



# AU TABLEAU

« **Au tableau** » est une **application gratuite**, proposée par « **La classe du lama .fr** ».

Elle est développée par Maxime Becquet, avec l'aide des membres de l'association.



Cette application est mise à disposition des utilisateurs selon les conditions suivantes :

- attribution requise,
- aucune distribution de l'application hors de <https://laclassedulama.fr> sans accord de l'auteur,
- aucune modification autorisée,
- aucune exploitation commerciale autorisée.

Cette application a été développée bénévolement sur mon temps libre (soirs et weekends, vacances...), simplement par passion. Aucun profit pécuniaire n'est réalisé. Si vous appréciez ce travail et que vous l'utilisez, n'hésitez pas à faire un don à l'association : vous aiderez ainsi à faire face aux dépenses (hébergement, licences logicielles, matériel pour développer, etc.). Merci d'avance pour votre aide !

Maxime Becquet

♥ <https://laclassedulama.fr/blog/soutenez-le-projet/> ♥

# Table des matières

<b>Crédits</b> .....	<b>4</b>
<b>Remerciements</b> .....	<b>4</b>
<b>L'écran principal</b> .....	<b>5</b>
<b>Configuration</b> .....	<b>6</b>
<i>Configuration générale</i>	6
<i>Configuration des élèves</i>	7
<b>« La date »</b> .....	<b>8</b>
<i>Fonctionnement</i>	8
<i>Options disponibles pour la date</i>	9
<b>« Chaque jour compte »</b> .....	<b>10</b>
<i>Fonctionnement</i>	10
<b>« La météo »</b> .....	<b>11</b>
<i>Fonctionnement</i>	11
<i>Options disponibles pour la météo</i>	12
<b>« Emma » et « Alex »</b> .....	<b>13</b>
<i>Fonctionnement</i>	13
<i>Options disponibles pour « Emma » et « Alex »</i>	13
<b>« Les présences »</b> .....	<b>14</b>
<i>Fonctionnement</i>	14
<i>Remarque sur les étiquettes élèves</i>	15
<b>« La cantine »</b> .....	<b>16</b>
<i>Fonctionnement</i>	16
<b>« La journée »</b> .....	<b>17</b>
<i>Fonctionnement</i>	17
<i>Options disponibles pour « la journée »</i>	18
<b>« Les ateliers »</b> .....	<b>19</b>
<i>Fonctionnement</i>	19
<i>Options disponibles pour les ateliers</i>	20
<b>« Juke-Box »</b> .....	<b>21</b>
<i>Fonctionnement</i>	21
<i>« Au tableau » v.9.2.1</i>	

<i>Options disponibles pour le juke-box</i>	22
<b>« Image cachée » .....</b>	<b>23</b>
<i>Fonctionnement</i>	23
<i>Options disponibles pour image cachée</i>	24
<b>« Plateaux de jeu » .....</b>	<b>25</b>
<i>Fonctionnement</i>	25
<b>Annexes.....</b>	<b>26</b>
<i>Créer des images étiquettes (pour les ateliers, la journée...)</i>	26

## Crédits

Les images libres et gratuites utilisées proviennent de :

- <https://pixabay.com/>
- [freepik.com](https://freepik.com/)
  - Designed by Freepik <https://www.freepik.com/author/freepik>
  - Designed by MacroVector <https://www.freepik.com/author/macrovector>
- mes créations personnelles.

Les musiques utilisées par défaut dans le juke-box sont :

- Rangeons les affaires : « Swing » de Music Video <https://pixabay.com/fr/music/jazz-traditionnel-swing-110485/>
- Musique calme : « Joy To The World » de Oleg Kirilkov <https://pixabay.com/fr/music/piano-solo-joy-to-the-world-156945/>
- L'alphabichant : chant par MoniqueDx et accompagnement piano par Maxime Becquet

Les polices utilisées sont celles de Jean Boyault avec son aimable autorisation : <https://www.jeanboyault.fr/belle-allure/>

## Remerciements

**LA CLASSE DU LAMA .FR**

Jeux et outils éducatifs  
pour l'école

Association à but non lucratif

**MERCI !!!**

Caroline Gay, Isabelle Cecillon, Marie Doussat, Céline Vérot, Véronique Leterme, Rachel Girerd-Chanem, Aurélie Cuerda, Carole Beck, Nathalie Borroni, Dominique Carlier, Lisette Roung, Agnès Hue, Franck Clair, Caroline Lourdel, Claire Sompayrac, Emilie Sagnier, Laurence Le Corf, Sandrine Sara, David Ducrocq, Céline Dao, Sandrine Thomas, Eliane Genain, Anne Garro, Isabelle Renard, Priscilla Jorda, Laurence Geri, Marion Le Guillard, Sonia Grosjean, Sophie Mauviel, Valérie Fournier, Julien Weppe, Julien Fieger, William Lintignat, Elodie Hombert, Magalie Beune, Mickaël May, Pauline Laborde, Caroline Kofler, Caroline Sanno, François Van Kalck, Angélique Plaza, Delzongle Stéphane, Antoine Laot, Emmanuel Poirier, Monique Ducroux, Patricia Jouanny

**AFRN**  
ASSOCIATION DES FORMATEURS TIC  
RESEAU NATIONAL

**EASYTIS**

**PRÉFET DE LA RÉGION HAUTS-DE-FRANCE**  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

## L'écran principal



**(1) CONNAITRE LA VERSION DE L'APPLICATION**

**(2) ACCÉDER AUX OUTILS**

**(3) ACCÈS À LA CONFIGURATION**

**(4) PASSER DU MODE « FENÊTRE » AU MODE « PLEIN ÉCRAN »**

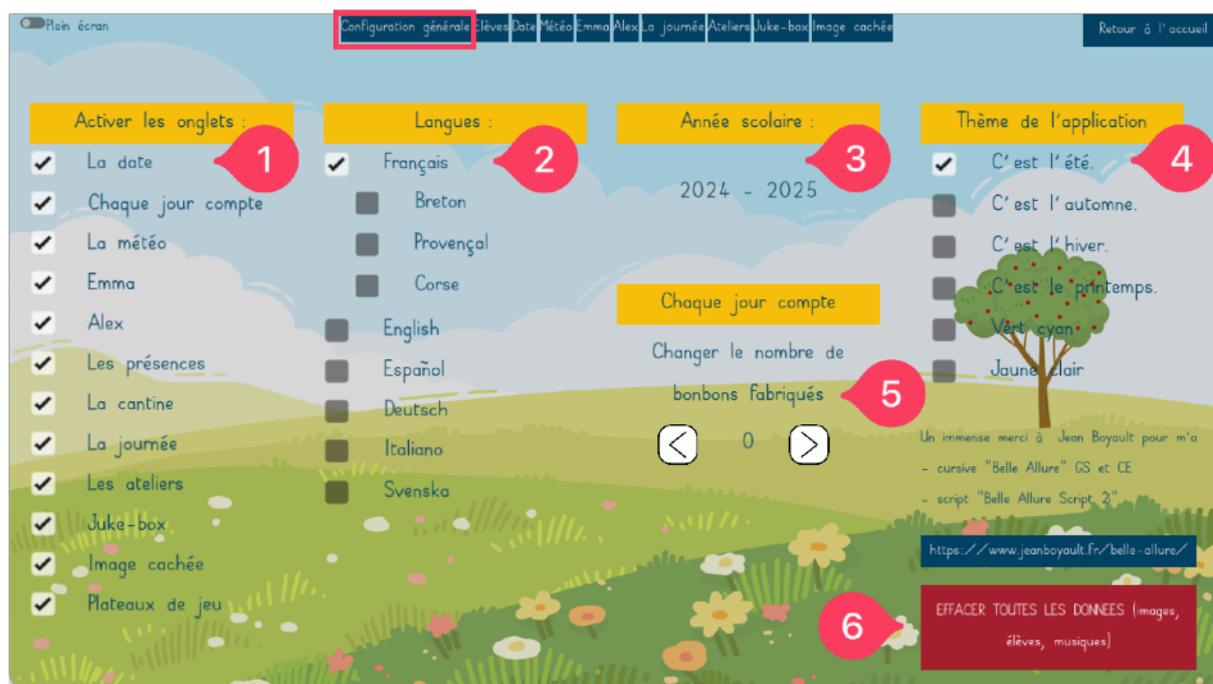
**(5) QUITTER L'APPLICATION**

# Configuration



La configuration générale ainsi que celle des différents outils sont accessibles en cliquant sur les boutons du menu supérieur.

## Configuration générale



### (1) ACTIVER LES ONGLETS

permet de masquer les outils que vous ne souhaitez pas utiliser.

### (2) CHOIX DE LA LANGUE

### (3) ANNÉE SCOLAIRE

L'année n'est pas réglable. Pour une année ultérieure, vous devrez télécharger une nouvelle version sur le site.

### (4) THÈME DE L'APPLICATION

Vous pouvez choisir un des thèmes proposés.

### (5) CHAQUE JOUR COMPTE

Vous pouvez changer manuellement le nombre de jours d'école écoulés, représentés par les bonbons dans l'outil « Chaque jour compte ».

