

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR T07

UTILISEZ LA FACE ROUGE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :
— à votre téléviseur ;
— au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez la cartouche BASIC dans son logement.

Mettez sous tension :
— le téléviseur ;
— le T07 (interrupteur en bas à droite du clavier). Le témoin lumineux rouge s'allume. Vous avez à l'écran le "menu" initial.

Si le programme utilise le crayon optique, appuyez sur la touche **3** du clavier et réglez le crayon. (Si le crayon optique ne réagit pas, agissez sur le niveau de luminosité de votre téléviseur).

Introduisez la cassette (Face ROUGE) dans votre lecteur de programmes. Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour le mettre en mode "lecture".

Pour charger le programme, tapez la touche **2** du clavier, ou pointez l'écran avec le lecteur optique.

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR MO5

UTILISEZ LA FACE VERTE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :
— à votre téléviseur ;
— au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez sous tension. Vous avez à l'écran :

```
MO5 BASIC 1.0
(C) Microsoft 1984
OK
—
```

Introduisez la cassette (Face VERTE) dans votre lecteur de programmes.

Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour le mettre en mode "lecture".

Pour charger le programme, tapez au clavier : RUN "CASS:" puis appuyez sur la touche **ENTRÉE**.

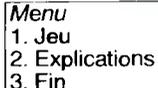
**CRAYON OPTIQUE
OBLIGATOIRE SUR MO5.**

GÉOGRAPHIE

CARTE DE FRANCE

Michel OURY

Comment choisir : lorsque vous avez le choix entre plusieurs possibilités, tapez le numéro correspondant à votre choix.

exemple : 

si vous voulez des explications, tapez .

Comment répondre : quand une question vous est posée, tapez la réponse. Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche  Corrigez votre erreur et confirmez votre réponse en tapant sur .

Comment s'arrêter : lorsque vous désirez interrompre un exercice en cours, appuyez sur la touche .



chaque fois que vous voyez ce dessin, appuyez sur la touche  pour passer à la suite.



l'apparition, sur l'écran de ce dessin, indique que vos réponses peuvent être données avec le crayon optique.

L'apparition sur l'écran d'un ou plusieurs des symboles suivants vous permet de travailler et de jouer comme vous l'entendez :



pour passer à la suite;



pour recommencer ce que vous venez de faire;



pour refaire l'étape précédente;



pour "sauter" à l'étape suivante.

	page
CARACTÉRISTIQUES	4
PRINCIPES ET OBJECTIFS	5
LA CARTE DE FRANCE	6
• Présentation	6
• Apprentissage	7
LES MERS ET LES PORTS	8
• Essais	8
• Jeu "Le Mont Saint Michel"	9
LES VILLES, LES FLEUVES ET LES MONTAGNES	11
• Essais	11
BALADES EN FRANCE (jeu final)	12
LE PETIT ATLAS	14
ANNEXE	18

CARACTÉRISTIQUES

Age : de 8 à 12 ans

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Menu :

- 1 La Carte de France :
 - présentation et apprentissage
- 2 Mers et Ports :
 - essais et jeu
- 2 Villes, Fleuves et Montagnes :
 - essais
- 4 Balades en France :
 - jeu

Taper le numéro correspondant à son choix.

Utilisation : clavier - crayon optique

PRINCIPES ET OBJECTIFS

- Travailler et jouer sur la carte de France.
- Le joueur visualise sur la carte de France :
 - d'une part, les noms des 4 mers, qui bordent la France, avec les principaux ports maritimes ;
 - d'autre part, les noms des 5 grands fleuves, 5 montagnes et 10 villes.
- Après une présentation générale, il est amené, à travers une série d'exercices variés, à situer ces noms sur la carte et à les écrire en respectant majuscules, minuscules et accentuation.
- Des jeux lui permettent, enfin, de vérifier ses acquisitions tout en stimulant la mémoire et les réflexes.

