

Guide d’utilisation de l’application Kalulu

Version de Kalulu 3.1.6 · Document généré le 2026-10-28

Sommaire

1. Prise en main 3

2. Créer un compte 5

3. Se connecter à son compte 16

4. Connexion de l'étudiant 18

5. Comment on joue 20

6. Accéder aux paramètres 26

7. Ajouter un étudiant 29

8. Renommer un étudiant 31

9. Supprimer un étudiant 34

10. Synchronisation et fiche des codes 36

11. En cas de problème 38

1. Prise en main

Kalulu enseigne la lecture par la méthode du décodage. Ce guide couvre tout ce qui se passe avant le jeu lui-même : créer le compte, s'y connecter, et gérer les étudiants.

1. Un seul guide, pour les enseignants et les parents

Kalulu s'utilise en classe comme à la maison, et presque tout s'y passe de la même façon. Ce guide couvre donc les deux : lisez-le du début à la fin, sans avoir à choisir entre deux documents.

> Les rares étapes qui ne concernent qu'un seul lecteur portent une étiquette, « Enseignant uniquement » ou « Parent uniquement » : passez celles qui ne sont pas les vôtres. Et là où le parcours se sépare vraiment, un encadré indique quelles étapes suivre et à quelle étape tout le monde se retrouve.

2. L'écran d'accueil

À l'ouverture de l'application, Kalulu affiche l'écran d'accueil. C'est le point de départ pour se connecter à un compte existant comme pour en créer un nouveau.



3. Deux connexions à ne pas confondre

Kalulu distingue la connexion **adulte** et la connexion **étudiant**. L'adulte se connecte avec une adresse mail et un mot de passe, pour gérer le compte. L'étudiant, lui, se connecte avec un code de trois symboles, sans clavier ni mot de passe.

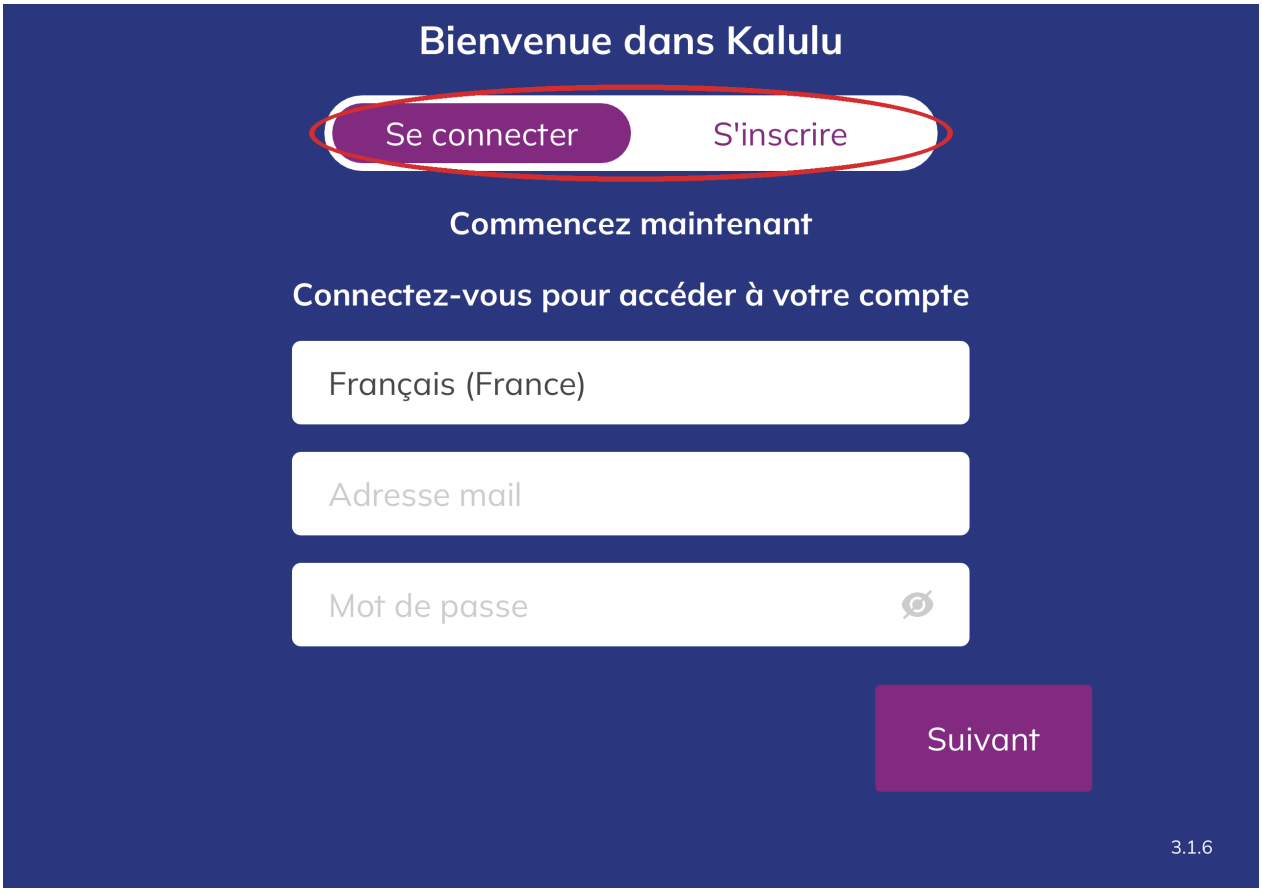
> Les paramètres du compte sont réservés aux adultes. Kalulu demande une petite vérification avant d'y donner accès.

2. Créer un compte

La création de compte se fait une seule fois, en quelques écrans. Vous pourrez tout modifier ensuite dans Paramètres.

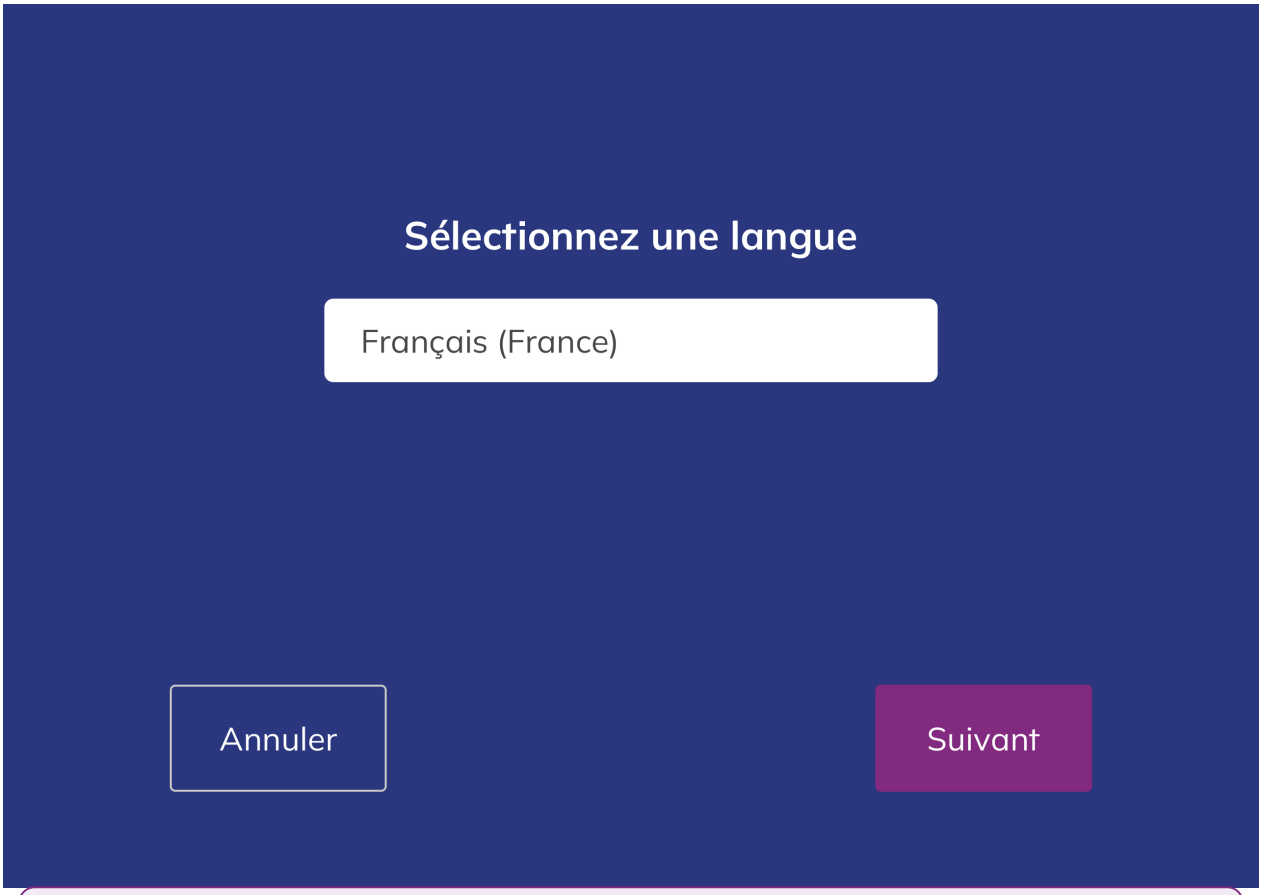
1. Ouvrir la création de compte

Sur l'écran d'accueil, choisissez l'onglet Création de compte.



2. Choisir la langue

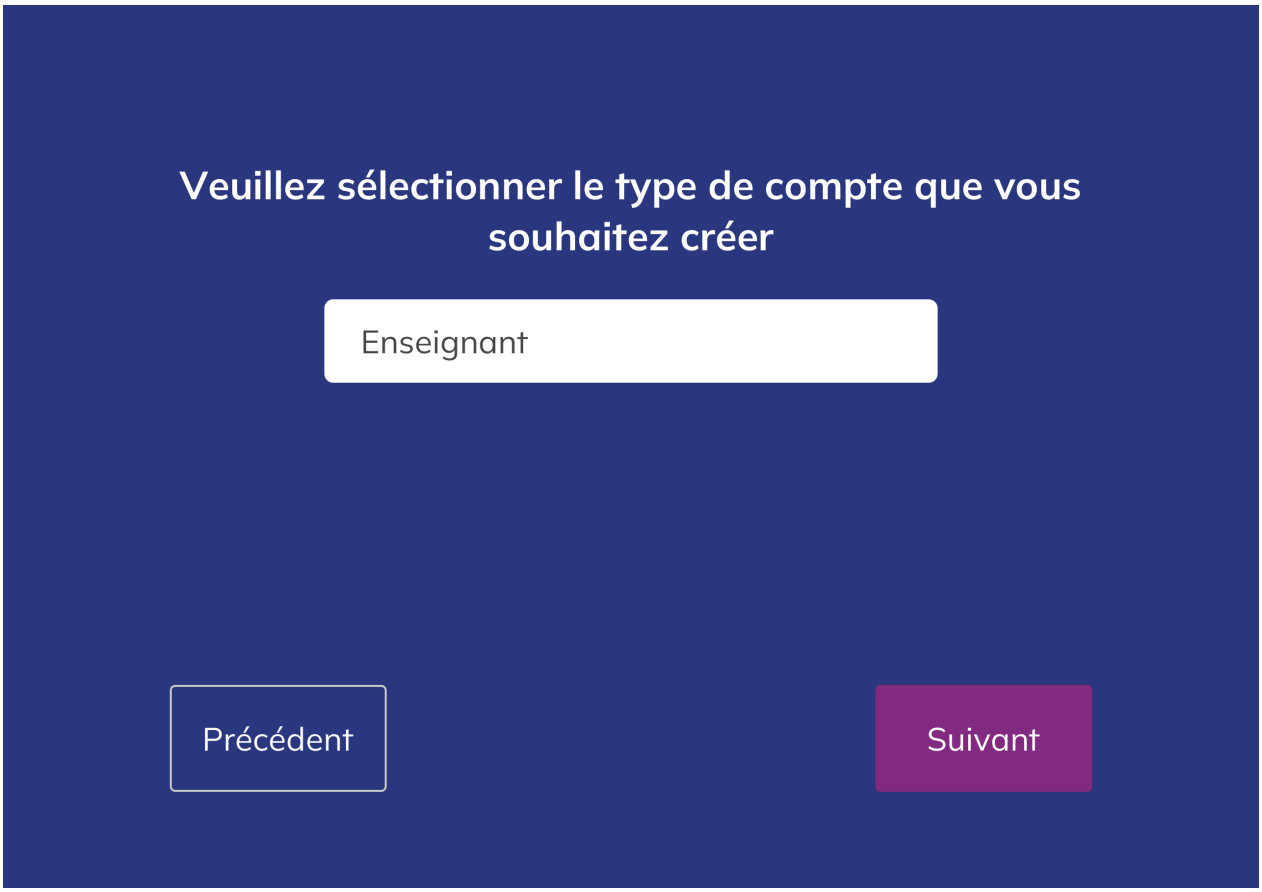
Sélectionnez la langue dans laquelle les étudiants vont apprendre à lire, puis appuyez sur Suivant.



