

# Mode d'emploi

# MANUEL NUMÉRIQUE



Interactif, intuitif, pratique, motivant, évolutif...  
Il y a plus qu'une raison d'utiliser le manuel numérique online !

**Wazzou**

 **van in**  
a Sanoma company

## Table de matières

1. Matériel nécessaire .....	3
2. Livraison .....	3
3. Configurations requises .....	3
4. Démarrer avec le Manuel Numérique Online .....	4
4.1 Où trouver le Manuel Numérique Online ? .....	4
4.2 Utilisation et fonctionnalités de la roue VAN IN .....	6
○ 4.2.1 Navigation .....	6
○ 4.2.2 Zoomer/Dézoomer .....	6
○ 4.2.3 Affichage des solutions .....	7
○ 4.2.4 Écrire et surligner .....	7
○ 4.2.5 Effacer .....	8
○ 4.2.6 Agrandir/diminuer la roue .....	8
○ 4.2.7 Pages .....	8
● 4.3 Fonctionnalités du menu latéral .....	9
○ 4.3.1 Figures et texte .....	9
○ 4.3.1.1 Figures .....	9
○ 4.3.1.2 Texte .....	10
○ 4.3.2. Médias .....	11
○ 4.3.2.1 Médias de VAN IN .....	11
○ 4.3.2.2 Mes médias .....	12
○ 4.3.2.3 Chercher des médias .....	14
○ 4.3.3. Boîte à outils .....	14
○ 4.3.3.1 Latte .....	15
○ 4.3.3.2 Équerre .....	15
○ 4.3.3.3 Pièces et billets .....	15
○ 4.3.3.4 Réglette .....	16
○ 4.3.3.5 Tangram .....	16
○ 4.3.3.6 Boîte à œufs .....	16
○ 4.3.3.7 Comptage sur les doigts .....	17
○ 4.3.3.8 Dés .....	17
○ 4.3.3.9 Balance numérique .....	17
○ 4.3.3.10 Chaîne de perles .....	18
○ 4.3.3.11 Outil de fractionnement .....	18
○ 4.3.3.12 Carte mentale .....	18
○ 4.3.4 Outils d’affichage .....	19
○ 4.3.4.1 Feuille de brouillon .....	19
○ 4.3.4.2 Mise en évidence .....	21
○ 4.3.4.3 Outil de masquage .....	21
○ 4.3.4.4 Afficher la date .....	21
○ 4.3.5 Annuler ou rétablir .....	21

## 1. Matériel nécessaire

Pour travailler avec le **Manuel Numérique**, vous avez besoin de :

- un ordinateur fixe ou portable
- une connexion Internet
- un « projecteur » : un Tableau Blanc Interactif, un projecteur multimédia, une télévision interactive, ...

## 2. Livraison

Suite à la commande de votre **Manuel Numérique**, vous recevrez un code qu'il faudra introduire dans le formulaire de demande d'activation sur [www.monactivation.be](http://www.monactivation.be).

Après votre demande d'activation, le team Wazzou de VAN IN fera tout afin d'activer votre demande le plus vite possible. Votre **Manuel Numérique** sera disponible sur votre compte Wazzou quelques jours plus tard. Vous recevrez un email de confirmation.

**Wazzou est l'unique accès à toutes les ressources digitales proposées par VAN IN.**

- Les **compléments des collections** (cartes mentales, évaluations, compléments d'exercices systématiques, pistes audios, ...).
- Le module **vidéoconférence** qui permet de garder contact avec les élèves via la plateforme Wazzou.
- Les **exercices interactifs** (activés soit via un code acheté soit via une commande classe) qui rendent l'exercitation motivante, ludique et stimulante.
- Aux **Manuels Numériques** (activés soit via un code acheté soit via une commande classe )

Pour plus d'infos sur les différentes formules possibles, visitez [www.vanin.be/conditions](http://www.vanin.be/conditions).

## 3. Configurations requises

Une fois activé, le **Manuel Numérique Online** est accessible pour l'enseignant sur [www.wazzou.be](http://www.wazzou.be).

Attention, une **connexion Internet est indispensable** afin de pouvoir utiliser la version online du **Manuel Numérique**. Voici les configurations minimales requises :

**Système d'exploitation :**

- Ordinateur ou TBI avec Microsoft Windows 7 et supérieur
- Ordinateur ou TBI avec Mac OS 10.6 et supérieur

**Navigateur**

- **Google Chrome** dernière version – Il s'agit du navigateur recommandé pour avoir des prestations optimales.
- **Mozilla Firefox** dernière version. Quelques défaillances sont possibles dues à des erreurs dans le logiciel de navigation.
- **Apple Safari** dernière version. Quelques défaillances sont possibles suite aux limitations du logiciel de navigation.
- L'utilisation d'**Internet Explorer ou Edge** n'est pas recommandée. Ces navigateurs offrent beaucoup moins de possibilités d'interactivité.

## 4. Démarrer avec le Manuel Numérique Online

### 4.1 Où trouver le Manuel Numérique Online ?

- **Étape 1** : connectez-vous sur [www.wazzou.be](http://www.wazzou.be)
- **Étape 2** : Cliquez sur « Compléments et manuels numériques »

Que souhaitez-vous faire sur Wazzou ?

**TABLEAU DE BORD**  
Trouvez-y les infos liées à Wazzou Explore/Max (les élèves, les exercices disponibles, l'histoire) et aussi vos manuels numériques activés.

**RÉSULTATS DE WAZZOU EXPLORE/MAX**  
Retrouvez une vue d'ensemble de la moyenne des résultats élève par élève.

**COMPLÉMENTS ET MANUELS NUMÉRIQUES**  
Retrouvez les compléments des collections (gratuits ou via codes dans les livres de l'enseignant/guides) et les manuels numériques (dès qu'ils ont été payés et activés sur monactivation.be).

**VIDÉOCONFÉRENCE**  
Utilisez la vidéoconférence avec vos élèves (accès via le gestionnaire de l'école).

**WAZZOU EXPLORE/MAX (ET ELAN INTERACTIF)**  
Créez des tâches (attribution d'exercices à vos élèves), consultez les résultats, donnez des appréciations et paramétrez l'île.

**ADMINISTRATION**  
Adaptez vos paramètres personnels (année, classe, élèves) pour utiliser Wazzou Explore/Max, les compléments téléchargeables et les manuels numériques.

- **Étape 3** : Sélectionnez l'année et la collection pour lesquelles vous avez acheté le **Manuel Numérique**

CLASSE  
2C

Compléments et Manuels Numériques

Collections pour  
2<sup>e</sup> année

Carrément Math 2A - Pacte

Carrément Math 2B - Pacte

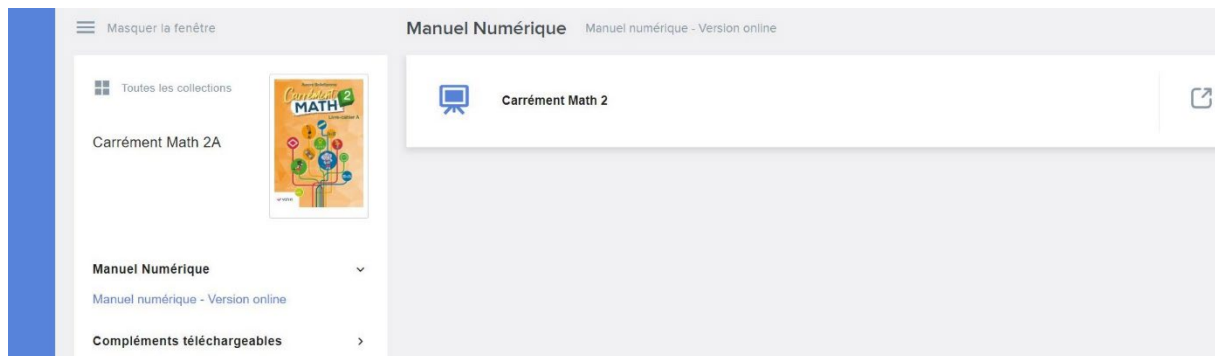
Carrément Math 2A

Carrément Math 2B

Totem numération 2

7 à lire 2

- **Étape 4** : Cliquez sur le picto dans la partie de droite afin d’y accéder.



