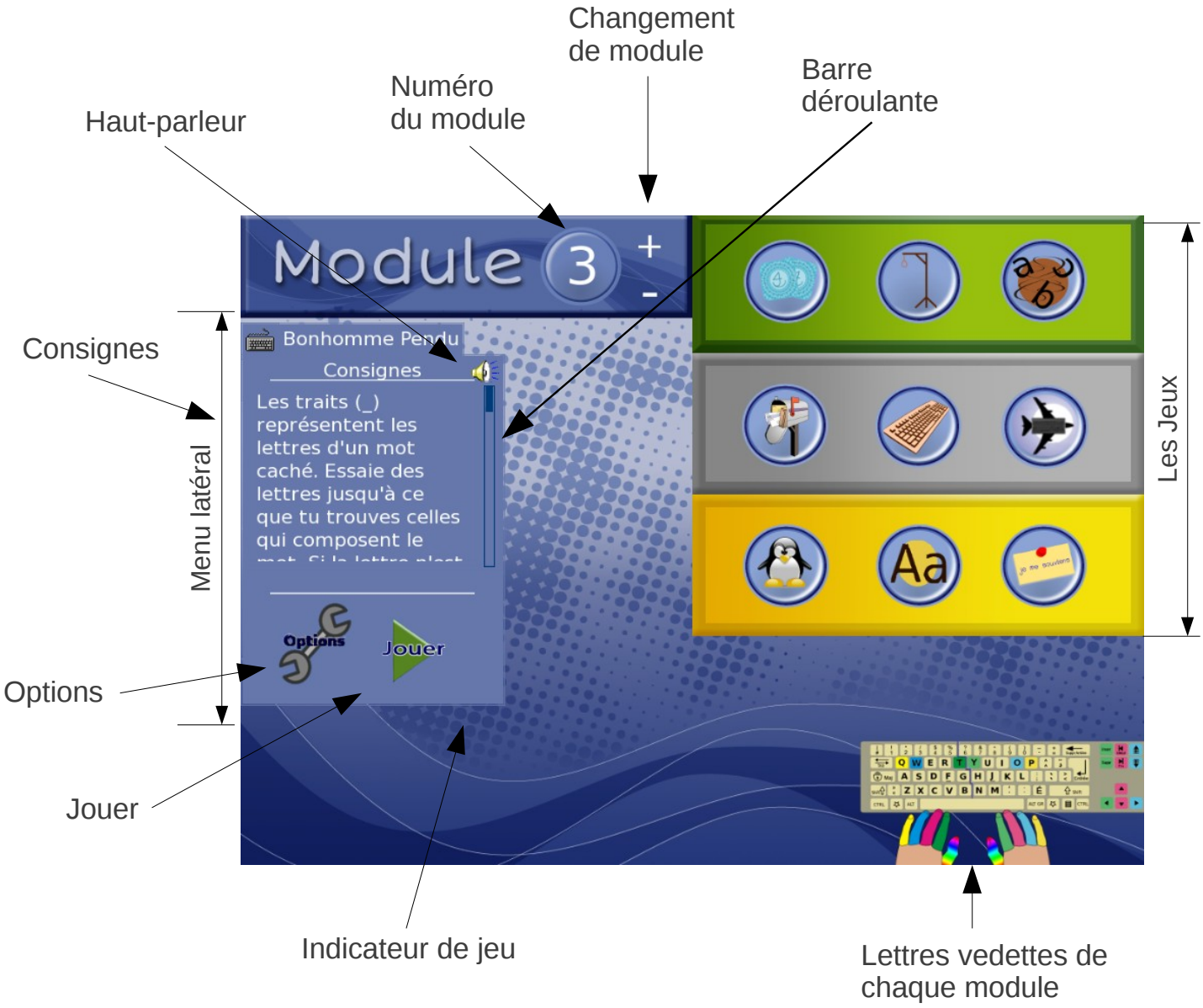
Aide,
ce document

Quitter




Il est à noter que lorsqu'une catégorie est complétée,
elle est automatiquement enregistrée dans Trésorus.
Il n'y a donc aucune sauvegarde manuelle à faire.

# Navigation dans le Menu des jeux




Quand la flèche apparaît, utilise-la pour te déplacer de module en module.
Clique sur l'icone du jeu de ton choix dans l'espace Les Jeux.
Le Menu latéral apparaitra. Seront affichées les consignes que tu pourras entendre en cliquant sur le Haut-parleur, ou en les lisant en utilisant au besoin la Barre déroulante.
Clique sur les Options pour choisir tes variables ou sur le bouton Jouer pour jouer.
Un crochet s'affichera lorsque le jeu sera complété.
Clique sur l'icone Trésorus,
une fenêtre t'informera sur comment y accéder.

# Les OPTIONS



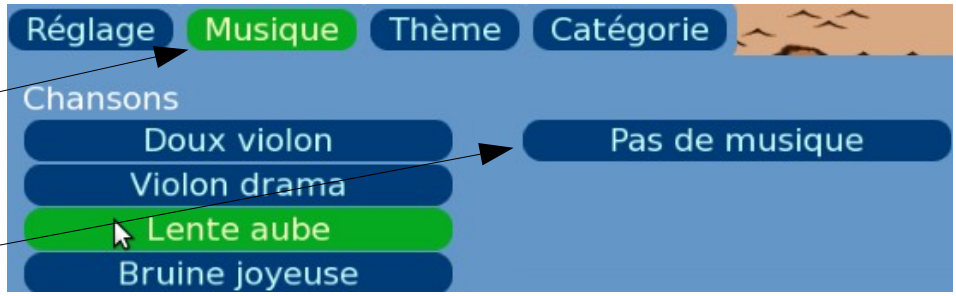




Exemple de réglage dans Je me souviens, vois **<u>en vert</u>** ce que j'ai choisi:
Nombre de vie : 10
Délai : Normal
Difficulté : Moyenne
Symbole : coeur

Dans la musique, j'ai choisi Lente aube.

