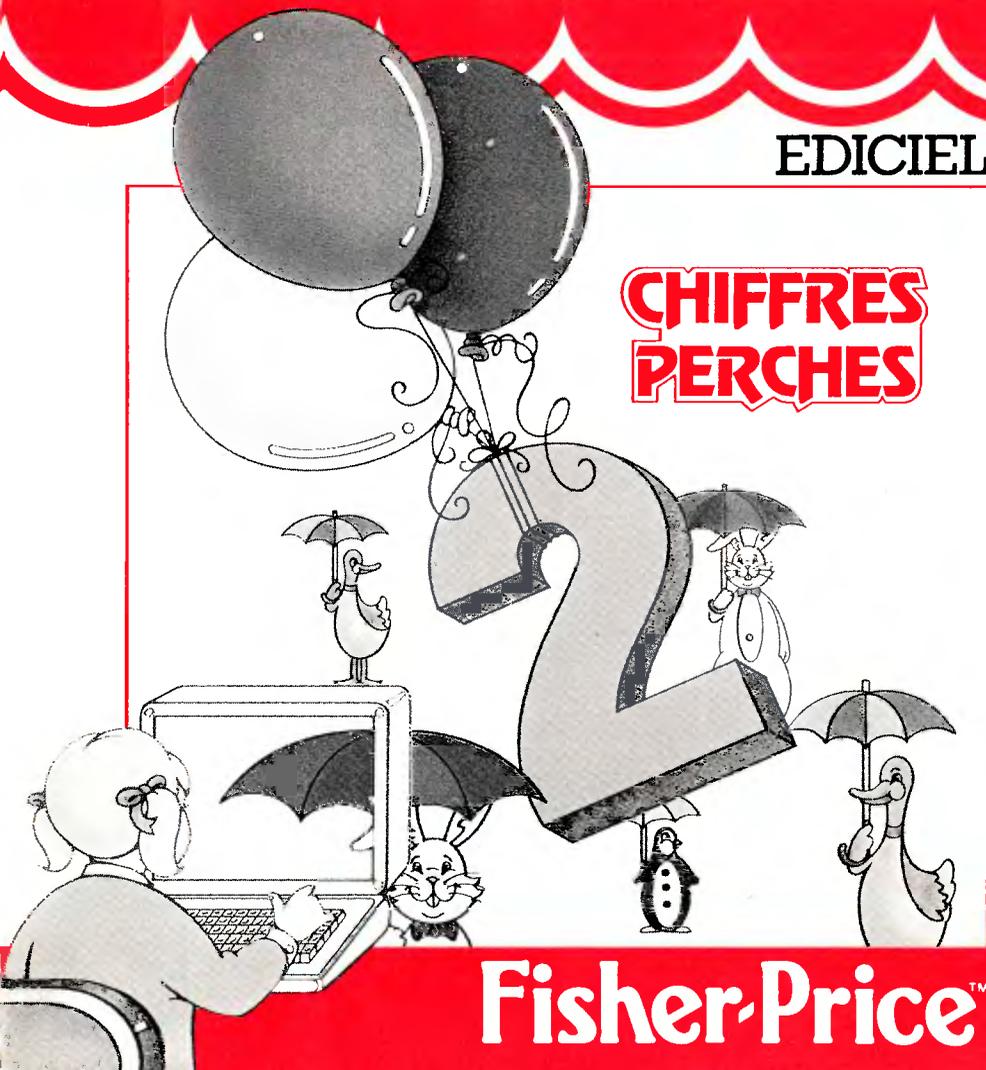


EDICIEL

**CHIFFRES
PERCHES**



Fisher-Price™



Quel est le matériel nécessaire ?

Pour jouer vous avez besoin soit du matériel COMMODORE, soit du matériel THOMSON décrits ci-dessous :

MATÉRIEL COMMODORE

- Un ordinateur COMMODORE 64.
- Un téléviseur, si possible couleur.
- Un lecteur de cassettes Commodore.
- Si possible un manche à balai (« joystick ») pour ordinateur Commodore.

MATÉRIEL THOMSON

- Un ordinateur TO7 avec extension 16 K de mémoire ou un ordinateur TO7-70, ou encore un ordinateur MO5.
- Un téléviseur muni d'une prise Péritel.
- Un lecteur de cassette TO7, TO7/70 ou MO5.
- Si possible un manche à balai (« joystick ») pour ordinateur Thomson.