### (6) EFFACER TOUTES LES DONNÉES

Supprimez toutes les données et réinitialisez l'application.

*Attention, aucun retour en arrière n'est possible.*

## Configuration des élèves



### (1) LISTE DES ÉLÈVES (30 MAXIMUM)

### (2) SÉLECTION DES FICHES ÉLÈVES

Utilisez les flèches pour sélectionner une fiche élève.

### (3) AJOUTER / MODIFIER UN ÉLÈVE

Cliquez dans la zone de texte pour ajouter / modifier un prénom.

*Pour retirer un élève, laissez simplement le champ vide.*

### (4) UTILISER UN AVATAR INTÉGRÉ OU IMPORTER UNE PHOTO

*Seuls les fichiers JPG et JPEG sont autorisés pour les photos importées.*

### (5) COULEUR DE GROUPE

Vous pouvez attribuer une des 8 couleurs proposées à chaque élève.

**ATTENTION : N'OUBLIEZ PAS DE SAUVEGARDER CHAQUE MODIFICATION DE FICHE ÉLÈVE EN APPUYANT SUR LE BOUTON « SAUVEGARDER ». (6)**

### (7) RÉGLAGE DE LA POLICE POUR LES PRÉNOMS

### (8) AFFICHER / MASQUER LES IMAGES

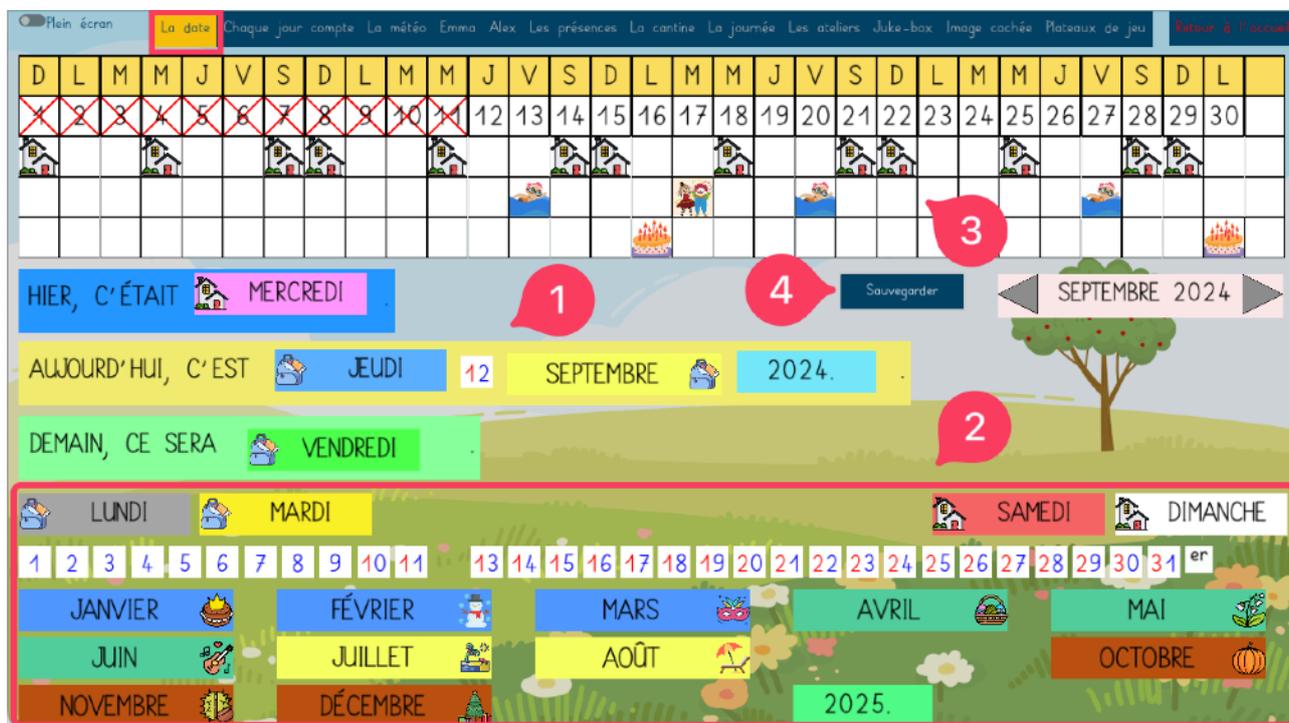
Utilisé dans les différents outils, cette option permet par exemple de cacher les photos / avatars pour que les élèves ne puissent s'appuyer que sur l'écriture des prénoms pour travailler.

### (9) RÉINITIALISER TOUS LES ÉLÈVES

Cliquez sur ce bouton pour effacer la totalité des données sur les élèves (prénoms, photos, ...).

## « La date »

### Fonctionnement



#### (1) ZONE DE DÉPÔT DES ÉTIQUETTES

Les zones « hier » et « demain » peuvent être masquées dans les options.

#### (2) ÉTIQUETTES DÉPLAÇABLES

*Les pictogrammes Sac et Maison pour les jours d'école peuvent être modifiés dans les options. Il est également possible de personnaliser les étiquettes (police, couleurs, ordre).*

#### (3) CALENDRIER

Utilisez les flèches pour changer le mois de l'année scolaire (réglée dans Configuration générale). Cliquez sur les cases numérotées pour les cocher.

Dans le calendrier en bande, vous disposez de cases dans lesquelles vous pouvez ajouter des pictogrammes pour marquer des événements (anniversaire, sortie, ...)

*Le type de calendrier peut être réglé dans les options.*

#### (4) SAUVEGARDER LES CASES COCHÉES DU CALENDRIER

*N'oubliez pas de sauvegarder avant de changer de mois ou de fermer l'outil date.*

## Options disponibles pour la date



### (1) CHOIX DE LA POLICE UTILISÉE POUR LES ÉTIQUETTES

### (2) JOURS D'ÉCOLE (MERCREDI ET SAMEDI)

Cochez pour changer le pictogramme devant mercredi et samedi (maison ou sac d'école).

### (3) AFFICHER / MASQUER LES ZONES « HIER » ET « DEMAIN »

### (4) LES ÉTIQUETTES

Vous pouvez choisir d'afficher pour les étiquettes :

- des jours : des couleurs différentes ou du blanc partout, ainsi que la présence ou non des pictogrammes indiquant si c'est un jour d'école ou non ;
- Des mois : des couleurs différentes ou du blanc, ainsi que les pictogrammes.

Vous pouvez également choisir de disposer les étiquettes des jours et des mois dans l'ordre chronologique ou de manière aléatoire.

SEPTEMBRE 2024						
L	M	M	J	V	S	D
X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

### (5) CHOIX DE L'AFFICHAGE DU CALENDRIER

Vous pouvez choisir le type de calendrier affiché ou le masquer complètement.

Attention : les événements (pictogrammes) ne sont pas disponibles avec le calendrier rectangulaire.

D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L							
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Calendrier rectangulaire

Calendrier en bande (événements disponibles).

### (6) EFFACER TOUTES LES CROIX ET LES ÉVÉNEMENTS DU CALENDRIER.

# « Chaque jour compte »

## Fonctionnement



### (1) NOMBRE DE JOURS D'ÉCOLE

Le nombre de jours d'école correspond au nombre de bonbons créés avec la machine.

### (2) CRÉER UN BONBON (ET 1 SEUL / JOUR !)

Cliquez sur le levier.

### (3) PARCOURS DU BONBON

Un bonbon sort de la machine ; il glisse le long des tapis roulants pour s'ajouter dans un paquet de 10.

### (4) AJOUT D'UN PAQUET DE 10

Quand un paquet de bonbons est complet (10), un bouton apparaît pour pouvoir l'ajouter dans les bonbonnières.