C'est la langue du contenu pédagogique, et elle détermine les leçons téléchargées. Elle est indépendante de la langue de l'interface.

3. Indiquer le type de compte

Choisissez « Enseignant » si les étudiants utilisent Kalulu en classe, « Parent » s'il s'agit de vos enfants à la maison. Ce choix ne change que les écrans de création qui suivent : il ne restreint rien ensuite, et reste modifiable dans Paramètres.



Le parcours se sépare ici, selon le type de compte :
Enseignant : étapes 4 à 6
Parent : étape 7
Tout le monde se retrouve ensuite à l'étape 8.

Enseignant uniquement

4. Choisir la méthode d'éducation

Indiquez si vous utilisez uniquement l'application, ou si vous l'accompagnez des livrets et des jeux en papier.



Enseignant uniquement

5. Indiquer le nombre d'appareils

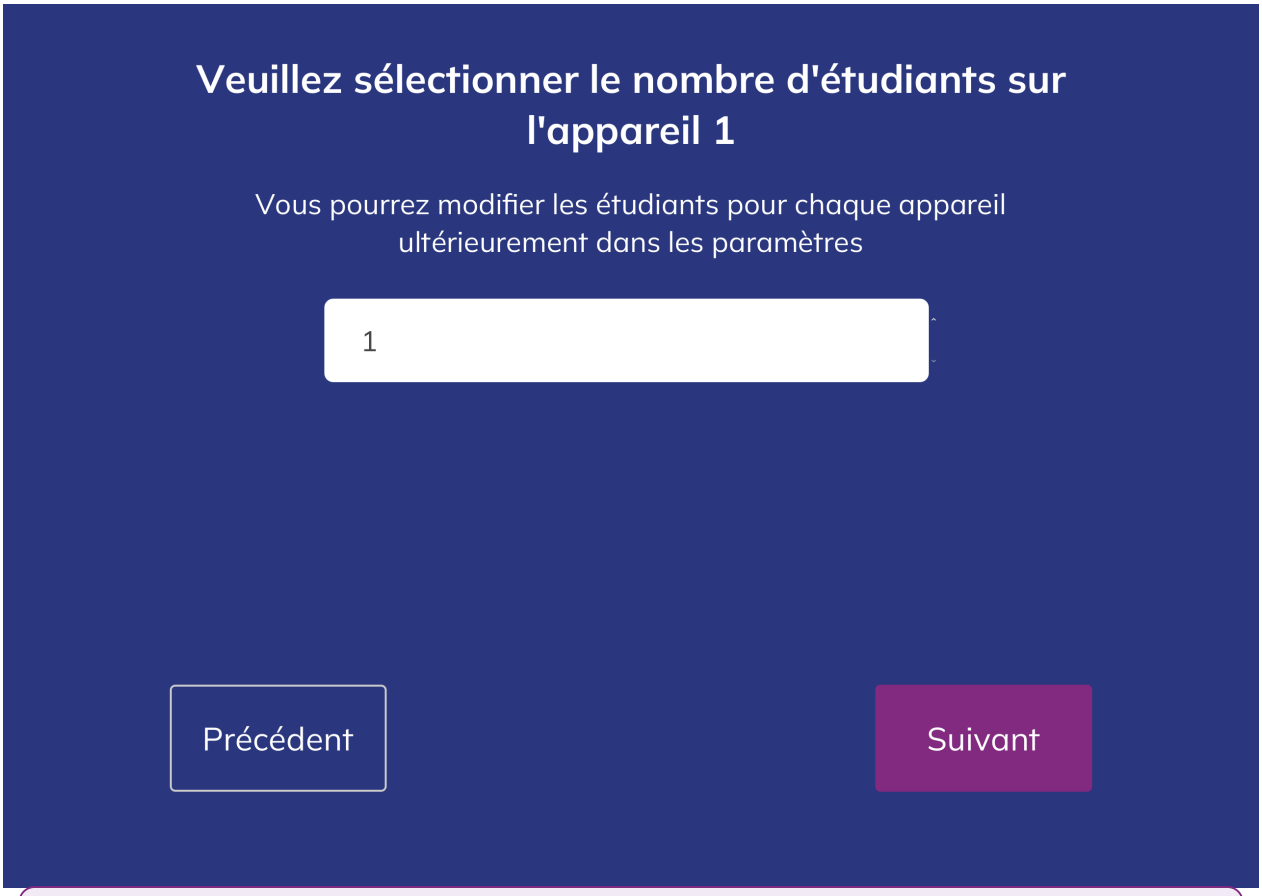
Précisez sur combien d'appareils les étudiants travailleront. Kalulu les répartira entre les appareils.



Enseignant uniquement

6. Indiquer le nombre d'étudiants par appareil

Pour chaque appareil, indiquez combien d'étudiants l'utiliseront. Kalulu les crée et leur attribue automatiquement un code d'accès.

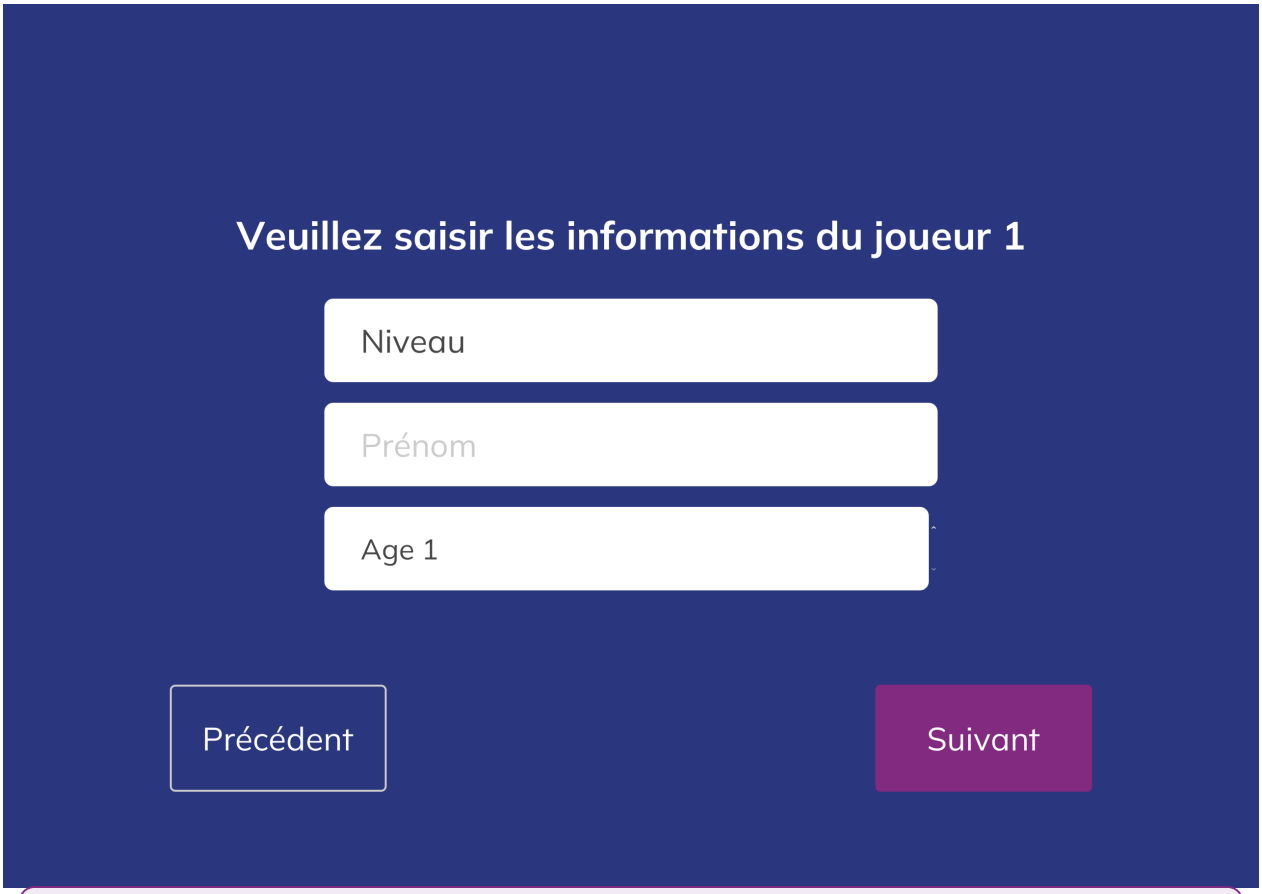


Les étudiants sont créés sans nom à cette étape. Vous les renommerez ensuite dans Paramètres — voir « Renommer un étudiant ».

Parent uniquement

7. Renseigner chaque étudiant

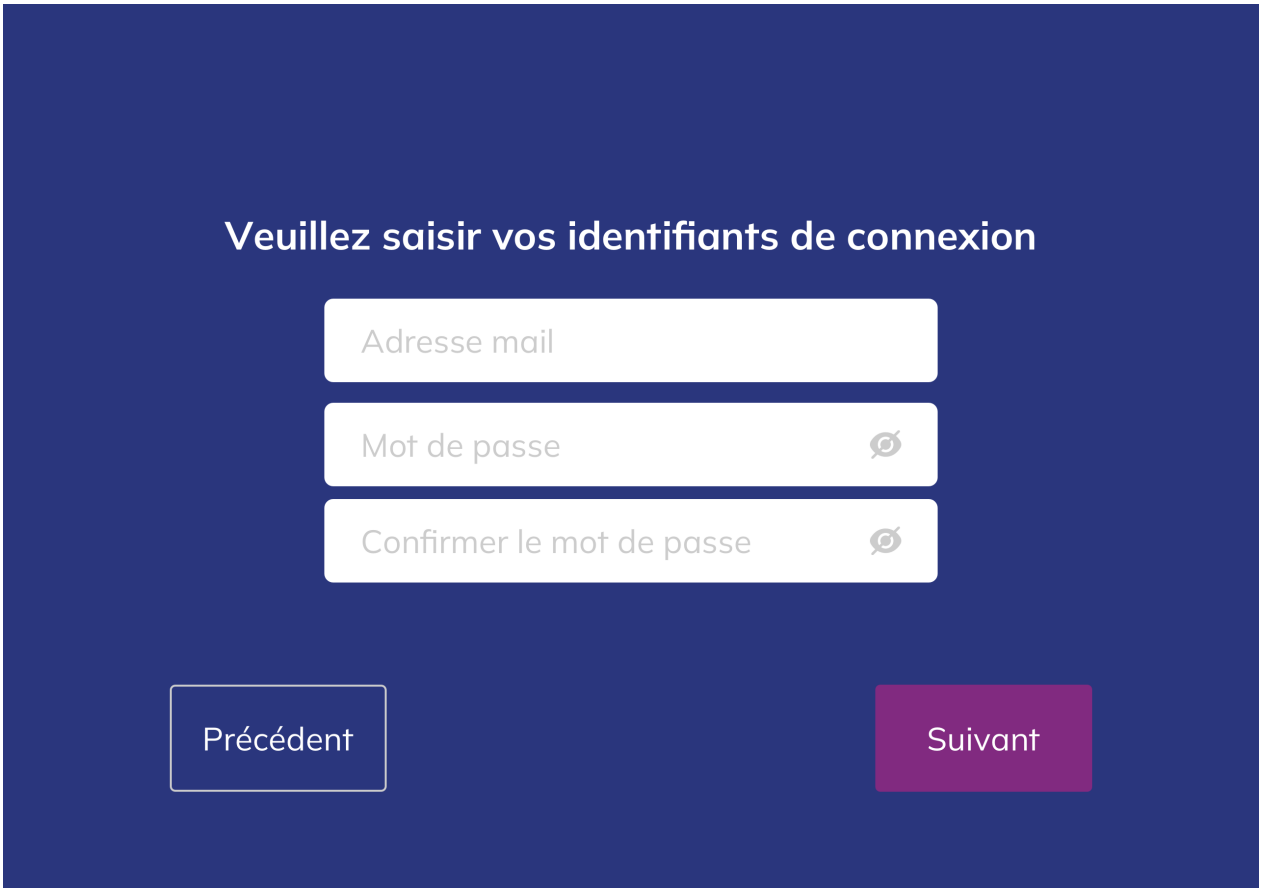
Saisissez le prénom et l'âge de chaque étudiant. C'est ici que vous choisissez les identifiants qui s'afficheront dans l'application.



