



I - Descriptif & Objectifs...

Les *ToKe* sont des petits programmes d'entraînement sur des **notions de bases** :

- Tables, calcul mental, comparaisons... pour *ToKe'MaThS*
- Orthographe, conjugaisons, grammaire... pour *ToKe'MoTs*
- Vocabulaire, écriture et traduction des mots de base, prononciation pour *ToK'eNgLiSh*

Ils couvrent l'ensemble des compétences de bases à acquérir en CM₂ / 6^{ème}.

Ils sont basés sur un principe ludique très apprécié des enfants :

- Seuls 3 modules (*ToKés*) sont disponibles au départ.
- En entraînant les personnages, l'enfant (*le dresseur*) gagne de nouveaux ToKés :
Il **mérite** donc de faire chaque nouvel exercice.

II - Une progression en autonomie

a) *Principe*

L'enfant a le choix de son mode d'évolution.

En général, il est d'abord attiré par les niveaux faciles...

Au fil des entraînements, la difficulté augmente et l'enfant se tourne alors vers d'autres modules...

Arrive ensuite le moment où il atteint la limite de ses acquis : il doit alors affronter ses difficultés pour avancer. Il les aborde dans l'ordre de son choix.

b) *Place de l'adulte*

Dans un premier temps, l'adulte laisse l'enfant seul. Il peut éventuellement l'encourager...

On peut s'apercevoir des premiers blocages de l'enfant par des signes simples :

- ✓ *Toke à un niveau plus bas que les autres*
- ✓ *Toke que l'enfant dit ne pas aimer*

L'adulte peut alors intervenir pour l'aider à avancer.

c) *Mode maître*

Le mode maître permet de faire apparaître ou faire changer le niveau des Tokés.

Il permet également l'impression de fiches papier pour un travail en classe (avec correction).

Les adultes qui jugent nécessaire de l'utiliser peuvent contacter le programmeur par e-mail pour obtenir le code. Les demandes justifiées sont à adresser à calmant@wanadoo.fr.

Ce code n'est pas livré simplement avec le logiciel, car la première motivation des enfants est de trouver tous les Tokés. Avec ce code, tout l'intérêt du logiciel disparaît...

d) Travail en classe

Les **ToKés** sont efficacement utilisables dans les lieux d'aide individualisés : C.D.I. ou B.C.D., en fond de classe, en aide ou en soutien...

En classe entière, une séance d'une **demi-heure** correspond souvent à un bon dosage. Le principe d'un travail spécifique en première partie, avec la promesse des **ToKés** dès que la première partie est finie est souvent efficace...

III - ToKés secrets et ToKés spéciaux

a) ToKés secrets

De temps en temps, un Toké secret apparaît.

Il s'agit d'un Toké plus ludique avec lequel l'enfant n'a le droit de jouer qu'une seule fois.

Ces Tokés sont souvent une motivation pour avancer. L'enfant veut retrouver un Toké rare qu'il aime bien, ou en trouver de nouveaux...

b) ToKés spéciaux

Il y a au total 20 Tokés de base, et 5 Tokés spéciaux.

On peut également **créer** ses propres Tokés avec le logiciel gratuit **Créa'ToK**.

De **nouveaux Tokés** sont également disponibles sur internet.

Ils permettent un travail plus spécifique ou des modules personnalisés.

Lien : <http://www.tokemaths.com> rubrique *ToKe'PLuS*

IV - Utilisation

a) Principe

L'utilisation des **ToKés** est en principe intuitive.

Rapidement, l'enfant préfère afficher directement le bilan (Touche F2) pour voir d'un coup d'œil sa progression.

b) Niveau total

Il y a 20 Tokés de base.

Chaque Toké peut être dressé au niveau 20 au moins.

En faisant progresser **chaque jour** son niveau total **d'un point en moyenne**, l'enfant a matière à travailler toute l'année...

c) Niveaux différenciés

Plusieurs enfants peuvent jouer sur un même poste en alternance.

A l'inscription, l'enfant choisit son niveau.

Le logiciel **adapte** alors sa progression à l'âge de l'enfant.

V - Remarques

Merci de faire part de toutes vos remarques et suggestions :

CALMANT Régis – **3B-EDITIONS** – 66, allée d'Italie – 69007 LYON – 04 72 80 91 15

e-Mail : calmant@wanadoo.fr

Pages WEB : www.tokemaths.com www.tokemots.com www.tokenenglish.com