



Objectifs

Maîtrise des quatre opérations de base.
Entraînement efficace au calcul mental.
Approche de la notion d'opérateurs.

Méthode :

Pratique de la réversibilité des opérations.
Recherche de l'origine ou du résultat d'une
fonction numérique (suite d'opérateurs)
Continuation de suites logiques.

Le Minotaure

Tout le monde s'accorde sur le fait qu'il faut savoir compter. Pour cela, il est indispensable que les enfants s'approprient toutes les techniques de calcul par une pratique répétée d'exercices motivants et progressifs, adaptés à leur niveau. Tel est l'objectif du jeu du Minotaure qui exploite les possibilités ludiques et pédagogiques de l'ordinateur.

Le jeu

Selon la légende, le Minotaure, monstre dont le corps humain était surmonté d'une tête de taureau, était enfermé dans le Labyrinthe, où, chaque année, on devait lui sacrifier quatorze jeunes gens. Mais, une année, le héros Thésée s'introduisit armé dans le Labyrinthe, et tua le monstre. Vous êtes revenu au temps de cette légende et vous allez précéder Thésée : vous devez tuer le Minotaure et ressortir du Labyrinthe. Dans le jeu du Minotaure, vous devez répondre à des questions, aller tuer le Minotaure au fond du Labyrinthe, et en ressortir à temps, en revenant exactement sur vos pas. Comment jouer ?

Première épreuve :

D'abord il faut arriver au repaire du Minotaure : pour le rejoindre, il faut indiquer la direction choisie pour le déplacement suivant (N-S-E-O), puis répondre correctement à une question ; il s'agit de trouver les opérateurs manquant, le résultat ou l'origine d'une fonction numérique.

Chaque fois que vous trouverez la bonne réponse, vous pourrez avancer d'une case dans la direction choisie. Si vous vous trompez, la direction sélectionnée vous sera définitivement fermée et vous serez obligé de trouver un autre parcours.

Si toutes les directions vous sont barrées, le Minotaure se déplacera pour venir vous détruire.

Généralités :

Deuxième épreuve :

Bravo ! Vous êtes désormais dans le domaine du Minotaure. Gardez bien en mémoire le trajet qui vous y a mené... cela vous sera nécessaire ! Mais auparavant il vous faut réaliser l'exploit de Thésée et tuer l'homme-animal. Pour combattre le Minotaure, une suite logique vous est présentée. Il vous faut la continuer. Si vous trouvez sans faute le complément de deux suites logiques, vous vaincrez le Minotaure. Si vous échouez, alors vous serez dévoré !

Troisième épreuve :

Vous êtes aussi fort que Thésée. Vous serez sauvé si vous arrivez à retrouver le chemin que vous avez utilisé pour aller vous mesurer au Minotaure et à sortir à temps du Labyrinthe. Indiquez les bonnes directions sans vous tromper : aux niveaux 1 et 2, vous aurez droit à une erreur, aucune ne sera tolérée au-delà. En outre, plus votre niveau sera élevé, plus le retour devra se faire rapidement. Une erreur de trop, ou une lenteur excessive et le Minotaure se régénérera pour venir accomplir sa tâche sanguinaire !

Le Minotaure se joue seul contre l'ordinateur. Vous avez le choix entre quatre niveaux de difficulté.

Chaque réponse est à trouver dans un temps limité, qui diminue lorsque la difficulté augmente.

Dans tous les cas, les réponses justes vous font gagner des points ainsi que du temps (que vous mettez à profit quand vous cherchez à sortir du Labyrinthe). Plus le niveau augmente, plus vos gains sont importants.

Le signe » vous indique qu'il faut appuyer sur la barre d'espace pour continuer.

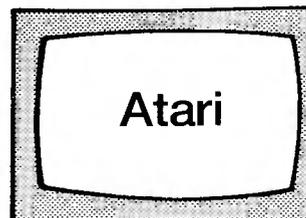
Un bip sonore vous signale que l'ordinateur refuse de prendre en compte votre réponse (lettre tapée à la place d'un chiffre par exemple).

Bon courage et bon jeu.

Utilisation sur... Utilisation sur... Utilisation sur... Utilisation sur... Utilisation sur... Utilisation sur... Utilisation sur...

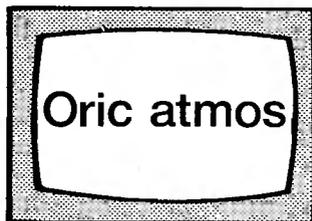


Placer la cassette correctement enroulée sur la bonne face dans le lecteur de programmes (1 top sonore pour TO 7 et TO 7 70, 3 pour MO 5). Appuyer sur la touche LECTURE. Mettre sous tension l'unité centrale. Sur TO 7 choisir l'option "Un programme enregistré". Sur TO 7 70 choisir l'option cassette. Sur MO 5 taper RUN" et valider en appuyant sur la touche ENTRÉE.



Placer la bande correctement enroulée sur la bonne face dans le lecteur de cassettes. Appuyer sur la touche PLAY du magnétophone. Maintenir la touche START enfoncée pendant que vous allumez l'unité centrale. Relâcher la touche START. Appuyer sur la touche RETURN après le bip sonore.

Utilisation sur... Utilisation sur... Utilisation



Placer la bande correctement enroulée sur la bonne face dans le lecteur de cassettes (le programme est repéré par 2 tops sonores).

Taper CLOAD””.

Appuyer sur la touche de lecture du magnétophone.

Appuyer sur la touche RETURN de l'ORIC.

Conditions de garantie

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

Cette garantie s'applique dans le mois suivant l'acquisition de ce produit. Il sera procédé gratuitement à l'échange standard à condition que le retour du produit soit effectué dans son emballage d'origine par un envoi recommandé avec accusé de réception.

Cette garantie ne s'applique pas lorsque les défauts sont dus à des erreurs de manipulation de la part de l'acheteur.

Exemples : poussières, traces de doigt sur les supports magnétiques, piége de la disquette, démagnétisation...