- **Étape 5** : Une nouvelle page de votre navigateur s’ouvre et vous y retrouverez le **Manuel Numérique**.

Cliquez sur la partie (A ou B) souhaitée afin de l’ouvrir. Vous ne devez rien installer et vous pouvez directement

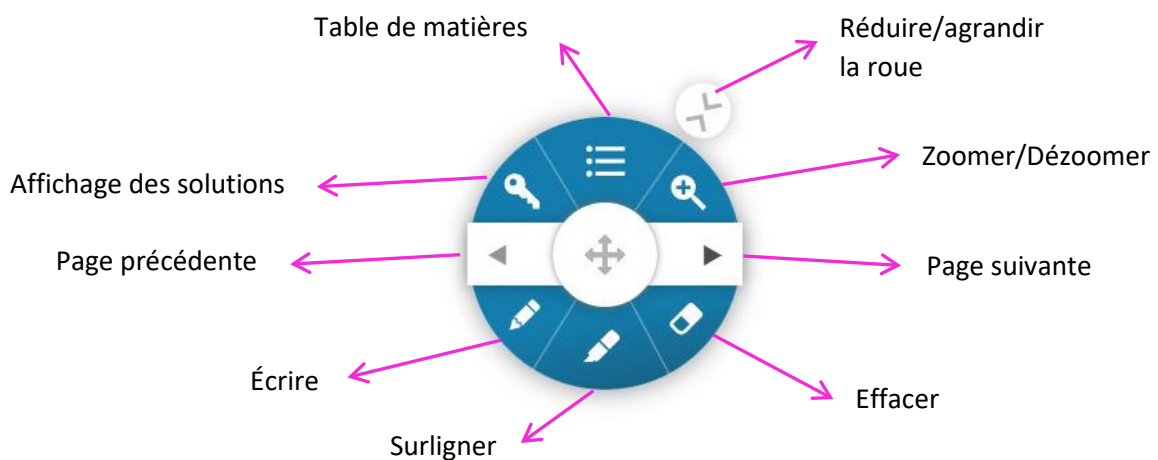


## 4.2 Utilisation et fonctionnalités de la roue VAN IN

Le **Manuel Numérique** est simple d'utilisation. Les fonctionnalités de base se commandent à l'aide de la roue VAN IN.

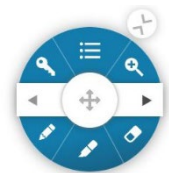
L'interface unique du **Manuel Numérique**, la roue VAN IN, est d'une totale et surprenante facilité. En effet, sa souplesse d'emploi engendre aussi un réel gain de temps. La roue se compose de boutons grâce auxquels vous pouvez activer et désactiver diverses fonctions lors de l'utilisation du **Manuel Numérique**.

Vous pouvez déplacer la roue à l'intérieur du **Manuel Numérique** en faisant glisser son centre à l'endroit désiré. Vous pouvez également la réduire en cliquant sur les flèches en haut à droite.



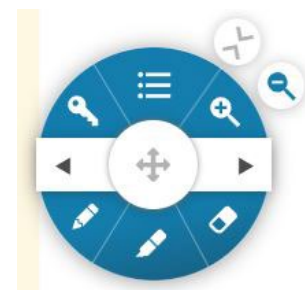
### 4.2.1 Navigation

Dans l'affichage complet de la roue VAN IN, comme dans l'affichage réduit, vous pouvez simplement cliquer sur l'une des flèches (à gauche et à droite) pour afficher la page précédente ou la page suivante. De cette façon, vous pouvez facilement naviguer dans votre **Manuel Numérique**.




### 4.2.2 Zoomer/Dézoomer


La fonction zoom permet d'agrandir ou de réduire la taille de la page. Cliquez sur le bouton + afin de zoomer et sur le bouton – afin de dézoomer.



### 4.2.3 Affichage des solutions


Les solutions sont accessibles via un simple clic sur la roue VAN IN. En cliquant sur le bouton, vous verrez apparaître un menu avec 3 pictos.

Par défaut, le corrigé est masqué. Si vous voulez afficher le corrigé de la page entière, vous cliquez sur ce picto. 


 Si vous ne voulez qu'afficher une sélection de la page, cliquez sur le picto et sélectionnez la partie de la page après.



### 4.2.4 Écrire et surligner

 Cliquez sur le crayon afin de pouvoir écrire dans le **Manuel Numérique**. Vous pouvez choisir la couleur et l'épaisseur du trait. Cliquez à nouveau sur le crayon afin de désactiver la fonction d'écriture.

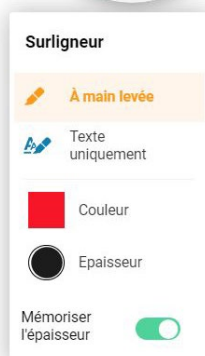
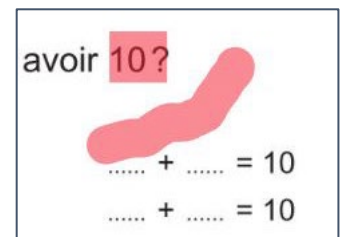


 Cliquez sur le surligneur afin de surligner ou d'écrire dans le **Manuel Numérique**.



**À main levée** : Ce bouton vous permet de surligner librement

**Texte uniquement** : Ce bouton vous permet de surligner uniquement le texte.



#### 4.2.5 Effacer



Cliquez sur ce bouton afin d'effacer une annotation dans votre Manuel Numérique.



Le bouton gomme (À main levée) vous permet d'effacer vos annotations « par zone », comme une vraie gomme. Vous pouvez choisir l'épaisseur afin d'être plus ou moins précis.



Objets sélectionnés : vous pouvez également choisir d'effacer « par clic ». Toutes les annotations sur lesquelles vous cliquerez seront alors supprimées.



Grâce à ce bouton, toutes les annotations de la page seront supprimées.



Ce dernier bouton vous permettra de supprimer toutes les annotations présentes dans tout le Manuel Numérique. **Attention, cette action est irréversible et supprimera tout ce que vous avez ajouté en écrivant ou en surlignant.**



##### Gomme

À main levée

Objets sélectionnés

Tous les objets de la page

Tous les objets du manuel numérique

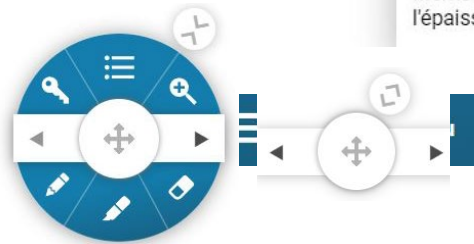


Mémoriser l'épaisseur



#### 4.2.6 Agrandir/diminuer la roue

Si la roue prend trop de place, vous pouvez simplement la diminuer et puis à nouveau agrandir en cliquant sur les deux flèches en haut à droite.



#### 4.2.7 Pages

Par défaut, le Manuel Numérique affichera une double page, tout comme les élèves voient leur manuel ou leur cahier devant eux. Cet outil leur facilite ainsi le suivi et on s'assure que chaque élève a bien ouvert son livre à la bonne page.



Cliquez sur ce bouton en haut à droite de la page afin de changer l'affichage : d'une visualisation en page simple vers pages doubles et vice versa.