PRÉSENTATION ET APPRENTISSAGE :

- Cette première partie permet à l'enfant de faire connaissance avec la silhouette de la France et de situer sur la carte tous les noms qui lui seront bientôt familiers.
- L'ordinateur propose un menu qui laisse le joueur libre d'aborder "La Carte de France" comme il l'entend.

Menu :

- 1 Les mers, les ports
- 2 Les fleuves, les ports
- 2 Les villes, les montagnes
- 4 Apprentissage
- 5 Essais et jeu
- 6 Arrêt

Les trois premières options constituent l'étape de "Présentation" de la France.

PRÉSENTATION

- Si le joueur tape **1**, l'ordinateur lui présente sur la carte les quatre mers et océan qui bordent la France ainsi que les six principaux ports maritimes.
De la même façon, il peut demander ce type de présentation pour les cinq fleuves et leurs principaux ports (taper **2**) ou encore pour les cinq massifs montagneux et cinq villes françaises importantes (taper **2**).
- Sur la carte, les villes sont désignées par un point rouge ; les mers et les fleuves, par un petit bateau bleu ; et les montagnes par le symbole  (noir sur l'écran).

APPRENTISSAGE

- En choisissant l'option **4** du menu, le joueur peut mémoriser tous les noms qui lui ont été présentés précédemment, tant au niveau de l'orthographe qu'à celui de leur localisation.
- Il suffit pour cela de pointer à l'aide du crayon optique un point rouge (ville, port), un bateau bleu (mer, fleuve) ou un symbole  (montagne) pour faire apparaître son nom à gauche de l'écran.
- Pour interrompre la phase d'apprentissage, appuyer sur la touche **PAZ**. Le menu réapparaît.

ESSAIS ET JEU

- Pour passer à la suite du microdidact taper **5**. Le joueur "s'embarque" alors pour les exercices et le jeu de la deuxième partie : "Les Mers et les Ports".

ARRÊT

- Pour arrêter complètement le déroulement du microdidact, appuyer sur la touche **6**.



LES MERS ET LES PORTS

ESSAIS ET JEU "Le Mont-Saint-Michel"



. Dans cette étape du programme, l'ordinateur propose au joueur le menu suivant :

- | | |
|---|-------------------|
| 1 | Pointer |
| 2 | Écrire |
| 2 | Mélanger |
| 4 | Jouer |
| 5 | Passer à la suite |
| 5 | Arrêter |

Taper le numéro correspondant à son choix.

Pour passer d'un exercice à l'autre appuyer sur la touche

R.A.Z.

1. Pointer : en prenant tout son temps, le joueur désigne avec le CRAYON OPTIQUE la ville (point rouge) ou la mer (bateau bleu) dont le nom apparaît à gauche de l'écran.

2. Écrire : un point rouge ou un bateau bleu apparaît sur l'écran ; le joueur tape alors au CLAVIER le nom de la ville ou de la mer ainsi localisée (il a la possibilité de corriger à l'aide de la touche **←**) puis il appuie sur **ENTRÉE**.

Attention ! Tous les noms doivent commencer par une majuscule et il ne faut pas oublier les accents.

Le clavier est en minuscule.

- Pour obtenir une majuscule, appuyer en même temps sur la touche **⇧** et la lettre choisie.

- Appuyer sur la touche **é** pour le "é"

- Appuyer sur la touche **ô** pour le "ô"

Exemples :

+ le point rouge localisant la ville du Havre apparaît sur l'écran ; le joueur doit taper :

Le Havre

+ Le bateau apparaît dans l'Océan Atlantique ; le joueur doit taper :

Atlantique

3. Mélanger : dans cet exercice, le joueur doit, soit pointer une ville ou une mer sur la carte, soit taper le nom de l'endroit désigné par le point rouge ou le bateau bleu.



