

Extrait du Webécoles - Site officiel


<http://webecoles.fr/spip.php?article113>

Ludi-Mot

- Documentation - Activités interactives - Activités Ludi -

raisin 

Date de mise en ligne : dimanche 22 juillet 2012



Copyright © Webécoles - Site officiel - Tous droits réservés

[A tester sur Tutoriel](#)

Ludi-Mot est un jeu d'association image-mot.

Avec **Ludi-Mot 1** :

- Une image jointe à l'article s'affiche après tirage aléatoire.
L'image est automatiquement redimensionnée en 200 pixels de largeur ou hauteur en conservant ses proportions.
- Le titre de l'image est le mot à trouver.
- Seule la saisie du caractère attendu est autorisée.
- La casse (minuscule ou majuscule) doit être respectée.
- Le mot à trouver peut être masqué et démasqué à l'aide du bouton [http://www.ac-grenoble.fr/webecoles/tutoriel/plugin/webecoles/img_pack/mask_on.png] présent à droite de la liste déroulante.
- Un autre mot peut-être sélectionné dans la liste.
- Lorsqu'un mot est trouvé, une miniature de l'image s'affiche au pied du jeu.

Pour insérer **Ludi-Mot 1** dans un article :

1. Joindre les images à l'article (ne pas les déposer dans le portfolio).
2. Modifier éventuellement le titre de l'image pour qu'il corresponde au mot à trouver.
3. Insérer dans l'article :
 - le raccourci `<ludiXX|mot1>` (où XX est le numéro de l'article) ;
 - ou le raccourci `<ludiXX|mot1|mot=off>` (où XX est le numéro de l'article) pour que le mot soit masqué au démarrage du jeu.

Avec **Ludi-Mot 2** :

- Une image jointe à l'article s'affiche après tirage aléatoire.
L'image est automatiquement redimensionnée en 200 pixels de largeur ou hauteur en conservant ses proportions.
- Le titre de l'image est le mot à trouver.
- Seule la saisie des caractères du mot est autorisée quel que soit leur ordre.
- La casse (minuscule ou majuscule) doit être respectée.
- Le mot à trouver peut être masqué et démasqué à l'aide du bouton [http://www.ac-grenoble.fr/webecoles/tutoriel/plugin/webecoles/img_pack/mask_on.png] présent à droite de la liste déroulante.
- Un autre mot peut être sélectionné dans la liste.
- Lorsqu'un mot est trouvé, une miniature de l'image s'affiche au pied du jeu dans la barre des scores.
- En cas d'erreur dans l'ordre des lettres, c'est un smiley [http://www.ac-grenoble.fr/webecoles/tutoriel/plugin/webecoles/img_pack/smiley_no.gif] qui s'affiche dans la barre des scores.

Pour insérer **Ludi-Mot 2** dans un article :

1. Joindre les images à l'article (ne pas les déposer dans le portfolio).
2. Modifier éventuellement le titre de l'image pour qu'il corresponde au mot à trouver.
3. Insérer dans l'article :

- le raccourci `<ludiXX|mot2>` (où XX est le numéro de l'article) ;
- ou le raccourci `<ludiXX|mot2|mot=off>` (où XX est le numéro de l'article) pour que le mot soit masqué au démarrage du jeu.



Avec **Ludi-Mot 3** :

- Une image jointe à l'article s'affiche après tirage aléatoire.
L'image est automatiquement redimensionnée en 200 pixels de largeur ou hauteur en conservant ses proportions.
- Le titre de l'image est le mot à trouver.
- Tous les caractères sont autorisés.
- La casse (minuscule ou majuscule) doit être respectée.
- Le mot à trouver peut être masqué et démasqué à l'aide du bouton [http://www.ac-grenoble.fr/webecoles/tutoriel/plugins/webecoles/img_pack/mask_on.png] présent à droite de la liste déroulante.
- Un autre mot peut être sélectionné dans la liste.
- Lorsqu'un mot est trouvé, une miniature de l'image s'affiche au pied du jeu dans la barre des scores.
- Lorsque le nombre de lettres saisies correspond à celui du mot sans le constituer, c'est un smiley [http://www.ac-grenoble.fr/webecoles/tutoriel/plugins/webecoles/img_pack/smiley_no.gif] qui s'affiche dans la barre des scores.

Pour insérer **Ludi-Mot 3** dans un article :

1. Joindre les images à l'article (ne pas les déposer dans le portfolio).
2. Modifier éventuellement le titre de l'image pour qu'il corresponde au mot à trouver.
3. Insérer dans l'article : ** le raccourci `<ludiXX|mot3>` (où XX est le numéro de l'article) ;
 - ou le raccourci `<ludiXX|mot3|mot=off>` (où XX est le numéro de l'article) pour que le mot soit masqué au démarrage du jeu.