En cas d'erreur, ou plus tard si besoin, ces informations restent modifiables — voir « Renommer un étudiant ».

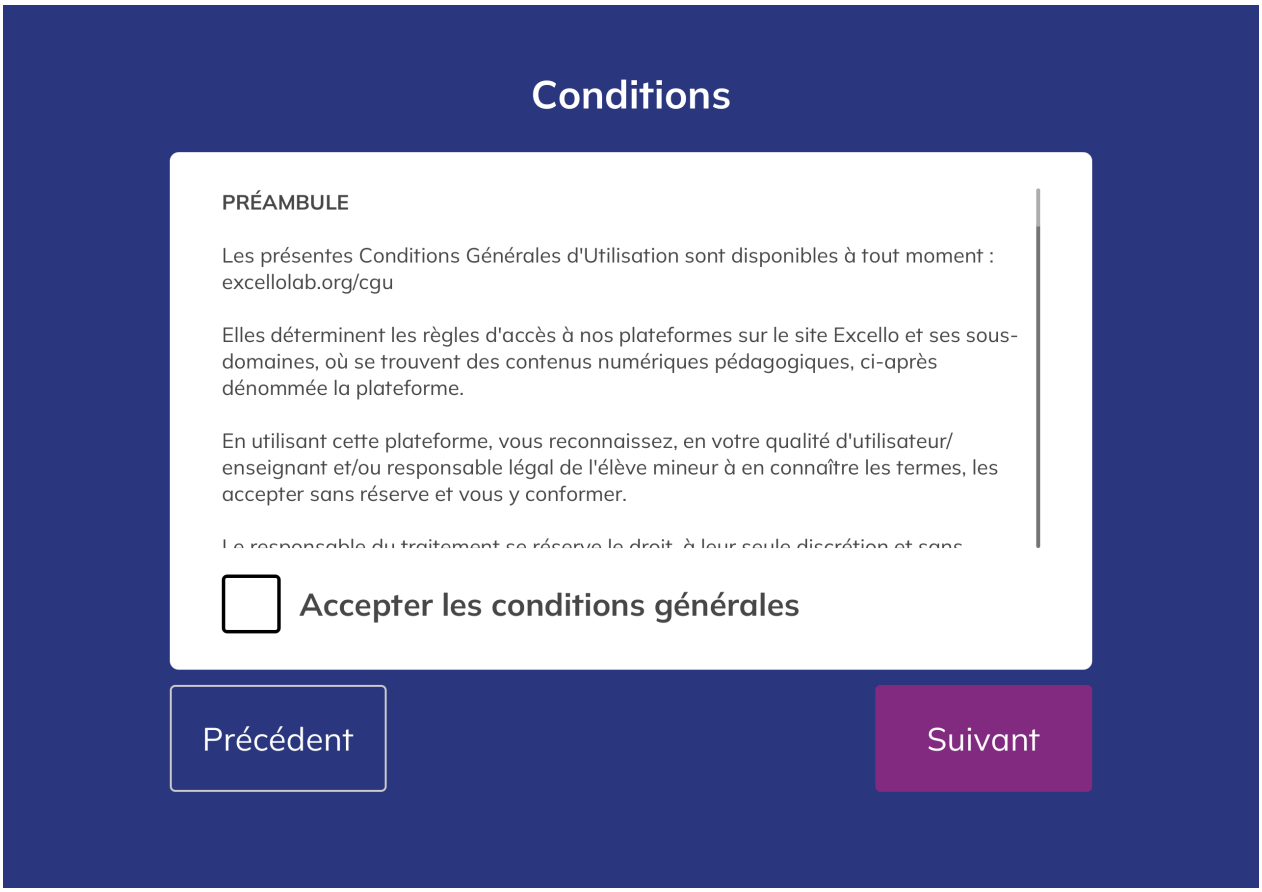
8. Saisir vos identifiants

Entrez votre adresse mail et choisissez un mot de passe. Ce sont vos identifiants d'adulte : ils servent à retrouver le compte sur un autre appareil et à accéder aux paramètres.



9. Accepter les conditions générales

Lisez les conditions générales d'utilisation et cochez la case pour les accepter.



10. Vérifier le récapitulatif

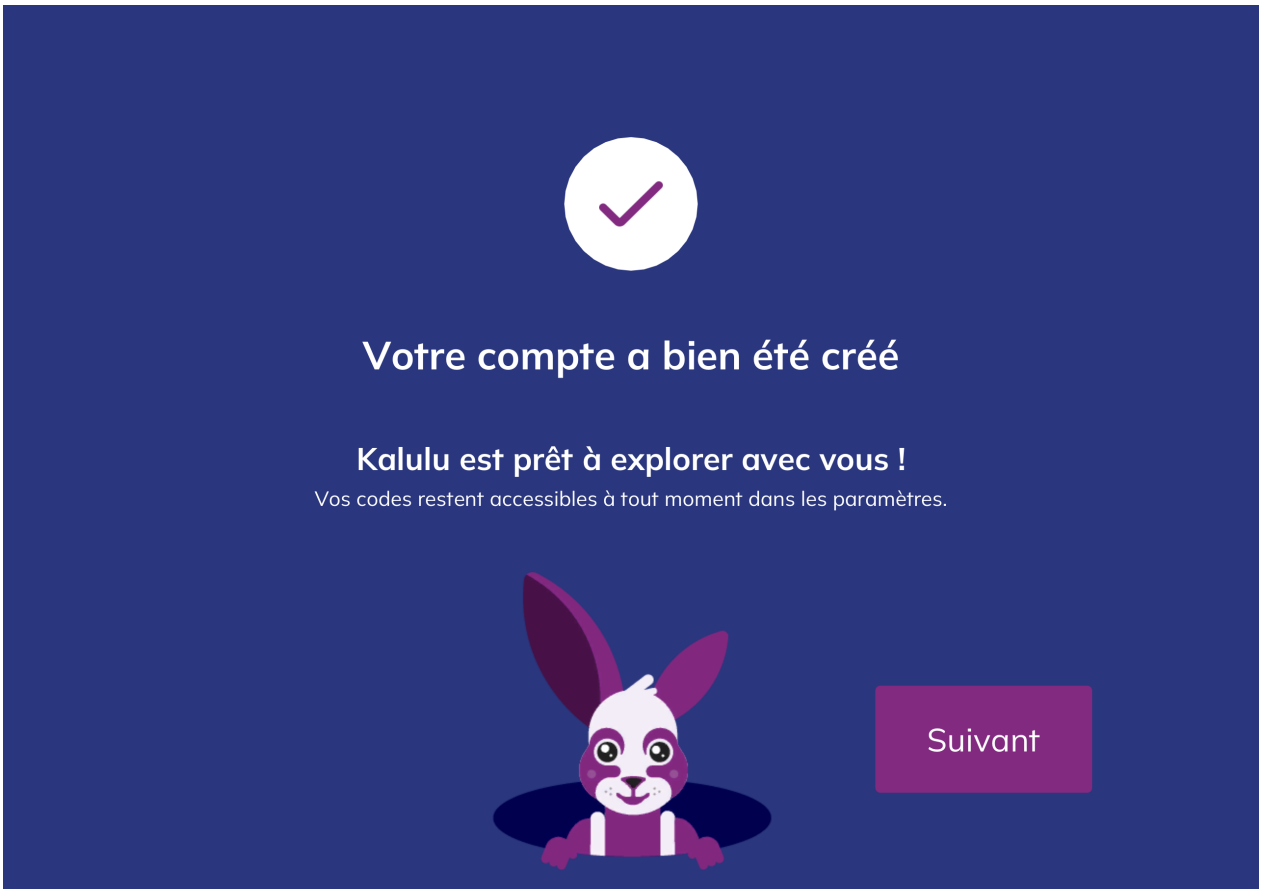
Le dernier écran résume le compte : adresse mail, type de compte, nombre d'appareils et les étudiants avec leur code. Vérifiez, puis confirmez.



Le bouton « Enregistrer tous les codes » doit être pressé pour que « Confirmer » s'active : c'est le seul moment où la fiche des codes est proposée. Il suffit d'appuyer — même si vous refermez la fenêtre d'enregistrement sans rien sauvegarder, « Confirmer » devient cliquable. Enregistrez-la tout de même : c'est avec ces codes que les étudiants se connectent. Attention, si vous revenez en arrière pour changer un nom ou le nombre d'étudiants, la fiche ne décrit plus le compte : il faut la redemander, et « Confirmer » se désactive jusque-là.

11. Le compte est créé

Kalulu confirme la création du compte. Vos codes restent accessibles à tout moment dans les paramètres.



3. Se connecter à son compte

La connexion adulte sert à retrouver son compte, sur cet appareil ou sur un autre.

1. Entrer ses identifiants

Sur l'écran d'accueil, restez sur l'onglet de connexion, saisissez votre adresse mail et votre mot de passe, puis appuyez sur Suivant.

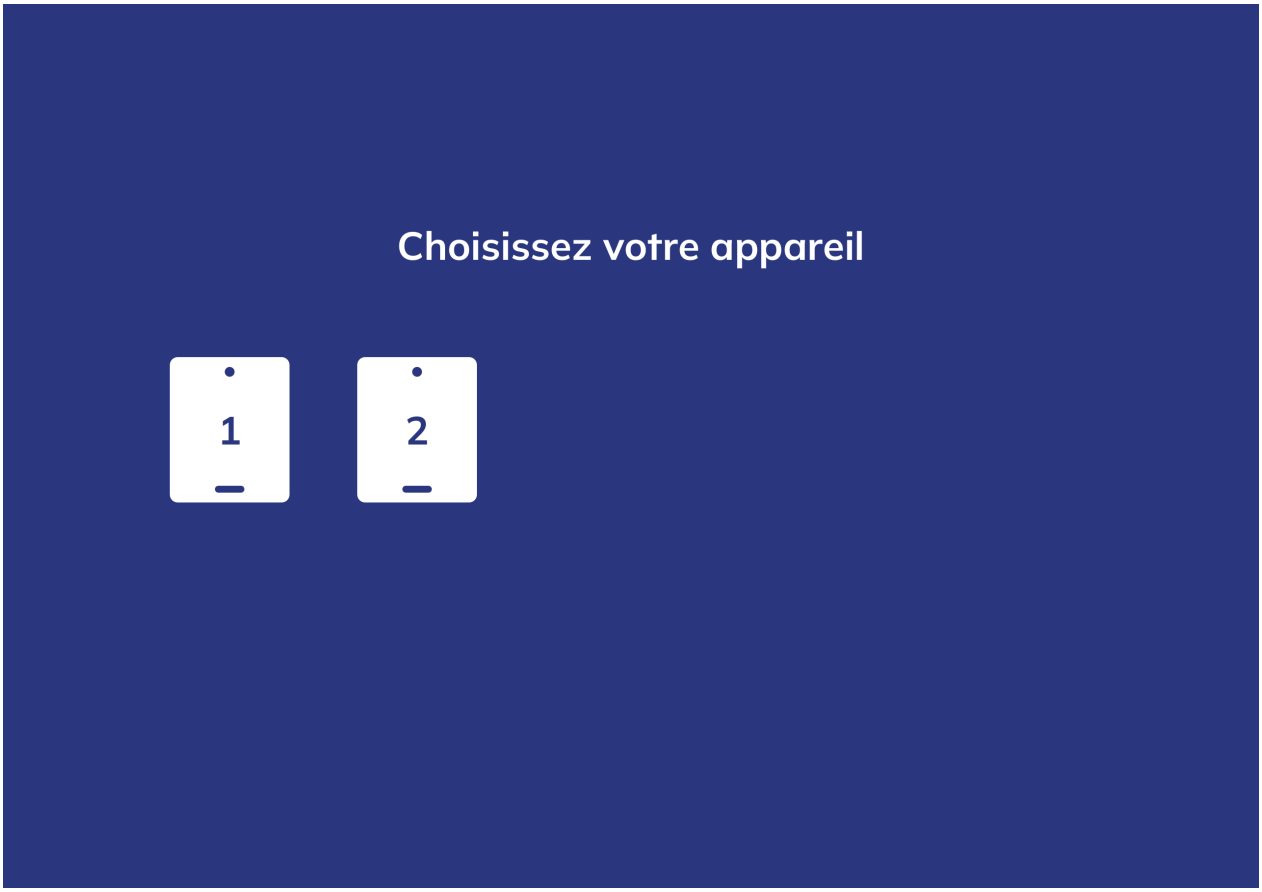


Le bouton « Réinitialiser le mot de passe » n'est pas là au départ : il n'apparaît qu'après une tentative de connexion refusée sur le mot de passe, sous le message « Mot de passe incorrect ». Appuyez dessus et Kalulu envoie un lien à l'adresse saisie, puis affiche « Veuillez vérifier votre boîte mail » ; le bouton reste ensuite inactif, un seul message étant envoyé. Si le message est « Aucun compte ne correspond à cette adresse mail », le bouton n'apparaîtra pas : c'est l'adresse qu'il faut corriger.