4. Jouer : Le Mont-Saint-Michel

But du jeu : le jeu consiste à pointer sur la carte le plus possible de villes ou de mers (dont les noms apparaissent à gauche de l'écran) avant que le Mont-Saint-Michel ne soit complètement envahi par la mer.

Jeu à 1 ou 2 joueurs.

Utilisation : crayon optique.

Déroulement du jeu :

. A la demande de l'ordinateur indiquer le nombre de joueurs, leur prénom et un niveau de jeu : entraîné, champion ou spécialiste.

Remarque : dans une partie à deux joueurs, le premier nom tapé détermine celui qui jouera le premier et le niveau de jeu sera commun aux deux adversaires.

. En haut de l'écran, le dessin du Mont-Saint-Michel sert de chronomètre.

- La mer monte très vite au Mont-Saint-Michel ! Dans ce jeu, tout dépend du niveau choisi : lente pour les "entraînés, la marée devient très rapide pour les "spécialistes".

- La partie commence !

- Un nom apparaît. Vite, il faut le situer sur la carte en désignant avec le crayon optique, le bateau bleu ou le point rouge auquel il correspond.

- La réponse est bonne. Bravo ! Voici 10 points de gagner. Elle est fausse..., tant pis mais attention la prochaine fois.

- Le temps de jeu est écoulé lorsque le Mont-Saint-Michel est complètement immergé. A l'adversaire, maintenant de jouer (s'il y en a un, bien entendu !)

- A la fin d'une partie, l'ordinateur propose de recommencer :

- Si oui, taper **1** ou **2** (pour changer ou non les conditions de jeu)

- Si non, appuyer sur la touche **R.A.Z.**

5. Passer à la suite : en choisissant l'option **5**, le joueur passe à la troisième partie du microdidact : Villes, Fleuves et Montagnes.

6. si le joueur tape **5, il arrête complètement le programme.**

Arrêt :

LES VILLES, LES FLEUVES ET LES MONTAGNES

ESSAIS :

- L'ordinateur propose au joueur le menu suivant :

1	Pointer
2	Écrire
5	Mélanger
4	Balades en France
5	Arrêter

- Les trois premières options amènent le joueur à faire une suite de petits exercices identique à celle présentée dans la partie "Les Mers et les Ports" (voir explication page 4)

RAPPELS : Lorsqu'il est demandé au joueur d'écrire le nom d'un fleuve, d'une montagne ou d'une ville, il faut :

1. ne pas oublier la ou les majuscules ;

2. taper uniquement le nom sans article (Pyrénées, Seine, ...)

3. valider sa réponse en appuyant sur la touche **ENTREE**.

- En choisissant l'option **4**, le joueur accède au jeu : "Balades en France".



BALADES EN FRANCE

Ce jeu regroupe toutes les connaissances acquises au cours du microdidact. Il s'agit de donner le nom de toutes les étapes d'un parcours indiqué sur la carte de France par l'ordinateur.

PRÉPARATION DU JEU

- indiquer le nombre de joueurs : taper **1** ou **2**
- Taper le prénom de chaque joueur (8 caractères maximum) ; en cas d'erreur utiliser la touche **←** ; lorsque tout est correct, valider par **ENTREE** .
- Choix du niveau de jeu :
Il existe 2 niveaux de difficulté :
1 - débutant
2 - spécialiste

Dans le jeu à 2, chaque joueur peut choisir son niveau ;

Taper le numéro correspondant à son choix

SCORE :

- Chaque joueur dispose au départ du jeu d'un capital de 50 points.
- Chaque bonne réponse rapporte 10 points.
- En cas d'erreur, le joueur perd 10 points s'il est au niveau "spécialiste" ; s'il est "débutant" il a droit à un deuxième essai et ne perd 10 points qu'en cas d'échec au second essai.

