A stylized graphic consisting of a thick black outline of a worm-like shape, possibly a letter 'C' or 'G', positioned over a thin black rectangular frame. The worm shape is solid black, while the frame is an open outline.

Würmchen

une réalisation de :

Georges Nacam

Illustration de couverture : Carole Furby

SERMAP, Paris, 1986 - I.S.B.N. No 2 7293 7402 5
Toute traduction, adaptation ou reproduction même partielle, par tous procédés,
en tous pays faite sans autorisation préalable, est illicite et exposerait
le contrevenant à des poursuites judiciaires.
Réf : Loi du 11 mars 1957

PRESENTATION GENERALE

L'apprentissage d'une liste de verbes et de formes particulières pour ensuite être capable soit de les reconnaître parmi d'autres, soit de donner, à la demande, la forme correcte, peut être favorisé par l'observation de trois préceptes :

- Capter l'attention et motiver.
- Eviter d'engendrer la lassitude en cours d'apprentissage.
- Enfin, inciter à une fréquentation répétée des formes à assimiler.

Le respect de ces trois facteurs a donné naissance à l'intérieur de chacun des trois jeux éducatifs de "WÜRMCHEN" à une stratégie visant à exciter la curiosité et à exacerber l'esprit de combativité de l'utilisateur.

Alors que le graphisme, les harmonies des couleurs, l'aspect dynamique de présentations animées, un système de récompenses progressives et le suspense constituent les éléments de motivation de "WÜRMCHEN", la rigueur sans complaisance de ses jeux défie l'utilisateur.

Il ne faudra donc pas espérer la récompense ultime avant d'avoir atteint un niveau proche de la perfection. Alors dilettantes et mauvais joueurs armez-vous de connaissances, c'est la seule issue.

OBJECTIFS

— Trois jeux éducatifs destinés à faire apprendre les verbes forts allemands.

— **Würmchen**

Pour apprendre à reconnaître les "Starke Verben" parmi d'autres verbes.

— **Die Backsteinmauer**

Pour se familiariser avec les formes irrégulières du «Präsens», de l'«Imperfekt» ainsi qu'avec le «Perfekt».

— **Das Riesenrad**

Pour permettre de pratiquer l'association de ces "Starke Verben" avec leur signification en Français.

Un état d'esprit

L'amélioration de performances dans quelque domaine que ce soit n'est-elle pas toujours affaire d'entraînement et de persévérance ?

Et ce postulat n'est-il pas particulièrement vérifié quand il s'agit d'acquérir des connaissances automatiques ?

Un défi

C'est pourquoi, dans ces trois jeux, seule une connaissance parfaite des verbes forts «irréguliers» permettra d'atteindre les meilleurs scores. Aussi ne faut-il pas espérer pouvoir faire le tour de ce didacticiel en quelques minutes, voire en quelques heures.

Würmchen

Au départ, HULA le personnage central de cette première aventure trépigne d'impatience tout en bas d'un labyrinthe d'échelles : son seul désir est d'arriver à atteindre la sortie située au sommet droit de ce monde enchevêtré. Pour l'aider à gravir, ou à descendre les différents niveaux qui vont le rapprocher de la sortie, il va falloir trier pour lui les verbes forts qui se contractent et se détendent pour traverser l'espace visuel qui surplombe cet «imbroglio» d'échelles.

Pour cela il faudra appuyer :

sur X pour signaler le passage d'un verbe fort;

sur N pour signaler l'apparition d'un verbe faible.

Chaque bonne réponse permettra à HULA de progresser d'un niveau, alors que chaque erreur de discrimination entre verbe faible et fort laissera notre pauvre personnage s'agiter en vain au même endroit.

Et chaque occasion ratée sera pour lui un peu plus angoissante dans la mesure où le nombre total d'erreurs tolérées est limité : moins on fera d'erreurs et plus les chances d'atteindre la sortie seront grandes, mais on ne connaîtra le bilan de cette lutte qu'à la fin du jeu...

Aussi sera-t-il toujours possible, en cas de doute sur l'issue finale du jeu, d'interrompre la partie en appuyant sur \$ pour pouvoir ensuite la recommencer avec plus de chances d'atteindre le but ultime.

Et ainsi, alors qu'on aide HULA à se tirer d'affaire, lui s'acquitte de sa dette en nous permettant d'assimiler les «Starke Verben».

Die Backsteinmauer

Après ce jeu, HULA nous propose de bâtir un rempart de briques qui va nous permettre de consolider notre savoir sur les verbes forts.

Face à un paysage tourmenté au milieu duquel trône un château, il va falloir donner successivement les formes correspondant au «Präsens» puis à l'«Imperfekt» et enfin au «Perfekt».

Si aucune erreur n'est faite ni sur le «Präsens» ni sur l'«Imperfekt» ni enfin sur le «Perfekt», une brique-récompense viendra se positionner pour constituer le rempart de nos connaissances. Une certaine tolérance permettra cependant d'obtenir cette brique si moins de trois erreurs, seulement, étaient faites sur les trois formes.

Dans le cas contraire le rempart se verrait privé d'une brique, ce vide étant un signe manifeste d'ignorance. Par ailleurs ce trou dans les connaissances du joueur sera signalé à l'attention des observateurs par un éclair rouge de honte ainsi que par un son de désapprobation. Autant dire là aussi que pour garder sa dignité l'utilisateur, à partir d'un certain nombre de «vides» aura intérêt à arrêter le jeu en appuyant sur le \$, maintenant familier, pour reprendre la partie en veillant bien, auparavant, à s'être assuré suffisamment de connaissances pour ne pas encore risquer de construire un rempart «miteux».