Ce bouton permet d'agrandir la visualisation en plein écran. Le même but sera achevé en cliquant sur F11 sur votre clavier.



## 4.3 Fonctionnalités du menu latéral



Les fonctionnalités moins utilisées sont mises dans le menu présent à gauche ou à droite du **Manuel Numérique**. Il vous suffit de cliquer sur le bouton afin de le faire apparaître à l'écran. Pour fermer le menu latéral, cliquez sur le bouton « Masquer le menu ».

Le contenu du menu latéral est divisé en quatre parties : Figures et texte, Médias, Boîte à outils et Outils d'affichage. Dans ce manuel nous explorons toutes les parties en détail.

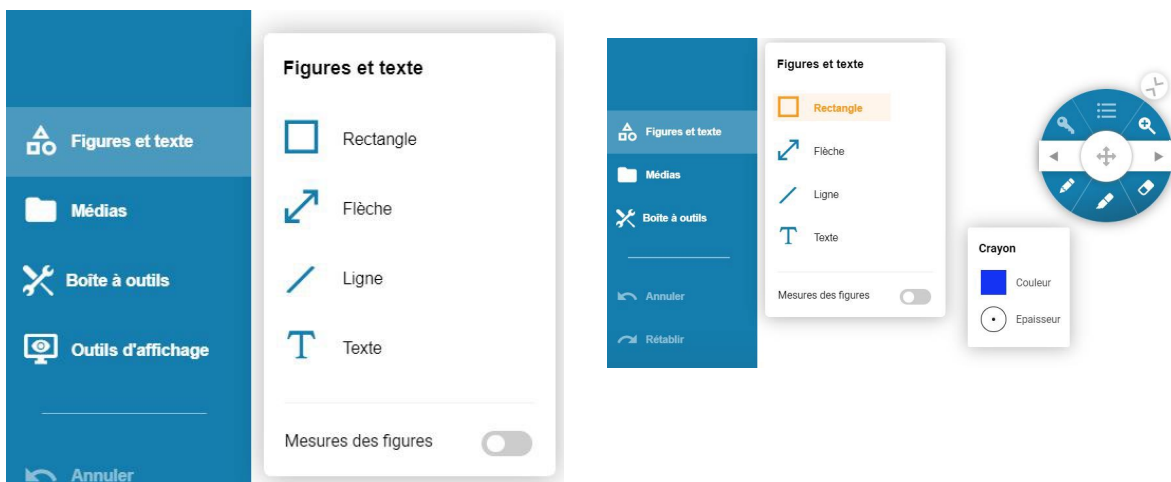
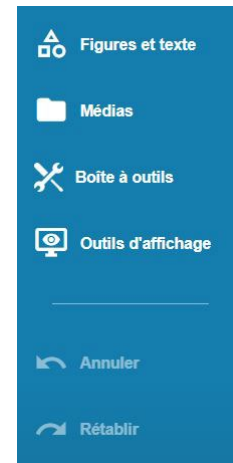
### 4.3.1 Figures et texte

#### 4.3.1.1 Figures

Cliquez sur « Figures et texte » afin de pouvoir ajouter des formes géométriques pré-dessinées sur votre **Manuel Numérique** ou sur une feuille de brouillon.

Trois formes pré-dessinées sont disponibles : un rectangle (ou carré), une flèche, une ligne

Sélectionnez une des formes afin de voir les possibilités.



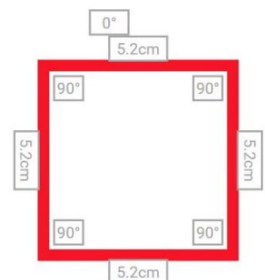
Vous pourrez modifier la couleur de votre forme, ainsi que l'épaisseur du trait en utilisant le menu qui apparaît en dessous de la roue VAN IN.

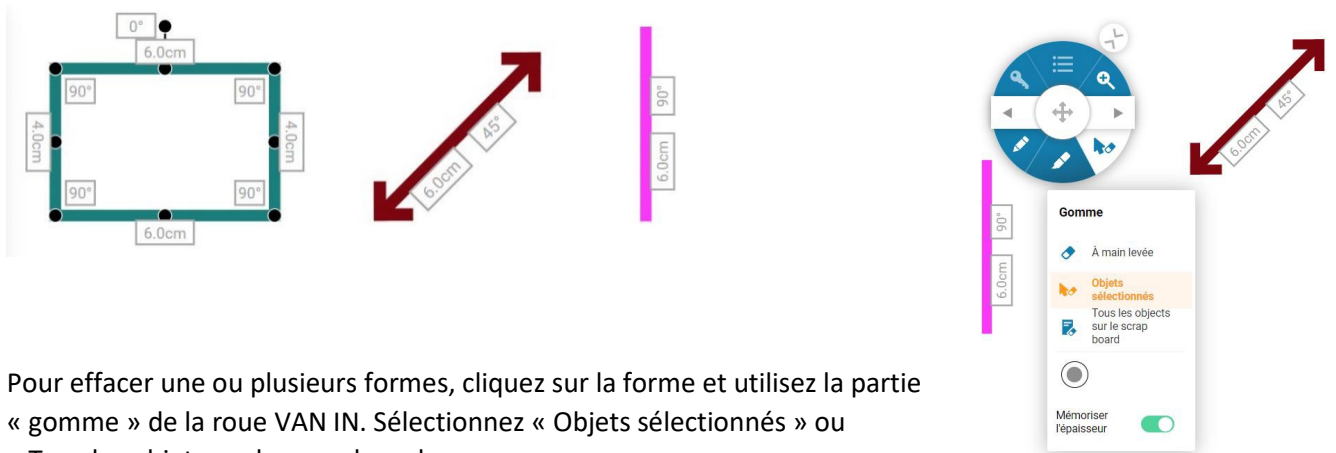
En cliquant sur « Mesures des figures », les mesures et les angles de la forme géométrique apparaissent.

La procédure est la même pour la flèche et la ligne.

Quelques avantages des formes géométriques :

- Elles sont à l'échelle des fonds de feuilles de brouillon et des outils de mesure (latte)
- Elles suivent le zoom de la feuille
- Elles sont modifiables par un simple clic (agrandir, réduire, modifier le format du rectangle/carré, pivoter à 360°...) et les indications de mesures s'adaptent automatiquement.



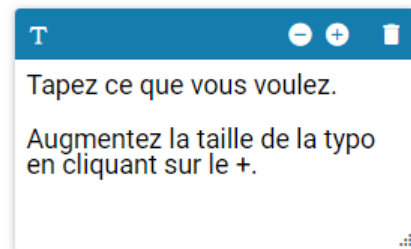


Pour effacer une ou plusieurs formes, cliquez sur la forme et utilisez la partie « gomme » de la roue VAN IN. Sélectionnez « Objets sélectionnés » ou « Tous les objets sur le scrap board ».

