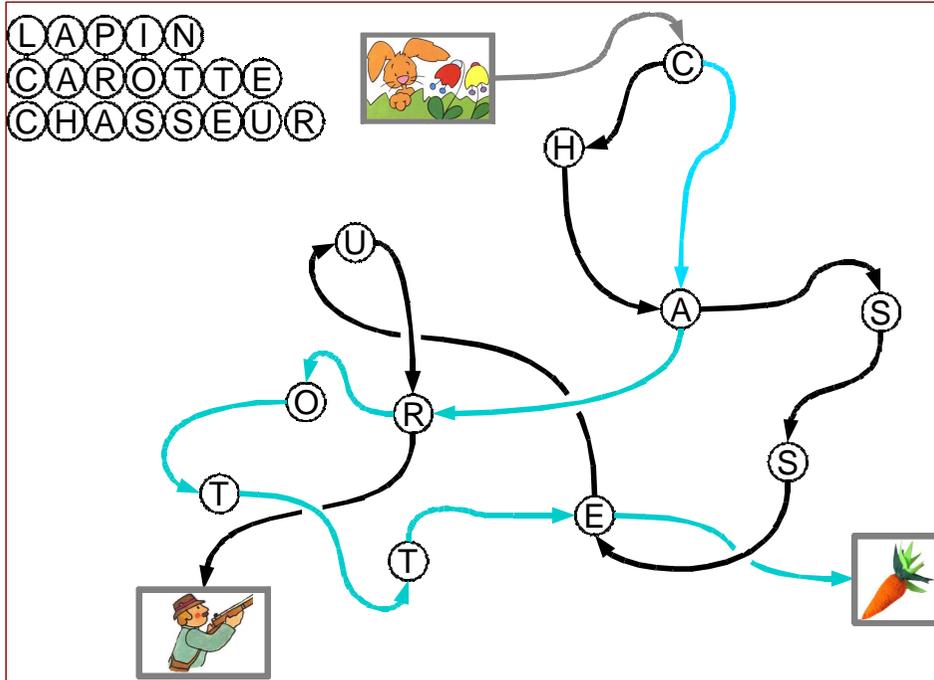


En GS, le dispositif reste valide à condition de choisir un corpus adapté.

Exemple simple de Labyrinthe à lettres pour des élèves de cycle 1.

Sur l'illustration ci-dessous, les flèches sont restées colorées différemment pour aider à la compréhension de l'obtention du résultat final. Il est vraisemblable que dans le document fourni aux élèves, les couleurs seraient en fait unifiées.



Voici quelques brèves indications.

On a commencé par poser un rond dans lequel on a écrit une lettre (« L » de facto). Puis l'on a dupliqué ces ronds lettrés, et l'on a changé leur valeur interne, pour produire les gommettes visibles ci-dessus dans le coin supérieur gauche du cadre.

Les gommettes relative au mot CAROTTE ont ensuite été dupliquées puis disséminées sur la page le long d'un chemin fictif.

On a alors relié de proche en proche ces gommettes en posant des connecteurs entre elles. On a choisi le type *Connecteur incurvé avec flèche à la fin*. Il est facile de contrôler l'aspect des lignes obtenues. Comme il s'agit de connecteurs liant des formes, on a pu réorganiser la disposition générale, sans casser les liaisons.

Dans un deuxième temps, on s'est occupé du chasseur ... Certaines lettres étant déjà posées, on s'est contenté de dupliquer les pastilles manquantes. Puis on a posé les connecteurs figurés ci-dessous en bleu turquoise (pour le lecteur de la version électronique de ce papier).

Réorganisation de l'ensemble des gommettes. Ne restait plus qu'à gérer les croisements en appliquant la technique proposée dans le document « LabyFlèches »

On a terminé le travail en déposant trois imagettes que l'on a connecté au circuit déjà posé.

Maîtrise du logiciel

Laby-Flèches

Dessin Vectoriel ...