Si tu ne veux pas entendre de musique, clique ici.







J'ai opté pour Merveille comme thème (fond d'écran) pour Tape-la.

Il y a une grande variété de fonds très colorés. Laisse-toi tenter!

Les catégories sont nombreuses dans Tape-la. Une à la fois, je les choisis.



# Trésorus, le trésor en chacun de nous




Trésorus est l'espace défi.

Il y a le flash info qui apparaît à chaque jeu donnant ainsi l'heure juste sur ton avancée personnelle.

Il y a aussi le Trésorus avec son lot de défis. Les défis sont parfois des bonus et, d'autres fois, ils relèvent de véritables prouesses.

Tu auras des bonus pour le respect des règles du jeu- le HUD. Aussi en entrant dans chaque jeu.

Pour accéder a Trésorus,
appuie sur Echap ou fais une clic droit de la souris.

Rendu à la page des Options, le menu de navigation en-bas à droite conduit à Trésorus qui ouvrira sur 3 options :

- Répertoire

- Progression

- Succès

# Jnavigue

## Répertoire, progression et succès





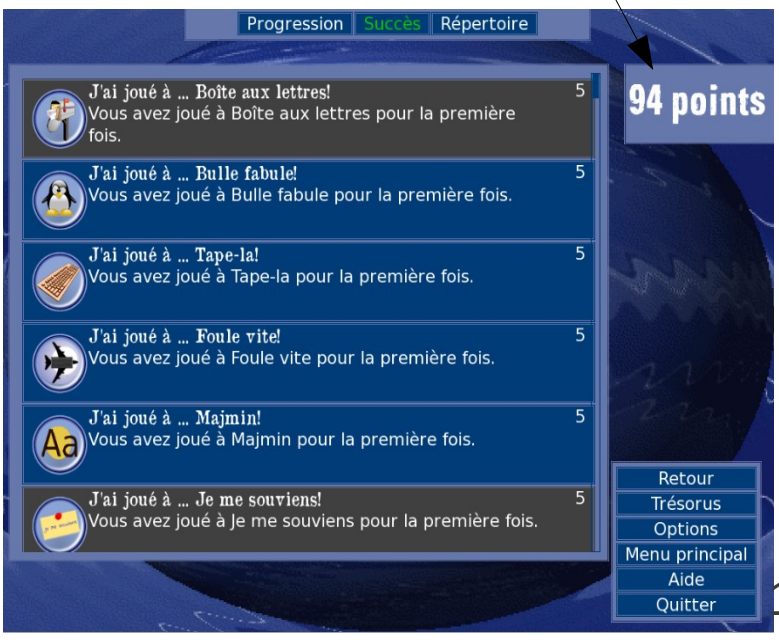


Les mots sont répertoriés en ordre alphabétique.

Chaque mot complété dans les 3 jeux de mots sont classés par ordre alphabétique.
La lettre en surbrillance verte est celle sélectionnée.
La lettre bleue contient un ou plusieurs mots.
La lettre brune indique que le répertoire est vide.

Le cumulatif des points.



# Présentation des jeux

Ananas gramme
pour mettre les lettres
d'un mot dans le bon ordre

Bonhomme pendu
pour écrire correctement
un mot

Qui paire trouve
pour pairer un mot
avec une image.



**Jeux pour enrichir son vocabulaire**

Boite aux lettres
pour associer la
lettre à son
emplacement sur
le clavier

**Jeux pour la maitrise du clavier**

Tape-la
pour acquérir
fluidité
et rapidité
au clavier

**Jeux variés**

Bulle fabule utile
pour apprendre
les flèches

MajMin pour
distinguer les
majuscules des
minuscules

Je me souviens
pour développer
la concentration

Foule vite
pour acquérir
vitesse au clavier

# Qui paire trouve



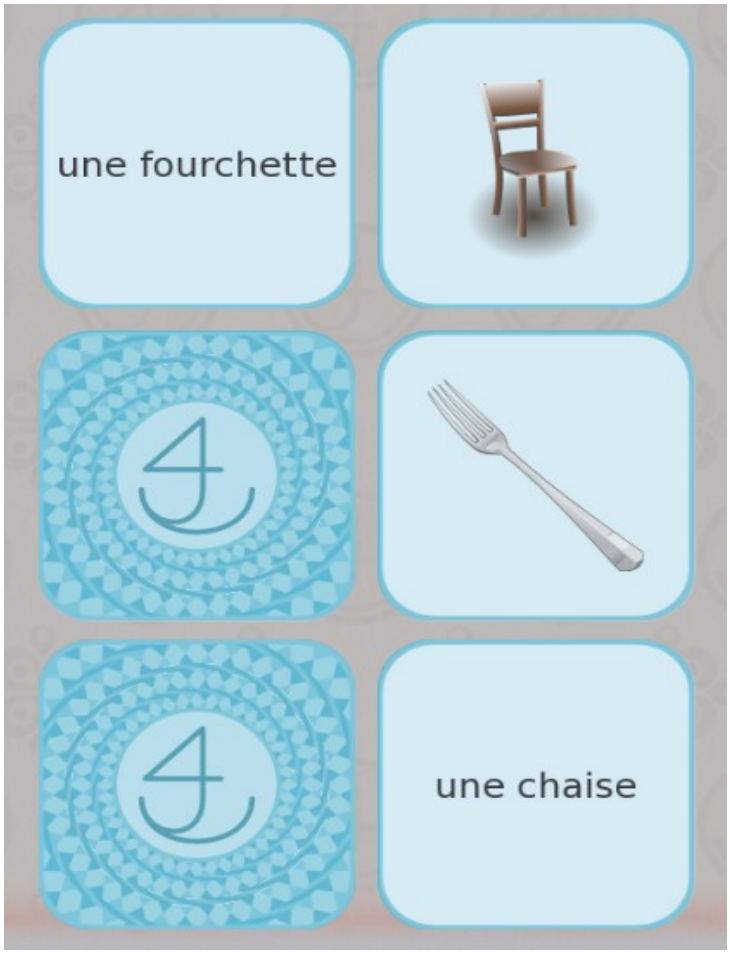
Qui paire trouve est un jeu de pairage de cartes, soit d'une image avec un mot ou d'une lettre avec un son. Clique sur la carte qui va avec l'image.

