Repérer Gauche-Droite

Jeu éducatif de repérage Gauche / Droite

Version 1.0.0 • Linux, Windows, macOS
ECTOR — www.ector.fr

Manuel d'utilisation

Sommaire

1. Présentation
2. Installation
3. Démarrer une partie
4. Les 4 niveaux de difficulté
5. Mode Formes / images
6. Menu Configuration
7. Les images de mains
8. Emplacement des données
9. Dépannage
10. Crédits

1. Présentation

Repérer Gauche-Droite est un jeu éducatif destiné à l'apprentissage de la latéralisation. L'élève doit cliquer sur l'image de main correspondant à la consigne affichée (« Clique sur la main GAUCHE » ou « Clique sur la main DROITE »), sur une série de 10 exercices.

Fonctionnalités principales :

- deux images de mains affichées côte à côte, une consigne à suivre ;
- deux modes de jeu : **Mains** (repérage anatomique gauche/droite, mode d'origine) ou **Formes / images** (repérage à l'écran, voir §5) ;
- 4 niveaux de difficulté progressifs (voir §4) ;
- position aléatoire ou fixe des mains gauche/droite à l'écran ;
- score affiché en continu (exercice en cours / score sur 10) ;
- un son « Bravo » ou « Erreur » joué après chaque réponse ;
- interface disponible en plusieurs langues (français, anglais, espagnol, allemand, italien, néerlandais, occitan, corse) ;
- images de mains personnalisables (voir §7).

2. Installation

Pour Linux : un fichier **GaucheDroite-1.0.0-x86_64.AppImage** est fourni. Il suffit de cliquer sur ce fichier pour lancer le programme. Si le programme ne démarre pas, il faut le rendre exécutable par la commande suivante (depuis un terminal accessible par CTRL+Alt+T) :

```
chmod +x GaucheDroite-1.0.0-x86_64.AppImage
```

Pour Windows : un exécutable **GaucheDroite.exe** est fourni (dans une archive à décompresser). Il suffit de double-cliquer dessus pour lancer l'application.

Pour macOS : un fichier **GaucheDroite-1.0.0-AppleSilicon.dmg** est fourni pour les Mac à base de processeurs ARM AppleSilicon, et un **GaucheDroite-1.0.0-Intel-x64.dmg** (pour les Mac à base de processeur Intel). Ouvrez le fichier correspondant à votre Mac puis faites glisser l'application dans le dossier Applications. L'application n'étant pas signée/notariée, faites un clic droit ▸ Ouvrir au premier lancement pour contourner Gatekeeper.

Au tout premier démarrage, l'application installe automatiquement 4 images de mains de base (voir §7) dans son dossier de configuration, afin d'être utilisable immédiatement, sans réglage préalable.

3. Démarrer une partie

Dès l'ouverture, une série de 10 exercices commence automatiquement. Pour chaque exercice :

1. une consigne s'affiche en haut (« Clique sur la main GAUCHE » ou « Clique sur la main DROITE ») ;
2. deux images de mains sont proposées, une de chaque côté de l'écran ;
3. l'élève clique sur l'image correspondant à la consigne ;
4. un message « Bravo ! » (en vert) ou « Erreur ! » (en rouge) s'affiche, accompagné d'un son, puis l'exercice suivant démarre automatiquement.

Le score (exercice en cours / score sur 10) est affiché en permanence en haut de la fenêtre. À la fin des 10 exercices, le score final s'affiche et un bouton **Rejouer** permet de démarrer une nouvelle série.

Le logo ECTOR, cliquable, en haut à gauche de la fenêtre, ouvre le site www.ector.fr.

4. Les 4 niveaux de difficulté

Le niveau se règle depuis le menu Configuration (voir §6) :

1 Mains identiques (toutes paume ou toutes dos), sans inclinaison
2 Mains identiques (paume ou dos), pouvant être inclinées
3 Mains pouvant être différentes (paume ou dos), sans inclinaison
4 Mains pouvant être différentes, pouvant être inclinées

Plus le niveau est élevé, plus la reconnaissance gauche/droite est difficile : aux niveaux 2 et 4, les

mains peuvent être affichées avec une légère rotation (jusqu'à 35°), et aux niveaux 3 et 4, une main peut être vue de paume tandis que l'autre est vue de dos.