#### 4.3.1.2 Texte

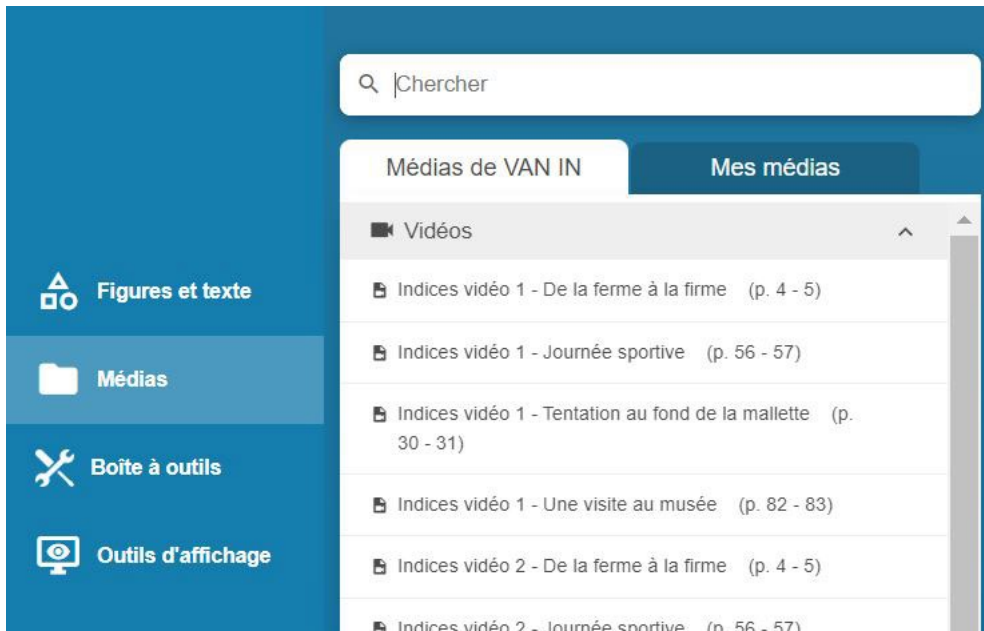


Grâce à ce bouton, vous pourrez créer une zone de texte et y taper ce que vous souhaitez ajouter. Vous pouvez augmenter ou diminuer la taille de la typo en cliquant sur le "+" ou le "-", déplacer la fenêtre sur l'espace souhaité. Cliquez à nouveau sur le picto Texte au menu latéral pour continuer. Vous verrez que le cadre bleu disparaît, mais que le texte tapé reste.



## 4.3.2. Médias

### 4.3.2.1 Médias de VAN IN



Les médias qui sont liés au **Manuel Numérique** sont disponibles via cet aperçu. Si vous cliquez sur un titre de média dans cet outil, cela ouvrira automatiquement le fichier. Vous verrez à l'arrière-plan que la page où se trouve le média est ouverte. Sur cette page, vous verrez un bouton s'afficher.

### Images



Un clic sur le picto bleu image ouvre le fichier qui est nécessaire sur cette page. Vous le fermez en cliquant sur le X. Mais, si vous voulez utiliser l'extrait en montrant une autre page du Manuel, vous n'avez qu'à cliquer sur la « pin » et à naviguer vers la page désirée.

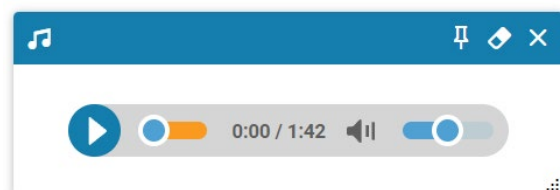
Le picto de la gomme peut être utilisé pour gommer tout ce que vous écrivez en utilisant le crayon de la roue.

### Audios





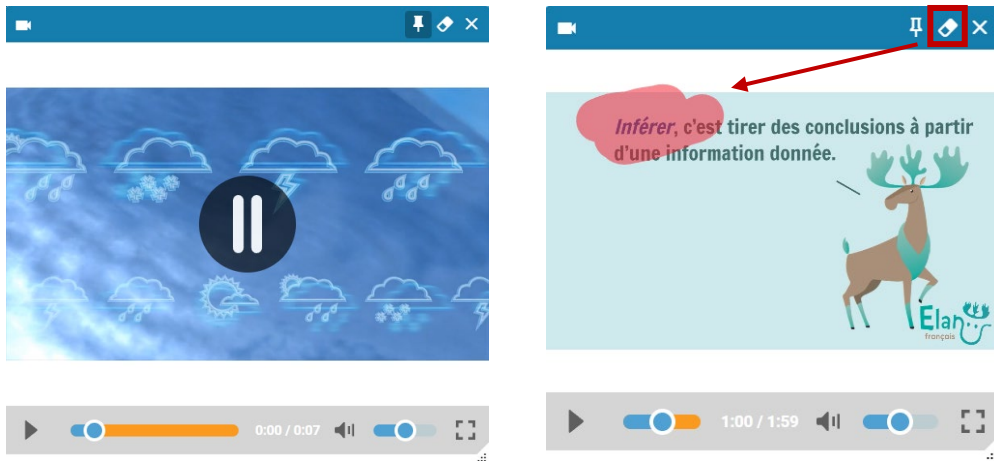
Un clic sur le picto bleu audio ouvre le fichier qui est nécessaire sur cette page. Vous le fermez en cliquant sur le X. Mais, si vous voulez utiliser l'extrait en montrant une autre page du Manuel, vous n'avez qu'à cliquer sur la « pin » et à naviguer vers la page désirée.

Le picto de la gomme peut être utilisé pour gommer tout ce que vous écrivez en utilisant le crayon de la roue.



## Vidéos

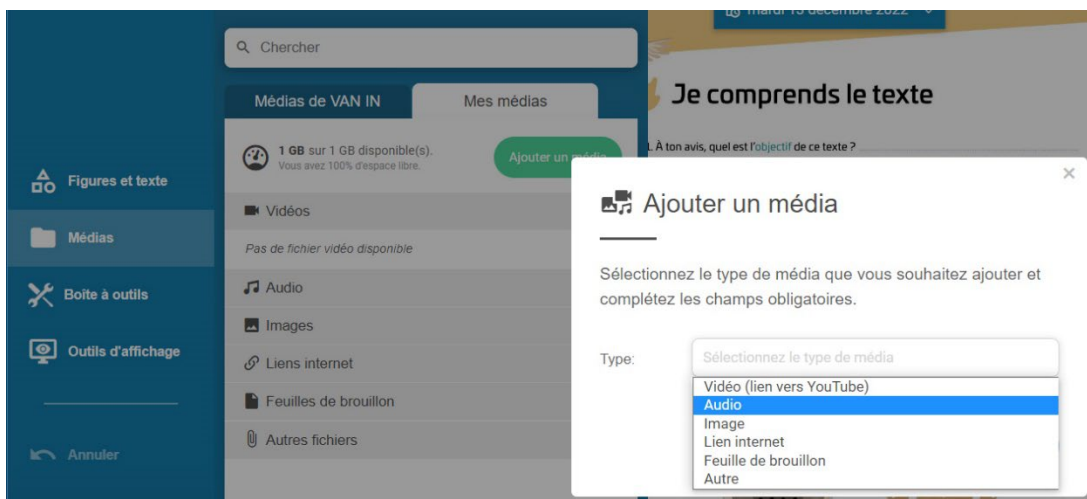
 Le picto bleu vidéo ouvre la vidéo ajoutée par VAN IN sur la page. Le mode d'emploi est pareil à celui des audios. De plus, vous pouvez l'agrandir au « full screen » en cliquant sur le picto  en bas à droite. Utilisez la gomme pour effacer ce que vous écrivez sur la vidéo (comme dans l'exemple ci-dessous).



