

ENTREE EN SIXIEME

PROGRAMMES
SUR
MICRO ORDINATEUR
THOMSON



CARTABLE

GENERALITES

Voici quelques remarques générales pour bien utiliser le cartable.

Ce logiciel est composé de quatre cassettes :

- deux de mathématiques,
- deux de français.

Les exercices de français sont tous modifiables à volonté, c'est-à-dire que les exemples proposés sont transformables. Pour effectuer ces modifications, reportez-vous au chapitre MODIFICATIONS.

Si on souhaite changer d'exercice, il suffit de suivre les indications sur l'écran :

SUITE > pointé au crayon optique ou frappé au clavier (touche →) donne la suite de l'exercice.

< **CHANGE** pointé au crayon optique ou frappé (touche ←) permet de changer d'exercice.

Pour les utilisateurs de TO7 il est donc conseillé de régler le crayon optique dès la mise en route de l'appareil,

CASSETTE N° 1 / MATHÉMATIQUES

I/ CALCUL MENTAL

Tape **RUN "CALCUL"** puis **ENTREE**.

Il s'agit dans cet exercice de donner le plus rapidement possible la réponse à quatre opérations.

Tu dois dans un premier temps choisir une opération, puis taper la réponse.

- Positionne alors le curseur sous l'opération choisie avec les flèches ← et → et tire avec la touche ↑.

II/ ENCADREMENTS

Tape **RUN "ENCADRE"** puis **ENTREE**.

Dans ce programme l'ordinateur cache un nombre que tu dois deviner.

L'ordinateur te répond trop grand, juste, ou trop petit.

Tu dois donc trouver le nombre caché le plus rapidement possible.

Pour cela, tape au clavier une proposition et valide-la en pressant **ENTREE**.

III/ ROBERVAL

Tape **RUN "ROBERVAL"** puis **ENTREE**.

Sur la balance présentée à l'écran est posé un objet dont tu dois déterminer le poids.

Tu peux en suivant les directives inscrites à l'écran mettre ou enlever un poids.

Quand la balance est équilibrée, l'ordinateur te demande le poids trouvé.

Dans un deuxième temps, il te demande de calculer le volume et la masse volumique de l'objet dont tu viens de déterminer le poids.

Pour t'aider, tu peux utiliser la calculatrice intégrée au programme.

Tu choisis ton option en tapant **A** ou **B** ou **C**, puis tu tapes ta réponse, sans oublier **ENTREE**.

IV/ DESERT

Tape **RUN "DESERT"** puis **ENTREE**.

Dans ce programme, tu dois porter secours à une voiture tombée en panne dans le désert entre deux villes.

Des postes de secours sont échelonnés le long du parcours. Tu connais la distance entre les deux villes et la distance entre deux postes de secours successifs. Par une série d'appels, la plus courte possible, tu dois déterminer entre quels postes est située la voiture en panne. Puis tu avertis un des deux postes.

VILLE A POSTE N POSTE N+1 VILLE B

Dans un deuxième temps, l'ordinateur te communique la distance entre la ville de départ et la voiture en panne.

Dans ce cas il faut simplement avertir le poste le plus proche de la voiture.

Toutes les indications sont sur l'écran.

CASSETTE N° 2 / MATHÉMATIQUES

V/ COURSE

Tape **RUN "COURSE"** puis **ENTREE**.

Voici une variante du jeu de Marienbad joué contre l'ordinateur. Tu dois retrouver le nombre exact proposé par la machine en ajoutant **1**, **2** ou **3** au dernier nombre écrit.

L'ordinateur à son tour rajoute un chiffre. Celui qui atteint le nombre fixé est vainqueur.

N'oublie pas de valider tes réponses par **ENTREE**.

VI/ QUADRILATÈRE

Tape **RUN "QUADRILATÈRE"** puis **ENTREE**.

Voici un exercice de reconnaissance des quadrilatères.

Un quadrilatère apparaît à l'écran avec une liste de propositions.

Tape la lettre correspondant à la réponse choisie.

Dans un deuxième exercice il faut donner les propriétés du quadrilatère proposé.

Tape la lettre correspondant à la réponse choisie.