Chaque paire réussie (dans les 3 jeux de vocabulaire : Qui paire trouve, Bonhomme pendu et Ananas gramme) s'ajoute à ton vocabulaire.
Vois dans l'onglet Progression de Trésorus.

Choisis la catégorie qui te convient dans Options ou d'entrée de jeu.

CONSEIL : On retient mieux un mot en l'utilisant souvent.

Pairer des mots ouvre l'accès à Ananas gramme et à Bonhomme pendu.




Ici, la catégorie cuisine a été choisie.

Clique sur une carte et puis sur une autre pour le jumelage.

Clique à nouveau sur la carte pour la réentendre.

Quand la paire est bonne, elle reste visible.

# Inavigue






Dans Options de Qui paire trouve, tu as quatre onglets :
Réglage, Musique, Thème et Catégorie.

Dans Réglages, choisis le nombre de cartes, de 6 ou de 12.

Dans Catégorie, plus de 600 mots sont répertoriés dans des thèmes tels que les fruits, le calendrier, le corps.

Chaque mot est défini par un indice visuel (image),
un indice sonore (entends le mot) et un indice textuel (une information).

À chaque module, les lettres vedettes changent.
Ainsi les catégories varient de contenus.






Crée ton répertoire de mots.

N'oublie pas que les mots doivent avoir été complétés dans Bonhomme pendu et Ananas gramme pour y figurer.

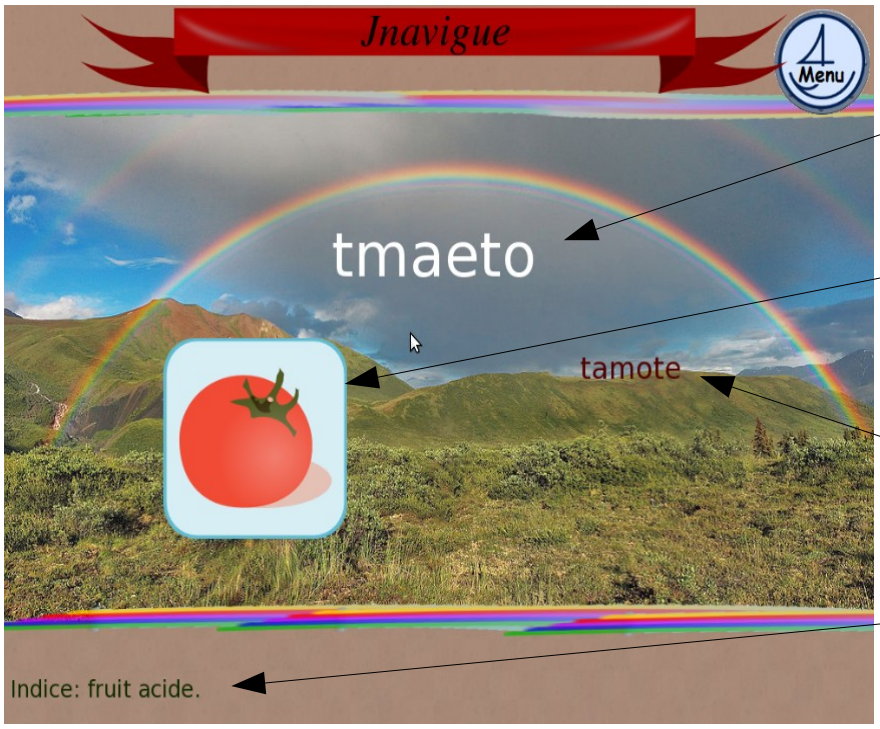
Une lettre en bleu regroupe des mots contrairement à une lettre en brun.

Clique sur le mot pour voir l'image



## Ananas gramme

À ton tour d'écrire les mots pairés dans Qui paire trouve.
Le but du jeu est d'écrire correctement le mot
en plaçant les lettres dans le bon ordre.

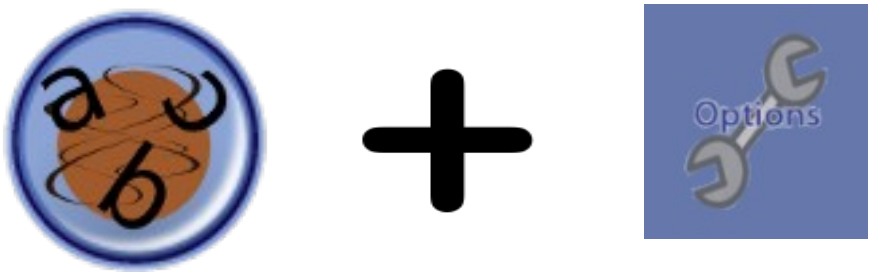



Remets les lettres
en ordre.