### 4.3.2.2 Mes médias

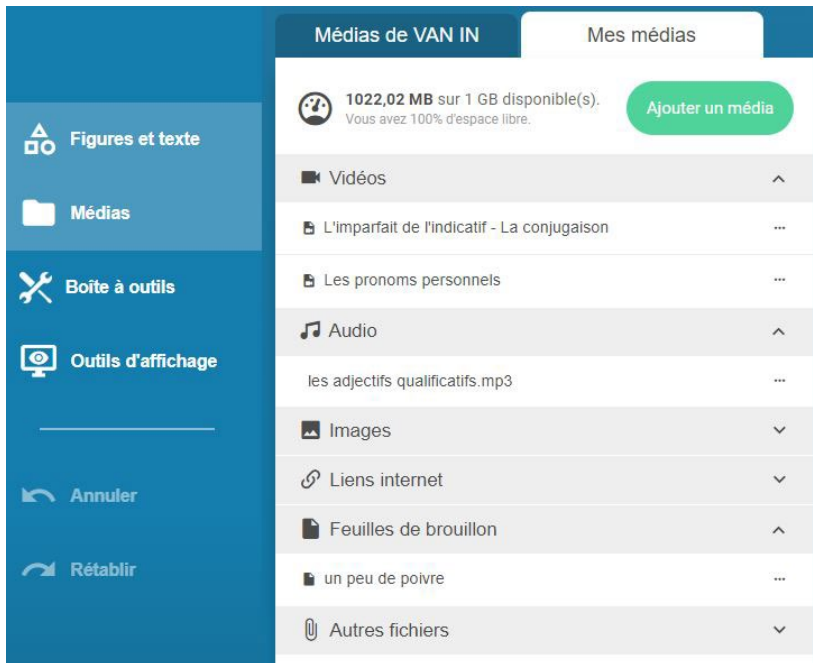
Vous pouvez également personnaliser et enrichir votre **Manuel Numérique** en y ajoutant des liens vers **vos propres documents** : vidéos, audios, images, liens Internet, feuilles de brouillon et autres fichiers. Pour ce faire, il vous suffit de cliquer sur le bouton vert «Ajouter un média» sous le tab « Mes médias ».

Une nouvelle fenêtre s'ouvrira afin de sélectionner le type de média à ajouter. Pour cela, cliquez sur le menu déroulant de la fenêtre « Type » et sélectionnez le type de média (Vidéo (lien vers YouTube), Audio, Image, Lien internet, Feuille de brouillon ou Autre).



En fonction du type de média, vous devrez soit rechercher le fichier sur votre ordinateur en cliquant sur « Feuilles... », soit insérer l'URL de la vidéo/de la page internet. Cliquez ensuite sur le bouton « Ajouter ».

Vos différents fichiers se trouveront alors dans l'onglet « Mes médias »



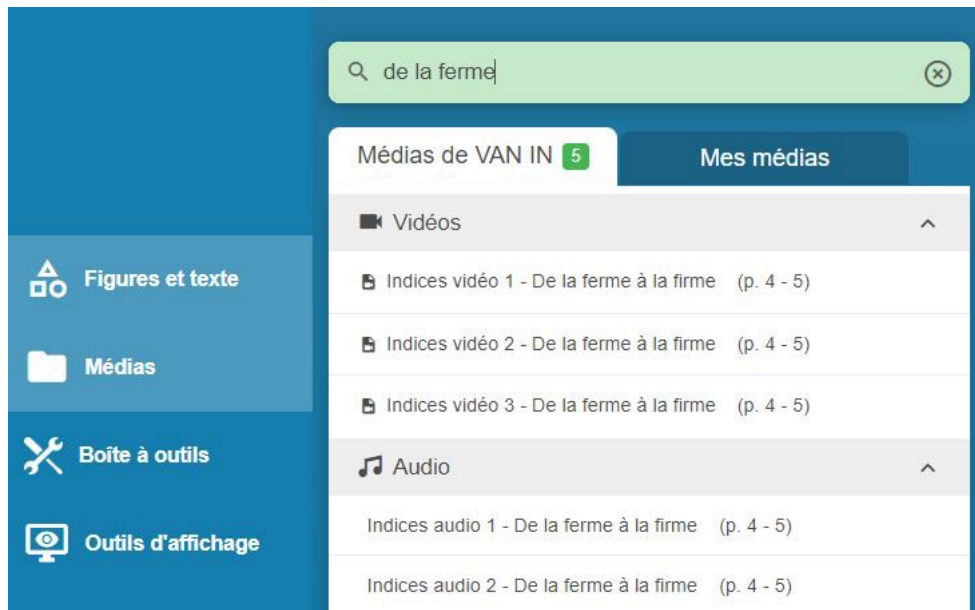
Une fois ajouté, les fichiers personnels peuvent être placés dans les pages souhaitées de votre Manuel Numérique : cliquez sur les 3 petits points à droite de votre média et cliquez sur « Positionner bouton ».

Cliquez sur la location désirée. Un bouton vert apparaîtra. Après, il y a plein d'options pour changer ce que vous voulez.

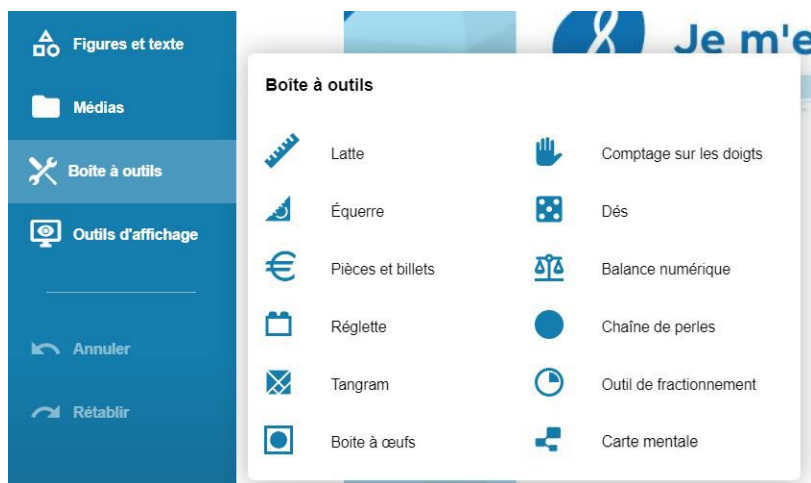


### 4.3.2.3 Chercher des médias

Cherchez un média (de VAN IN ou de vous-même) dans la barre de recherche.



### 4.3.3. Boîte à outils



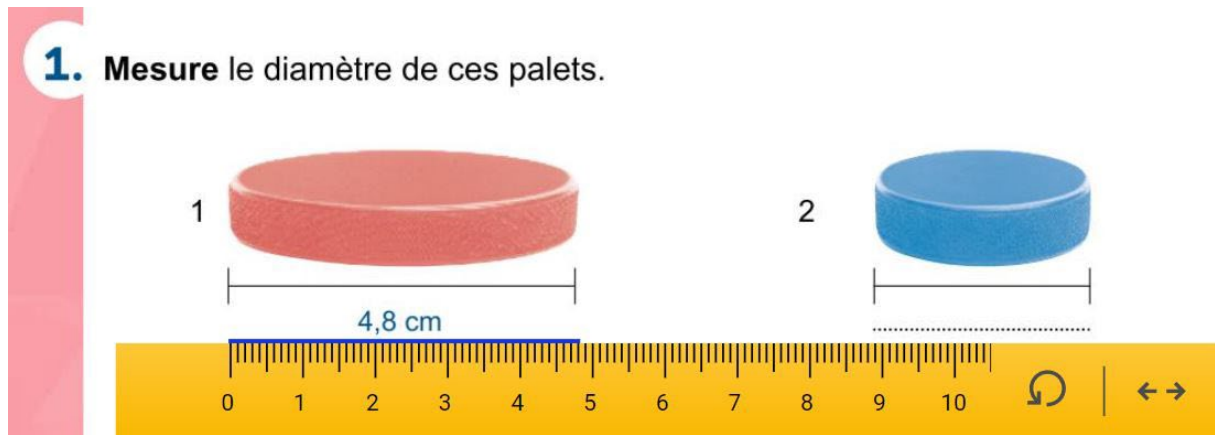
Le boîte à outils dans le menu latéral contient différents types d'outils mathématiques, scientifiques et autres applications très utiles. Ils sont utilisables aussi bien dans le Manuel Numérique que sur une feuille de brouillon.