- Attention, il peut y avoir plusieurs réponses pour un quadrilatère donné.

VII/ NOMBRES

Tape **RUN** “**NOMBRES**” puis **ENTREE**.

Voici un exercice sur la lecture des nombres écrits en toutes lettres ou en chiffres.

L'ordinateur propose d'abord un nombre en toutes lettres et tu dois l'écrire en chiffres. Par exemple :

affichage MILLE QUATRE CENT QUATRE VINGT UN

– Tape **1481** puis **ENTREE**.

Tu dois alors préciser certains détails sur des termes : unité, dizaine, centaine, millier, par exemple :

affichage : quel est le chiffre des dizaines dans HUIT MILLE SIX CENT TRENTE DEUX ?

– Tape **3** puis **ENTREE**.

VIII/ AIRES

Tape **RUN** “**AIRES**” puis **ENTREE**.

C'est un exercice sur les formules permettant le calcul de l'aire d'un polygone.

Sur l'écran, s'affichent un polygone et une série de formules possibles pour calculer son aire.

– Tape le numéro de la formule qui convient.

Dans un deuxième temps, l'ordinateur donne une application numérique de cette formule.

– Tape alors le numéro du résultat choisi.

CASSETTE N° 3 / FRANÇAIS

I/ CONJUGAISON

Tape **RUN** “**CONJU**” puis **ENTREE**.

Il s'agit dans ce programme de conjuguer un verbe qui apparaît sous forme de radical ou à l'infinitif (si le verbe est du 3^{ème} groupe ou un auxiliaire) dans le cœur d'une fleur.

Selon les instructions données dans un rectangle en haut à gauche, tape la désinence ou le verbe en entier (s'il s'agit d'un verbe du 3^{ème} groupe ou d'un auxiliaire) dans le pétale indiqué par le curseur, puis valide en pressant **ENTREE**.

Le programme demande toujours quatre conjugaisons avant de passer au verbe suivant.

TRES IMPORTANT

Pour afficher :

– é ou è, tape **ACC** puis é ou è .

– â ou î ou û, tape **ACC** puis simultanément * et ^ puis a ou u ou i.

Sur MO5, la touche * est la touche jaune.

Sur TO7 :

pour toutes les lettres accentuées, tape **ACC** puis simultanément * et la touche accent, puis la lettre choisie.

II/ COMPOSITION

Tape **RUN** “**COMPO**” puis **ENTREE**.

Ce programme consiste en un travail de composition et d'analyse de phrases.

Il faut tout d'abord effectuer un choix parmi plusieurs GN* et GV* afin de constituer une phrase qui correspondra au schéma suivant : GN + GV + GN

Peu importe le sens donné à la phrase, ce qui importe, c'est que la phrase soit juste d'un point de vue syntaxique.

Ex. : LE CHAPEAU MANGE PAUL... est une phrase correcte.

Désigne le groupe choisi :

– soit au crayon optique,

– soit en tapant le chiffre correspondant.

Lorsque la phrase est constituée :

– valide en pointant au crayon optique **ENTREE** ou en tapant **ENTREE**

– corrige en désignant au crayon optique **EFFACEMENT** ou tape la touche **EFF**.

Si la phrase est fautive, des explications s'affichent à l'écran. Puis il faut recommencer.

Ex. : LUCIEN RONFLE MARCEL

Affiche : “LE GROUPE VERBAL RONFLE N'EST PAS TRANSITIF”

Si la phrase est correcte, l'ordinateur demande dans un deuxième temps d'identifier la fonction des différents éléments.

Ex. : PAUL A TUÉ MARCEL

MARCEL EST-IL : 1/ SUJET 2/ VERBE 3/ COD

Désigne le groupe choisi soit au crayon optique, soit tape le chiffre correspondant.

CASSETTE N° 4 / FRANÇAIS

*REMARQUE

Un GN désigne un groupe nominal, c'est-à-dire un groupe de mots dont un nom est le noyau ou terme auquel le groupe peut être réduit.

Ex. : LA POMME VERTE

Un GV est un groupe verbal.

III/ COD et ATTRIBUT

Tape **RUN "COD-ATB"** puis **ENTREE**.