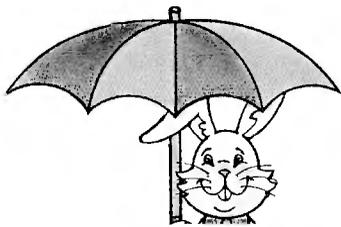
Prenez soin de votre matériel... A la fin du jeu, remettez toujours votre cassette en début de course et rangez-la dans sa boîte. Ensuite éteignez votre ordinateur, **puis** votre téléviseur et votre magnétophone.



Comment démarrer ?

Matériel Commodore

1. Raccordez votre magnétophone et votre téléviseur à votre ordinateur.
2. Branchez votre manche à balai dans la prise n° 2.
3. Branchez votre téléviseur et votre ordinateur sur 220 V.
4. Allumez votre téléviseur puis votre ordinateur. Vous voyez à l'écran le mot READY.
5. Insérez votre cassette dans le magnétophone. Positionnez-la en début de course en appuyant sur la touche **REWIND** du magnétophone, puis sur la touche **STOP**. Mettez le compteur du magnétophone à zéro.
6. Appuyez en même temps sur les touches **SHIFT** et **RUN STOP** du clavier.
7. Vous voyez à l'écran : PRESS PLAY ON TAPE. Appuyez sur la touche **>** du magnétophone.
8. Après quelques minutes, l'écran de présentation du jeu apparaît. Vous pouvez commencer.



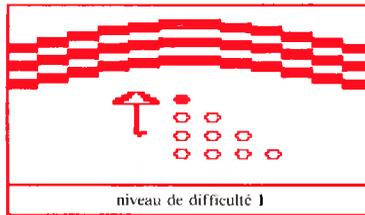
Matériel Thomson

1. Raccordez votre magnétophone, (votre manche à balai) et votre téléviseur à votre ordinateur.
 2. **TO7 et TO7-70** : Placez la cartouche BASIC dans son logement.
 3. Branchez vos trois appareils sur 220 V.
 4. Allumez votre téléviseur puis votre ordinateur.
TO7 et TO7-70 : Vous voyez le menu initial de trois options.
MO5 : Vous voyez le mot OK dans le coin supérieur gauche de l'écran.
 5. Insérez votre cassette dans le magnétophone (**TO7 et TO7-70** : face TO7 et TO7-70 au-dessus, **MO5** : face MO5 au-dessus).
 6. Positionnez votre bande en début de course en appuyant sur la touche du magnétophone, puis sur la touche . Mettez le compteur du magnétophone à zéro et appuyez sur la touche .
 7. **TO7 et TO7-70** : Choisissez l'option 2 du menu initial (programme enregistré) en tapant . **MO5** : Tapez RUN'' et appuyez sur .
 8. Vous entendez une musique pendant le chargement du programme. Ensuite, l'écran de présentation du jeu apparaît*.
 9. Indiquez maintenant à l'ordinateur la façon dont vous désirez jouer : avec le clavier ou le manche à balai? A l'aide des flèches du clavier, déplacez le cadre rouge autour du dessin qui représente votre choix. Appuyez ensuite sur pour commencer.
- * Pour interrompre la présentation, appuyez sur .



Comment choisir son niveau de difficulté ?

Vous voyez à l'écran quatre rangées de ballons et un parapluie. Chaque rangée représente un niveau de difficulté de votre jeu **CHIFFRES PERCHES** et le parapluie permet de les sélectionner.



Dans le niveau de difficulté n° 1, l'enfant se familiarise avec les nombres 1 à 9 et les quantités qu'ils représentent.

Dans le niveau n° 2, il apprend à reconnaître la valeur de ces nombres et à compter.

Les niveaux n° 3 et n° 4 introduisent des additions simples.

*Pour choisir un niveau de difficulté**, déplacez le parapluie de haut en bas du menu. Lorsqu'il se trouve devant la rangée choisie, *commencez le jeu**.

Vous pourrez par la suite interrompre le jeu et *changer de niveau de difficulté**. Pour cela, positionnez le cadre coloré du bas de l'écran de jeu sur la case « MENU ». Vous retrouverez alors le petit parapluie et les ballons.

* Consultez les tableaux « Comment jouer ? » des pages 8 et 9.