Important à savoir est que nous montrons ici l'aperçu de tous les outils, mais qu'ils ne sont pas présents tous dans chaque Manuel Numérique. P.ex. : les outils mathématiques ne se trouvent pas dans un Manuel Numérique d'apprentissage de français.

Ici en-dessous nous donnons un peu d'explication sur chaque outil. À vous de l'explorer vous-mêmes soit sur une page d'un Manuel Numérique, soit sur une feuille de brouillon que vous trouvez dans le menu latéral sous « Outils d'affichage ».

### 4.3.3.1 Latte

#### 1. Mesure le diamètre de ces palets.



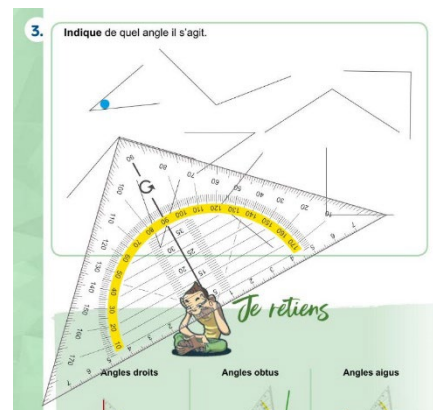
Utilisez la latte pour mesurer à l'échelle ajustée par rapport à l'affichage de la page. Cela signifie que vous mesurerez exactement la même longueur sur le **Manuel Numérique** que dans le cahier de l'élève, même après avoir zoomé. Vous pouvez même tracer une ligne droite en suivant la latte.



Faites tourner la latte ou augmentez/diminuez sa taille avec ces boutons.

### 4.3.3.2 Équerre


Le principe de l'équerre est quasi identique à celui de la latte : mesurer (des angles) à l'échelle ajustée, tracer des lignes, ... Ici à côté un exemple du Manuel Numérique de Carrément Math 4A, chapitre 6, p. 114.



### 4.3.3.3 Pièces et billets

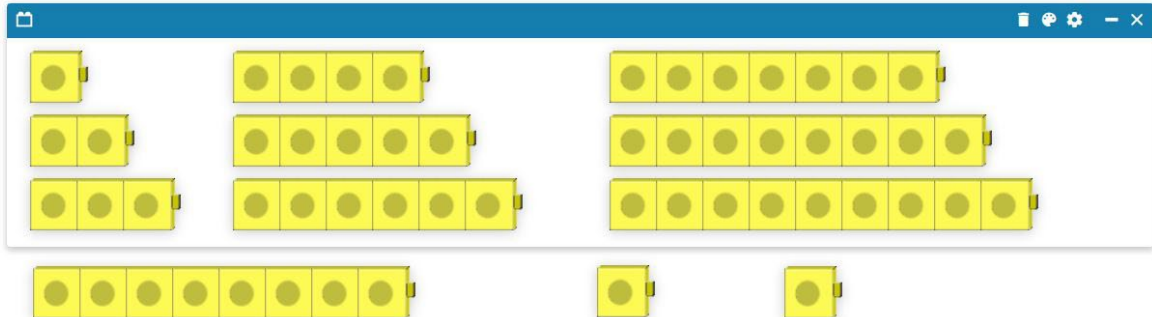
Glissez tout simplement des pièces et/ou des billets sur votre **Manuel Numérique** ou sur une feuille de brouillon. Pour les supprimer, vous n'avez qu'à les glisser à nouveau sur la fenêtre ou cliquer sur la poubelle en haut à droite pour tout supprimer.



Le picto  en haut à droite de la fenêtre vous permet de modifier les pièces/billets que vous souhaitez afficher ou non sur votre **Manuel Numérique**. Par défaut, toutes les pièces et billets seront affichés.

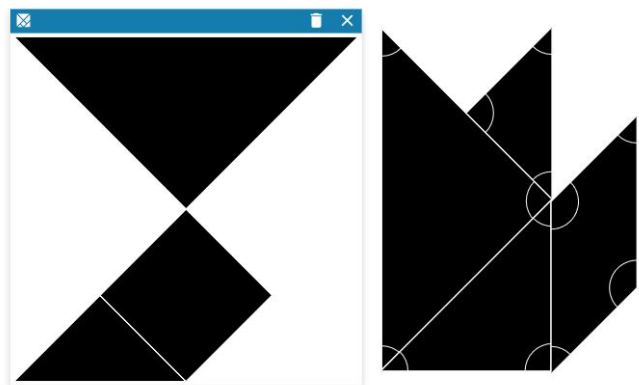
#### 4.3.3.4 Réglette

Un set de réglettes automatisées, à manipuler par vous ou par vos élèves. Si vous approchez les parties, elles s'attachent comme si elles étaient magnétiques. Pour les supprimer, vous n'avez qu'à les glisser à nouveau sur la fenêtre.



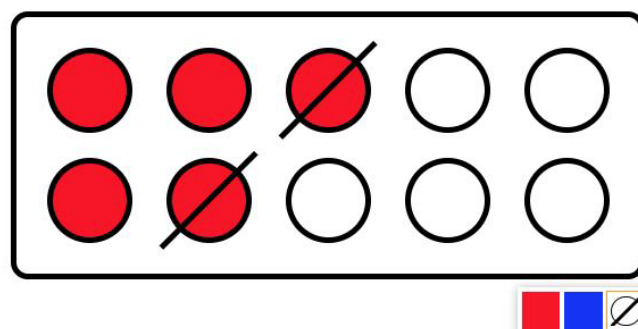
#### 4.3.3.5 Tangram

Grâce à cet outil, vous pourrez créer toutes les images que vous souhaitez, simplement en faisant glisser les pièces du tangram sur votre **Manuel Numérique** ou sur une feuille de brouillon. Chaque pièce peut être pivotée à 360° en la faisant glisser par les coins et peut être supprimée individuellement en la faisant à nouveau glisser vers la fenêtre. Si vous souhaitez supprimer l'image réalisée, cliquez sur la poubelle en haut à droite de la fenêtre du tangram.




#### 4.3.3.6 Boite à œufs

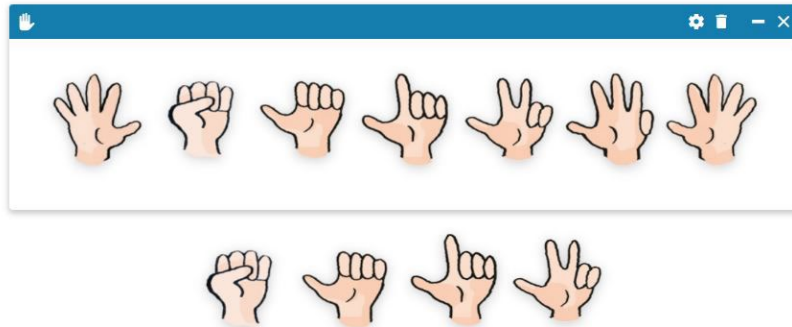
Cet outil permet de travailler l'addition, la soustraction et le passage par la dizaine à l'aide d'un matériel semi-concret. L'image du nombre permet aux élèves de calculer de plus en plus vite et d'acquérir des automatismes. Par contre, cet outil permet aussi aux élèves moins avancés de recourir au comptage






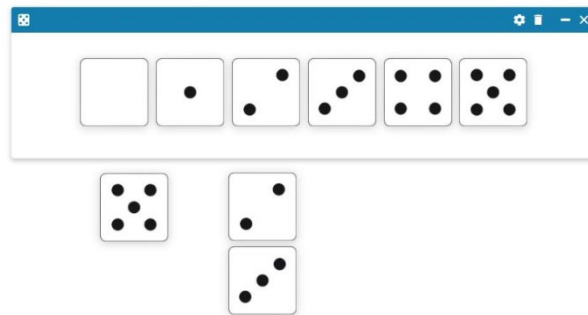
#### 4.3.3.7 Comptage sur les doigts

Et pourquoi ne pas aider vos élèves à compter sur les doigts ? Cet outil vous facilite à le montrer sur votre écran. Modifiez les mains montrées en cliquant sur le picto  au coin à droite.

