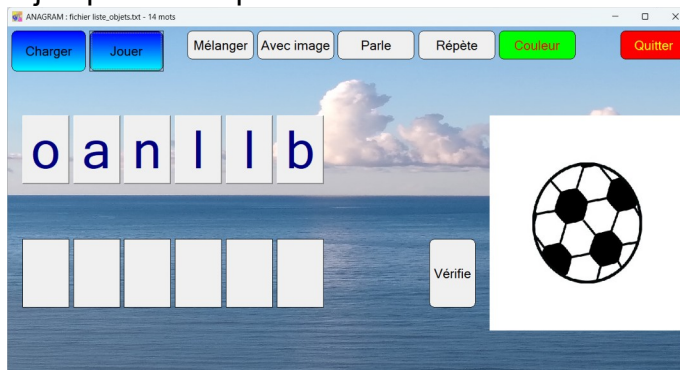




Anagram est un petit jeu dans lequel on remet dans l'ordre les lettres d'un mot proposé à partir d'une liste pouvant contenir des mots et des images.

Le jeu peut avoir plusieurs niveaux de difficulté suivant



- la longueur du mot à reconstituer
 - son énoncé verbal par une voix de synthèse
 - son illustration par une image
 - la couleur des lettres posées
- Ces options peuvent être changées en cours de jeu.*

Charger

Le jeu commence en chargeant une liste de mots comprenant ou pas le

nom d'une image d'illustration.

Jouer

La commande « Jouer » lance le jeu avec les mots de cette liste en mélangeant leurs lettres. *(on peut les remélanger en cours de jeu)*

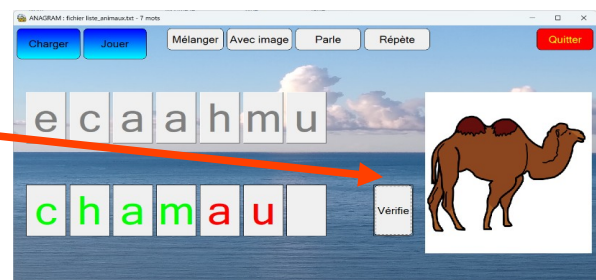
Placer les lettres

Quand on clique sur une des lettres du haut, on peut aller la « poser » en cliquant sur une case du bas. Les lettres du haut restent disponibles pour les reposer ailleurs si on s'est trompé. On n'est pas obligé de reconstituer le mot en choisissant les lettres de la première à la dernière.

Vérifier

Le joueur peut vérifier sa réponse :

- par la prononciation du mot en cours de reconstitution par le bouton « Vérifier »
- si l'option est sur « Couleur », par la couleur des lettres posées : vert la lettre est en bonne place, rouge elle n'y est pas



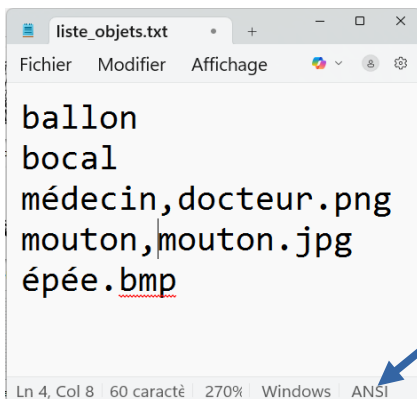
Quand toutes lettres sont à leur place, dans les emplacements du bas, une petite animation « bravo » marque la réussite.

Le jeu passe au mot suivant, jusqu'à la fin de la liste chargée.

Les listes

Les listes qui fonctionnent avec **Anagram** sont tout simplement des listes de texte.

Pour écrire, modifier une liste on peut se servir du Bloc Note de Windows, ou de tout autre traitement de texte **simple**. Ne pas utiliser des traitement de texte comme Word ou Libre Office, ou autre, qui utilisent des commandes de mise en forme du texte.
Une liste est obligatoirement un texte simple, au format ANSI (observez le format)



Voici une liste proposée en exemple (liste_exemple.txt) , affichée dans le Bloc Note de Windows. Cette liste comprend les différents cas de figure possibles.

1^{er} cas (ballon, bocal un mot seul)

- les images **ballon.png** et **bocal.png** sont dans le répertoire du programme : **on peut jouer avec le mot + l'image**
- il n'y a pas d'image PNG : **on joue seulement avec le mot**

2^{ème} cas (médecin,docteur.png un mot, un nom d'image différent mais .png)

- le mot et l'image ne portent pas le même nom, mais il y a bien l'image .PNG dans le répertoire du programme : **on peut jouer avec le mot + l'image**

3^{ème} cas (mouton,mouton.jpg, épée,épée.bmp un mot une image non PNG)

il y a une image avec le même nom, ou pas, c'est une image dans un autre format que PNG et l'image est présente dans le répertoire du programme

: **on peut jouer avec le mot + l'image**

Les listes fournies avec le programme comportent ces différents cas de figure

On peut composer les listes comme on veut, triées comme on veut.

La difficulté principale est de trouver des images.

Attention en enregistrant les listes avec le Bloc Note de Windows. Ce programme veut toujours d'abord enregistrer le texte au format UTF8 alors qu'il faut utiliser le format ANSI (sinon les lettres accentuées ne sont pas affichées correctement). A régler par « enregistrer sous » et choisir le bon format en bas de la fenêtre du Bloc Note.

Et s'il n'y a pas d'image qui va avec le mot ?

Le jeu peut parfaitement fonctionner sans image, on ne joue qu'avec les lettres des mots, c'est plus difficile c'est tout.

Il y a d'ailleurs une liste sans images dans les exemples proposés.

Les images

Les images fournies sont extraites des banques d'images comme celles d'[ARASAAC](#) qui conviennent bien.

Si elles portent le même nom que le mot en jeu et qu'elles sont au format PNG alors le jeu peut fonctionner avec juste une liste de mots.

Sinon, il faut préciser le nom de l'image qui va avec le mot. Le mot et le nom de l'image sont alors sur la même ligne, séparés par une virgule.

Les réglages

Trois options peuvent être utilisées et enregistrées :

- jouer avec image (s'il y en a une)
- lire le mot à reconstituer avec une voix de synthèse (celle qui est par défaut dans Windows)
- afficher les lettres bien posées en vert (sinon en rouge)

Quand on quitte le programme ces options sont enregistrées pour les retrouver à la session suivante.

Installation

Comme tous les programmes IDEE, le programme et ses fichiers sont distribués dans un seul fichier compressé au format ZIP

Il suffit de décompresser le contenu dans un répertoire dédié au programme, et de créer un raccourci pour y accéder.

Droits d'auteurs

Les quelques images proposées en exemple proviennent des collections ARASAAC (<https://arasaac.org/>)

Droits d'utilisation

L'utilisation de ce programme est gratuite.

Il ne doit jamais faire l'objet d'une vente ou d'une location, ou de toute autre forme de rémunération.

Il est en téléchargement sur le site : <https://idee-association.org>

Sauf erreurs résiduelles, le programme est conforme à son mode d'emploi. Aucune garantie n'est possible pour son usage.

Le programme est fourni sans virus informatique.

Si vous distribuez ce programme, merci de signaler son origine et ses références.

Un programme peut toujours être amélioré ou adapté à un usage non prévu au départ. Les erreurs de manipulation ne sont pas toutes prévisibles.

Toutes les demandes, les questions, les suggestions reçoivent une **réponse**.

Suivre l'actualité sur le site <https://idee-association.org>

Ce programme peut être adapté pour offrir un accès par défilement, sur demande par la page « contact » du site IDEE

Bernard Béville octobre 2025