Enseignant uniquement

2. Choisir l'appareil

Si votre compte couvre plusieurs appareils, Kalulu vous demande sur lequel vous êtes. Chaque appareil a ses propres étudiants.

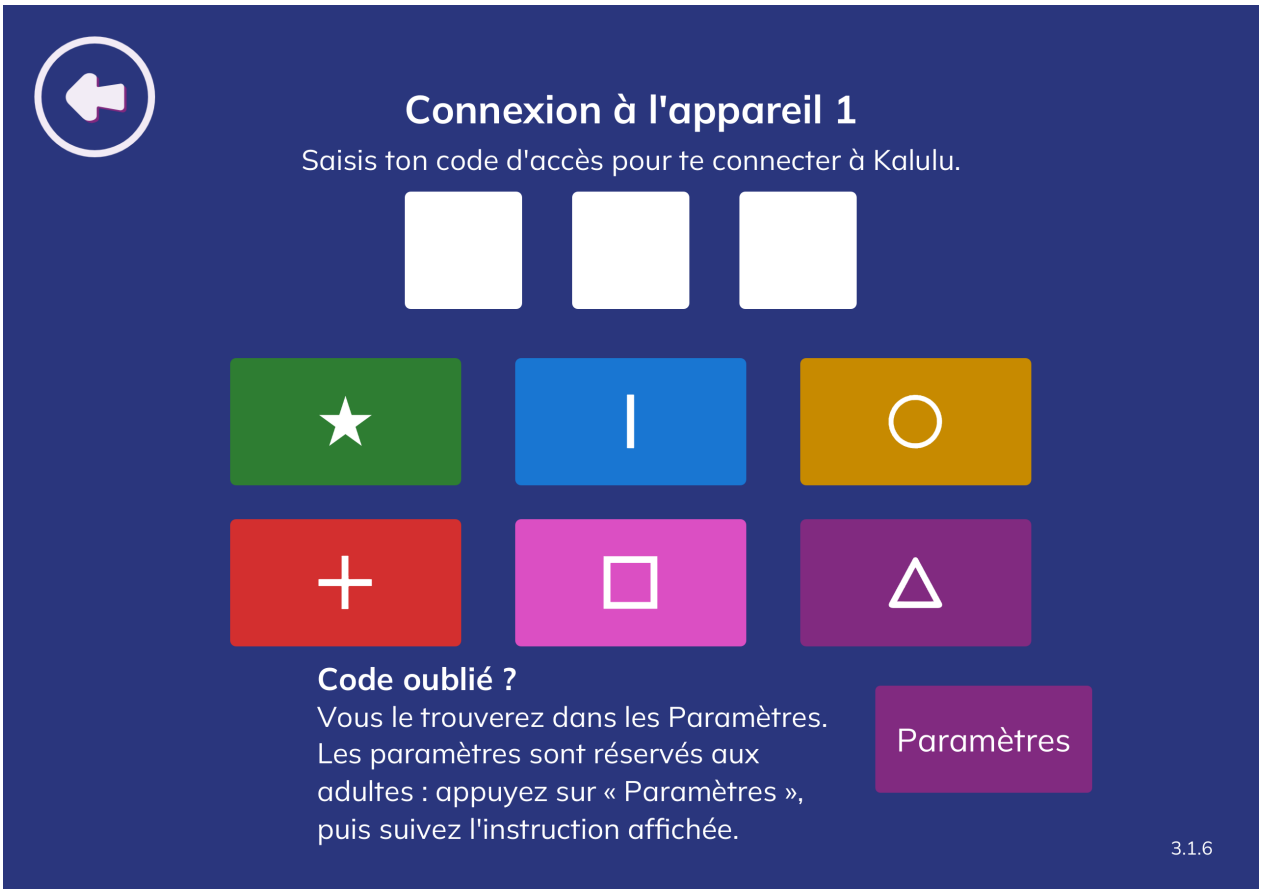


4. Connexion de l'étudiant

L'étudiant n'a ni adresse mail ni mot de passe : il se connecte avec un code de trois symboles, qu'il peut reconnaître sans savoir lire.

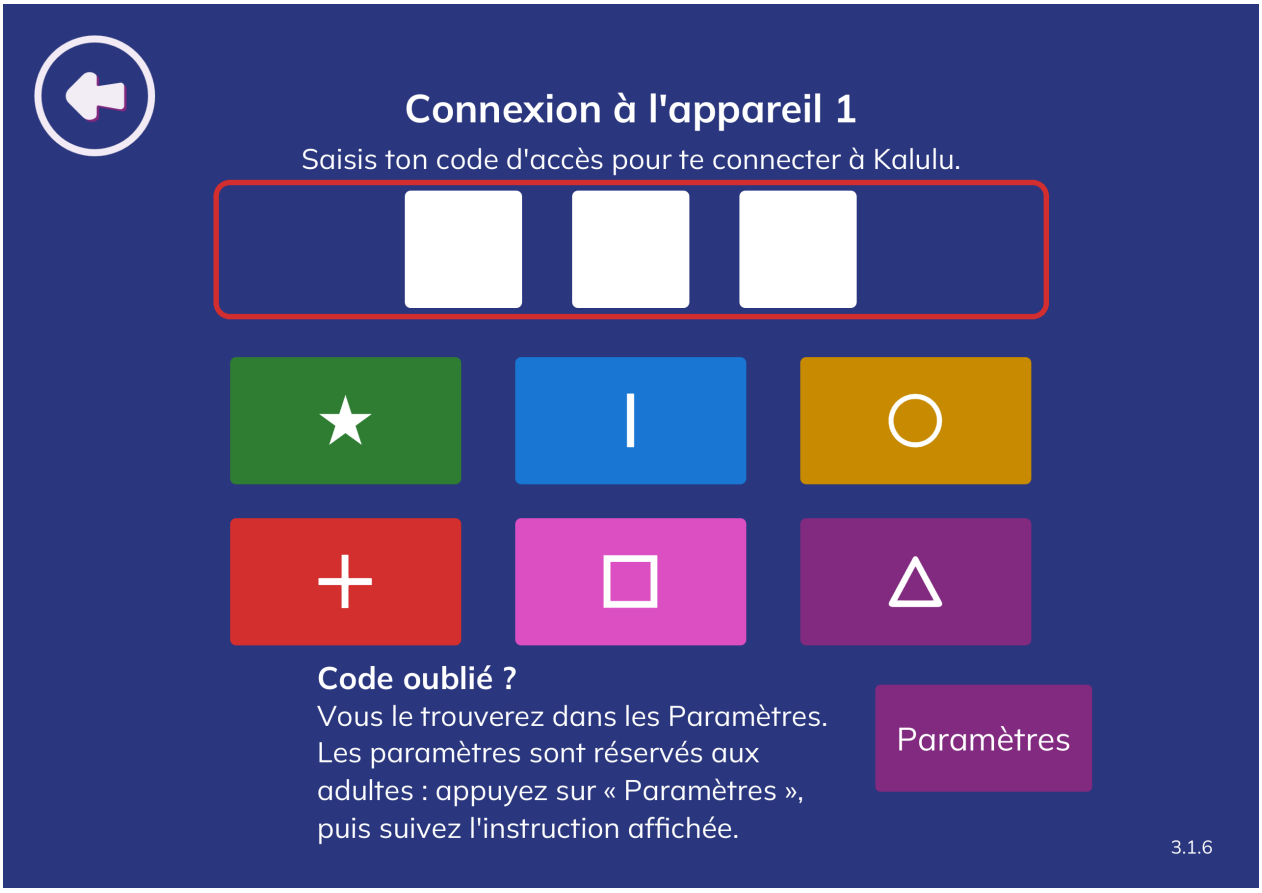
1. L'écran de connexion

Une fois l'appareil choisi, Kalulu affiche le clavier de symboles. L'écran indique en haut de quel appareil il s'agit.



2. Saisir le code

L'étudiant appuie sur ses trois symboles, dans l'ordre. Les cases en haut se remplissent au fur et à mesure. Le jeu démarre dès que le code est complet.



3. Code oublié

Les codes des étudiants sont consultables à tout moment dans Paramètres, à la ligne « Codes des étudiants ».

5. Comment on joue

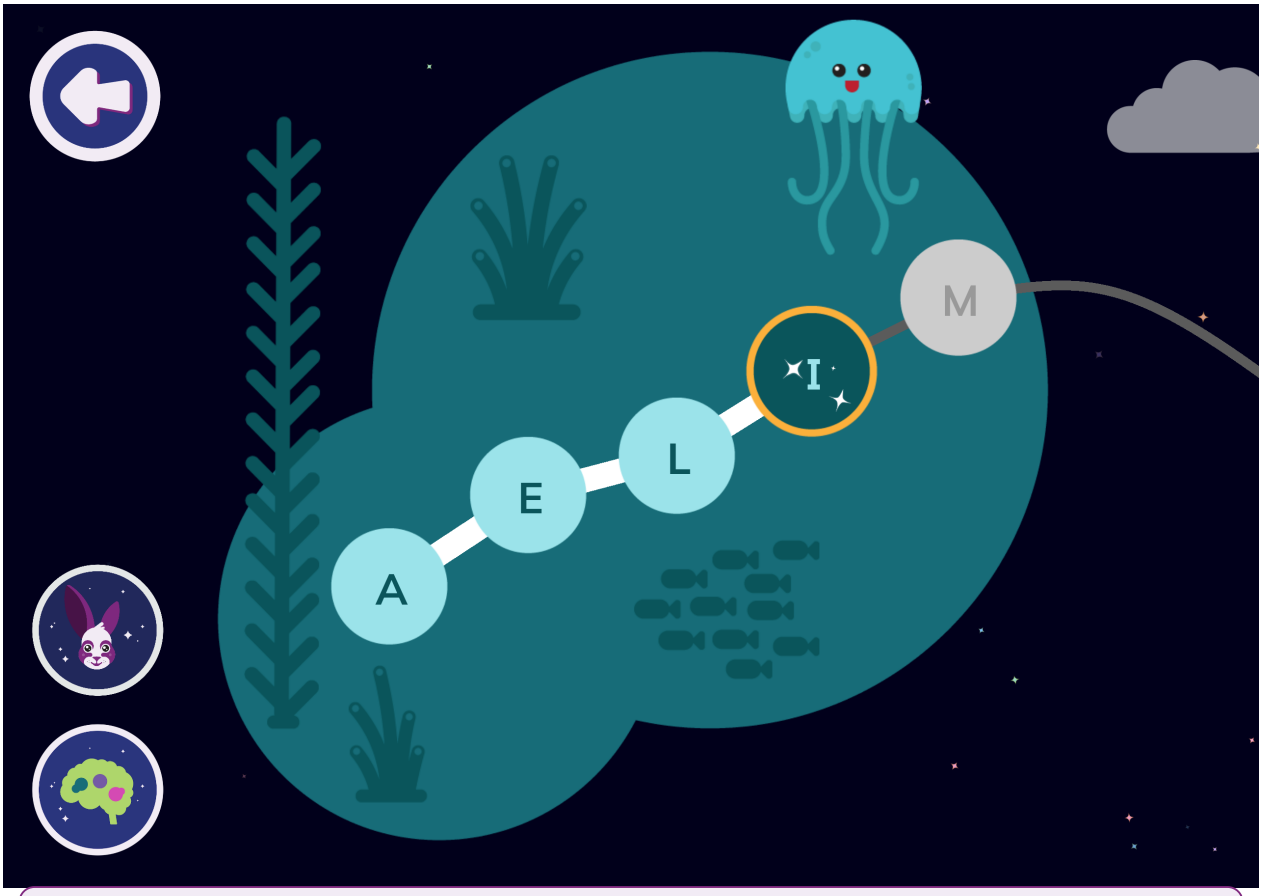
Kalulu se présente comme un voyage : douze jardins mis bout à bout, une leçon après l'autre. Cette partie décrit ce que l'étudiant voit et fait. Il n'y a rien à régler ici.