Logiciel : Open Office Draw

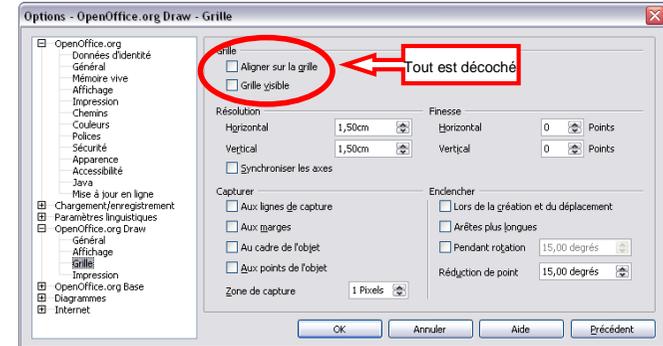
Notions : Drag_and_Drop Outils Trait et Ellipse

Attributs graphiques Numéro de couche Réglure magnétique

Les labyrinthes peuvent se présenter de multiples façons. Ici il va s'agir de suivre des flèches !

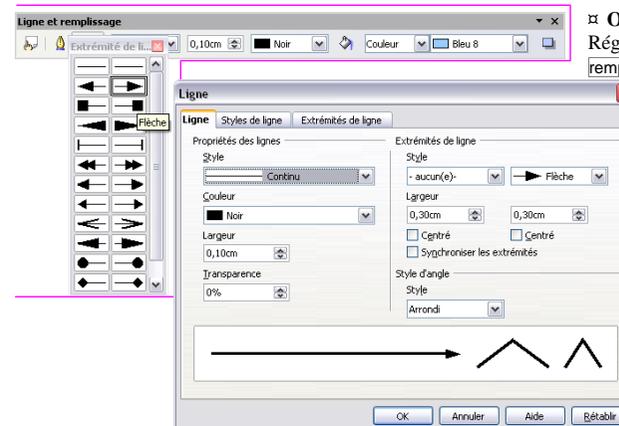
Première partie : Préparation du travail

Op 1 Lancement du travail : lancer le logiciel Open Office Draw. Basculer la page en mode paysage.



Op 1 bis Réglages initiaux : régler la grille comme ci-dessous, via le menu Outils/Options/Grille.

Op 2 Préparation des éléments graphiques. L'ensemble du travail se fait en tirant des traits comportant une flèche à son extrémité. Mais auparavant, on va régler l'outil de tracé par défaut. Ce réglage sera alors valide pour la pose de toutes les flèches voulues, sans avoir besoin d'y revenir. Vérifier que l'outil *Flèche de sélection* est actif dans la palette des outils de dessin. Cliquer quelque part en dehors de la page pour s'assurer que plus aucun objet n'est sélectionné. Clic enfin sur l'outil *Trait Fléché* dans la barre Dessin.



Op 3 : Paramétrage de l'outil *Trait fléché*. Régler dans la barre d'outils *Ligne et remplissage* l'épaisseur de ligne par défaut (0,10 cm par exemple) ainsi que la nature des extrémités (rien au démarrage, flèche simple à l'extrémité). Il est loisible de se fixer une couleur de trait autre que noir si l'on veut. Pour accéder à tous les réglages d'un seul coup, cliquer sur le bouton en forme de plume Waterman : un panneau apparaît. Ne pas hésiter à jouer avec ce panneau jusqu'à entière satisfaction.

Deuxième partie : Pose du chemin principal

Op 5 : En profitant de l'outil *Trait fléché* faire apparaître une suite de flèches s'enchaînant les unes les autres : cliquer-gauche, draguer, relâcher, cliquer-gauche etc. Après chaque pose, profiter des poignées de sélection pour ajuster. Il est préférable que les flèches ne se touchent pas tout à fait en leurs extrémités. Quand toutes les flèches voulues sont posées, réagencer si nécessaire : activer l'outil de sélection ; désigner la flèche à corriger ; déplacer la flèche en pointant sur son tracé et en tirant ; ou corriger taille et/ou orientation en pointant puis en tirant sur les poignées de sélection à chaque extrémité du trait.

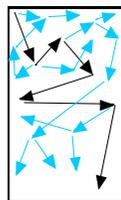
↳ Lorsque l'on est satisfait de ce premier travail, il est prudent de le protéger. On peut 1/ associer toutes les flèches en un seul élément (ici on le fait pas à cause de **op 9**) mais surtout 2/ on verrouille la position de toutes les flèches posées.