5. Mode Formes / images

Depuis le menu Configuration (voir §6), il est possible de basculer du jeu de mains vers un second mode, Formes / images, qui reprend le principe des pictogrammes du logiciel « Clique sur l'image ! » d'ECTOR. À chaque exercice, deux objets (formes géométriques ou pictogrammes) apparaissent, un à gauche de l'écran et un à droite, chacun à une hauteur aléatoire. Contrairement au mode Mains, les deux objets affichés peuvent être différents : seule leur position à l'écran importe pour répondre à la consigne.

La consigne demande alors de cliquer sur l'image de GAUCHE ou de DROITE, cette fois au sens de la position à l'écran (et non plus du sens anatomique de la main) : ce mode complète ainsi l'apprentissage en travaillant le repérage gauche/droite dans l'espace visuel.

Formes et pictogrammes disponibles :

- **Formes géométriques** : cercle, carré, triangle, losange, étoile, cœur ;
- **Pictogrammes** : chat, chien, fleur, voiture, diamant, robe, ballon, étoile, pizza, fusée.

Le déroulement d'une série (10 exercices, score affiché en continu, sons Bravo/Erreur, bouton Rejouer en fin de série) est identique au mode Mains (voir §3).

6. Menu Configuration

Le menu Configuration s'ouvre depuis l'icône ⚙️ (ou ☰) de la barre de titre, en haut à droite de la fenêtre. Il permet de régler :

- **Mode** : bascule entre **Mains** (jeu original, voir §4) et **Formes / images** (voir §5) ;
- **Dossier des images…** : choisir le dossier contenant les images de mains à utiliser (voir §7) ;
- **Niveau** : de 1 à 4 (voir §4), avec une description du niveau choisi ;
- **Position aléatoire** : si activée, la main gauche et la main droite changent aléatoirement de côté à l'écran à chaque exercice ; si désactivée, la main gauche reste toujours affichée à gauche de l'écran et la main droite à droite ;
- **Langue** : langue de l'interface, appliquée immédiatement.

Tous les réglages sont enregistrés automatiquement et repris au lancement suivant.

7. Les images de mains

7.1 Images fournies par défaut

L'application est livrée avec 4 images de base, installées automatiquement au premier lancement : une main gauche vue de paume, une main gauche vue de dos, une main droite vue de paume et une main droite vue de dos. Elles suffisent pour jouer à tous les niveaux dès

l'installation.

7.2 Utiliser ses propres images

Il est possible de remplacer ou compléter les images de mains par ses propres photos ou dessins, depuis **Configuration ▸ Dossier des images…**.

Le dossier choisi doit contenir des images (.png, .jpg, .jpeg ou .gif) dont le nom de fichier permet à l'application de reconnaître automatiquement le côté et, si besoin, la nature de la main :

- le nom doit contenir **gauche** ou **droite** (obligatoire) ;
- le nom peut aussi contenir **paume** ou **dos** (optionnel, mais requis pour profiter des niveaux 1 et 2, qui exigent une nature commune aux deux mains affichées).

Exemples de noms valides : `ma_main_gauche_paume.png`, `photo_droite_dos.jpg`, `main_gauche.png` (nature indéterminée).

8. Emplacement des données

Repérer Gauche-Droite enregistre localement ses réglages et ses images dans un dossier de configuration, dont l'emplacement dépend du système d'exploitation :

Linux	~/.config/ector/gauche_droite.conf (réglages)\ ~/.config/ector/mains/ (images de mains)
Windows	%USERPROFILE%\.config\ector\
macOS	~/.config/ector/

Aucune donnée n'est envoyée sur Internet : tout reste stocké localement sur l'ordinateur.

9. Dépannage

« Aucune image configurée » s'affiche au lancement	le dossier d'images est vide ou introuvable ; choisir un dossier valide dans Configuration ▸ Dossier des images…
Une seule des deux mains s'affiche en grisé	le dossier d'images ne contient pas d'image du côté manquant (gauche ou droite)
Les niveaux 1 et 2 ne proposent jamais certaines mains	aucune image « paume » ou « dos » commune aux deux côtés n'a été trouvée dans le dossier
Aucun son ne se joue après une réponse	le script de notification sonore d'Ector (/opt/scripts/notification_son.sh) est absent ; ceci n'empêche pas de jouer
Je veux revenir aux images fournies par défaut	vider le dossier ~/.config/ector/mains, puis relancer l'application

10. Crédits

Repérer Gauche-Droite est développé par ECTOR — www.ector.fr.