Il s'agit dans ce programme de déterminer si le mot ou le groupe de mots souligné est complément d'objet direct du verbe ou attribut du sujet.

Indique le numéro choisi soit en le tapant, soit en le désignant au crayon optique.

Ex. : 1/ ATTRIBUT 2/ COD

Il reste seul.

IV/ HOMONYMES GRAMMATICaux

Tape **RUN "EXOEMP"** puis **ENTREE**.

Ce programme contient deux exercices :
1/ emploi de ces, ses, sait, sais, s'est et c'est,
2/ emploi de où, ou, à et a.

Choisis l'exercice soit en désignant son chiffre au crayon optique, soit en tapant le chiffre au clavier.

Il s'agit dans cet exercice de savoir si la partie manquante de la phrase est ces, ses, sait, sais, s'est ou c'est dans le premier cas, où, ou, à ou a dans le second cas.

Une fois que le mot est trouvé :

- positionne le **Z** dans la case choisie avec les flèches ← et →,
puis valide avec ↑

- ou désigne la réponse choisie avec le crayon optique.

V/ TERMINAISONS VERBALES HOMOPHONES

Tape **RUN "EXOAI"** puis **ENTREE**.

Ce programme contient un exercice progressif portant sur les terminaisons en : EZ, AI, AIS, AIT
EE, ES, EES, ER, AIT, AIENT.

Le principe de fonctionnement est le même que "EXOEMP".

VI/ TERMINAISONS HOMOPHONES

Tape **RUN "EXOTER"** puis **ENTREE**.

Ce programme contient deux exercices :

1/ Terminaisons en SION, TION, SSION, XION,

2/ Terminaisons en AIL, AILLE, EIL, EILLE, UEIL et EUIL.

Le principe de fonctionnement est le même que "EXOEMP".

VII/ HOMONYMES GRAMMATICaux

Tape **RUN "EXOMON"** puis **ENTREE**.

Ce programme contient un exercice progressif portant sur les homonymes grammaticaux : ON ou ONT,

MA, M'A, MON, M'ONT.

Il s'agit dans cet exercice de savoir si la partie manquante de la phrase est : ON ou ONT,

MA, M'A, MON, M'ONT.

Une fois que le mot est trouvé :

- positionne l'allumette devant la fusée choisie avec les flèches
puis valide avec →,

- ou désigne la réponse choisie avec le crayon optique.

VIII/ HOMONYMES GRAMMATICaux

Tape **RUN "EXOTON"** puis **ENTREE**.

Ce programme contient un exercice progressif portant sur les homonymes grammaticaux : ON et ONT,

TA, T'A, TON, T'ONT.

Le principe de fonctionnement est le même que "EXOMON"
(cf. supra).

IX/ HOMONYMES GRAMMATICaux

Tape **RUN "EXOSON"** puis **ENTREE**.

Ce programme contient un exercice progressif portant sur les homonymes grammaticaux : SON et SONT,

ET, EST, SON, SONT.

Le principe de fonctionnement est le même que "EXOMON"
(cf. supra).

X/ HOMONYMES

Tape **RUN "HOMO"** puis **ENTREE**.

Il s'agit dans ce programme de rendre les homonymes à leurs phrases.

A chaque fois, deux phrases utilisant deux homonymes ou trois phrases utilisant trois homonymes apparaîtront.

A/ sur TO7 tu dois :

- soit taper le chiffre du mot choisi,
- soit le désigner au crayon optique.

B/ sur MO5 tu dois :

- soit positionner le train avec les touches ← et → puis décharger le bon wagon avec la touche *
- soit désigner le mot choisi avec le crayon optique.

LISTE DES PROGRAMMES ET CONSTITUTION DES CASSETTES

MATHS 1	MATHS 2	FRANÇAIS 3	FRANÇAIS 4
CALCUL	COURSE	CONJU	EXOTER
ENCADRE	QUADRI	COMPO	EXOMON
ROBERVAL	NOMBRES	COD-ATB	EXOTON
DESERT	AIRES	EXOEMP	EXOSON
		EXOAI	HOMO

MODIFICATION DES DATAS

CONJUGAISON

Chaque verbe irrégulier ou auxiliaire est considéré par le programme comme un groupe à lui seul.