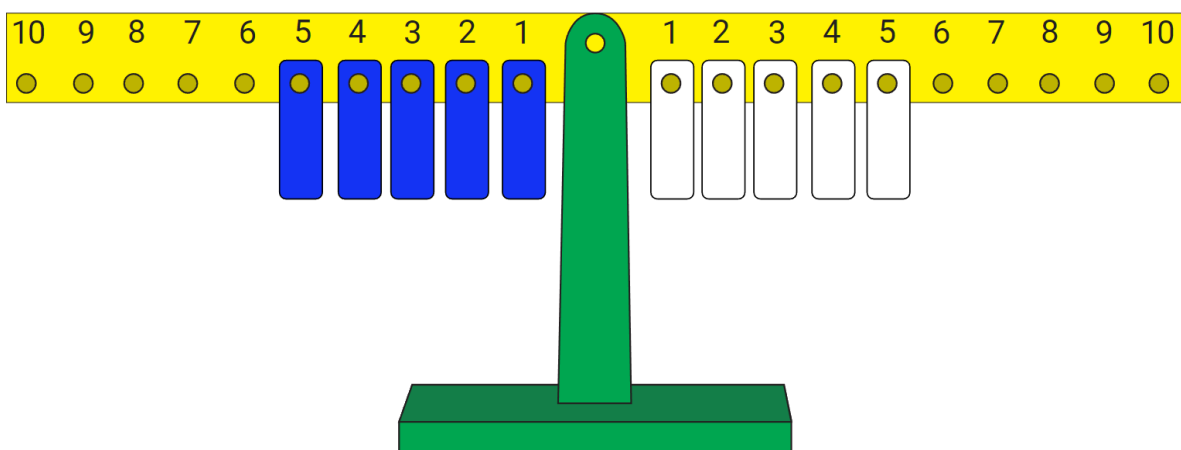


#### 4.3.3.8 Dés

Si vous utilisez des dés dans votre classe, vous avez maintenant aussi la possibilité de les montrer sur votre tableau blanc interactif. Modifiez les dés montrés en cliquant sur le picto  au coin à droite.



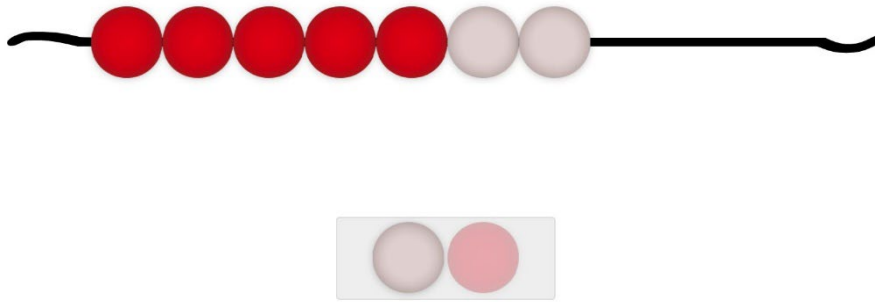
#### 4.3.3.9 Balance numérique



Utilisez cette grande balance numérique sur votre écran comme vous le voulez.

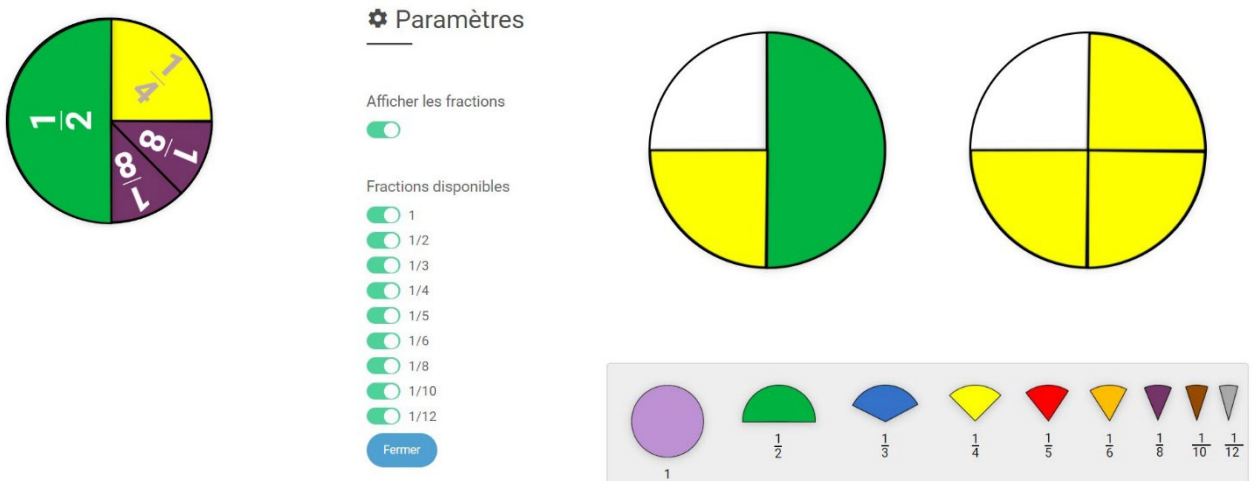
#### 4.3.3.10 Chaîne de perles

À l'aide des perles blanches et rouges de cette chaîne, vous pouvez visualiser les nombres en classe.



#### 4.3.3.11 Outil de fractionnement

Jouez avec les fractions sur votre écran à l'aide de cet outil. Si vous voulez que les fractions soient affichées, utilisez le bouton « Paramètres » en haut à droite et vous cliquez sur « Afficher les fractions ». Sélectionnez ou désélectionnez les fractions que vous voulez voir.

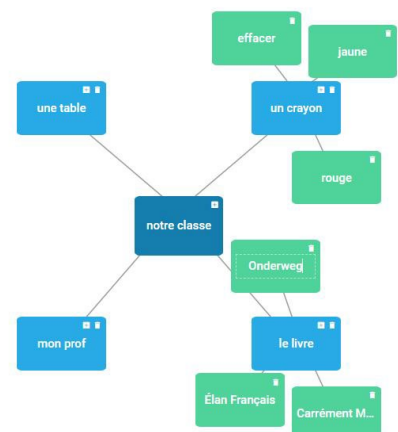


#### 4.3.3.12 Carte mentale



Carte mentale

L'outil « carte mentale » vous aide à vite faire une carte mentale en classe. Faites de libres associations ensemble avec les élèves comme dans l'exemple ci-dessous.



### 4.3.4 Outils d'affichage

Dans le menu latéral, la dernière possibilité est la partie sur les « Outils d'affichage » qui vous permettront de changer la vue de votre Manuel Numérique.

Vous pouvez changer la vue dans une page blanche, afin de pouvoir écrire, montrer ce que vous voulez, sans tenir compte du Manuel qui est en dessous.

Vous pouvez mettre une partie de votre Manuel en évidence, afin de mettre le focus sur la partie que vous voulez.

Ou vous faites l'inverse : vous masquez une partie de votre Manuel afin que les élèves ne puissent pas la voir.

Lisez les parties ci-dessous pour en savoir plus.



#### 4.3.4.1 Feuille de brouillon



Cliquez sur ce bouton afin d'utiliser une feuille de brouillon « de travail » pour vos explications en classe. Vous pourrez y ajouter des notes, sans avoir à fermer votre Manuel Numérique.