### (5) CONFIGURATION

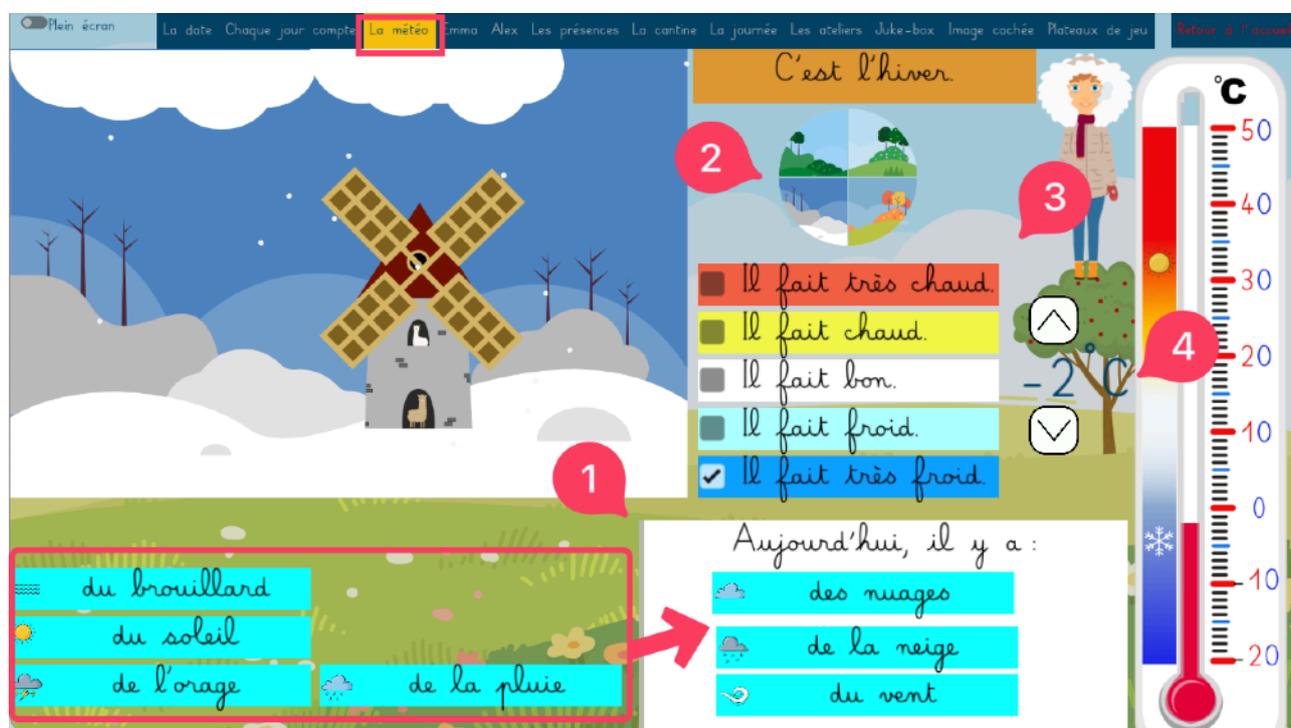
Quand les OPTIONS, dans la CONFIGURATION GÉNÉRALE, vous pouvez modifier manuellement le nombre de bonbons créés.

Le 100e jour d'école, il y aura une petite surprise...



# « La météo »

## Fonctionnement



### (1) AFFICHAGE DYNAMIQUE D'UN PAYSAGE

L'illustration change en fonction des étiquettes glissées dans le cadre blanc (ainsi que la saison).

### (2) CHOIX DE LA SAISON

Cliquez sur le cercle pour choisir la saison et changer l'étiquette descriptive.

### (3) TEMPÉRATURE RESENTIE

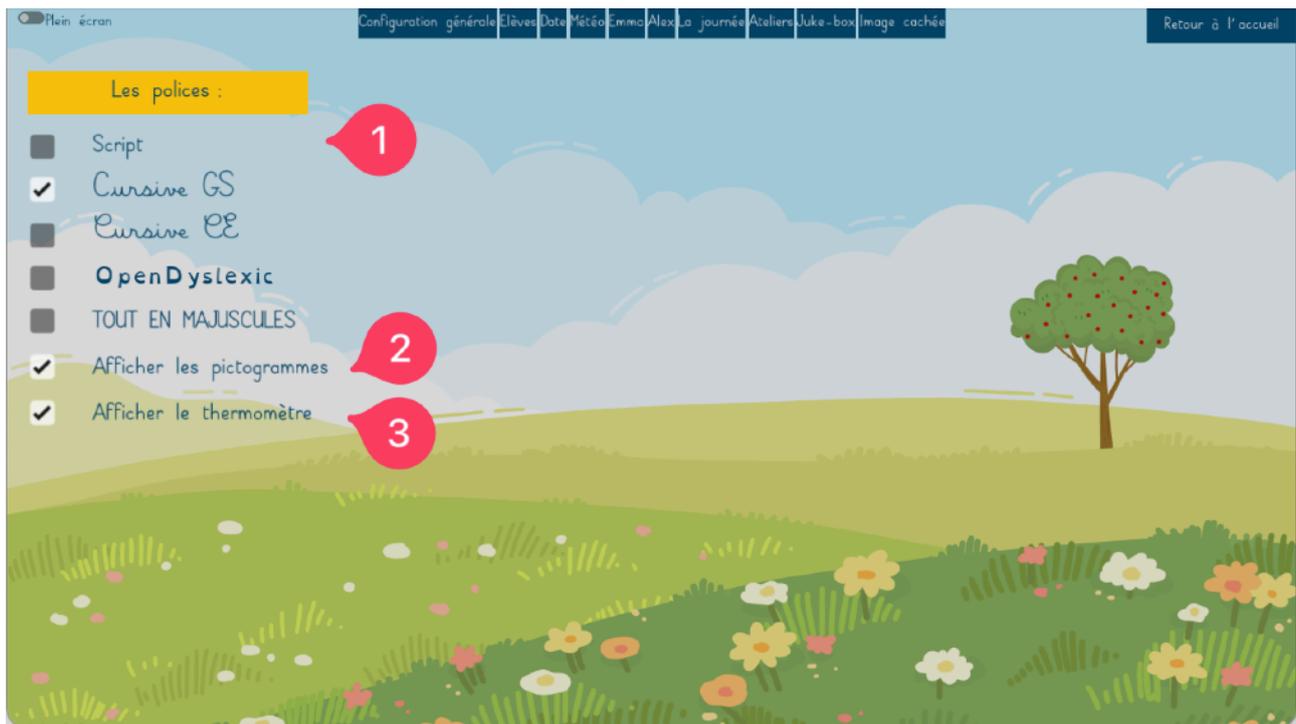
Cliquez sur la température ressentie : le personnage Emma s'affichera avec une tenue adaptée à la température.

### (4) LE THERMOMÈTRE

Cliquez sur les boutons + et - pour régler la température relevée.

(En passant l'application en anglais, les °C deviendront des F°)

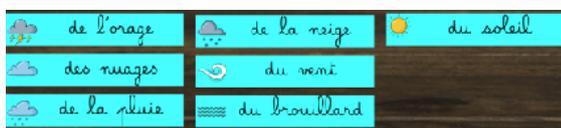
## Options disponibles pour la météo



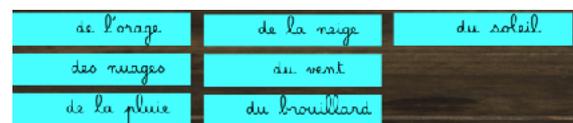
### (1) CHOIX DES POLICES POUR LES ÉTIQUETTES

### (2) AFFICHER / MASQUER LES PICTOGRAMMES

Sans pictogramme, l'élève ne pourra s'appuyer que sur la graphie du mot dans l'étiquette.



Avec pictogrammes

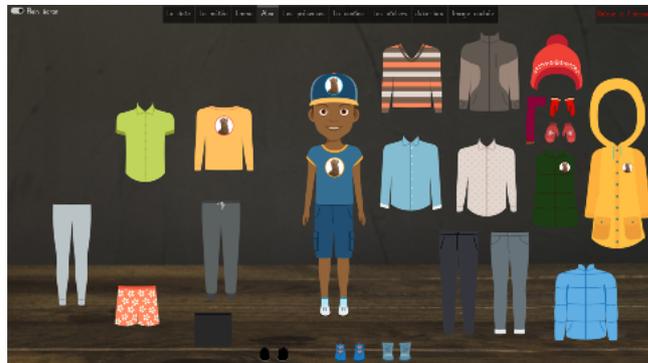


Sans pictogramme

### (3) AFFICHER / MASQUER LE THERMOMÈTRE

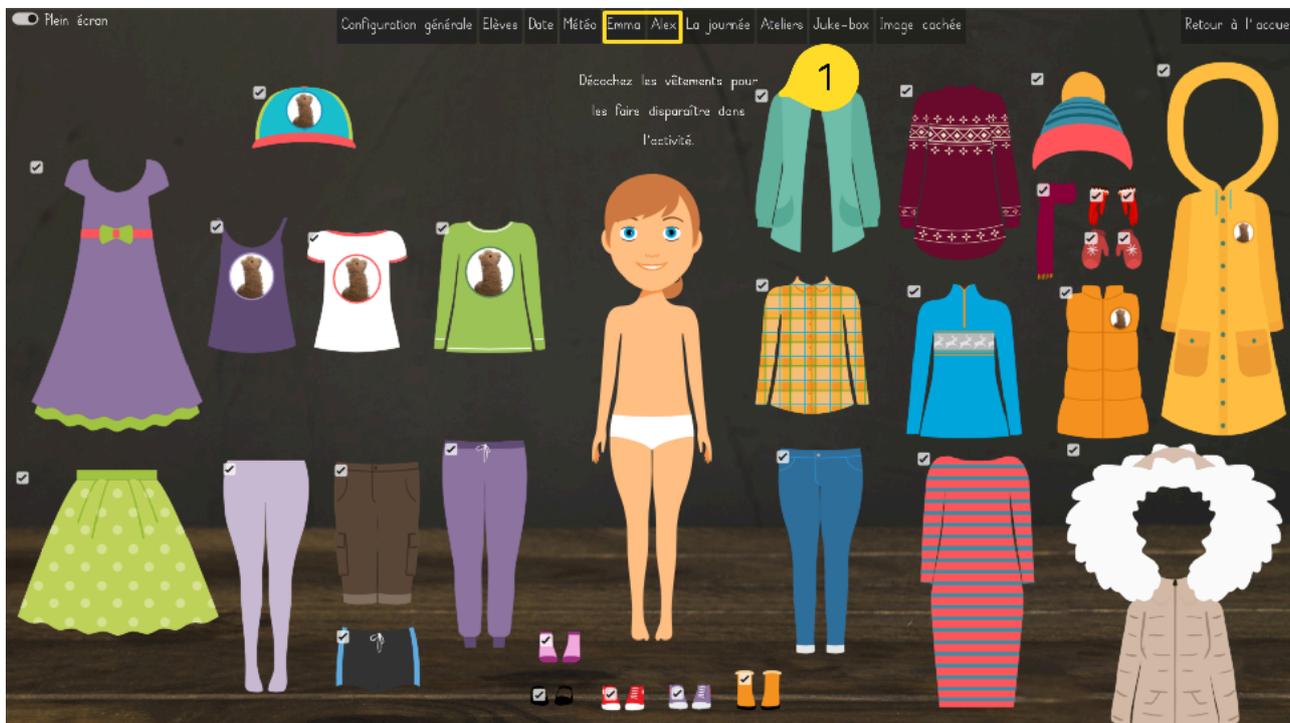
## « Emma » et « Alex »