Clique sur l'image
pour entendre le mot.
(L'image est optionnelle.
Vois dans Options.)

Les mots mal
orthographiés

Ceci est un indice.
Il est optionnel.
(Voir dans Options)




Dans Options de Ananas Gramme, tu as trois onglets :
Réglage, Musique et Thème.

Dans Réglage de Ananas Gramme, tu modifieras
- le nombre de chance, 1, 2 ou 3;
- l'affichage des indices;
- l'affichage de l'image d'arrière-plan;
- l'option d'entendre ou non le son de l'image.

Ces indices sont parfois des rimes,
des descriptions ou des expressions.




Dans Trésorus de Ananas Gramme, tu as trois onglets :
Répertoire, Progression, Succès.

Dans l'onglet Répertoire, vois le nombre de mots que tu as acquis.

Dans Progression, crée ton répertoire de mots.
N'oublie pas qu'ils doivent avoir été aussi
complétés dans Bonhomme pendu pour y figurer.

Dans Succès, vois les deux catégories à
compléter pour acquérir 40 points.

# Bonhomme pendu



Connais-tu ce jeu que l'on joue depuis des lunes ?

Un tiret _ est un signe caché soit une lettre, un trait d'union, l'apostrophe ou un espace ex: *noix de coco (12 tirets).* N'oublie pas les majuscules ex : Luc

Une lettre erronée est un morceau du squelette.
Pour éviter de la retaper, regarde sous les tirets, elle y est.
Complète le mot avant d'être pendu.

En cliquant sur l'image, tu entendras le mot à volonté.

TRUCS : Tape les voyelles A, E, I, O, U, Y. Tous les mots en ont au moins une!

DU GÉNIE : Quand on parle, les voyelles sont les sons qui s'échappe de nous librement. Elles sont nos résonateurs. Elles teintent nos gestes.

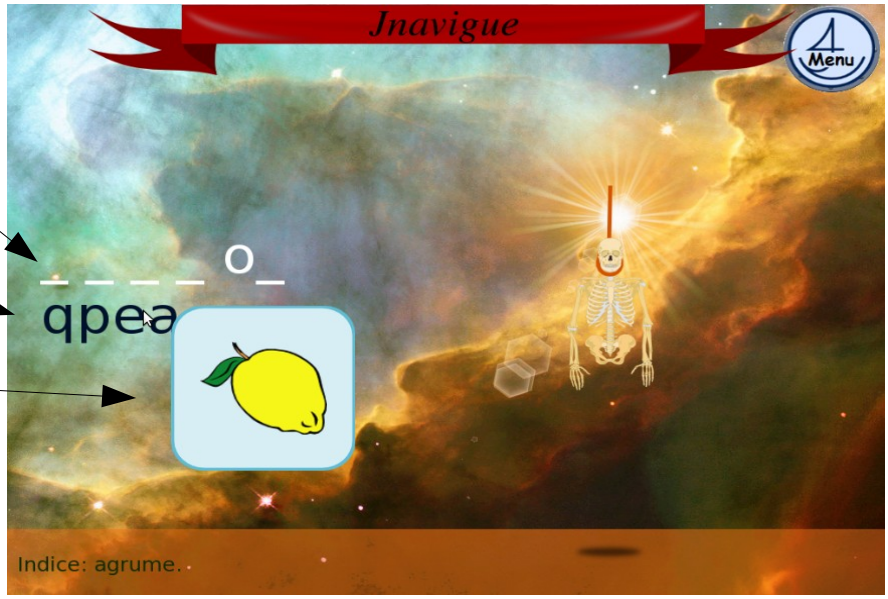
Une lettre erronée est un morceau du squelette.

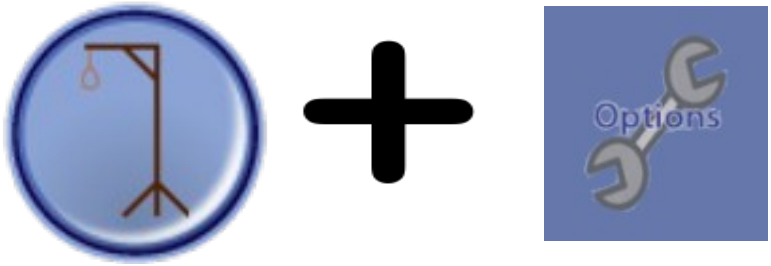
Un tiret est un signe caché.

Les lettres mal orthographiées

Clique sur l'image pour entendre le mot.

Aide-toi de l'image et de l'indice. Ils sont optionnels (Voir Options).






Dans Options de Bonhomme pendu, tu as trois onglets :
Réglage, Musique et Thème.

Dans Réglage du jeu Bonhomme pendu, tu régleras :
-le nombre de chance;
-l'affichage des indices;
-l'affichage de l'image;
-l'affichage du sons de l'image.




Dans Trésorus de Bonhomme pendu, tu as trois onglets :
Répertoire Progression, Succès.

Dans l'onglet Répertoire, vois le nombre de mots que tu as acquis.

Dans Progression, crée ton répertoire de mots.
N'oublie pas qu'ils doivent avoir été aussi
complétés dans Ananas Gramme pour y figurer.

Dans l'onglet Succès deux défis t'attendent.
Auras-tu la langue pendue?