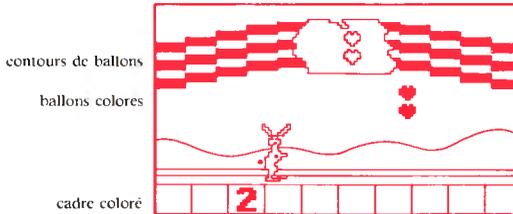


En quoi consiste le jeu ?

En bas de l'écran vous voyez une série de cases sur lesquelles un nombre est inscrit. Seule la case de gauche porte un nom : MENU.

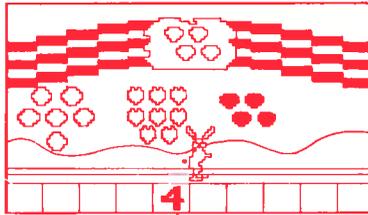
*Choisissez le nombre** avec lequel nous désirez jouer.

Hop! Un petit animal vient de sauter hors de sa case. Qu'est-ce que c'est? Un lapin? Un canard? Un kangourou? Tous sont là pour jouer avec vous.



NIVEAU 1 :

- Au-dessus de la tête du petit animal, vous voyez un groupe de ballons colorés. Essayez de les compter.
- Tout en haut de l'écran, des contours de ballons sont dessinés dans le nuage blanc. Combien y en a-t-il?
- Lorsque vous l'aurez trouvé, le petit animal sautillera vers les ballons colorés et les lancera dans le ciel. Ils iront alors remplacer les contours dessinés dans le nuage et le petit animal rentrera dans sa case.
- Maintenant, *choisissez un nouveau nombre** ou *changez de niveau de difficulté**. Pour cela *déplacez le cadre coloré** du bas de l'écran sur la case de votre choix.



NIVEAU 2 et 3 :

- Vous voyez au centre de l'écran trois ou quatre groupes de ballons colorés. Pouvez-vous les compter ? Combien y en a-t-il dans chaque groupe ?
- Le nuage blanc contient des contours de ballons. Combien y en a-t-il ? Quel groupe de ballons colorés peut remplir le dessin du nuage ?
- Dès que vous l'aurez trouvé, *déplacez le petit animal** sous le groupe de ballons colorés qui convient et *lancez-les** vers le ciel.
- Si vous avez bien choisi, ils iront remplir les contours de ballons dessinés dans le nuage. Sinon, ils s'enfuiront à l'horizon et vous devrez lancer un autre groupe.
- Le petit animal rentrera ensuite dans sa case. A vous de *choisir un nouveau nombre** ou un autre *niveau de difficulté**.
- Attention : dans le niveau 3, il faut choisir plusieurs groupes de ballons pour compléter le dessin du nuage.

NIVEAU 4 :

- Dans le nuage, vous voyez un calcul incomplet, par exemple : $2 + _ = 5$. Quel nombre le complétera correctement ?
- *Déplacez le petit animal** vers le groupe qui contient ce nombre de ballons et *lancez-les** dans le ciel.
- Si votre choix est correct, leur nombre ira compléter le calcul. Sinon, ils s'enfuiront à l'horizon et vous devrez lancer un autre groupe.
- Le petit animal rentrera ensuite dans sa case et vous *choisirez un nouveau nombre** ou un autre *niveau de difficulté**.

* Consultez les tableaux « Comment jouer ? » des pages 8 et 9.



Comment jouer ?

Sur Commodore

Pour choisir un niveau de difficulté

utilisez le manche à balai ou appuyez sur les touches ou .

Pour commencer le jeu

appuyez sur la barre d'espace.

Pour déplacer le cadre coloré

utilisez le manche à balai ou appuyez sur et .

Pour choisir un nombre

déplacez le cadre coloré sur sa case et appuyez sur le bouton du manche ou sur .

Pour déplacer le petit animal

utilisez le manche à balai ou appuyez sur et .

Pour lancer un groupe de ballons . .

déplacez le petit animal en-dessous et appuyez sur le bouton du manche ou sur .

Pour changer de niveau de difficulté

déplacez le cadre coloré sur la case « MENU » et appuyez sur le bouton du manche ou sur .

Sur Thomson

Pour choisir un niveau de difficulté

appuyez sur  ou  ou bien utilisez le manche à balai.