### Fonctionnement



**GLISSEZ LES VÊTEMENTS SUR LE PERSONNAGE POUR L'HABILLER.**  
Par exemple, en fonction de la météo du jour

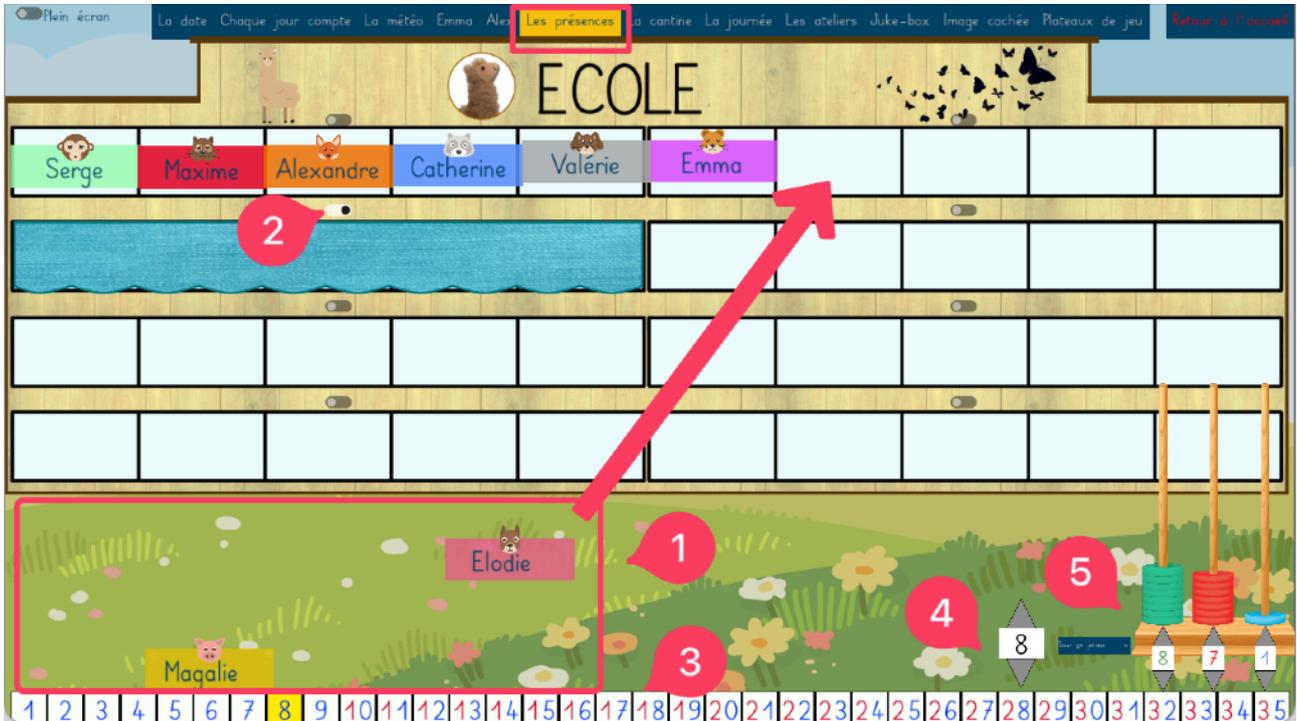
### Options disponibles pour « Emma » et « Alex »



**(1) DÉCOCHER LES CASES DEVANT CHAQUE VÊTEMENT POUR LES RETIRER DE L'ACTIVITÉ.**

# « Les présences » »

## Fonctionnement



(1) ETIQUETTES DES ÉLÈVES À GLISSER DANS LES CASES

(2) BOUTONS POUR MASQUER 5 CASES ET LEUR CONTENU

(3) BANDE NUMÉRIQUE DE RÉFÉRENCE, AVEC POSSIBILITÉ DE COCHER DES CASES

Par exemple, le nombre de présents...

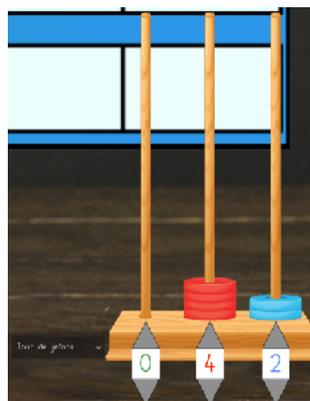
(4) COMPTEUR AVEC FLÈCHES + ET -

Par exemple, le nombre de présents

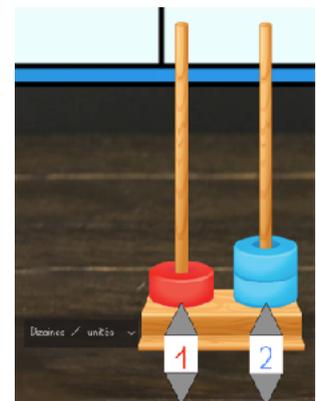
(5) ABAQUE OU TOUR DE JETONS

Cliquez sur le menu déroulant pour choisir l'outil qui vous intéresse :

- tour de jetons : pour comparer jusqu'à 3 collections
- Abaque : décomposer un nombre en dizaines et unités



Tour de jetons



Abaque dizaines / unités

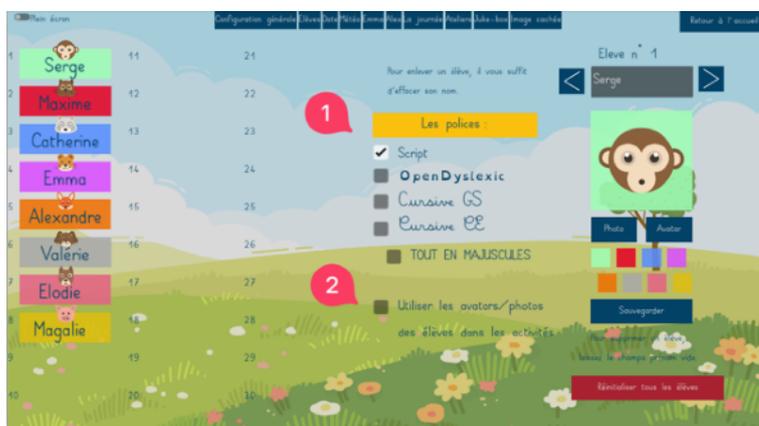
## Remarque sur les étiquettes élèves

### (1) POLICES

La police utilisée pour les prénoms est celle sélectionnée dans la partie « Configuration élèves ».

### (2) MASQUER LES AVATARS

Si vous avez décoché « Affichez les images », les avatars / photos des élèves sont masqués et remplacés par des anneaux bleus.