1. Douze jardins, une seule chaîne

Le parcours entier tient en douze jardins, reliés dans un ordre fixe. On avance toujours dans le même sens : un jardin s'ouvre quand le précédent est fini, et rien ne se saute.

2. À l'intérieur d'un jardin

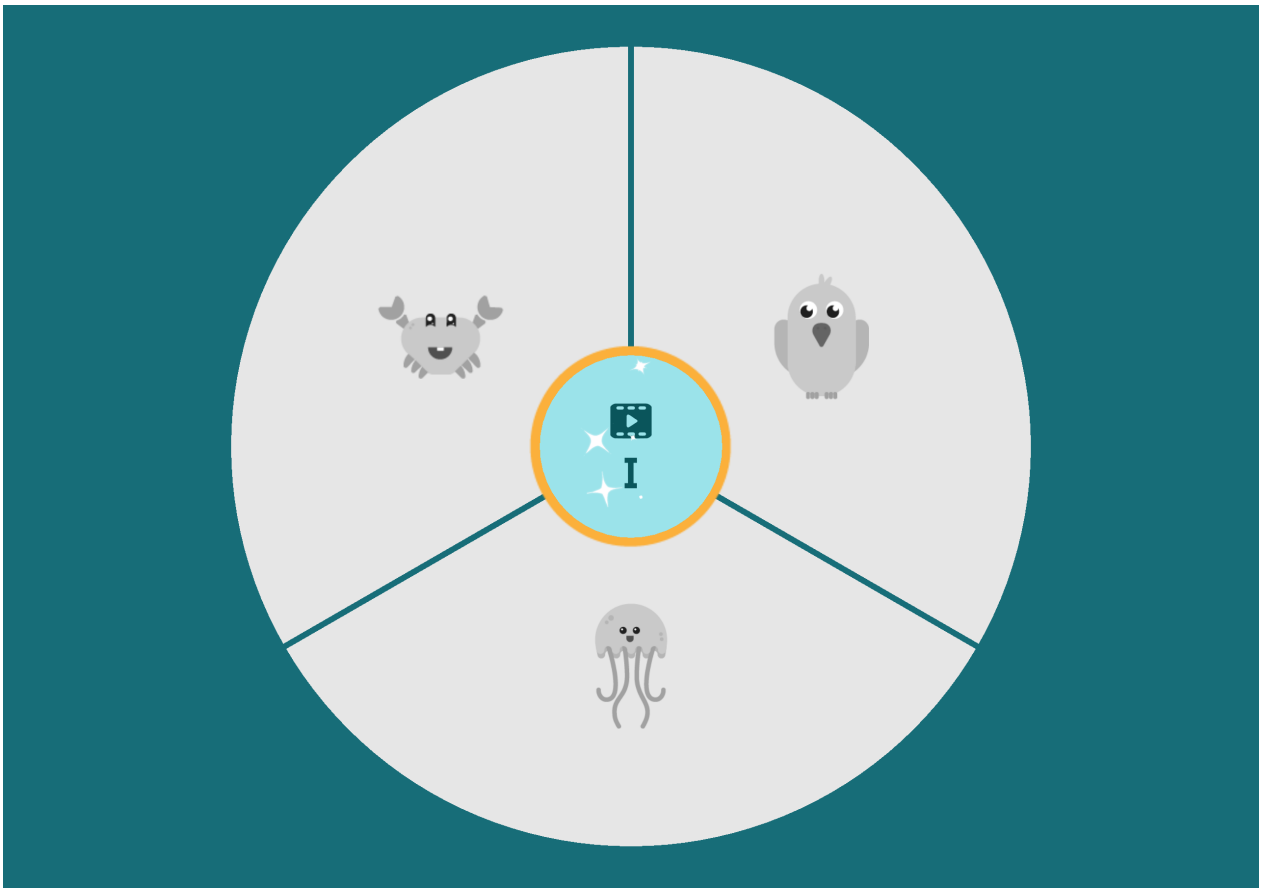
Un jardin contient quelques leçons, posées comme des pastilles le long d'un chemin. La pastille entourée d'or est la prochaine à jouer, les grises sont encore fermées. Le chemin ressort du jardin et continue vers le suivant.



Le jardin fleurit au fur et à mesure : plantes et animaux apparaissent à mesure que l'étudiant termine ses leçons.

3. Ce qu'est une leçon

Quand on appuie sur une pastille, la leçon s'ouvre en roue. Au centre, le film « Regarder et apprendre » ; tout autour, les mini-jeux de la leçon, un par quartier. Le contour doré indique ce qui vient ensuite.



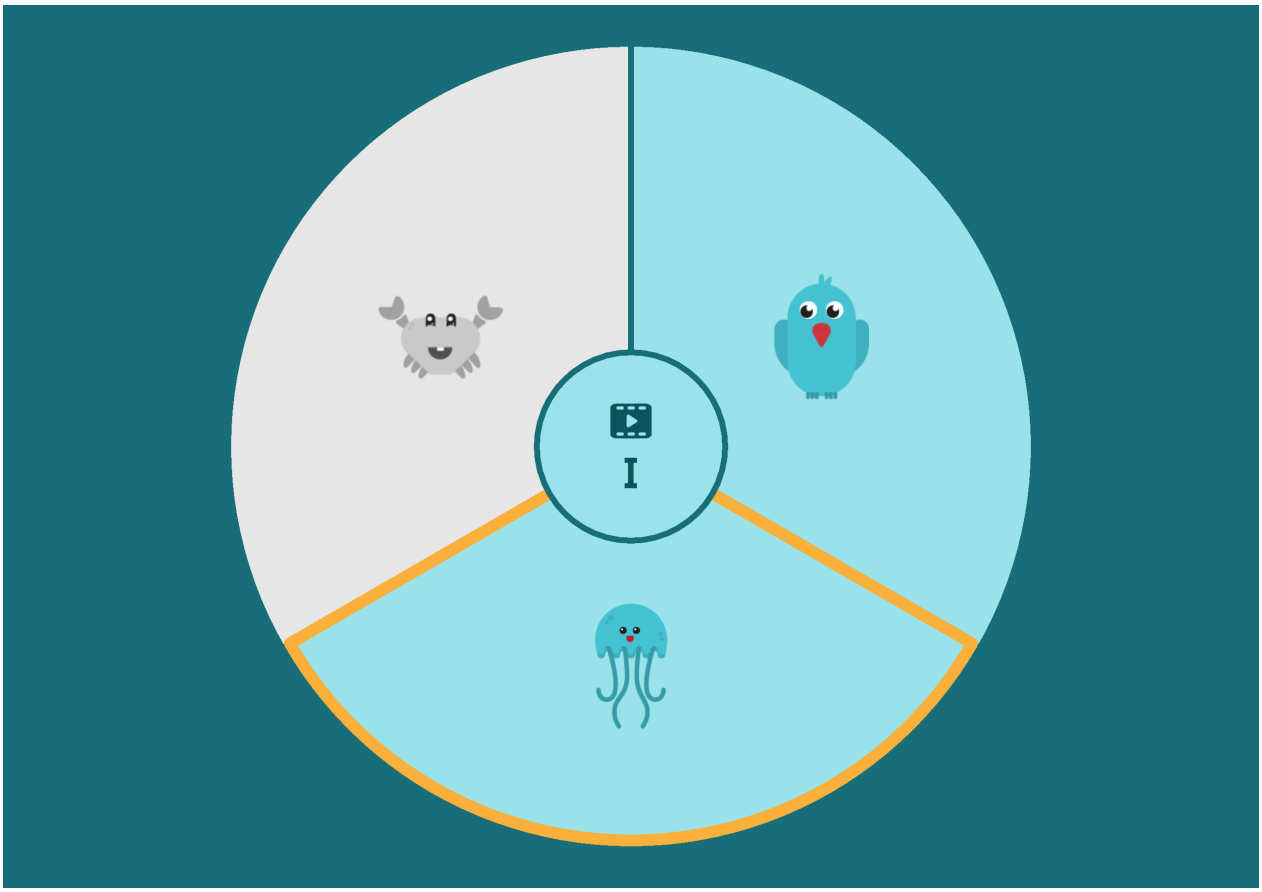
4. Le film « Regarder et apprendre »

Chaque leçon commence par un court film qui présente le graphème : comment il s'écrit, et le son qu'il fait. Il se rejoue autant de fois qu'on veut.



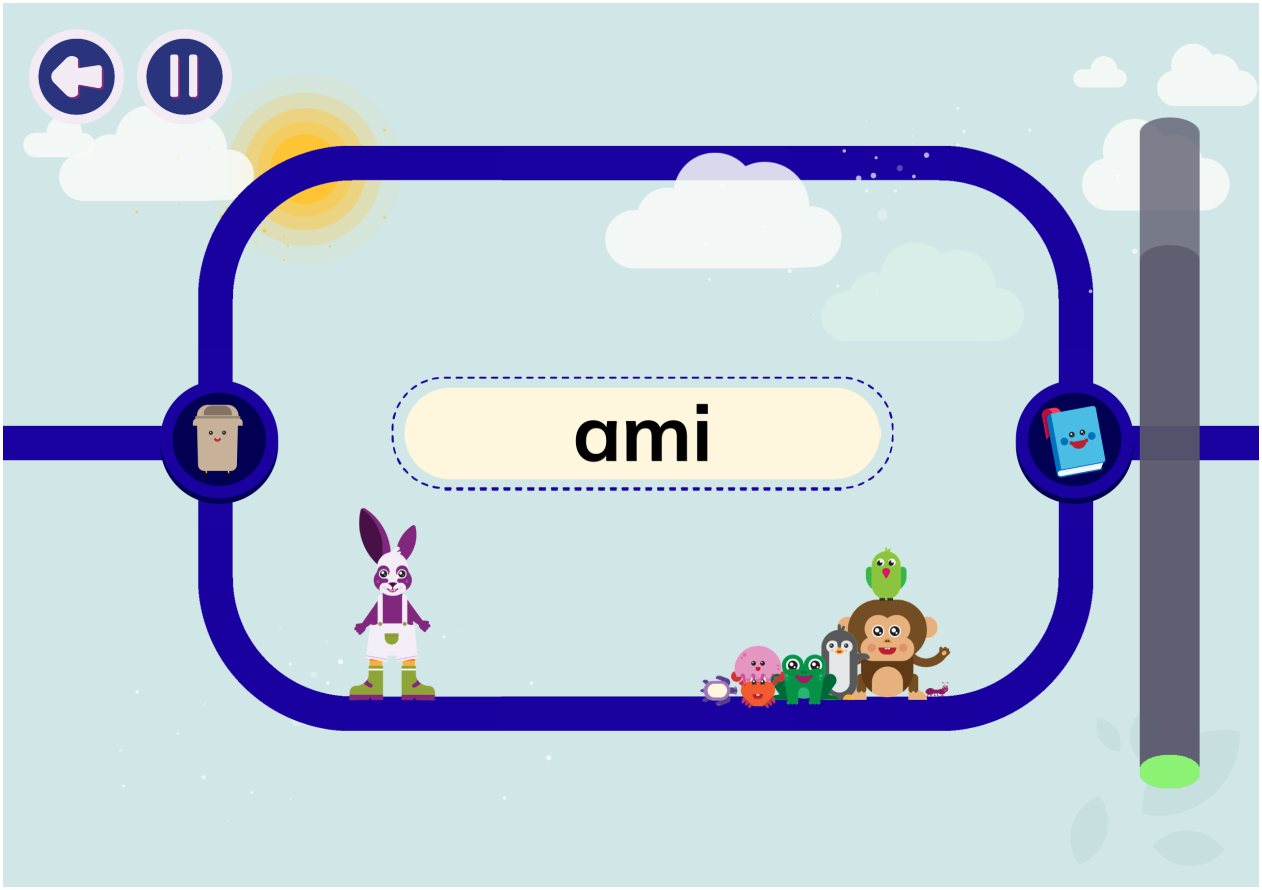
5. Les mini-jeux

Viennent ensuite un à trois mini-jeux, selon la leçon. Chacun est un jeu d'animal — méduses, grenouilles, crabes, singes, perruches, manchots, tortues, fourmis, chenilles — et ils s'ouvrent l'un après l'autre. La leçon est terminée quand tous sont réussis.



