

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME



Connectez le micro-ordinateur :
– à votre téléviseur;
– au lecteur de programmes.
Mettez la cartouche BASIC dans son logement.
Branchez les 3 appareils sur 220 V.



Mettez sous tension :
– le téléviseur;
– le TO 7 (interrupteur en bas à droite du clavier). Le témoin lumineux rouge s'allume.
Vous avez à l'écran le «menu» initial.



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



Introduisez la cassette dans votre lecteur de programmes.
Mettez le compteur à zéro.



Appuyez sur la touche  du lecteur pour la mettre en mode «lecture».



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



MES PREMIERS APPRENTISSAGES

LA RONDE DES FORMES

Bruno et Patrice Couronne

SOMMAIRE

| | page |
|--------------------------------------|------|
| CARACTÉRISTIQUES | 3 |
| PRINCIPES ET OBJECTIFS | 4 |
| Les jeux : | |
| LA GRENOUILLE | 5 |
| <i>Principe</i> | 5 |
| <i>2 niveaux de difficulté</i> | 5 |
| <i>Déroulement du jeu</i> | 5 |
| <i>Arrêt du jeu</i> | 6 |
| LA PIEUVRE | 7 |
| <i>Principe</i> | 7 |
| <i>2 niveaux de difficulté</i> | 7 |
| <i>Déroulement du jeu</i> | 7 |
| <i>Arrêt du jeu</i> | 8 |
| L'HIPPOCAMPE | 9 |
| <i>Principe</i> | 9 |
| <i>2 niveaux de difficulté</i> | 9 |
| <i>Déroulement du jeu</i> | 9 |
| <i>Arrêt du jeu</i> | 10 |
| ANNEXE | 11 |

CARACTÉRISTIQUES

Type des exercices : reconnaissance de formes, mémorisation, orientation

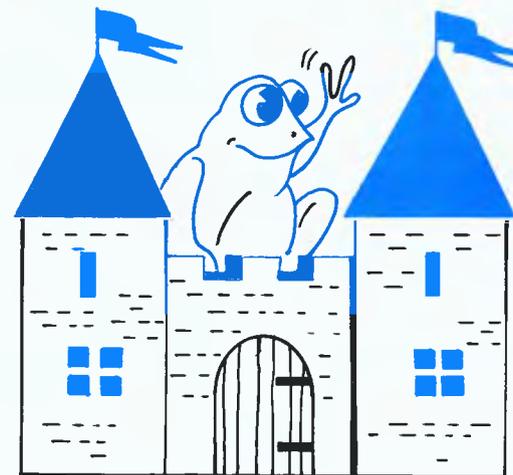
Age : de 2 à 6 ans

Nombre de joueurs : 1 joueur

Menu :

- 1 - Le château
- 2 - La grenouille
- 3 - La pieuvre
- 4 - L'hippocampe

Utilisation : Crayon optique

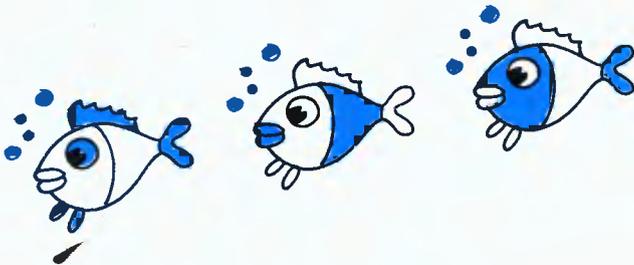


PRINCIPES ET OBJECTIFS

- La Ronde des formes comporte quatre jeux permettant à l'enfant :
 - d'exercer ses facultés visuelles en associant des formes ;
 - d'acquérir les premières notions d'orientation et de déplacement ;
 - de faire travailler sa mémoire.
- La présentation animée, « Le château » est une première approche commentée de quelques formes facilement identifiables et mémorisables (carré, rectangle, cercle, triangle, flèche).
- Les trois jeux suivants demandent à l'enfant d'associer des formes. Ces associations sont de difficulté croissante.