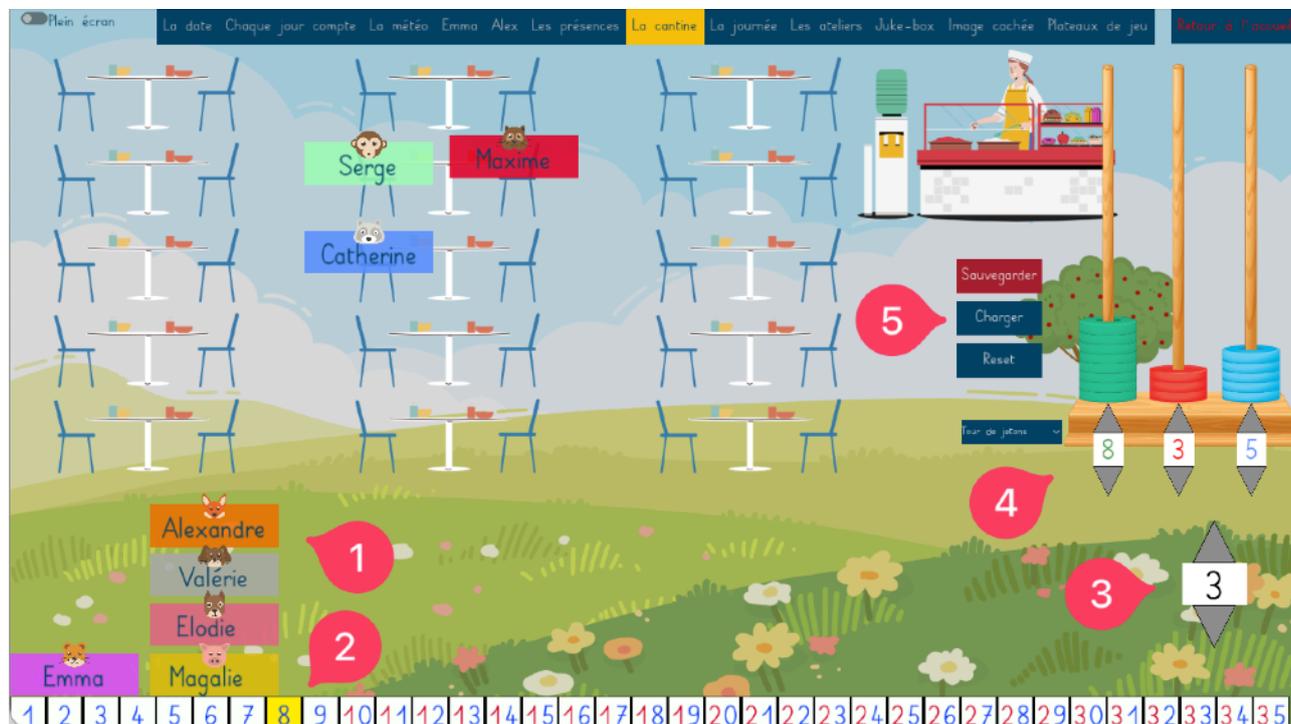


Il est ainsi possible pour un enfant de travailler la reconnaissance des prénoms sans indice (1).

Cependant, un clic sur l'anneau fera apparaître l'avatar ou la photo de l'élève (2).

## « La cantine »

### Fonctionnement



#### (1) ÉTIQUETTES DES ÉLÈVES À GLISSER SUR LES CHAISES

#### (2) BANDE NUMÉRIQUE DE RÉFÉRENCE

Il est possible de cliquer sur les cases.

Par exemple, le nombre d'enfants mangeant à la cantine.

#### (3) COMPTEUR SIMPLE

Par exemple, le nombre d'enfants mangeant à la cantine.

#### (4) ABAQUE / TOUR DE JETONS

Par exemple :

- comparer les 1/2 pensionnaires et les externes avec la tour de jetons,
- Décomposer le nombre de 1/2 pensionnaires avec l'abaque.

#### (5) SAUVEGARDER / CHARGER

Vous pouvez « SAUVEGARDER » la disposition des étiquettes.

Le bouton « CHARGER » rappelle la disposition sauvegardée.

Le bouton « RESET » permet de réinitialiser la position des étiquettes.

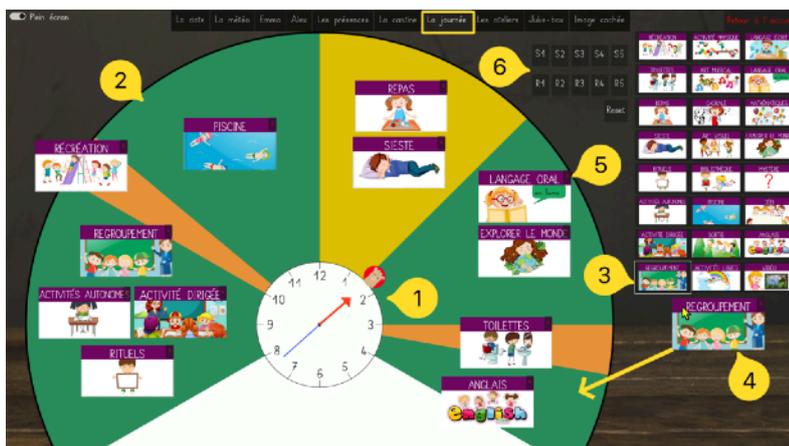
Pour les étiquettes des élèves, cf. remarques précédentes pour l'outil « les présences » .

# « La journée »

## Fonctionnement

L'outil propose 2 dispositions à choisir dans la partie configuration :

- sous forme d'horloge (image de gauche)
- sous forme de frise (image de droite)



Disposition « horloge »



Disposition « frise »

### (1) HORLOGE AUTOMATIQUE.

Serge marque les heures dans le prolongement de l'aiguille rouge.

### (2) SEGMENTS COLORÉS.

Les temps d'enseignement en vert, la pause méridienne au jaune et 2 autres poses en orange. Les horaires sont réglables dans la partie configuration.

### (3) BOUTONS ACTIVITÉS.

24 boutons d'activités permettent de générer des étiquettes déplaçables.

### (4) ÉTIQUETTE GÉNÉRÉE.

Cette étiquette peut alors être déplacée.

### (5) CROIX EN HAUT À DROITE DES ÉTIQUETTES POUR LES RETIRER.

### (6) SAUVEGARDE ET CHARGEMENT D'UNE DISPOSITION (5 MÉMOIRES)

Cliquez sur :

- l'un des boutons « S » pour sauvegarder une disposition,
- l'un des boutons « R » pour rappeler une disposition,
- Le bouton « Reset » pour réinitialiser tous les éléments.

## Options disponibles pour « la journée »

Plain écran

Configuration générale Elèves Date Météo Emma Alex **La journée** Ateliers Juke-box Image cachée Retour à l'accueil

Début et fin des cours

8h00

16h00

Représentation du temps :

Horloge

Frise

Pause du matin

10h00

10h20

Pause du midi

12h00

13h30

Pause de l'après-midi

15h00

15h20

1 RÉCRÉATION

2 TOILETTES

3 REPAS

4 SIESTE

5 RITUELS

6 ACTIVITÉS AUTONOMES

7 ACTIVITÉ DIRIGÉE

8 REGROUPEMENT

9 ACTIVITÉ PHYSIQUE

10 ART MUSICAL

11 CHORALE

12 ART VISUEL

13 BIBLIOTHÈQUE

14 PISCINE

15 SORTIE

16 ACTIVITÉS LIBRES

17 LANGAGE ÉCRIT

18 LANGAGE ORAL

19 MATHÉMATIQUES

20 EXPLORER LE MONDE

21 MYSTÈRE

22 DÉFI

23 ANGLAIS

24 VIDÉO

Activité 1 / 24

RÉCRÉATION

Charger une image

Images intégrées

Sauvegarder

**(1) RÉGLAGE DES DIFFÉRENTS MOMENTS DE LA JOURNÉE**

**(2) CHOIX DE LA REPRÉSENTATION DE LA JOURNÉE**

### LES ACTIVITÉS

**(3) SÉLECTIONNEZ L'ACTIVITÉ À MODIFIER.**

Cliquez sur les flèches pour le sélectionner.

**(4) CHARGEZ VOS PROPRES IMAGES OU CHOISISSEZ L'UNE DES IMAGES PROPOSÉES.**

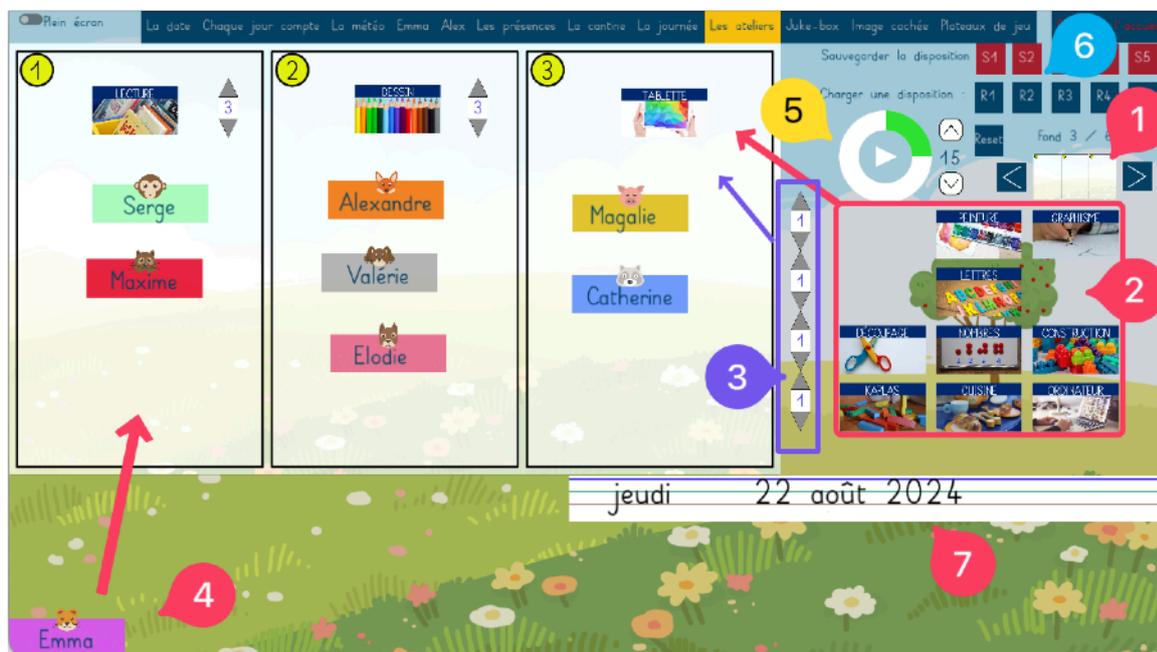
Seuls les fichiers JPG et JPEG sont acceptés. Le format conseillé est 1920\*1080 pixel.