6. Les boss

Entre deux jardins se tient un boss : des mots à lire, sans image ni indice. Il faut le passer pour entrer dans le jardin suivant.



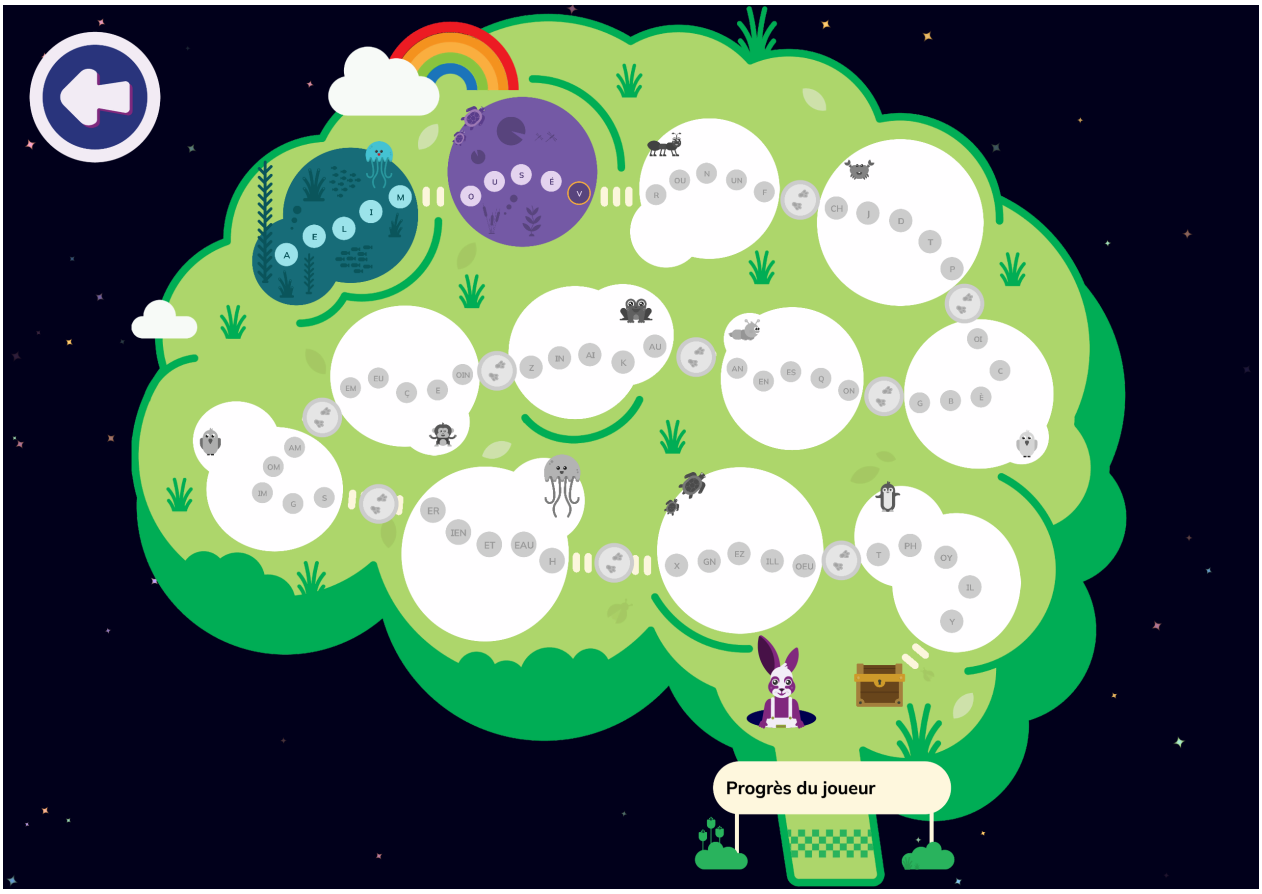
7. Quand le boss résiste

Après deux échecs de suite, le boss se bloque et le jeu réclame un adulte. L'écran demande de refaire le boss avec l'étudiant et de lui faire prononcer les mots à voix haute, puis d'entrer les trois symboles qu'il affiche pour débloquer l'application.

> Ce n'est pas une punition, c'est un signal : la lecture n'est pas encore acquise, et c'est le moment de refaire le passage avec l'étudiant.

8. L'écran du cerveau

Le cerveau montre le voyage en entier : les douze jardins d'un coup d'œil, les boss qui les séparent, et la progression du joueur. C'est là qu'on voit le chemin parcouru et ce qui reste.



9. Le dernier boss

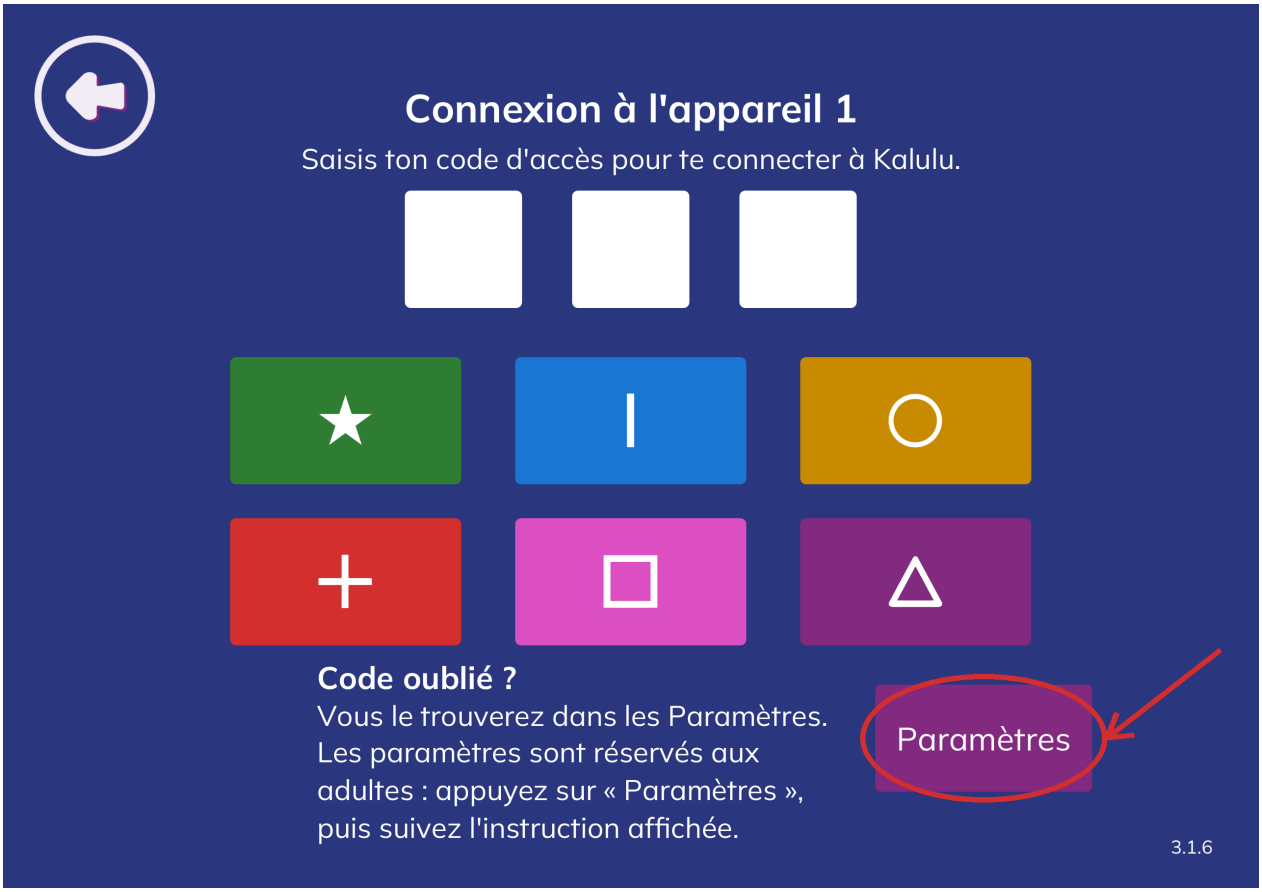
Au bout du dernier jardin attend un boss final. Le battre débloque quelque chose sur l'écran du cerveau : nous ne le décrivons pas ici, c'est une surprise à découvrir avec l'étudiant.

6. Accéder aux paramètres

Tout ce qui concerne les étudiants — ajouter, renommer, supprimer — se passe dans les paramètres, réservés aux adultes.

1. Ouvrir les paramètres

Depuis l'écran de connexion étudiant, appuyez sur Paramètres.



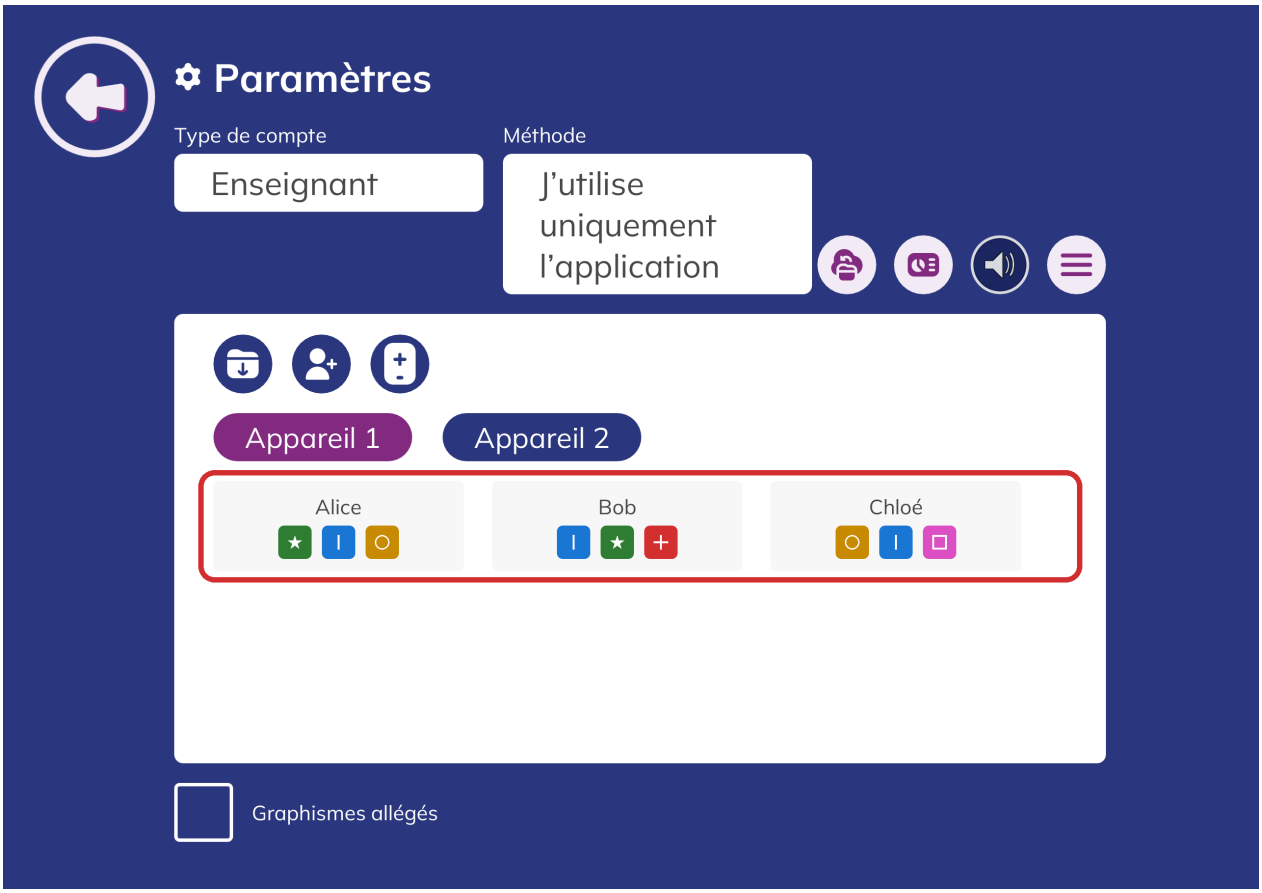
2. Prouver que vous êtes un adulte

Kalulu affiche une petite vérification pour s'assurer qu'un étudiant n'entre pas seul dans les paramètres. Suivez l'instruction affichée.



3. La liste des étudiants

Les paramètres affichent les étudiants de l'appareil sélectionné, chacun avec son code. Les pastilles du haut permettent de passer d'un appareil à l'autre.