# Boite aux lettres

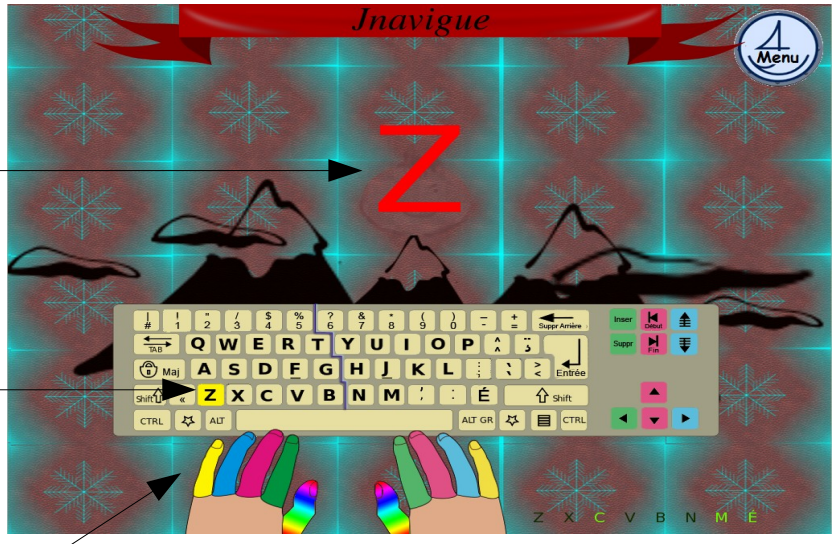


Le but du jeu de Boîte aux lettres est d'associer
la lettre à son emplacement sur le clavier.
C'est un bon début pour apprendre
les lettres tout en maîtrisant le clavier.

L'exercice est simple :
Écoute la lettre et ensuite tape la sur le clavier.
La lettre correctement tapée s'illuminera en bas de l'image
Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les lettres soient éclairées.
Cet exercice t'aidera dans les 2 autres jeux du clavier :
Tape-la et Foule vite.

La lettre affichée ressemble à celle du clavier, en majuscule.
Tu n'as pas à tenir le Fix Maj pour l'indiquer.

Pose tes mains comme sur l'image du dessous du clavier,
les index étant respectivement sur les deux saillies,
le F pour l'index de la main gauche
et le J pour celui de la main droite.

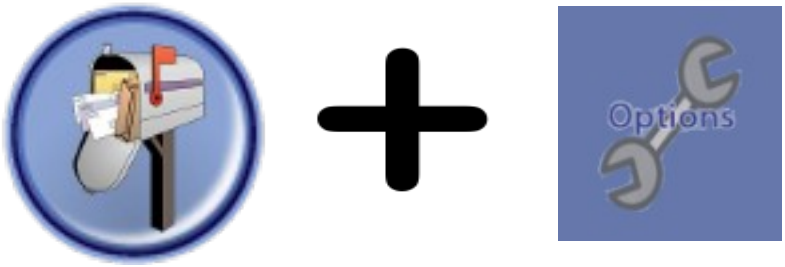



Lettre à taper.

Emplacement
sur le clavier de
la lettre à taper.

Utiliser le doigt de la même couleur
que la touche pour taper la lettre vedette.

Lettres correctement
tapées.




Dans Options de Boite aux lettres, tu as trois onglets :
Réglage, Musique et Thème.

Dans l'onglet Réglage de Boîte aux lettres, tu règleras :
- la police de caractères;
- la couleur des lettres.




Dans Trésorus de Boîte aux lettres, tu as trois onglets :
Répertoire, Progression, Succès.

L'unique Succès porte sur la maîtrise des touches du clavier, tu gagneras dix points.

# Tape-la



Tape-la est un jeu pour apprendre
l'emplacement des touches sur le clavier.
Tape la séquence de lettres
le plus vite possible avec précision.
N'oublie pas les espaces!

TRUCS
Pose tes mains comme sur l'image ci-dessous,
Combinant la couleur du doigt à la zone du clavier.

Les index reposent respectivement sur les deux saillies,
le F pour l'index de la main gauche
et le J pour celui de la main droite.
Ils sont les repères tactiles,
les autres doigts se posent sur les autres touches
sur la même ligne.



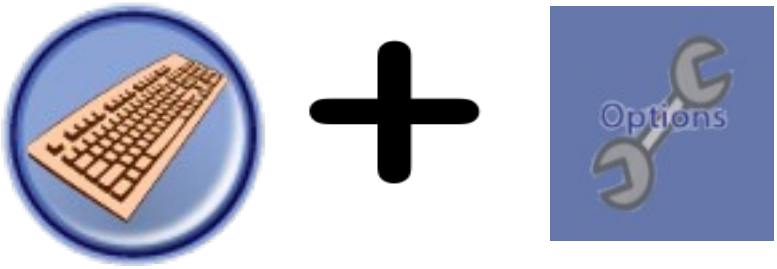

Ligne à taper.

Ligne tapée.

Nombre de phrases restantes.

Lettre à taper avec l'auriculaire : Touche et doigt sont de couleur identique.

Poser vos index.




Dans Options de Tape-la, tu as quatre onglets :
Réglage, Musique, Thème et Catégorie.

Dans l'onglet Réglage de Tape-la, tu régleras :

-l'affichage du nombre de ligne;
-la police de caractère;
-la couleur des lettres.

Dans l'onglet Catégorie de Tape-la, plusieurs dictées de frappe sont regroupées dans différentes catégories.




Dans Trésorus de Tape-la, tu as trois onglets :
Répertoire, Progression, Succès.

Dans l'onglet Progression, tu y verras un graphique de tes performances.