**(5) SAUVEGARDEZ VOS MODIFICATIONS.**

*Sauvegardez AVANT de changer d'activité avec les flèches, sinon les modifications seront perdues.*

## « Les ateliers »

### Fonctionnement



#### (1) CHOIX DU FOND (6 RÉGLAGES)

Les fonds sont personnalisables dans les options.

#### (2) 12 ÉTIQUETTES « ATELIERS » DÉPLAÇABLES

Les étiquettes sont personnalisables dans les options.

#### (3) 6 COMPTEURS DÉPLAÇABLES

Par exemple, pour indiquer le nombre de places disponibles pour l'atelier.

#### (4) ÉTIQUETTES DES ÉLÈVES DÉPLAÇABLES

#### (5) TIMER RÉGLABLE JUSQU'À 60 MINUTES

Utilisez les flèches pour régler le temps et cliquez sur le bouton central pour lancer le décompte. Une sonnerie retentit à la fin du décompte.

#### (6) SAUVEGARDE ET CHARGEMENT D'UNE DISPOSITION (5 MÉMOIRES)

Cliquez sur :

- l'un des boutons « S » pour sauvegarder une disposition,
- l'un des boutons « R » pour rappeler une disposition,
- Le bouton « Reset » pour réinitialiser tous les éléments.

*Vous sauvegardez uniquement les dispositions des éléments ; si vous changez des images des étiquettes d'ateliers dans les options, les nouvelles images remplaceront également les anciennes lorsque vous chargerez une disposition sauvegardée.*

#### (7) DATE AUTOMATIQUE

L'affichage est réglable (et désactivable) dans les options.

## Options disponibles pour les ateliers

### LES FONDS



**(1) SÉLECTIONNEZ LE FOND À MODIFIER.**  
Cliquez sur les flèches pour le sélectionner.

**(2) CHARGEZ VOS PROPRES IMAGES OU CHOISISSEZ L'UN DES FONDS PROPOSÉS.**  
Seuls les fichiers JPG et JPEG sont acceptés. Le format conseillé est 1920\*1080 pixel.

**(3) SAUVEGARDEZ VOS MODIFICATIONS.**  
*Sauvegardez AVANT de changer d'activité avec les flèches, sinon les modifications seront perdues.*

### LES ACTIVITÉS

**(4) SÉLECTIONNEZ L'ATELIER À MODIFIER.**  
Cliquez sur les flèches pour le sélectionner.

**(5) CHARGEZ VOS PROPRES IMAGES OU CHOISISSEZ L'UNE DES IMAGES PROPOSÉES.**  
Seuls les fichiers JPG et JPEG sont acceptés. Le format conseillé est 1920\*1080 pixel.

**(6) SAUVEGARDEZ VOS MODIFICATIONS.**  
*Sauvegardez AVANT de changer d'activité avec les flèches, sinon les modifications seront perdues.*

### LA DATE AUTOMATIQUE

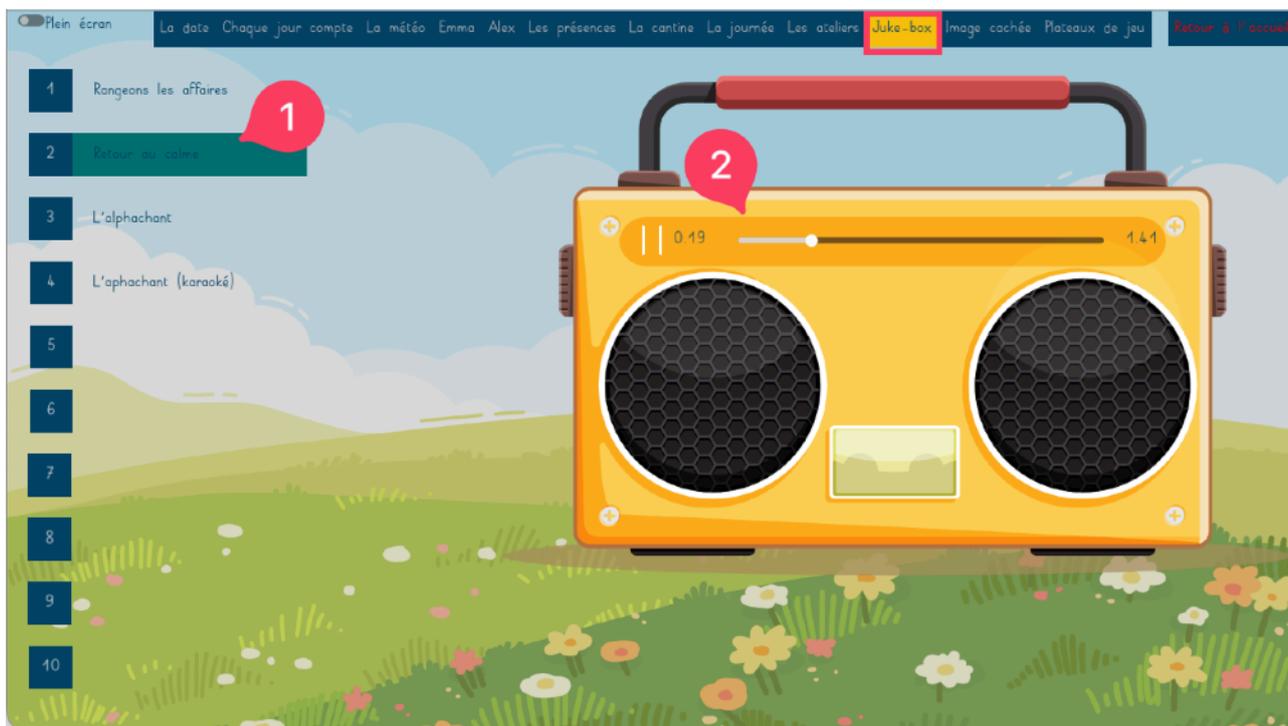
**(7) COCHEZ LA CASE POUR AFFICHER LA DATE AUTOMATIQUE.**

**(8) AFFICHEZ / MASQUEZ LES LIGNAGES (RAILS D'ÉCRITURE, LIGNES SEYES)**

**(9) CHOISISSEZ UNE POLICE D'ÉCRITURE.**

## « Juke-Box »

### Fonctionnement



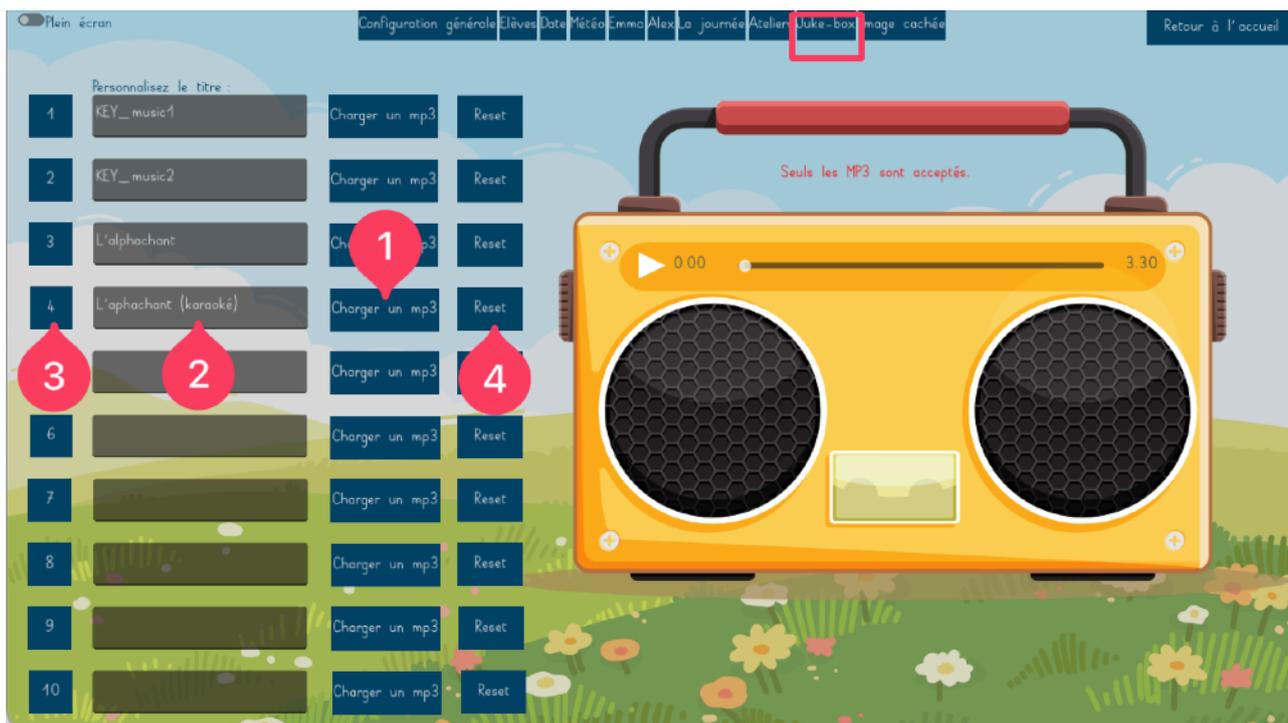
**(1) LANCEZ LA LECTURE EN CLIQUANT SUR L'UN DES 10 BOUTONS.**

*L'application contient par défaut 4 morceaux. Ils vous appartient de personnaliser chaque emplacement avec vos propres musiques.*

**(2) UTILISEZ LES CONTRÔLES DE LECTURE SUR LE POSTE.**

Vous pouvez mettre en pause, avancer et reculer la lecture.