De plus, les jeux 2 et 3 sont complétés par un exercice de mémoire ou d'orientation.

- La grenouille :
 - associer des formes identiques,
 - associer des formes semblables mais de tailles différentes.
- La pieuvre :
 - associer des formes pleines et évidées,
 - se souvenir des formes effacées.
- L'hippocampe :
 - associer des formes identiques mais orientées différemment : les formes sont toutes soit pleines soit évidées
 - associer des mêmes formes, orientées différemment, l'une pleine, l'autre évidée,
 - guider un petit animal dans un labyrinthe.



LA GRENOUILLE

PRINCIPE :

Associer deux mêmes formes de taille identique ou deux mêmes formes de tailles différentes.

2 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :

- 1 - Le nénuphar vert : reconnaître des formes de taille identique.
- 2 - Le nénuphar jaune : reconnaître des formes de tailles différentes.

DÉROULEMENT DU JEU :

Présentation d'écran :



Le jeu :

- Des formes sont disposées sur une berge en escalier. Les mêmes formes sont reproduites, selon un ordre différent, au bas de l'écran dans des nénuphars (verts ou jaunes selon le niveau choisi).
- Pour chaque forme de la berge, l'enfant doit pointer, à l'aide du crayon optique, la forme correspondante dans un nénuphar. Il est aidé en cela par une libellule qui lui indique la forme à découvrir.
- Si son association est bonne dès le premier pointage, la forme s'efface. Par contre, s'il se trompe, la forme subsiste et l'enfant peut recommencer.

- Une petite grenouille suit l'exercice « marche après marche ». A la fin de la partie, si toutes les réponses ont été correctes, elle saute dans une barque qui démarre aussitôt... Si une ou plusieurs réponses ont été incorrectes, la barque a eu le temps de dériver, la grenouille plonge dans l'eau et disparaît.

En fin de jeu :

Pour recommencer une partie, l'enfant pointe le nénuphar jaune ou vert selon le niveau de difficulté choisi.

ARRÊT DU JEU :

- L'enfant peut, à tout instant, interrompre ce jeu en appuyant sur la touche **PAZ**.
- Un menu lui est alors proposé.
Il est constitué d'un nénuphar jaune, d'un nénuphar vert et d'un nénuphar blanc dans lequel apparaît S .
- nénuphar vert : reprendre le jeu en niveau 1 ;
- nénuphar jaune : reprendre le jeu en niveau 2 ;
- nénuphar blanc contenant un S : passer au jeu suivant.



LA PIEUVRE

PRINCIPE :

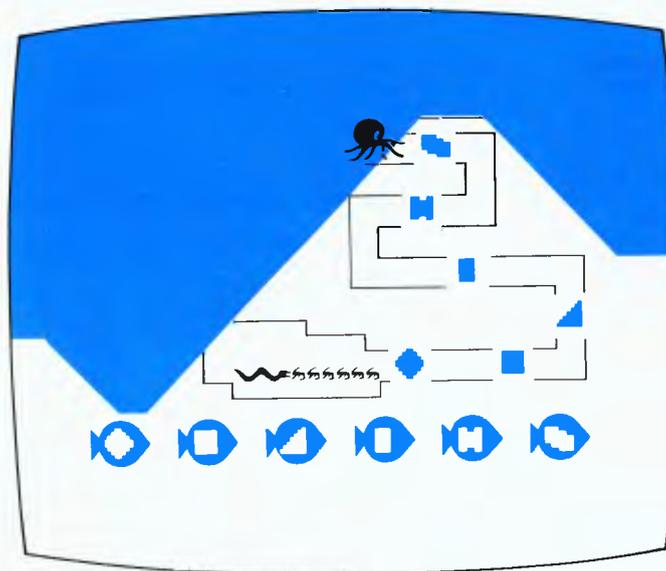
Associer des mêmes formes pleines et évidées avec éventuellement un exercice de mémoire.