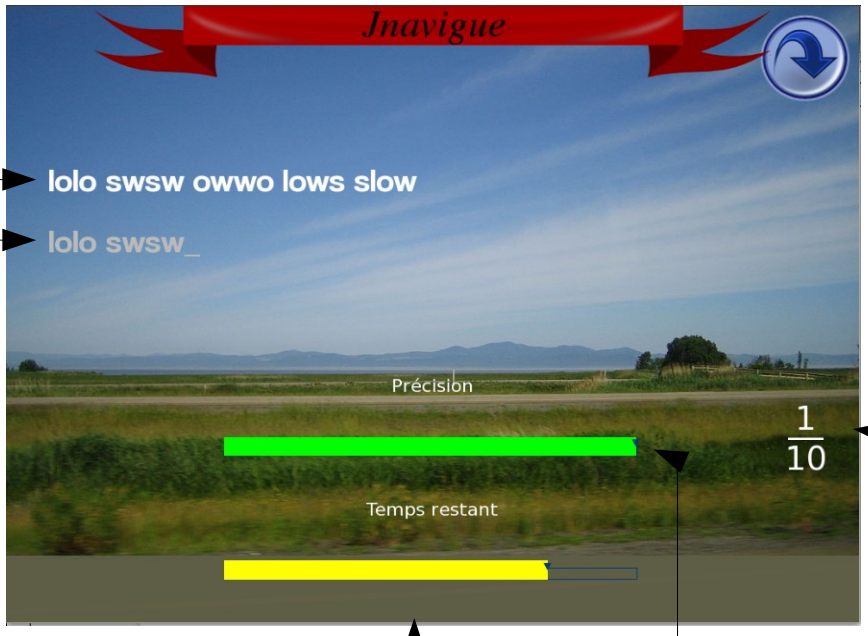
Fais les huit Succès pour un total de 200 points.

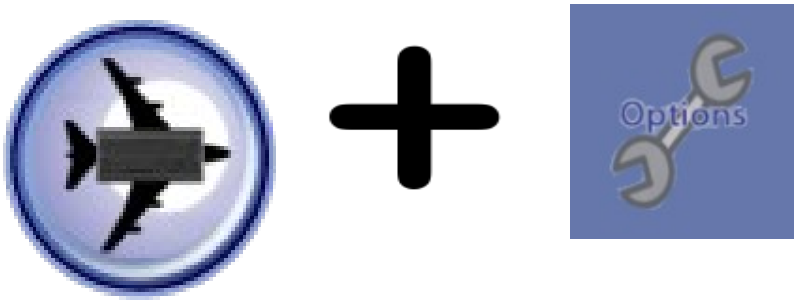
## Foule vite



Les jeux Boîte aux lettres, Je me souviens et Tape-la
t'aideront à gagner de la vitesse et de la précision.
Pratique-toi bien!

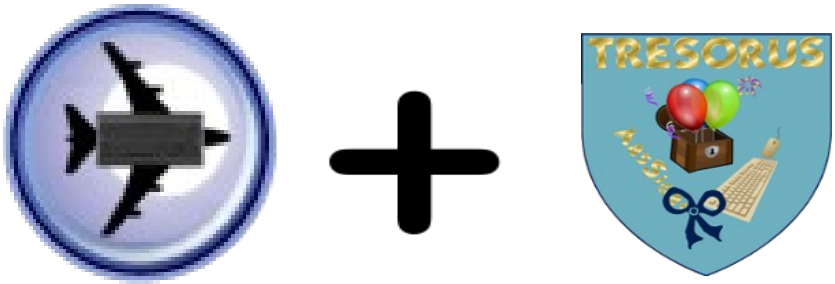
Pose tes mains comme sur l'image ci-dessous,
les index étant respectivement sur les deux saillies,
le F  pour l'index de la main gauche
et le J pour celui de la main droite.






Dans Options de Foule vite, tu as trois onglets : Réglage, Musique et Thème.

Dans Réglage, tu n'as qu'une seule option, choisis la police de caractère.




Dans Trésorus de Foule vite, tu as trois onglets : Répertoire, Progression, Succès.

Dans l'onglet Succès, accomplis les trois Succès qui n'attendent que toi pour un total de 75 points.

## Bulle fabule



Bulle fabule est un jeu composé de 216 tableaux
allant du plus simple au plus complexe.
Les lettres scriptes majuscules et les chiffres
forment également des tableaux.
Le L se tape plus simplement que le 8 plus complexe.
En fait, il est tracé comme il s'écrit!

Le but de Bulle fabule est d'apprendre les 4 flèches du clavier :

 gauche

droite 

 en bas

en haut 

Il suffit de taper la flèche du clavier identique à celle
dans la bulle à côté du personnage ex : Tux

Le jeu débute à côté du personnage choisi (voir Options).

C'est le symbole de la flèche qui a prédominance sur sa
direction. Ne te laisse pas tromper!

# Inavigue









Les réglages possibles :

Le nombre de vie

Désires-tu que l'ordre de présentation des tableaux soit le même ou aléatoire (hasard)?

Choisir entre deux niveaux : simple ou moyen.