Das Riesenrad

Après avoir subi avec succès l'épreuve des échelles et après s'être barricadé derrière un rempart de connaissances notre cher HULA a bien envie de se détendre un peu du côté de la fête foraine voisine avec son chapiteau et ses caravanes.

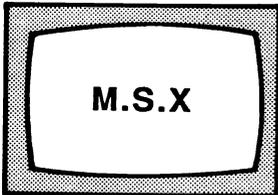
Là, un magnifique manège, une grande roue tourne dans la nuit au même rythme que les verbes forts qui montent dans le ciel au dessus de la fête.

Et avant que chaque tour ne soit bouclé il faudra confirmer, en appuyant sur X l'association entre la traduction française, apparaissant tout en haut et le verbe fort contenu dans le rectangle rouge derrière le signe =.

Pour accélérer la rotation des verbes et figer le mouvement de la grande roue, et donc pour faire apparaître un verbe que l'on n'a pas encore vu passer, sans perdre de point, il suffira d'appuyer sur N.

Dans ce troisième jeu, consécration des activités précédentes, il faudra donc garder l'oeil vif et accumuler un maximum de points pour permettre à HULA de bien profiter de la grande roue.

UTILISATION SUR... UTILISATION SUR...



Conseil pour la première utilisation

Sur la bande, la version M.S.X. de WÜRMCHEM est situé après la version MO5. Il est donc intéressant de noter son emplacement afin de gagner du temps lors des chargements futurs.

- Pour cela déconnecter votre magnétophone de l'ordinateur.

Monter le volume assez haut.

- Repérer vers le milieu de la bande le message sonore suivant :

"Voici la version M.S.X. de WÜRMCHEM".

- Ceci fait, noter sur la cassette le chiffre inscrit au compteur.

- Avant chaque nouvelle utilisation du logiciel, rebobiner la cassette face B, remettre le compteur à zéro puis faire avancer la bande jusqu'au numéro noté initialement.

Chargement du logiciel

1. Introduire la cassette, FACE B visible, dans le lecteur de cassettes connecté à l'unité centrale.

2. Enfoncer la touche lecture  du lecteur.

3. Taper sur le clavier sans aucun espace :

RUN  HATIER

et appuyer sur la touche RETURN ou ENTER du clavier.

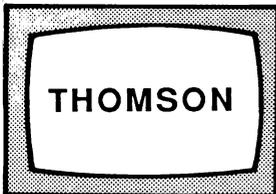
Le lecteur de cassettes se met en marche.

Après quelques instants, la page de présentation du logiciel apparaît.

Caractères spéciaux

Pour obtenir les caractères allemands, vous pouvez vous reporter à la documentation de votre machine ou, pour plus de facilité, nous vous proposons d'utiliser les touches suivantes :

F1 = ä F2 = ö F3 = ü F4 = ß



Mise en route de la machine

- Connecter le lecteur de cassettes et le téléviseur à l'unité centrale.
- Allumer le téléviseur.
- Mettre sous tension l'unité centrale.

Chargement du logiciel sur MO5

1. Introduire la cassette, FACE B visible, dans le lecteur de cassettes connecté à l'unité centrale.
2. Rembobiner la bande jusqu'au début si elle ne l'est pas déjà et remettre à zéro le compteur du lecteur de cassettes.
3. Enfoncer la touche de lecture  du lecteur.
4. Taper sur le clavier sans aucun espace :

LOADM     **R**

et appuyer sur la touche ENTREE du clavier.

5. Le lecteur se met en marche.

Après quelques instants, vous entendrez le message sonore suivant :

"Voici la version MO5 de WÜRMCHEM".

Puis un peu plus tard, la page de présentation du programme apparaît.

Chargement du logiciel sur TO7 - 70

1. Introduire la cassette, FACE A visible, dans le lecteur de cassettes connecté à l'unité centrale.
-

2. Rembobiner la bande jusqu'au début si elle ne l'est pas déjà et remettre à zéro le compteur du lecteur de cassettes.

3. Taper le chiffre 1 sur le clavier pour sélectionner l'option BASIC MICROSOFT. Le message OK apparaît sur l'écran...

4. Enfoncer la touche de lecture  du lecteur.

5. Taper sur le clavier sans aucun espace :

LOADM     **R**

et appuyer sur la touche ENTREE du clavier.

6. Le lecteur se met en marche.

Après quelques instants, vous entendrez le message sonore suivant :

"Voici la version TO7 - 70 de WÜRMCHEN".

Puis un peu plus tard, la page présentation du programme apparaît.

Caractères spéciaux

Pour obtenir les caractères allemands, utilisez les touches 1 à 4 du clavier. Pour vous aider, nous vous proposons de découper la réglette ci-dessous et de la placer sur votre clavier en positionnant le ä au dessus de la touche 1.

Dépôt légal Octobre 1985

* Thomson est la marque déposée de Thomson.

* M.S.X. TM © Microsoft.

Copyright et copie :

A l'achat de ce programme pour ordinateur et de sa documentation associée (le logiciel), vous obtenez le droit d'utiliser ce logiciel pour votre usage personnel seulement sans en effectuer de copies. Ce logiciel est déposé. Il vous est interdit de le louer, le reproduire, le traduire ou le dupliquer sans l'autorisation écrite de SERMAP.