2 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :

- 1 - Le poisson vert : associer des formes présentes à l'écran.
- 2 - Le poisson jaune : mémoriser des formes puis les associer.

DÉROULEMENT DU JEU :

Présentation d'écran :



Le jeu :

- Au fond de la mer, une pieuvre tente de rejoindre son repaire où elle a caché six langoustes... fort convoitées par une murène. Pour cela, il lui faut franchir six portes décorées par des formes.
- Au bas de l'écran ces mêmes formes sont proposées dans un ordre différent.
Pour ouvrir une porte, l'enfant doit pointer, à l'aide du crayon optique, la forme correspondant à celle représentée sur la porte.

- Si la réponse est incorrecte, la murène dévore une langouste et l'enfant doit proposer une autre solution.
- A la fin de la partie, si toutes les réponses données ont été correctes dès le premier essai, la pieuvre mange les langoustes puis se jette sur la murène pour un terrible combat dont elle sortira vainqueur !
- Par contre, si une ou plusieurs réponses ont été incorrectes, la murène se sauve et la pieuvre se contente alors de manger les langoustes qui restent...
- Au niveau 2 (poisson jaune), le jeu comporte une difficulté supplémentaire : la forme représentée sur la première porte reste à l'écran quelques secondes puis disparaît. L'enfant doit se souvenir de la forme effacée et pointer la forme correspondante en bas de l'écran.
- La difficulté de l'exercice s'adapte au niveau de l'enfant : s'il ne fait aucune erreur, le nombre de formes effacées va en croissant et s'il se trompe, en décroissant.

En fin de jeu :

Pour recommencer une partie, l'enfant pointe le nénuphar vert ou jaune selon le niveau de difficulté choisi.

ARRÊT DU JEU :

- L'enfant peut, à tout instant, interrompre le jeu en appuyant sur la touche **PAZ**.
- Comme pour « La grenouille », l'enfant a le choix entre trois poissons :
 - poisson vert : reprendre le jeu au niveau 1,
 - poisson jaune : reprendre le jeu au niveau 2,
 - poisson blanc contenant un S : passer au jeu suivant.



L'HIPPOCAMPE

PRINCIPE :

Diriger de jeunes animaux à travers un labyrinthe en associant des mêmes formes d'orientation différente, pleines ou évidées.

2 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :

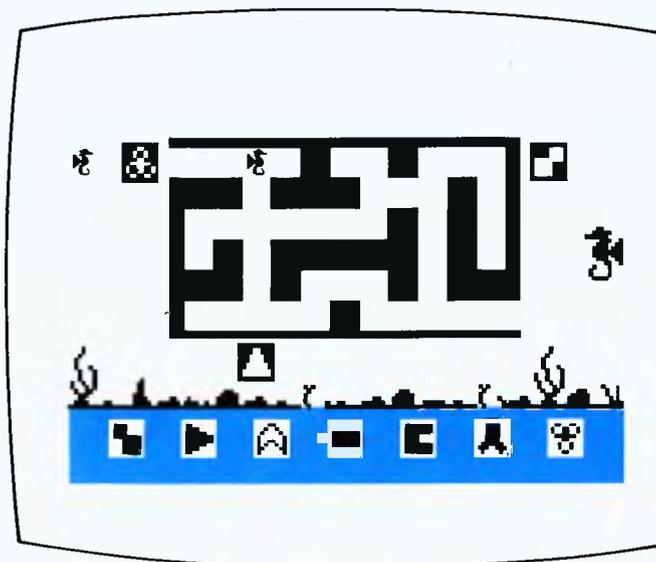
- 1 - Carré vert (niveau facile) : les formes à associer sont, ou toutes les deux pleines, ou toutes les deux évidées.
- 2 - Carré jaune (niveau difficile) : les formes à associer sont, l'une pleine, l'autre évidée.