Pour commencer le jeu

appuyez sur  ou bien appuyez sur le bouton du manche.

Pour déplacer le cadre coloré

appuyez sur  et  ou bien utilisez le manche à balai.

Pour choisir un nombre

déplacez le cadre coloré sur sa case et appuyez sur  ou sur le bouton du manche.

Pour déplacer le petit animal

appuyez sur  et  ou bien utilisez le manche à balai.

Pour lancer un groupe de ballons

déplacez le petit animal en-dessous et appuyez sur  ou sur le bouton du manche.

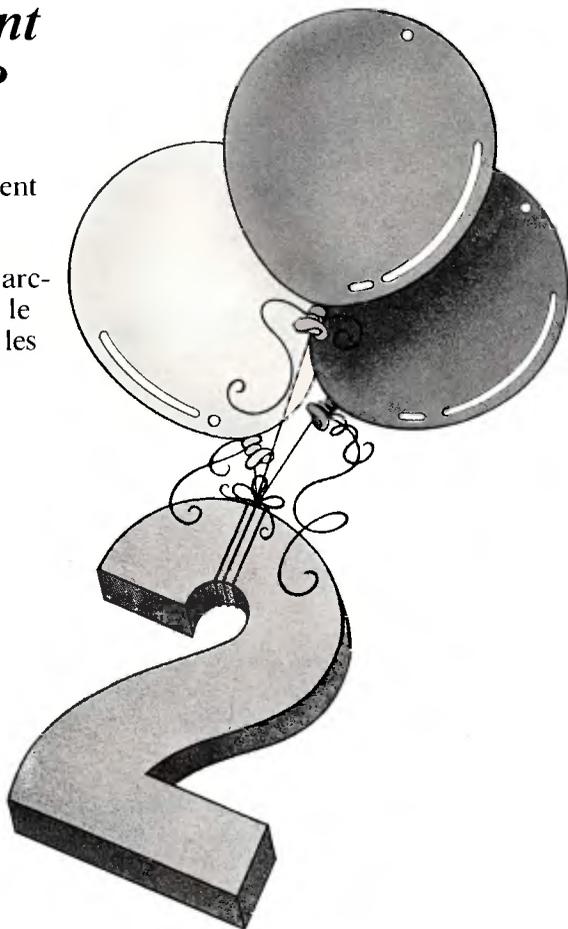
Pour changer de niveau de difficulté

déplacez le cadre coloré sur la case « MENU » et appuyez sur  ou sur le bouton du manche.



Comment gagner ?

- Choisissez les groupes de ballons colorés qui correspondent aux dessins ou aux calculs du nuage.
- A chaque bonne réponse, l'arc-en-ciel s'agrandira. Essayez de le compléter ; vous verrez danser les petits animaux.



Note aux parents

CHIFFRES PERCHES initie en douceur votre enfant à l'arithmétique. En compagnie de petits animaux sympathiques, il apprend à reconnaître les chiffres, à compter et à faire des additions simples. Les ballons colorés qui s'envolent et la musique entraînante sur laquelle les petits animaux dansent permettront à votre enfant d'apprendre tout en s'amusant.

Les logiciels éducatifs **FISHER-PRICE** sont conçus pour rendre l'apprentissage facile et récréatif. Les enfants ont juste besoin d'un peu d'imagination et de créativité pour s'amuser intelligemment. Un manuel illustré vous aide à utiliser chaque jeu au mieux de ses possibilités.



CHIFFRES PERCHES est un programme créé par la société Childware.

L'adaptation de ce programme a été réalisée par la société Infogrames pour la version Thomson et par J.-L. Fischer pour la version Commodore.

Maquette : J. Augustin et J.-P. Buchert.

Coordination éditoriale : S. Osterrieth.

© 1984 S.S.C.

© 1985 EDICIEL pour l'adaptation sur Thomson et les versions françaises.

COMMODORE est une marque déposée de la société Commodore Electronics L.T.D.

TO7, TO7-70 et MO5 sont des marques déposées de la société Thomson.

FISHER-PRICE et le design « Bandeau à festons » sont des marques déposées de Quaker Oats Company et sont utilisées sous licence.

CHIFFRES PERCHES est une marque déposée de la société EDICIEL.

Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction par tous procédés réservés pour tous les pays sur le programme, la présentation et les documents d'accompagnement.



Fisher-Price™