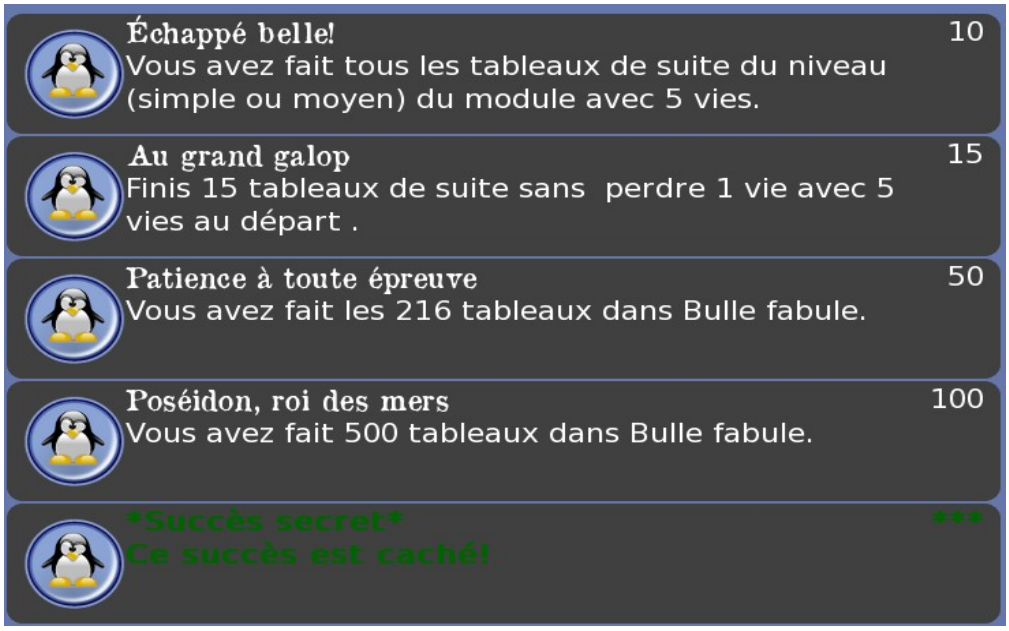
Et quel objet se déplace? Varie. Ils sont tous distinctement agréables!

Désires-tu voir le clavier des flèches ou non?





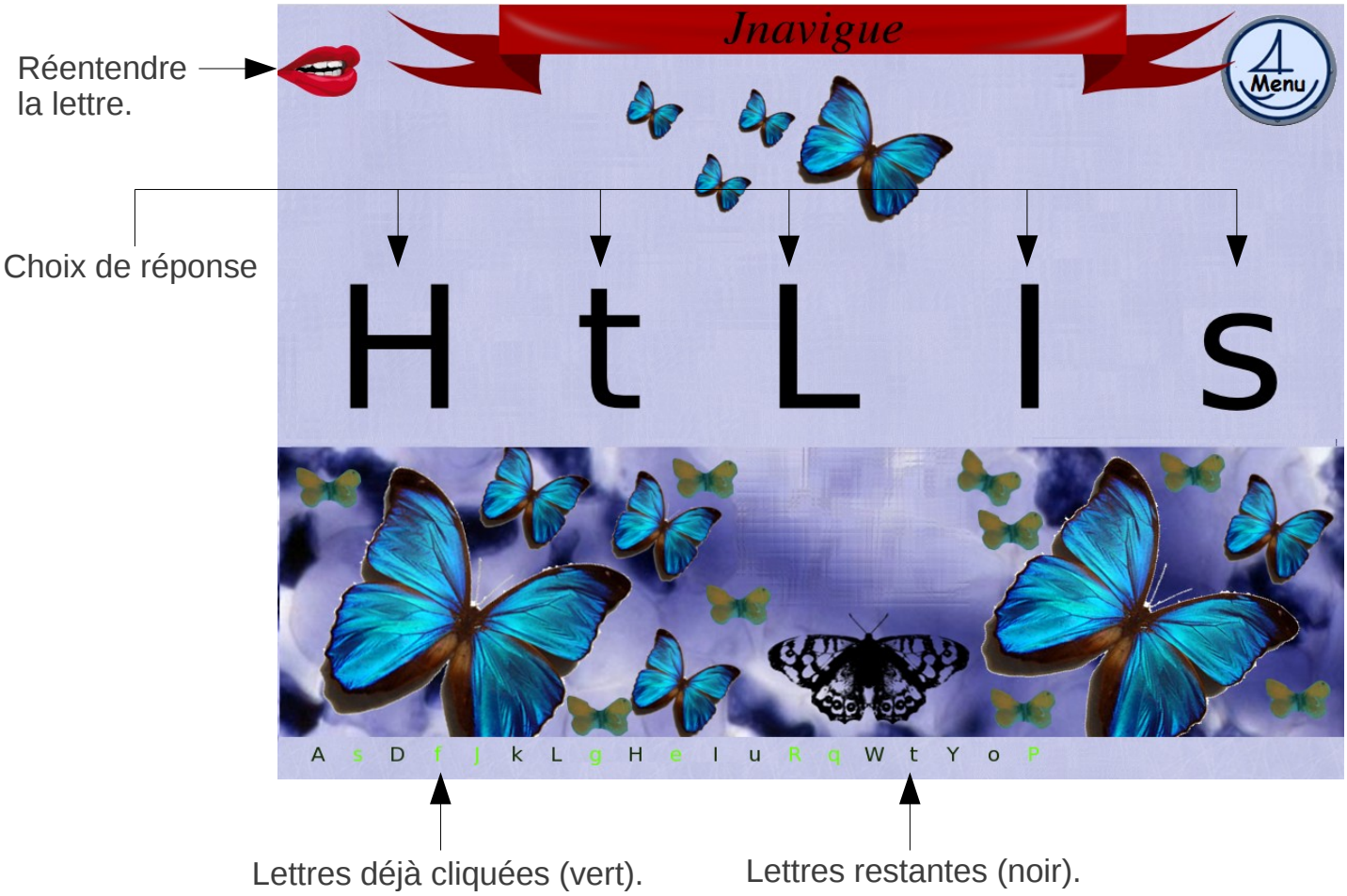

## Vois les défis qui t'attendent

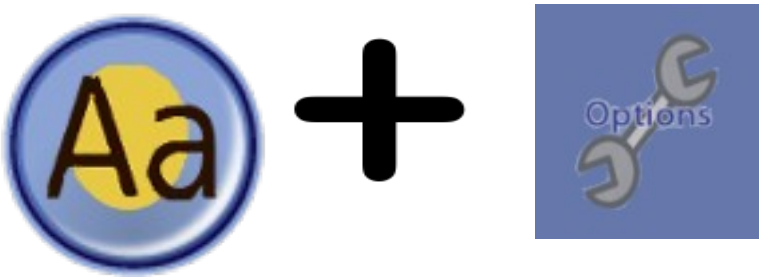


# MajMin

MajMin est l'acronyme de Majuscule et de Minuscule.
Le but du jeu est de distinguer ses lettres
Qu'elles soient majuscule ou minuscule, scripte ou cursive.