DÉROULEMENT DU JEU :

Le jeu :

- L'enfant doit guider deux petits animaux afin de les conduire à la sortie d'un labyrinthe où les attend leur père... ou leur mère.
- A chaque carrefour du labyrinthe, l'ordinateur affiche, pour chacune des directions possibles, une forme. L'enfant choisit la direction à suivre par l'animal en pointant, dans le bas de l'écran, la forme correspondante. Le petit animal se déplace alors jusqu'au carrefour ou virage suivant.

Exemple :



Dans cet exemple, l'enfant a le choix entre trois directions.

S'il pointe  , l'hippocampe ira vers la gauche et retournera au point de départ.

S'il pointe  , l'hippocampe ira vers la droite...

Attention, c'est une impasse !

S'il pointe  , l'hippocampe descendra jusqu'au prochain carrefour.

En choisissant cette direction, l'enfant rapproche le petit hippocampe de son père ou sa mère.

Remarque : selon le cas, l'enfant a le choix entre une à quatre directions possibles.

- Au bout de deux erreurs, la dernière forme pointée s'efface. L'enfant a donc un choix plus restreint et sa recherche s'en trouve facilitée.
- Si l'enfant n'a fait aucune erreur, les deux petits animaux partiront faire un voyage en sous-marin. S'il a fait des erreurs, le sous-marin partira à vide.

En fin de jeu :

• Pour recommencer une partie, l'enfant pointe le carré jaune ou vert selon le niveau de difficulté choisi.

• L'enfant choisit alors l'animal avec lequel il veut jouer : poisson, hippocampe ou crabe en pointant le crayon optique sur l'animal choisi.
Remarque : lors de la première partie, l'hippocampe est pris par défaut.

ARRET DU JEU :

- L'enfant peut, à tout instant, interrompre le jeu en appuyant sur la touche **PAZ**.
- Comme pour les jeux précédents, l'enfant a le choix entre trois carrés :
 - carré vert : reprendre le jeu en niveau 1
 - carré jaune : reprendre le jeu en niveau 2
 - carré blanc contenant un S : passer au jeu suivant.



« La ronde des formes » enregistrée sur chaque face de la cassette, se compose de cinq parties :

- une en-tête,
- le château,
- la grenouille,
- la pieuvre,
- l'hippocampe.

Lorsque vous serez familiarisé avec ce microdidact, vous pourrez relever le numéro indiqué par le compteur du lecteur de programmes lors du chargement de chacune de ces parties et compléter les tableaux ci-dessous.

face A

Enregistrement 1

En-tête
La grenouille
La pieuvre
L'hippocampe
Le château

950 100
110 132
110 132
110 132

face B

Enregistrement 2

En-tête
Le château
L'hippocampe
La pieuvre
La grenouille

.....
.....
.....
.....
.....

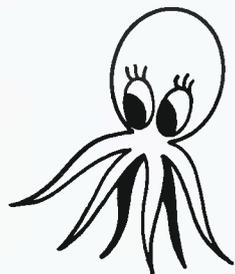
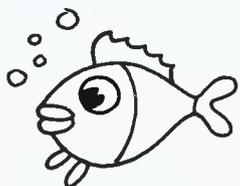
Pour accéder directement au jeu choisi, positionnez la bande sur le numéro relevé sur le compteur du lecteur, appuyez sur la touche « INITIALISATION PROGRAMME » et tapez **2** correspondant à « programme enregistré ».

N.B. Si un problème survenait pendant le chargement ou le déroulement du programme (message IO ERROR ou mauvaise qualité d'image), il est conseillé de rembobiner la cassette, d'éteindre le micro-ordinateur et de recommencer.

NOTES

NOTES

LES ANIMAUX DE LA RONDE DES FORMES



CONSEILS D'UTILISATION DES LOGICIELS VIFI NATHAN

1 - Cassettes

IL EST IMPÉRATIVEMENT RECOMMANDÉ 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.