Op 5^{bis} : déclencher le menu Edition/Tout Sélectionner ou appui sur la combinaison de touches [Ctrl]-A. Huit poignées de sélection sont affichées, délimitant la zone rectangulaire englobant la totalité des flèches. Déclencher le menu Format/Position et taille ou appui sur la touche [F4]. Observer dans le panneau qui s'affiche les champs dédiés à la protection. Cocher la case [*Protéger Position*].

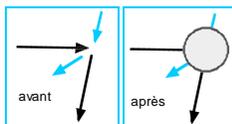
Op 6 : marquage des points de départ et d'arrivée. On peut opter pour la création de zones de texte ou faire apparaître des images assez simple (Lapinou et sa carotte ...) Ces points doivent être verrouillés après pose...

Troisième partie : Pose des fausses pistes

Op 7 : Fixer comme couleur par défaut des prochains traits fléchés une couleur autre que le noir. Ceci permet de distinguer la pose des fausses pistes du chemin principal. A partir des nœuds du chemin, tirer des flèches qui vont égarer le spectateur. L'illustration ci-contre montre (imparfaitement) un résultat possible. Verrouiller la position des fausses pistes.



↳ Mais à force de tirer des traits, on finit par rendre illisible le labyrinthe. On va donc s'employer à bien marquer les nœuds de connexion d'une part, à faire apparaître certaines flèches en dessous ou en dessus.

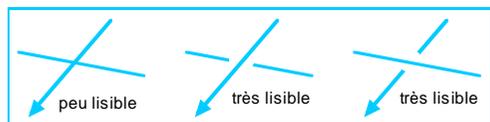


Quatrième partie : Amélioration de la lisibilité

Op 8 : Marquer correctement les nœuds. Choisir l'outil *Ellipse*. Fixer la couleur de remplissage à blanc. Tracer un cercle au dessus d'un nœud. La (les) pointe(s) doivent être masquées.

Op 8^{bis} : En invoquant le menu Edition/Dupliquer ou en jouant des raccourcis-clavier [Ctrl]-C puis [Ctrl]-V dupliquer cette pastille au dessus de chaque nœud. A la fin de l'opération, les seules flèches qui peuvent encore apparaître sont associées à des fins de chemin, qu'il s'agisse de fausses pistes ou de la solution.

Op 8^{ter} : Sélectionner l'ensemble de ces pastilles. Il peut se révéler commode pour la suite de les associer en une seule forme. Le groupe restant sélectionné, déclencher le menu Modifier/Disposition/Tout à l'arrière : les pastilles passent derrière les nœuds qui se retrouvent mis en valeur.

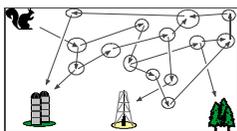


Op 9 : Croiser les chemins. A l'aide de l'outil ellipse, tracer un disque au dessus d'une croisée de traits. Laisser le disque ainsi obtenu encore sélectionné. Fixer alors la couleur de remplissage et la couleur de contour à blanc.

Op 9^{bis} : Cliquer sur le chemin qui doit passer dessus. Le trait à faire passer en premier plan étant (seul) sélectionné déclencher le menu Modifier/Disposition/Tout à l'avant. Attention : ce chemin peut faire partie d'un groupe plus vaste ! Si tel est le cas : entrer dans le groupement ; faire passer le trait convoité tout devant puis quitter le groupement.

Op 9^{ter} : Recommencer ce genre d'opérations pour tous les croisements repérés.

Op 10 : peaufiner son graphisme puis imprimer.



Cette fiche est une reprise de la fiche LabyFlèches. Ici les nœuds sont constitués de formes contenant du texte, en fait une seule lettre à chaque fois. On se contente sur cette page de donner le résultat final du travail, comme modèle d'une réalisation possible. Au lecteur d'adapter. Un deuxième exemple est fourni au recto de ce document.

Règle du jeu : choisir au hasard une lettre. Suivre des flèches pour constituer un mot.

Questions : Combien de mots différents peut-on former selon cette règle ? Quel est le plus