En cliquant sur ce bouton en bas, vous pourrez changer la couleur de fond de la feuille de brouillon.

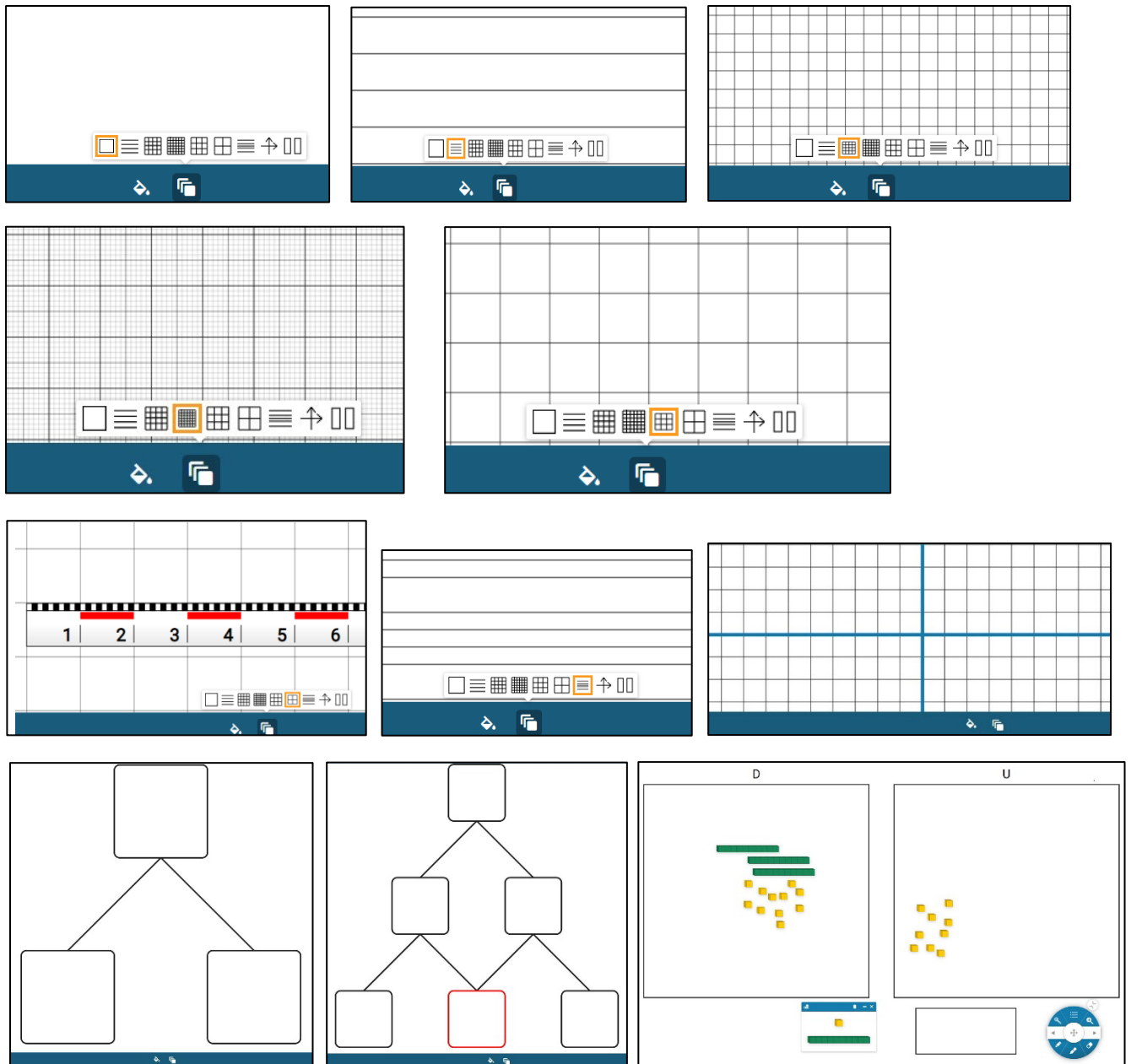


En cliquant sur ce bouton, vous pourrez choisir un « format » de fond : fond uniforme, ligné, quadrillé, millimétré, avec des lignes d'écriture, système de coordonnées (graphe), page avec unités et dizaines, et autres formes préparés bien utilisables dans votre classe. N'hésitez pas à les découvrir.



Il est évident que cela ne change que la vue de votre écran. Vous pouvez y écrire, zoomer, dézoomer, ajouter des textes et des figures. Les possibilités sont illimitées.

Quelques exemples sur la page suivante.



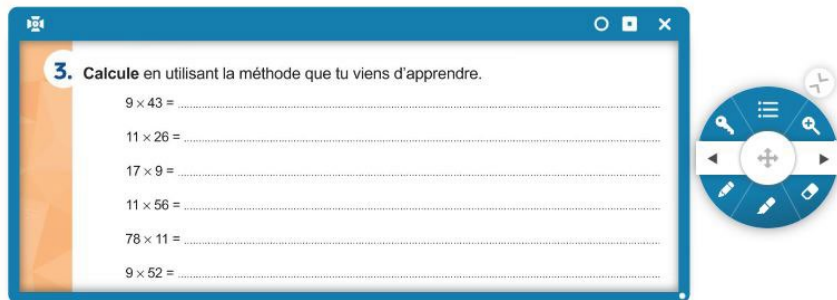
Afin de fermer la feuille de brouillon, cliquez sur le X en haut à droite. Toutes vos dernières notes y seront sauvegardées automatiquement lorsque vous fermerez votre **Manuel Numérique** et vous la retrouverez en l'état la prochaine fois que vous ouvrirez votre **Manuel Numérique**.

N.B. : si vous souhaitez créer des feuilles de brouillon à l'avance, les sauvegarder et les conserver dans votre Manuel Numérique, allez dans la partie « Mes Médias » (voir aussi : 4.3.2 Médias)

#### 4.3.4.2 Mise en évidence



Grâce à ce bouton, vous pourrez mettre le focus sur une partie de la page, tout en dissimulant le reste du manuel qui deviendra blanc. Vous pouvez augmenter ou diminuer la taille de la fenêtre, la déplacer grâce aux coins en haut à gauche et/ou en bas à droite, la mettre en format rectangulaire ou circulaire.



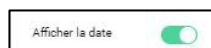
#### 4.3.4.3 Outil de masquage

La dernière possibilité dans le menu des Outils d'affichage est l'outil de masquage. En cliquant sur ce bouton, un cadre noir apparaît. Vous pouvez déplacer, diminuer, agrandir le cadre comme vous voulez. Vos collègues l'utilisent surtout pour masquer une partie de la page et pour par exemple masquer pas à pas une partie des réponses comme dans l'exemple ci-dessus.

Si vous cliquez encore une fois sur le bouton dans le menu, un autre cadre apparaît.

Au singulier	Groupe nominal au pluriel
un homme heureux	..des hommes heureux
cet oiseau bleu	
l'enfant poli	
un caramel mou	
le trait vertical	
ce geste amical	..ces gestes amicaux

#### 4.3.4.4 Afficher la date



Il est possible d'afficher la date dans chaque Manuel Numérique. Si vous activez le bouton, la date sera montrée en haut sur chaque page. Vous avez la choix entre des différentes possibilités.



#### 4.3.5 Annuler ou rétablir



Les boutons Annuler et Rétablir vous permettent d'annuler ou de réafficher le dessin, le texte, la mise en surbrillance. Cliquez sur la flèche du haut pour revenir en arrière et annuler une action et cliquez sur la flèche du bas afin de rétablir l'action.

Lorsque les boutons ont un fond bleu pâle, cela signifie qu'il n'y a pas d'annulation ni de rétablissement possible.