DÉROULEMENT DU JEU

- Le joueur doit effectuer des trajets en 5 étapes et indiquer le nom de chacune d'entre elles.
Il part toujours d'une ville pour arriver à une autre, longe des mers et traverse des fleuves ou des montagnes ou encore d'autres villes.
- L'ordinateur fait clignoter sur la carte le symbole du lieu que le joueur doit nommer ; à gauche de l'écran il propose un nom.
- Si le nom est correct, le joueur appuie sur **ENTREE**, s'il n'est pas correct, il utilise à droite du clavier les 2 touches **↑↓** pour faire défiler tous les noms existants. Lorsqu'il pense avoir la bonne réponse, il appuie sur **ENTREE** .

- Lorsque le joueur est parvenu à la ville d'arrivée, son score s'affiche. Il recommence une nouvelle "balade" ou passe la main à l'autre joueur s'il s'agit d'une partie à deux.

- Tous les itinéraires sont tirés aléatoirement par l'ordinateur.

ARRÊT DU JEU

- Le jeu prend fin lorsque chaque joueur a effectué deux "balades".
- Pour abandonner en cours de partie, appuyer sur la touche **R.A.Z.** .
- Dans les deux cas, il est possible de recommencer le jeu en changeant les conditions (nombre de joueurs, niveau de difficulté...).

Nota : Pour mieux s'y retrouver parmi tous les noms proposés, voici le classement de toutes les villes, montagnes, mers et fleuves que le joueur rencontre au cours de ses divers tours de France :

Bayonne - Bordeaux - Brest - Dunkerque - Grenoble - Le Havre - Lille - Lyon - Marseille - Nancy - Nantes - Orléans - Paris - Rennes - Strasbourg - Toulouse

Garonne - Loire - Seine - Rhin - Rhône

Atlantique - Manche - Méditerranée - Mer du Nord

Alpes - Jura - Massif Central - Pyrénées - Vosges

Exemple : si le joueur recherche NANTES et que l'ordinateur affiche PARIS, il devra "remonter" dans la liste et donc utiliser la touche **↑** ; si, en revanche, l'ordinateur affiche LYON, le joueur fera défiler les noms à l'aide de la touche **↓** .



LES MERS

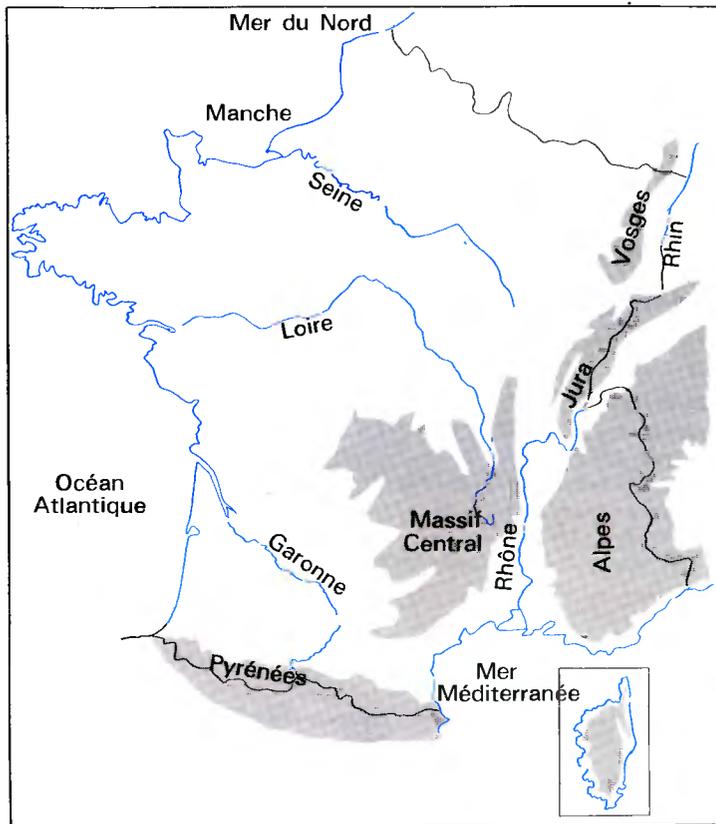
- La Mer du Nord** Elle borde les côtes françaises sur une très courte distance. Elle fait partie de l'Océan Atlantique et s'ouvre sur la Manche au sud par le Pas de Calais.
- La Manche** C'est une mer peu profonde qui sépare la France de la Grande-Bretagne.
- L'Atlantique** Très grand océan, il s'étend à l'ouest jusqu'aux côtes américaines et longe au sud les côtes africaines. En outre, il est très riche en poisson.
- La Méditerranée** Située au sud de la France, la Méditerranée est une mer presque fermée qui communique avec l'Atlantique par le détroit de Gibraltar. Ses marées sont faibles et de toutes les mers qui bordent la France, c'est la mer la plus chaude. La principale île française, la Corse, est baignée par ses eaux.

