

Copie à l'infini et ... le compte est bon Les élèves viennent au tableau compléter les écritures manquantes, en plaçant les signes appropriés dans les emplacements vides, grâce à la fonction Cloneur à l'infini du logiciel SMART Notebook. P IA TA D Numération MAYA Numération MAYA 1 Un Cinq Un Cinq Amenque saine, la civilisation iya (entre 300 avant J.-C. et 1 500 rès J.-C.) possédait un système de mération qui ne disposait que de 3 ya (entre 300 avant J.-C. et 1 500 rès J.-C.) possédait un système de mération qui ne disposait que de 3

Outils utilisés				
Formes	-			
Sélectionner	K			
Texte	A			

Commandes utilisées				
Enregist	rer			
Flèche d				
Propriété	es	A		
Cloner à	l'infini			
Ordre		۱.		
Cloneu	r à l'infini			
Lien				
Insérer –	Fichier d'im	age		
Page vier	at Maths Dessiner	Ctrl+M		
Fichier d'i	mage			
Image nu	mérisée			

Verrouillage - Verrouiller en place

Image de la caméra document SMART...

Verrouillage		•	Déverrouiller	Ctrl+J
Regroupement	(A)		Verrouiller en place	Ctrl+K
Inverser			Autoriser déplacement	
Ordre		 Autoriser déplacement et rotation 		





	C inservations rimage	and the	
	Pagariti dan 🔒 fana (K	+ 0310	
6	in her bear, here	Tala Boldon	
	Conferences -		
63	and second laboration		
	Rameter .		
1	-		
	-		
	1.00		
	A.		
	Condes		
	Sea address The address of the	·	
1.1		Concerning and a second second	



Directeur de publication : William Marois recteur de l'académie de Créteil

Directeur de collection : F. Villemonteix Responsables éditoriaux : P. Nadam & M. Narcy Pôle numérique – académie de Créteil http://mediafiches.ac-creteil.fr



LA RÉALISATION PAS À PAS

- 1. Insérez l'image du tableau de numération Maya.
- Lancez le logiciel *SMART Notebook*
- Dans la barre des menus, sélectionnez *Insérer Fichier d'image*
- Parcourez l'arborescence pour choisir et insérer le fichier carre_maya.tif
- Dans la page du fichier *notebook*, redimensionnez l'image et positionnez-la pour optimiser l'affichage, en laissant la place nécessaire pour le texte de présentation.
- 2. Écrivez le titre et le texte de présentation.
- Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil Texte
- Tapez le titre : Numération MAYA
- La zone de texte étant toujours active, sélectionnez tout le texte et modifiez ses attributs : police Arial, taille 20, Gras
- Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil Sélectionner
- Placez le titre, en haut de la page, centré horizontalement
- Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil Texte
- Dans le panneau des propriétés, cliquez sur *Style du texte* et choisissez la police Arial, la taille 14, puis cliquez sur *Style de ligne* et choisissez la couleur noire.

Vous avez ainsi défini les propriétés du texte, qui resteront actives jusqu'à la prochaine modification.

• Cliquez en-dessous du titre, à gauche de l'écran et tapez le texte de présentation.

Le titre, le texte et l'image du tableau de numération Maya étant positionnés dans la page, il est souhaitable de les verrouiller pour qu'ils ne soient pas déplacés lorsque les élèves viendront compléter le tableau de numération.

- Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil Sélectionner
- Sélectionnez successivement le titre, le texte et l'image, en maintenant la touche CTRL enfoncée
- Cliquez sur la *Flèche de menu* d'un des objets et sélectionnez la commande *Verrouillage Verrouiller en place.*

3. Préparez les trois signes (Un, Cinq et Zéro).

- Pour le signe **Zéro**, insérez l'image **tortue.gif**, comme vous l'avez fait pour le fichier **carre_maya.tif**
- Pour le signe **Un**, dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil Formes
- Choisissez le Cercle (première forme en partant de la gauche)
- Dans la barre latérale, cliquez sur Propriétés
- Dans le panneau des propriétés, cliquez sur Effets de remplissage
- Cochez l'option Remplissage des aplats et choisissez la Couleur rouge
- Cliquez sur Style de ligne et choisissez le même rouge
- Placez le pointeur de souris sur un cercle du tableau de numération Maya et tracez le cercle à la même dimension
- Pour le signe Cinq, dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil Formes
- Choisissez le *Rectangle droit* (cinquième forme en partant de la gauche)
- Dans la barre latérale, cliquez sur Propriétés
- Dans le panneau des propriétés, choisissez la couleur rouge pour le remplissage et pour la ligne
- Placez le pointeur de souris sur un trait du tableau de numération Maya et tracez le rectangle à la même dimension
- Placez le cercle rouge et le trait rouge à leur emplacement de départ (à gauche du signe **Zéro**, la tortue)
- Sélectionnez le premier signe (**Un**), cliquez sur la *Flèche de menu* et sélectionnez *Cloneur à l'infini*
- Répétez l'opération pour les deux autres signes
- En dessous des trois signes, tapez les textes correspondants (Un, Cinq, Zéro)
- Sauvegardez votre fichier *notebook*.

Remarque :

La fonction *Cloneur à l'infini* sera active à l'ouverture du fichier *notebook*. Pour compléter le tableau de numération Maya, il suffira aux élèves de glisser-déposer les signes appropriés dans les emplacements désirés.