## Options disponibles pour le juke-box



**(1) CHARGEZ UNE MUSIQUE DANS L'UN DES 10 EMPLACEMENTS DISPONIBLES.**

*Seuls les fichiers MP3 sont acceptés.*

**(2) DONNEZ-LUI UN NOM EN CLIQUANT DANS LA CASE.**

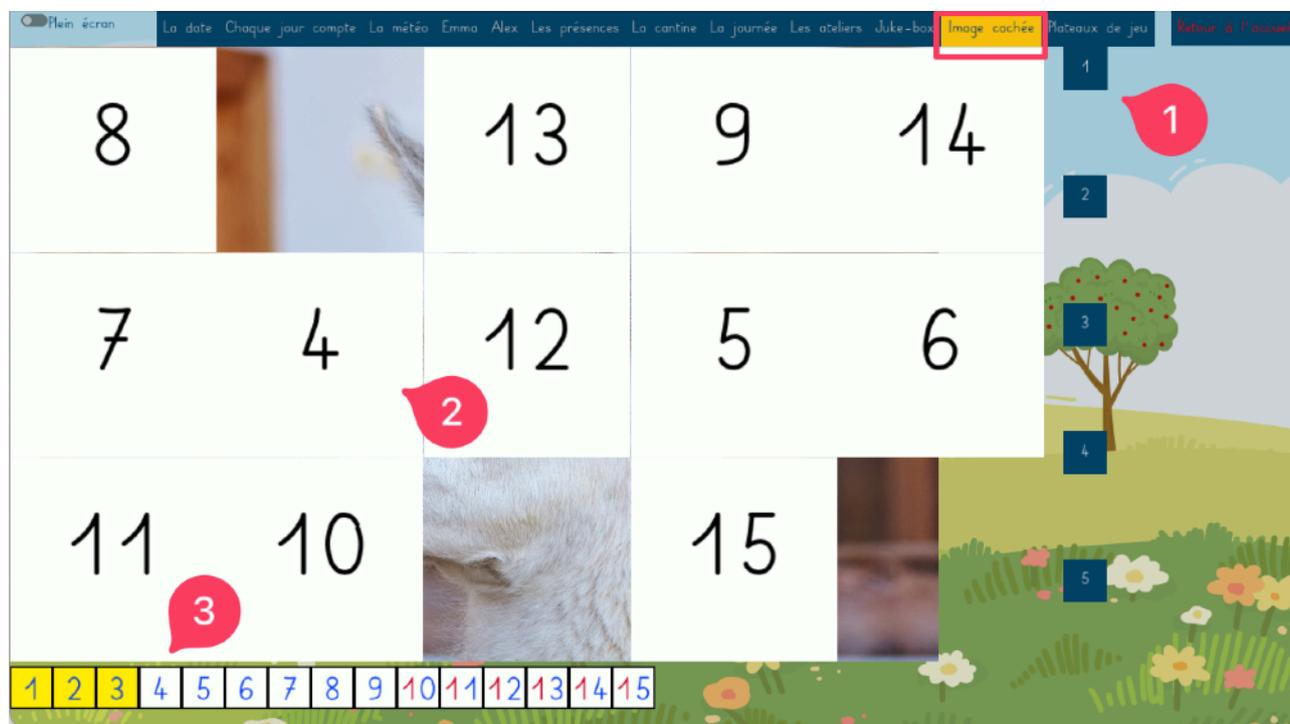
**(3) LANCEZ LA LECTURE.**

Utilisez les contrôles sur le poste.

**(4) RÉINITIALISEZ L'EMPLACEMENT EN CLIQUANT SUR LE BOUTON RESET.**

## « Image cachée »

### Fonctionnement



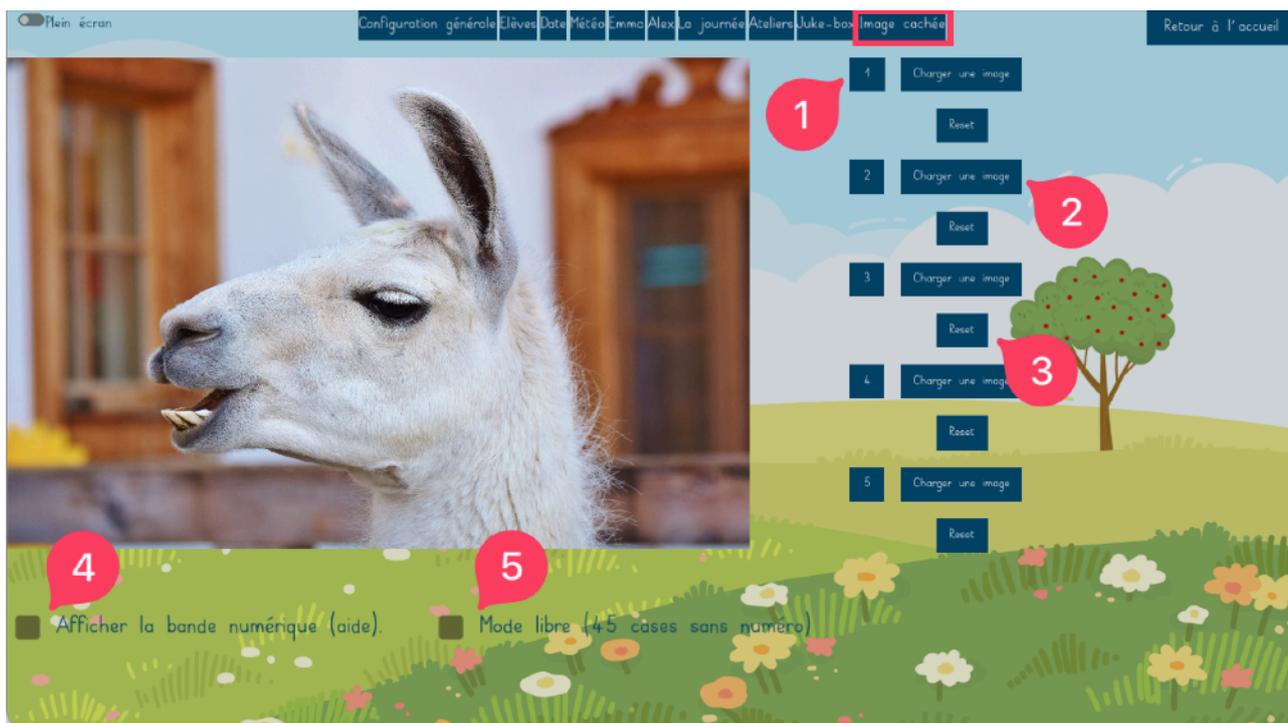
**(1) CHOISISSEZ L'UNE DES 5 IMAGES EN APPUYANT SUR LES BOUTONS NUMÉROTÉS.**  
Chaque clic réinitialise les carrés numérotés ainsi que leur position aléatoire.

**(2) CLIQUEZ SUR LES CASES NUMÉROTÉS DANS L'ORDRE.**

**(3) BANDE NUMÉRIQUE DE RÉFÉRENCE (AFFICHAGE OPTIONNEL).**  
La bande se colore automatiquement au fur et à mesure.

Les images sont personnalisables dans les options.

## Options disponibles pour image cachée



**(1) CLIQUEZ SUR LES BOUTONS NUMÉROTÉS POUR VISUALISER LES IMAGES.**

**(2) CHARGEZ VOS PROPRES IMAGES.**

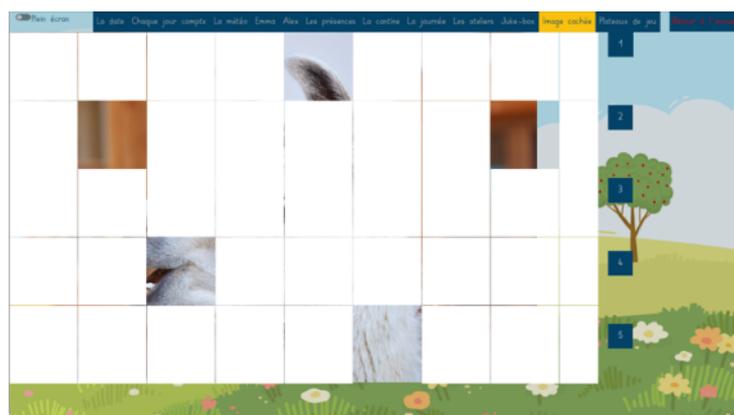
Seuls les fichiers JPG et JPEG sont acceptés. Le format recommandé est 1920\*1080 pixels.