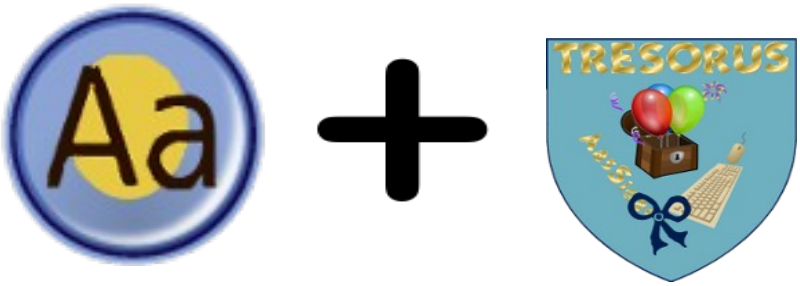
Le jeu est simple, clique sur la lettre
qu'on te demande d'identifier.
Tu as complété lorsque toutes les lettres du bas soient allumées.






Dans Options de MajMin, tu as trois onglets :
Réglage, Musique et Thème.

Tu choisis tes lettres majuscule ou minuscule
et l'écriture scripte ou cursive.
Amuse-toi à découvrir les multiples formes des lettres!




Dans Trésorus de MajMin, tu as trois onglets :
Répertoire, Progression, Succès.

L'unique Succès se nomme Comme une lettre à la poste, tu gagneras cinq points.

# Je me souviens




Je me souviens est un jeu de séquence qui se joue à tour de rôle,
entre l'ordinateur et toi à partir des lettres vedettes de chaque module.

La séquence imposée par l'ordinateur est aléatoire, elle ne cesse de varier.

Pour jouer, écoute et regarde attentivement la séquence imposée.

Le chiffre à droite indique le nombre total de la séquence.

Quand l'échelle de progression rouge apparaît,

c'est à ton tour de taper la séquence dans le même ordre.

À gauche, vois le nombre de lettres/chiffres que tu as retenu.

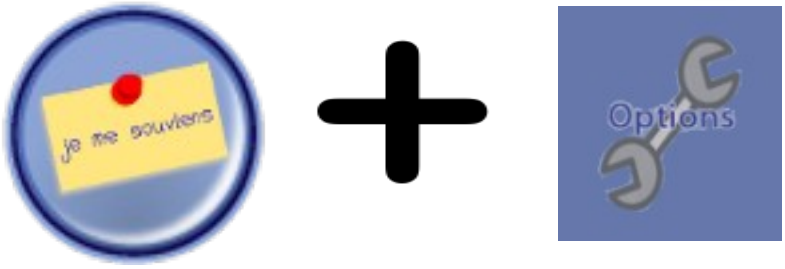
Une touche s'ajoute à la séquence à chaque fois que tu réussis.

Le jeu se termine quand la séquence totale de l'ordinateur est tapée.

Si tu veux réécouter la séquence, clique sur la bouche.

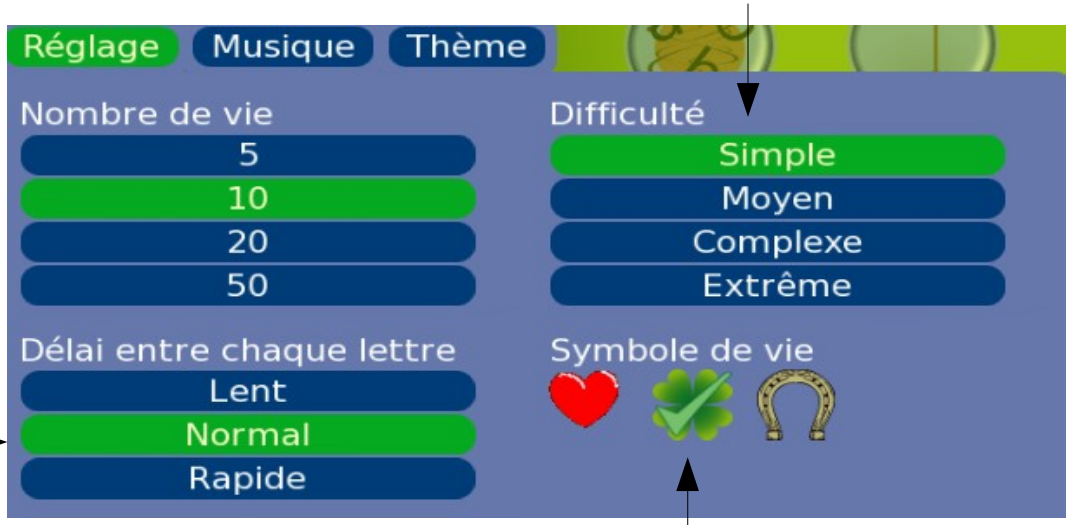


# Inavigue




Le niveau de difficulté simple, moyen et complexe extrême.

Le nombre de vies.




Le délai entre chaque lettre.

Le symbole que tu y associeras.




Seras-tu fier comme un paon?