LES FLEUVES

- La Seine** C'est le plus paisible des fleuves français et le plus utile à la navigation.
- La Loire** De tous les fleuves de France, la Loire est le plus long mais aussi le plus dangereux.
- La Garonne** Ce fleuve qui coule dans le sud de la France est très irrégulier et ses crues sont redoutées.
- Le Rhône** Fleuve puissant, le Rhône se jette dans la Méditerranée en formant le delta de la Camargue.
- Le Rhin** Ce fleuve baigne les rives de cinq pays d'Europe : la Suisse, l'Autriche, l'Allemagne, la France, les Pays Bas. Il forme une frontière naturelle entre la France et l'Allemagne.

LES MONTAGNES

- Les Vosges** Situées entre la Lorraine et l'Alsace, les Vosges culminent à 1424 m au "Grand Ballon".
- Le Jura** Situé entre le Rhône et le Rhin, à cheval sur la France et la Suisse, le Jura culmine au "Crêt de la neige" à 1723 m .
- Les Alpes** La Chaîne des Alpes est la plus haute d'Europe. Le Mont Blanc est le point culminant (4807 m).
- Le Massif Central** C'est un ensemble de très vieille roches dont la plus haute, le Puy de Sancy (1885 m), est un volcan éteint.
- Les Pyrénées** A cheval sur la France et l'Espagne, la chaîne des Pyrénées s'étend de l'Atlantique à la Méditerranée. En France, le point culminant est le Vignemale (3298 m).



.....

La ligne ci-dessus est réservée au joueur qui peut ainsi, s'il le désire, inscrire le nom de sa ville et la situer sur la carte.

ANNEXE

« CARTE DE FRANCE » enregistré sur chaque face de la cassette, se compose de 5 parties :

- une en-tête ;
- carte de France (présentation et apprentissage) ;
- mer et ports (essais et jeu) ;
- villes, fleuves et montagnes (essais) ;
- balades en France (jeu final).

Les enregistrements de la face A sont compatibles avec le système T07, ceux de la face B avec le système M05.

Lorsque le joueur sera familiarisé avec « CARTE DE FRANCE », il pourra relever le numéro indiqué sur le lecteur de programmes lors du chargement de chacune des parties, et compléter les tableaux ci-dessous.

Attention ! Le début de chaque partie est annoncé sur la bande sonore. Bien repérer le signal.

	Face A
EN-TÊTE
CARTE DE FRANCE (présentation et apprentissage)
MERS ET PORTS (essais et jeu)
VILLES, FLEUVES ET MONTAGNES
BALADES EN FRANCE (jeu)

	Face B
EN-TÊTE
BALADES EN FRANCE (jeu)
CARTE DE FRANCE (présentation et apprentissage)
MERS ET PORTS (essais et jeu)
VILLES, FLEUVES ET MONTAGNES
BALADES EN FRANCE (jeu)

ATTENTION !

pour le T07 : FACE ROUGE

pour le M05 : FACE VERTE

Pour retrouver le jeu choisi, positionner la bande sur le numéro relevé sur le lecteur, appuyer sur la touche INITIALISATION PROGRAMME : et charger le programme comme il est indiqué à la page « Mise en marche du système ».