**(3) RÉINITIALISEZ L'IMAGE AVEC LE BOUTON RESET.**

**(4) AFFICHER / MASQUEZ LA BANDE NUMÉRIQUE DE RÉFÉRENCE.**

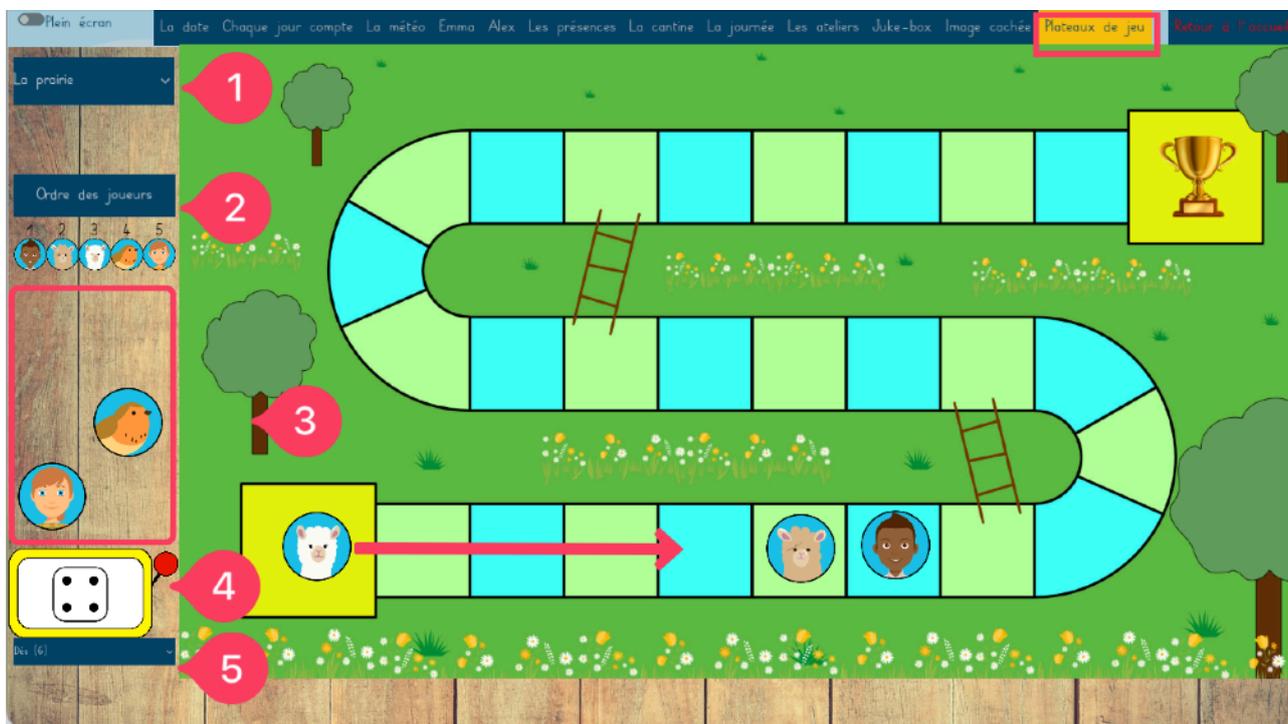
**(5) MODE LIBRE**

L'image sera cachée sous 45 cases sans numéro ; l'utilisateur pourra les faire disparaître en cliquant dessus sans contrainte.



## « Plateaux de jeu »

### Fonctionnement



**(1) CHOIX DU PLATEAU DE JEU.**

Sélectionnez l'un des plateaux dans la liste déroulante.

**(2) ORDRE DES JOUEURS (5 MAXIMUM)**

Cliquez sur le bouton pour afficher un ordre aléatoire.

**(3) JETONS DES JOUEURS**

Glissez le nombre de jetons désirés sur le plateau.

**(4) LANCER LE DÉ**

Appuyez sur la poignée rouge.

**(5) TYPE DE DÉ**

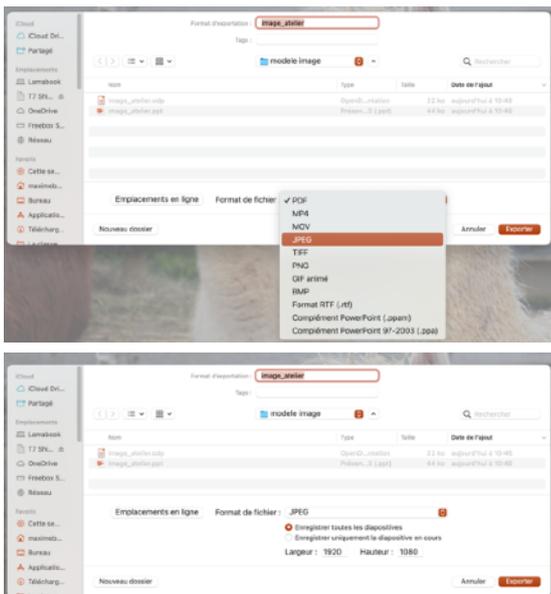
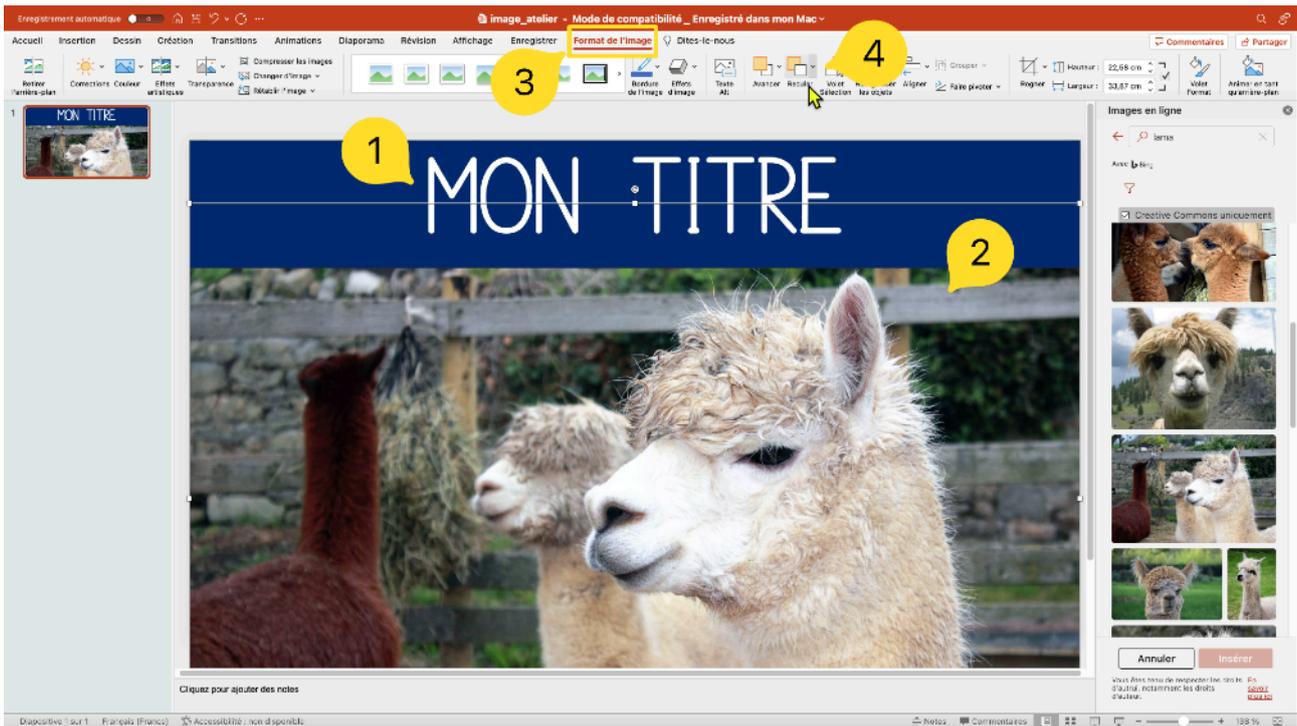
Choisissez parmi un dé (jusque 6), un domino (jusque 10) ou les chiffres (jusque 10).

# Annexes

## Créer des images étiquettes (pour les ateliers, la journée...)

Des modèles modifiables pour PowerPoint (Microsoft) et Impress (LibreOffice / OpenOffice) sont disponibles sur le site.

- (1) MODIFIEZ LE TITRE (ET LA COULEUR DU RECTANGLE SI VOUS VOULEZ).
- (2) INSÉREZ VOTRE IMAGE.
- (3) (4) AGENCEZ L'IMAGE POUR QU'ELLE PASSE SOUS LE TITRE ET LE BANDEAU DE COULEUR



### EXPORTEZ LA DIAPOSITIVE AU FORMAT JPEG.

Vous pouvez bien sûr créer plusieurs diapositives dans le même fichier et les exporter toutes.

Les polices d'écriture utilisées dans l'appli sont celles de <https://www.jeanboyault.fr/belle-allure/>