7. Ajouter un étudiant

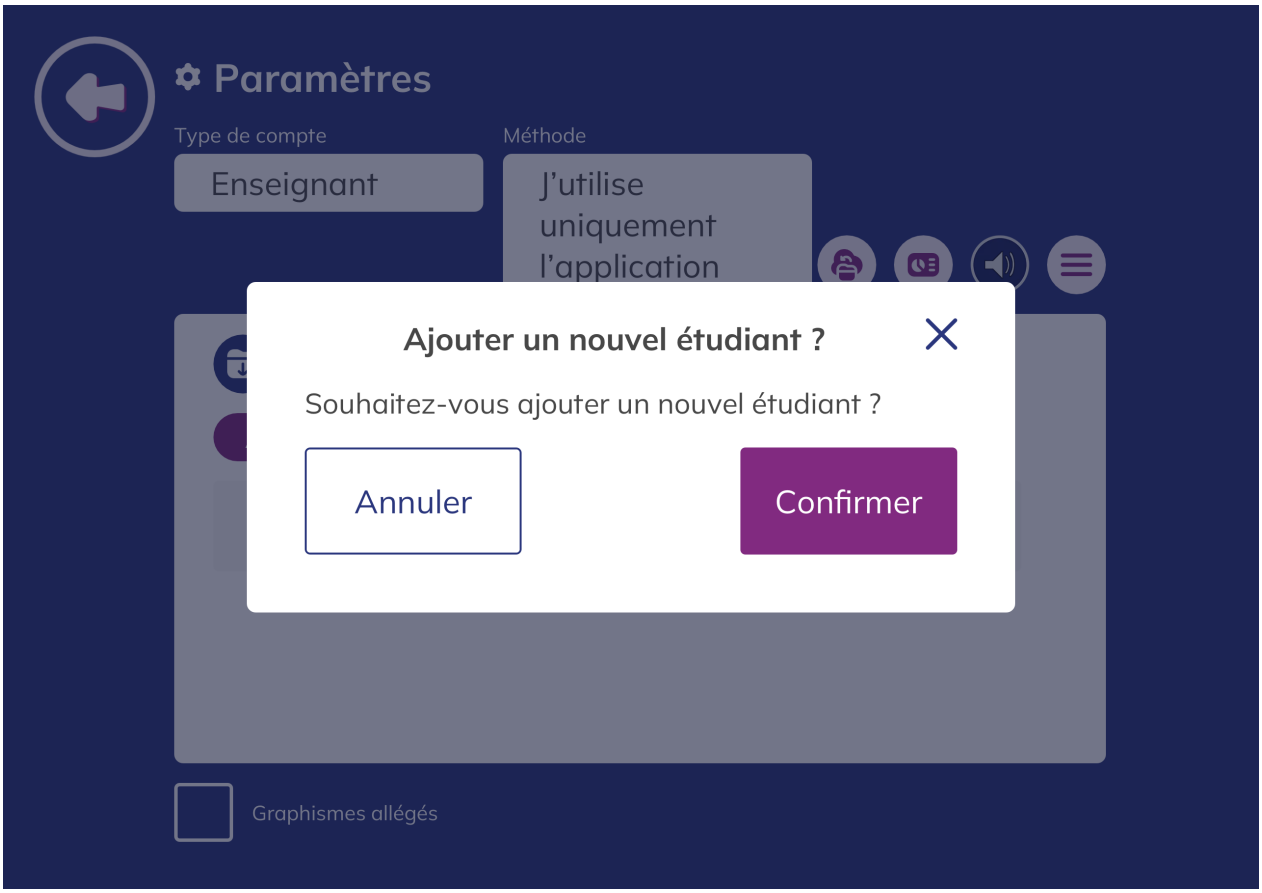
1. Appuyer sur le bouton d'ajout

Dans les paramètres, appuyez sur l'icône d'ajout entourée ci-dessous. Les boutons de cette rangée n'ont pas de libellé écrit : leur nom apparaît en info-bulle.



2. Confirmer

Kalulu demande confirmation : « Souhaitez-vous ajouter un nouvel étudiant ? ». L'étudiant est créé avec un nouveau code, que vous pourrez renommer aussitôt.



3. Une connexion internet est nécessaire

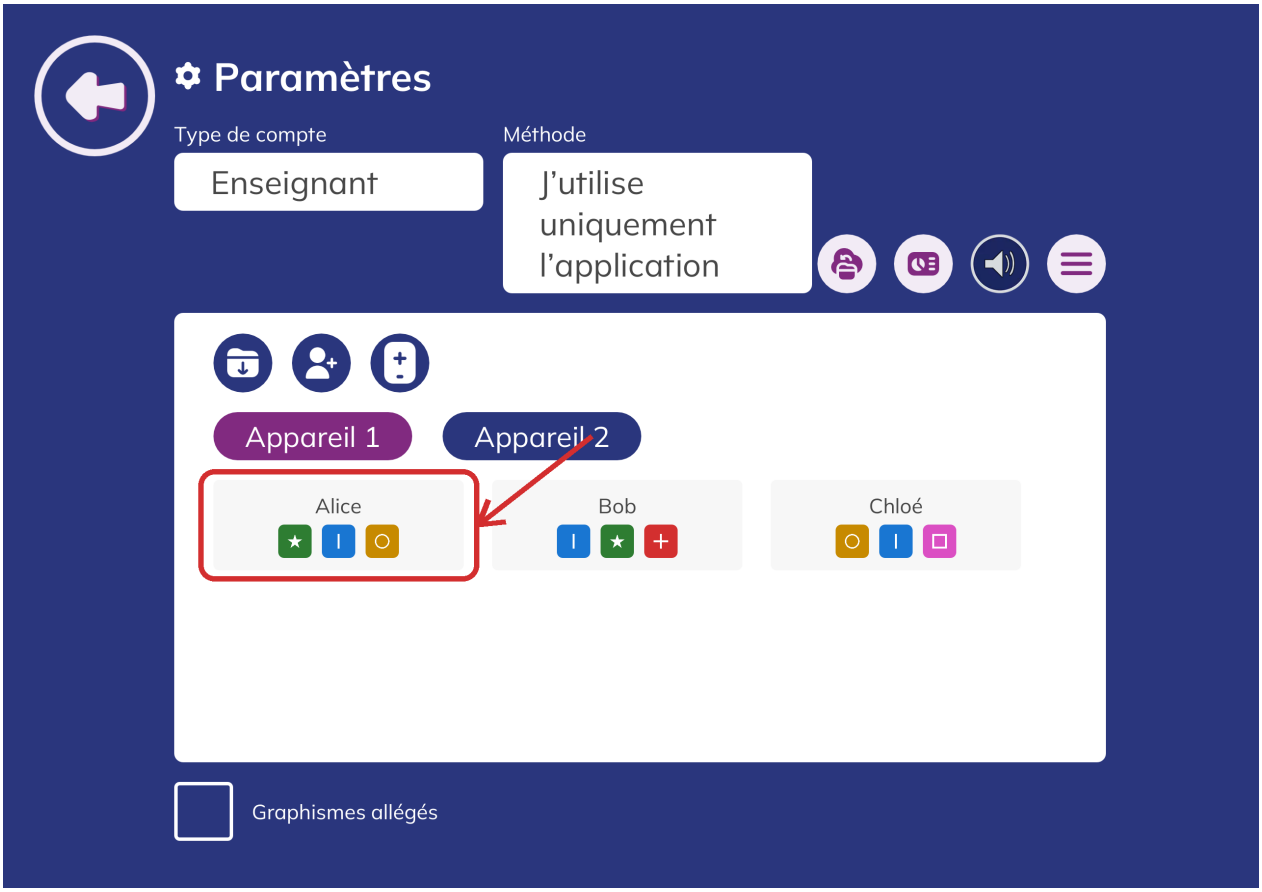
Une connexion internet est obligatoire pour ajouter un étudiant. C'est le serveur qui garantit que le code attribué n'est pas déjà pris. Hors connexion, le bouton d'ajout n'apparaît pas.

8. Renommer un étudiant

Le nom d'un étudiant peut être modifié à tout moment, sans conséquence sur sa progression ni sur son code.

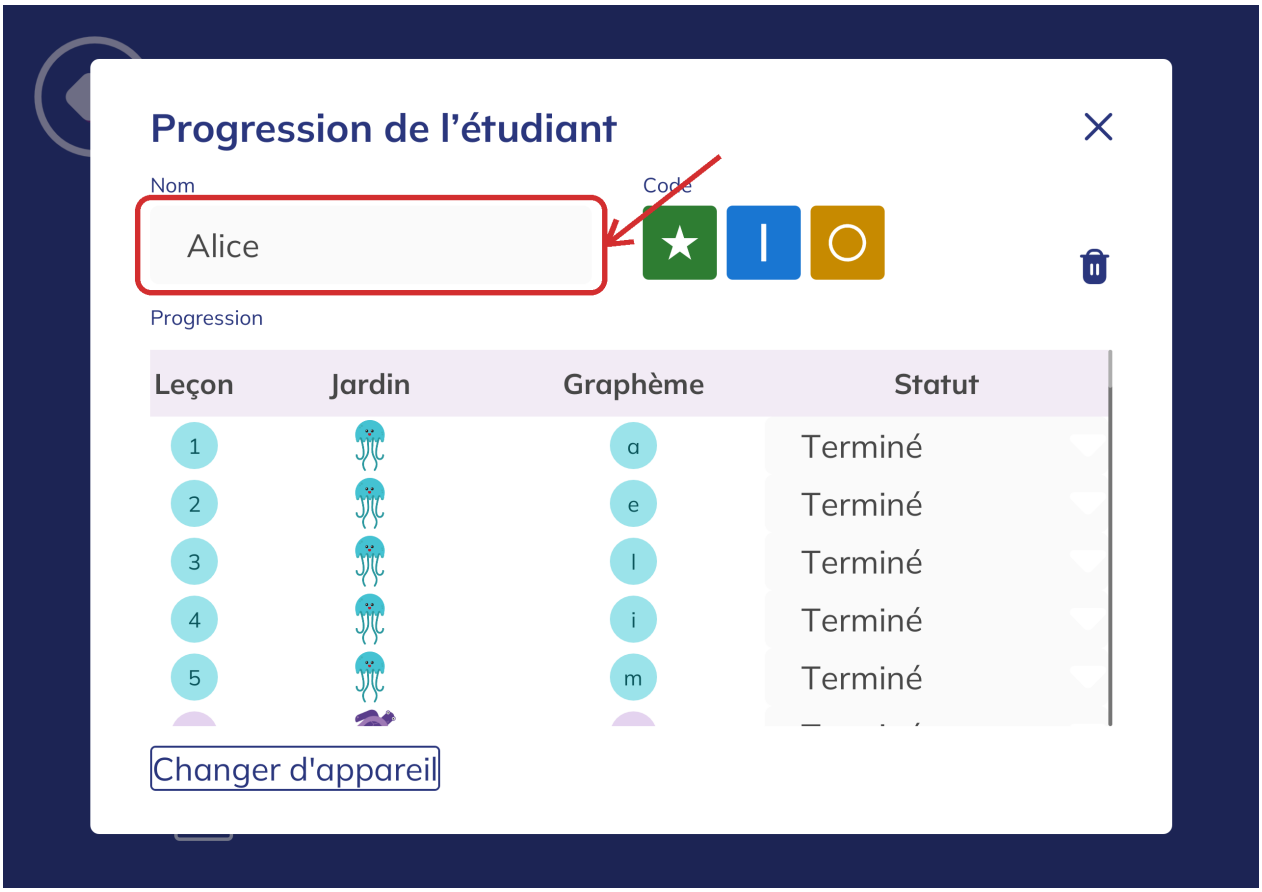
1. Choisir l'étudiant

Dans la liste, appuyez sur l'étudiant que vous voulez renommer.



