

# LA BOSSE DES MATHS

## 6<sup>ème</sup>

*Jo... le dromadaire a perdu sa bosse des maths...*

Conseillé par le sage et savant Luther, il entreprend un périlleux voyage pour la reconquérir. Traversant l'Océan de la Géométrie, la Contrée Numérique ou la Cité des Données, il doit affronter dans de singulières et mathématiques épreuves les maîtres à bosser de ces régions. Greenpeace, la baleine à bosse, Kid Cat, le chat bossé et Sylvester Cartonnet, le pigeon bosseur le mettent au pied ... du tableau noir. Jo devra éviter leurs pièges, surveiller son score, accepter leurs sarcasmes s'il échoue, et tenter de les vaincre pour la bonne ..... bosse, celle des maths.

Vous l'avez compris, ce logiciel aborde d'emblée "l'épreuve mathématique" de manière ludique tout en suivant l'ensemble du programme de 6<sup>ème</sup>. Toute réponse exacte ou fautive est signalée par une musique élocuente. Le recours à la théorie est toujours possible et gratuit ! (cliquez le livre). Une aide peut être proposée - c'est le fruit de Tentation - mais une fois croquée il vous en coûte 2 points sur les 4 que rapporte l'exercice résolu sans aide.

Vous pouvez même abandonner l'exercice en cliquant l'éponge et pourquoi pas, quitter le sous-chapitre étudié en cliquant la flèche ; mais en aucun cas la réponse ne vous sera fournie.

C'est pourquoi, avant de vous lancer, nous vous conseillons de vous armer ... d'un papier, d'un crayon ... et de votre calculatrice ! Restez sur vos gardes ! Trop d'exercices faux et l'on risque de vous décerner une "gamelle trophée". Si au contraire, votre score progresse honorablement (max : 50) votre bosse des maths s'en trouvera ... grandie et peut être atteindrez-vous ... mais nous ne vous en dirons pas davantage. A vous de .... mat (h)er ....

## Les thèmes abordés

### Travaux géométriques

- Les symétries
- Les figures planes
- Le parallélépipède rectangle

### Gestions de données

- Aires et volumes
- Pourcentages et graphiques
- Proportionnalité

### Travaux numériques

- Opérations sur les décimaux
- Repères dans un plan
- Les fractions

## Dans vos réponses

Pour la lettre grecque  $\pi$  : taper " pi "

Pour le signe de multiplication : taper " . "

Pour inscrire une fraction : taper " / " ou " : " entre les 2 nombres.

## 1) LES COMMANDES

Au cours d'un exercice, votre écran se présente comme suit :

**le curseur :**  
si celui-ci n'est pas  
affiché, tapez ESC  
ou STOP. Ensuite, placez-  
vous sur la zone désirée  
et cliquez.



l'énoncé

**l'éponge :**  
pour abandonner  
un exercice

**la flèche :**  
pour changer  
de sous-chapitre

**Le livre :**  
c'est le recours  
à la théorie.  
Une page résume les  
points essentiels  
du cours.

votre score

**le fruit de tentation :**  
vous donne une  
aide partielle

## 2) DE MANIERE GENERALE ...

Les déplacements dans le logiciel (de chapitre en chapitre, de sous-chapitre en sous-chapitre par exemple) se font en cliquant des icônes (flèches, carte) à l'aide du curseur.

- Lorsque vous devez localiser un endroit sur la page-écran, déplacez votre curseur (à l'aide de la souris ou des flèches (du clavier) jusqu'à l'endroit désiré puis validez avec ENTER (ou RETURN).
- Lorsque vous est proposé un questionnaire avec plusieurs réponses, tapez le chiffre de votre choix.

Lorsque vous devez répondre à une question, le curseur se place automatiquement dans une case. Tapez alors votre réponse. Puis avec ↑ ↓ déplacez votre curseur jusqu'à la case suivante. Enfin, lorsque toutes vos réponses ont été données, validez avec ENTER ou RETURN. Vous avez pour toutes les épreuves un droit à l'erreur. Modifiez la ou les réponses, puis validez à nouveau. Pour corriger ou modifier une réponse, placez votre curseur dans la bonne case (avec ↑ ↓ ). Puis avec <----- et -----> déplacez-vous à l'intérieur de la case. Pour pouvoir insérer des caractères, ou par exemple effacer une lettre : sur Thomson, tapez E F F ; sur IBM, Atari, Amstrad, tapez D E L.

### 3) MISE EN ROUTE

THOMSON : Tapez RUN "AUTO.BAT  
ATARI/ST : Cliquer sur LOADER.PRG  
AMSTRAD CPC : Tapez ; CPM ( ; s'obtient en tapant simultanément sur SHIFT et @,  
puis LOADER. Sur clavier AZERTY, on obtient ù.  
COMP PC : Tapez LOADER puis ENTER.  
En cas d'erreur ou si vous utilisez le logiciel avec une carte graphique,  
effacez le fichier CARTE.INF pour cela après avoir allumé votre  
ordinateur, tapez DEL CARTE.INF puis ENTER.

### 4) MIEUX VOUS SERVIR

Nous avons réalisé ce logiciel avec le plus grand soin. Néanmoins si une erreur s'était glissée malgré nos différents contrôles ou si vous avez des remarques à nous rapporter en vue d'une amélioration de ce logiciel, n'hésitez à nous contacter, les modifications seront apportées lors d'une prochaine édition.

**COKTEL VISION : 25 rue Michelet, 92100 Boulogne Billancourt  
Tél : (1) 46 04 70 85**