2 - Cartouches

IL EST IMPÉRATIVEMENT RECOMMANDÉ DANS L'UTILISATION :

- avant de mettre ou d'enlever la cartouche, vérifier que le micro-ordinateur est en position arrêt ;
- après l'utilisation, remettre la cartouche dans sa pochette ;
- ne pas mettre les doigts sur la barrette métallique de connexion ;
- nettoyer régulièrement la barrette métallique de connexion avec un coton imbibé d'alcool (alcool à 90 °C) ;
- ne pas laisser la cartouche en plein soleil, à proximité d'une source de chaleur, de champs magnétiques (portillons magnétiques dans les aéroports par exemple).

3 - Disquettes

IL EST IMPÉRATIVEMENT RECOMMANDÉ DANS L'UTILISATION :

- d'introduire la disquette avec précaution dans le lecteur en respectant les instructions de la notice de votre matériel ;
- après l'utilisation, remettre la disquette dans sa pochette ;
- ne pas mettre les doigts sur la surface d'enregistrement ;
- ne pas plier ;
- ne pas laisser la disquette à proximité d'un aimant ou de source de champs magnétiques (portillons magnétiques dans les aéroports par exemple) ;
- ne pas laisser la disquette à proximité d'une source de chaleur ou exposée au plein soleil.

LISTE DES LOGICIELS VIFI NATHAN SUR T07

JEUX :

Microdidacts :

ATOMIUM : *Rayons contre atomes*

ECHO : *Jeu de mémoire sonore et visuel*

SURVIVOR : *Jeu de stratégie vitale*

LOGICOD : *Jeu de réflexion et de logique*

GEMINI : *Les cartes retournées*

CRYPTO : *Codes secrets*

MOTUS : *Chercher le mot*

TRIDI 444 : *Aligner 4 pions dans l'espace*

TRAP : *Le labyrinthe*

PICTOR : *La palette magique*

MELODIA : *Jeu de création musicale*

MICROJEUX : *11 programmes pour jouer, sourire et réfléchir. 3 volumes.*

QUEST : *Questions-réponses*

MICRODIDACTS :

Collection informatique

DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE : *A partir de 8 ans*

INITIATION AU LANGAGE BASIC : *6 volumes doubles - A partir de 10 ans*

Collection minimaths

COMPLÉMENTS ET MULTIPLES : *A partir de 8 ans*

SYSTÈME MÉTRIQUE : *A partir de 9 ans*

CARRE MAGIQUE : *A partir de 9 ans*

L'HORLOGE : *A partir de 6 ans*

ENCADREMENT : *A partir de 7 ans*

LA CAROTTE MALICIEUSE : *A partir de 6 ans*

Collection Vifi sciences

DIÉTÉTIQUE : *Adultes*

Collection langues

GUTEN TAG ! : *Grammaire fondamentale allemande 5 volumes doubles*

Collection français

MES PREMIERS MOTS CROISÉS : *2 volumes doubles - A partir de 7 ans*

Collection des signes au langage

MOTS EN FLEURS : *A partir de 6 ans*

DES SIGNES DANS L'ESPACE : *A partir de 5 ans*

Collection premiers apprentissages

LA RONDE DES FORMES : *A partir de 2 ans*

LA RONDE DES CHIFFRES : *A partir de 2 ans*

Ensembles - Logique - Relations

NOIX DE COCO : *A partir de 5 ans*

Géographie

LA CARTE DE FRANCE : *A partir de 7 ans*

VIFI : UN MICRO-DIDACT PLUS PRATIQUE ET PLUS SÛR

Pour éviter des manipulations complexes, chaque micro-didact est enregistré plusieurs fois sur une cassette.

Vous bénéficiez ainsi des avantages suivants :

- vous pouvez accéder plus rapidement au jeu désiré ;
- si vous avez des difficultés lors du chargement d'un des enregistrements, vous disposez des autres enregistrements.

Si un incident survient au cours de la lecture d'un programme, vous pouvez :



soit sortir la cassette du lecteur
et la mettre sur l'autre face;



soit positionner la bande au début
de l'enregistrement suivant.



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.

ÉCHANGE 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.