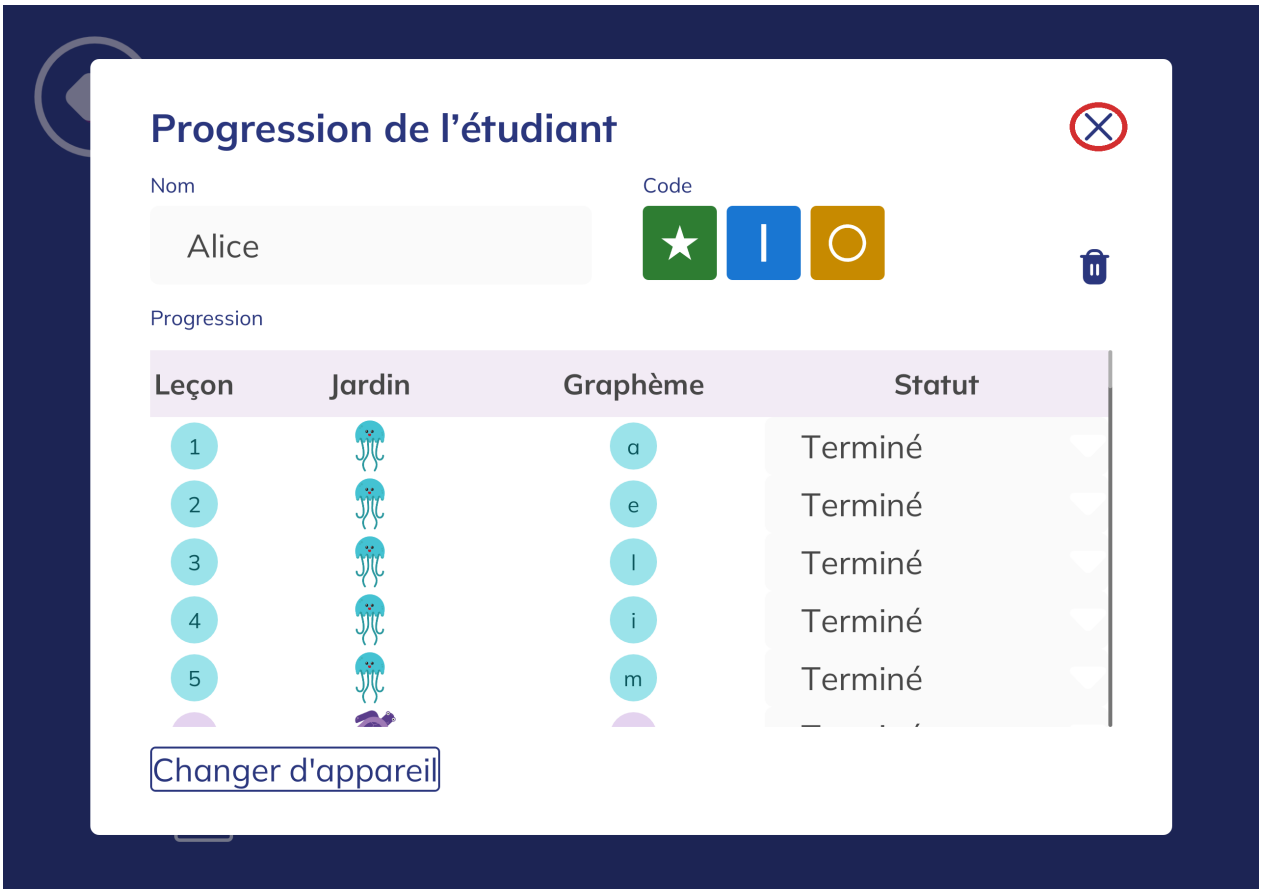
2. Modifier le nom

La fiche de l'étudiant s'ouvre. Appuyez sur le nom pour l'éditer, puis validez.



3. Fermer la fiche

Fermez la fenêtre avec la croix en haut à droite. Le nouveau nom apparaît immédiatement dans la liste.

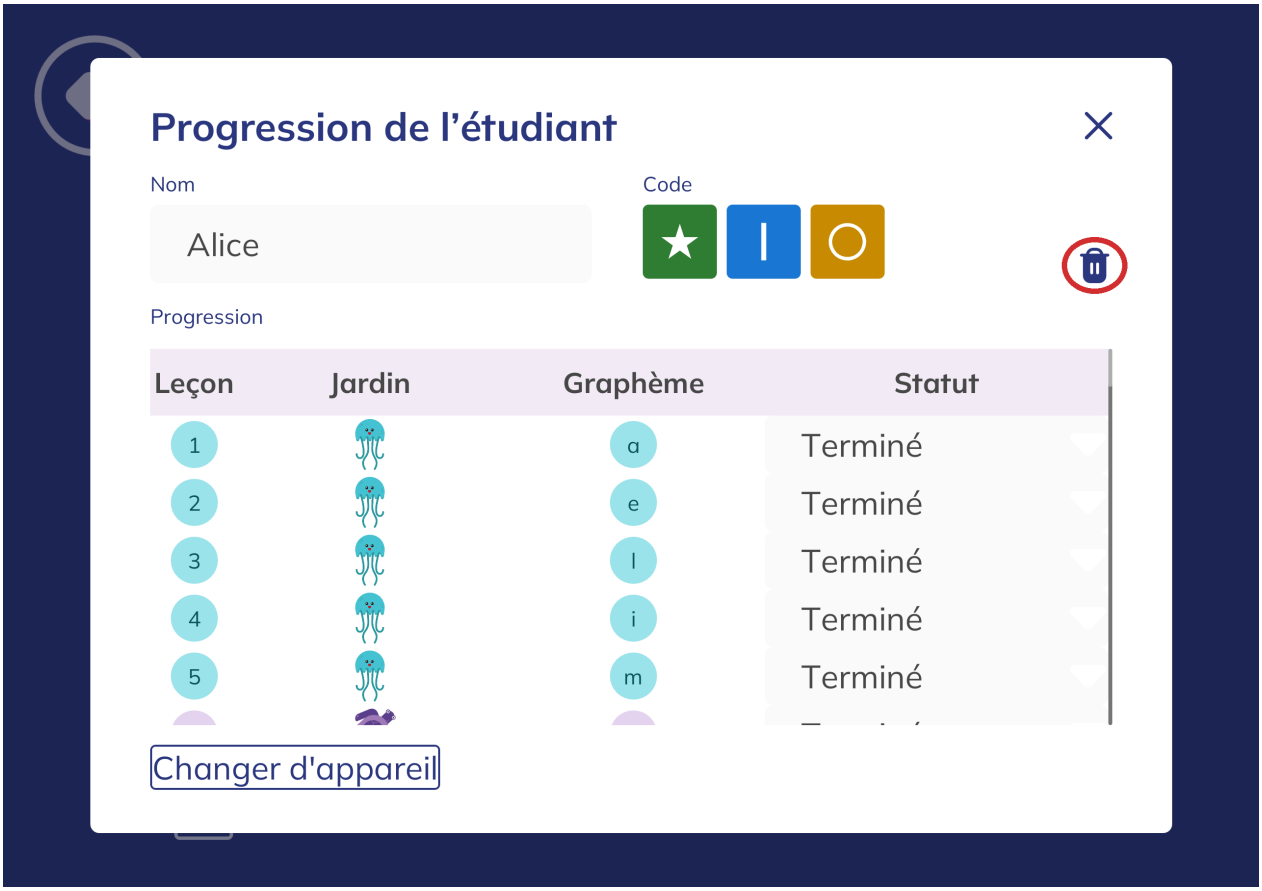


9. Supprimer un étudiant

La suppression retire l'étudiant du compte et libère son code.

1. Ouvrir la fiche et appuyer sur la corbeille

Ouvrez la fiche de l'étudiant, puis appuyez sur l'icône de corbeille.



2. Confirmer la suppression

Kalulu demande confirmation : « Souhaitez-vous supprimer cet étudiant ? Cette action est définitive et entrainera la perte de la progression de cet étudiant. »



3. C'est définitif

La progression de l'étudiant est perdue et n'est pas récupérable, y compris depuis le serveur. En cas de doute, renommez plutôt la fiche et réutilisez-la.

10. Synchronisation et fiche des codes

1. À quoi sert la synchronisation

Kalulu fonctionne hors connexion et envoie les données au serveur dès qu'internet est disponible. La synchronisation manuelle sert à forcer cet envoi, par exemple juste après avoir renommé un étudiant.

> Ce n'est pas obligatoire : la mise à jour part de toute façon à la prochaine connexion de l'étudiant.

2. Synchroniser maintenant

Dans les paramètres, appuyez sur l'icône de synchronisation, dont l'info-bulle indique « Synchroniser compte ».



3. Retrouver les codes

L'icône d'export, dont l'info-bulle indique « Exporter les codes des étudiants », réenregistre la fiche des codes à tout moment. Utile pour la réimprimer, ou après avoir ajouté un étudiant.



11. En cas de problème

Si vous ne trouvez pas ci-dessous la réponse à votre question, contactez-nous sur https://excellolab.org/contact/ ou directement par mail à contact@excellolab.org.

1. Mot de passe oublié

Le bouton « Réinitialiser le mot de passe » n'est pas affiché au départ : il n'apparaît qu'après une tentative de connexion refusée sur le mot de passe, sous le message « Mot de passe incorrect ». Saisissez donc votre adresse mail avec n'importe quel mot de passe et appuyez sur Suivant : le bouton s'affiche alors, et un appui envoie un lien de réinitialisation à l'adresse saisie.

> Kalulu affiche ensuite « Veuillez vérifier votre boîte mail » et le bouton reste inactif : un seul message est envoyé. Si le message affiché est « Aucun compte ne correspond à cette adresse mail », le bouton n'apparaîtra pas — c'est l'adresse mail qu'il faut corriger, pas le mot de passe.

2. Kalulu n'arrive pas à joindre son serveur

L'appareil est bien connecté à Internet, mais Kalulu annonce que son serveur est injoignable. C'est le réseau qui bloque — pare-feu ou proxy — et c'est fréquent dans un établissement scolaire. Deux solutions : faire autoriser Kalulu sur ce réseau, ou faire l'opération une fois depuis un autre réseau. Un partage de connexion téléphonique suffit, et une fois le compte créé l'application fonctionne hors connexion.

> Les deux domaines à faire autoriser par le service informatique, à recopier tels quels : **api.kalulu.org**, qui sert à la connexion et à la synchronisation, et **kalulu-app-language-packs.s3.eu-west-3.amazonaws.com**, d'où viennent les packs de langue.

3. Le réseau passe par un proxy

Beaucoup de réseaux d'établissement font passer tout l'accès à Internet par un serveur intermédiaire appelé proxy. Les navigateurs y sont configurés, mais Kalulu ne lit pas ce réglage tout seul et n'obtient donc aucune réponse. Quand l'échec a cette allure, l'écran propose sous le message l'option « Passer par un proxy » : cochez-la, puis appuyez sur Appliquer et réessayez.

> Si l'appareil déclare déjà un proxy, l'adresse est pré-remplie et il suffit de cocher la case ; sinon le service informatique la fournit, au format **serveur:port**. L'option n'apparaît que sous un message qu'un proxy pourrait expliquer, jamais sous un mot de passe refusé — et sur un réseau ordinaire, il ne faut pas la cocher : cela empêcherait Kalulu de se connecter.

4. Trois autres causes de connexion impossible

Kalulu reconnaît trois autres situations et l'écrit à l'écran. « Le nom du serveur est bloqué » : un filtrage DNS — contrôle parental, filtrage de l'établissement, box de l'opérateur — détourne api.kalulu.org, et il faut faire débloquer ce domaine. « Un logiciel de sécurité bloque la connexion » : un antivirus ou un contrôle parental installé sur l'appareil inspecte les connexions sécurisées ; ajoutez-y une exception pour api.kalulu.org. « La date de l'appareil est incorrecte » : corrigez la date et l'heure dans les réglages de l'appareil, aucune connexion sécurisée n'est possible sans elles.

5. Un étudiant a oublié son code

Les codes restent consultables à tout moment dans Paramètres, à la ligne « Codes des étudiants », et la fiche imprimable peut être réenregistrée depuis le même écran — voir « Synchronisation et fiche des codes ».

6. L'application ne démarre pas sur l'ordinateur

Sous Windows comme sous macOS, le système bloque par défaut une application téléchargée en dehors de sa boutique. Ce n'est pas une panne de Kalulu, et la marche à suivre tient en quelques clics : elle est décrite dans **Kalulu-Aide-Installation-FR.pdf**, joint à chaque version sur la page de téléchargement.

> La page de téléchargement de Kalulu :
> https://github.com/Excello-Recherche-Education/Kalulu-Frontend/releases

Agir pour l'Education bénéficie du soutien de la **Fondation du Collège de France** et de ses mécènes **LVMH**, la **Fondation Engie**, la **Fondation Covéa** et **Stellantis**.
Kalulu bénéficie également du soutien de la Fondation Jean-François de Clermont-Tonnerre.

COLLÈGE DE FRANCE
1530

excello
Recherche & Éducation

AGIR POUR L'ÉDUCATION
UN ENJEU SCIENTIFIQUE POUR LA SOCIÉTÉ

Retrouvez l'ensemble de notre matériel pédagogique sur
excellolab.org