LISTE DES LOGICIELS VIFI NATHAN SUR T07 T07/70 ET M05

JEUX

GEMINI : Les cartes retournées
MOTUS : Chercher le mot
TRIDI 444 : Aligner 4 pions dans l'espace
TRAP : Le labyrinthe
PICTOR: La palette magique
MELODIA: Jeu de création musicale
QUEST : Questions-réponses
BACKGAMMON: Un classique
MELIMEMOT : Chercher les mots
YAMS POKER SOLITAIRE : Trois grands classiques
LABYRINTHE SURVIE : Jeu de stratégie
INITIATION AUX ECHECS : Trois volumes
JE DESSINE : Création graphique
UN MOT POUR LE COMPTE : Jeu de chiffres et de lettres
SYNTHETIA : Synthétiseur musical

MICRODIDACTS

PREELEMENTAIRE

RONDE DES CHIFFRES : A partir de 2 ans
RONDES DES FORMES : A partir de 2 ans
SIGNES DANS L'ESPACE : A partir de 5 ans
NOIX DE COCO : Ensemble, logique, relations (sur T07 ET T07/70 uniquement)

ELEMENTAIRE

CARRE MAGIQUE: Savoir calculer (sur T07 et T07/70 uniquement)
ENCADREMENT : Savoir calculer (sur T07 et T07/70 uniquement)
L'HORLOGE : Savoir lire l'heure (sur T07 et T07/70 uniquement)
LA CAROTTE MALICIEUSE : Se repérer et se déplacer sur un plan quadrillé
MES PREMIERS MOTS CROISES : Français - vocabulaire - 2 volumes
MOTS EN FLEURS : Construire des mots
CARTE DE FRANCE : Mers, fleuves, villes et montagnes

COLLEGE

MULTIPLICATIONS CASSE-TETE

LANGUES

GUTTEN TAG: 2 volumes doubles (sur T07 et T07/70 uniquement)
ANGLAIS : 4 volumes doubles

INFORMATIQUE

DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE : Premiers programmes
INITIATION AU LANGAGE BASIC : 6 volumes (sur T07 uniquement)
PREMIERS PAS VERS LE BASIC : 2 volumes (sur M05 uniquement)

ET ENCORE...

LA CLE DES CHANTS : Exercices de solfèges
LIRE VITE ET BIEN: Lecture rapide

... et beaucoup d'autres programmes ...

CONSEILS D'UTILISATION DES LOGICIELS VIFI NATHAN

Cassettes

IL EST IMPERATIVEMENT RECOMMANDE DANS L'UTILISATION :

- du magnétophone ;
 - d'éviter de passer de l'avance rapide au retour rapide et vice versa sans passer par le stop ;
 - nettoyer de temps en temps avec un coton imbibé d'alcool (à 90°C) la tête magnétique, les galets d'entraînement et les guides-bandes de votre magnétophone, ou avec une cassette autonettoyante ;
- de la cassette :
 - ne pas toucher la bande avec les doigts ;
 - protéger de la poussière en rangeant la cassette dans sa boîte ;
 - éviter les hautes températures, l'humidité et le voisinage avec les champs magnétiques.

CONDITIONS DE GARANTIE

1 - Conditions générales

De cette cassette, cartouche ou disquette protégée par copyright, toute reproduction directe ou indirecte par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuite.

2 - Conditions de garantie

Cette garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques de la cassette, de la cartouche ou de la disquette, et les erreurs éventuelles de duplication des programmes.

ECHANGE STANDARD DU LOGICIEL CHEZ VOTRE REVENDEUR :

- gratuitement pendant un an à compter de la date d'acquisition pour les cassettes, les disquettes et les cartouches.