En ligne 4410 le nombre de ces groupes.

Il y a de la place libre à partir de la ligne 4900 pour des verbes irréguliers supplémentaires.

Taper un numéro de ligne non existant à partir de 4900 puis **DATA**.

Puis les différentes conjugaisons avec dans l'ordre le présent, l'imparfait, le passé simple, le futur, chaque mot étant séparé par une virgule.

Ensuite à partir de la ligne 5010 sont rangés les différents radicaux des verbes (1^{er} et 2^{ème} groupe) ou infinitif (si irrégulier) suivis, séparés par des virgules par le numéro de leur groupe. En ligne 5005 est noté le nombre de ces radicaux. On peut rajouter des lignes depuis 5100 à 5999.

COMPOSITION

Sur le même principe que le précédent, on a ligne 5005 le nombre de groupes nominaux, lignes suivantes les différents GN.

Ligne 6005, le nombre de groupes verbaux, lignes suivantes les différents GV. Chacun est suivi, après virgule de son sens.

TR pour un verbe transitif.

IN pour un verbe intransitif.

COD-ATB

Ligne 5010 le nombre de phrases. A partir de 5100 les phrases suivies de trois nombres.

Le 1^{er} indique la réponse :

1 = attribut

2 = COD.

Le 2^{ème} indique à partir de quel mot il faut souligner.

Le 3^{ème} indique combien de mots sont à souligner.

EXOEMP

1/ Ligne 8060 le nombre de phrases.

A partir de 8100 les phrases suivies du numéro d'ordre de la réponse (celles-ci sont sur la ligne 8050).

2/ Comme précédemment avec respectivement les lignes 9060, 9100 et 9050.

EXOTER

Comme avec EXOEMP avec respectivement les lignes 6060, 6100 et 6050.

Puis 7060, 7100 et 7050.

EXOAI

Dans les exercices progressifs les phrases sont classées en deux zones :

- en 5510 le nombre de phrases faciles puis difficiles,

EN CAS DE DIFFICULTÉ

Voici quelques conseils utiles pour le cas où tu rencontrerais des difficultés.

Si le programme ne se charge pas :

Vérifie alors successivement les points suivants :

- l'unité centrale et le lecteur sont bien sous tension.
 - le câble de raccordement est branché.
 - la cassette est rembobinée.
 - la tête de lecture est bien positionnée juste avant le début du programme.
 - tu as peut-être oublié de remettre le compteur à zéro : rembobine la cassette, mets le compteur à zéro et appuie sur la touche avance rapide (du magnétophone) jusqu'à ce que tu sois arrivé au numéro correspondant à l'adresse du programme (cette adresse, c'est à toi de la déterminer).
- Si tu n'obtiens toujours rien, adresse-toi à ton revendeur qui t'échangera le cas échéant la cassette.

— en 5010 puis 5020 les terminaisons possibles dans la 1^{ère} zone puis la 2^{ème} zone.

La 1^{ère} zone commence à 6000, avec une phrase à trou, suivie, séparée par une virgule, de la réponse.

Ex. : 6020 DATA VOUS GRIMP . L'ESCALIER, EZ

La 2^{ème} zone commence en 7000 :

EXOMON, EXOTON, EXOSON, identique à EXOAI.

HOMO

A la ligne 4550 se trouve le nombre d'exemples, puis à partir de la ligne 5000 les données :

Sur une seule ligne apparaît successivement le nombre de phrases de ce groupe, puis les phrases, chacune étant suivie de sa réponse séparée par une virgule.

Ex. : 5000 DATA 2, JETEZ L' . !, ANCRE. IL ECRIT A L' . NOIRE, ENCRE.

On ne peut mettre que deux ou trois phrases à chaque exercice.

A CHAQUE MODIFICATION, PENSER A METTRE A JOUR LA LIGNE QUI CONTIENT LE NOMBRE D'EXEMPLES.

CONDITIONS DE GARANTIE

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée de trois ans contre tous vices de fabrication. En cas de retour, les cassettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger une cassette, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette dans son emballage d'origine. Il ne sera fait aucun échange de cassette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des champs magnétiques, chutes...).



INFOGRAMES