



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.



MOTS EN FLEURS

Viviane et Claude Barbier

Comment choisir : lorsque vous avez le choix entre plusieurs possibilités, tapez le numéro correspondant à votre choix.

exemple :

Menu
1. Jeu
2. Explications
3. Fin

si vous voulez des explications, tapez .

Comment répondre : quand une question vous est posée, tapez la réponse. Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche . Corrigez votre erreur et confirmez votre réponse en tapant sur **ENTREE**.

Comment s'arrêter : lorsque vous désirez interrompre un exercice en cours, appuyez sur la touche **R.A.Z.**



chaque fois que vous voyez ce dessin, appuyez sur la touche **ENTREE** pour passer à la suite.



l'apparition, sur l'écran de ce dessin, indique que vos réponses peuvent être données avec le crayon optique.

L'apparition sur l'écran d'un ou plusieurs des symboles suivants vous permet de travailler et de jouer comme vous l'entendez :



pour passer à la suite;



pour recommencer ce que vous venez de faire;



pour refaire l'étape précédente;



pour "sauter" à l'étape suivante.

PRÉFACE

CARACTÉRISTIQUES

LE TABLEAU FLEURI

• Principe et objectifs	8
• Choix du jeu	8
• Choix de la difficulté	9
• Déroulement du jeu	9
• Arrêt du jeu	9
• Conseils aux parents	10

LE BOUQUET

• Principe et objectifs	11
• Choix de la série	11
• Temps d'affichage	11
• Déroulement du jeu	12
• Arrêt de la partie et du jeu	12
• Conseils aux parents	13

LES MOTS CACHÉS

• Principe et objectifs	14
• Choix du jeu	14
• Présentation de l'écran	15
• Les jeux :	15
- Vrai ou Faux	16
- Jeu de mémoire	16
• Arrêt des jeux	17
• Conseils aux parents	17

DES LETTRES EN DÉSORDRE

• Principe et objectifs	18
• 3 niveaux d'exercices	18
• Préparation du jeu	18
• Présentation de l'écran	19
• Déroulement du jeu	19
• Arrêt du jeu	21
• Conseils aux parents	22

L'ENTRÉE DE TON RÉPERTOIRE

- *Principe et objectifs* 22
- *Mode d'emploi* 22

LES MOTS DE TON RÉPERTOIRE

- *Principe* 25
- *Déroulement du jeu* 25

Annexe 26

PRÉFACE

La collection "Des signes au langage" est conçue pour permettre aux enfants :

- d'appréhender le langage écrit en évitant ses écueils
- de jouer avec les mots en acquérant des automatismes de perception et d'analyse.

Le micro-didact **Mots en Fleurs** conduit l'enfant à jouer avec les successions des **lettres** ou des **syllabes** dans le mot, en évitant le piège des inversions.

Il se compose de 6 jeux (3 par cassette) :

cassette 1

- Le tableau fleuri
- Le bouquet
- Les mots cachés

cassette 2

- Les lettres en désordre
- Les mots de ton répertoire
- L'entrée de ton répertoire

Le tableau fleuri et **Les lettres en désordre** sont deux jeux conçus pour développer l'organisation spatiale par l'analyse de la succession des lettres ou des syllabes, en se basant sur le sens des mots proposés.

Le bouquet et **Les mots cachés** ont le même objectif mais font, de plus, appel aux facultés de perception auditive et visuelle, ainsi qu'à la mémoire.

Les mots de ton répertoire et **L'entrée de ton répertoire** permettent à l'enfant ou à l'adulte de créer sur cassette ses propres versions du jeu **Les lettres en désordre**.

Destinés aux enfants sachant lire, ces jeux peuvent cependant être utilisés avec profit dès le début de la lecture (6-7 ans), à condition toutefois que l'enfant reçoive le soutien d'un adulte.

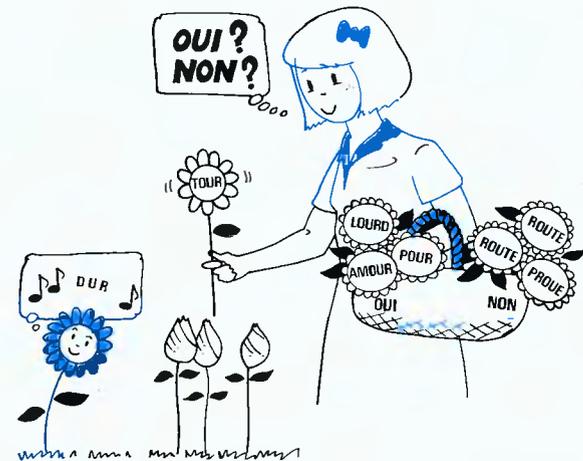
Il est souhaitable que l'enfant, en abordant ces jeux, ne soit pas en situation d'échec : il convient donc de favoriser le succès en lui conseillant de choisir pour commencer, les séries les plus faciles des différents jeux : les plages de difficulté de tous les jeux sont, en effet, suffisamment vastes pour permettre l'éveil des plus jeunes et susciter l'intérêt des plus grands.

Age : 7 à 10 ans

Nombre de joueurs : 1

Utilisation :

- Le tableau fleuri : crayon optique
- Le bouquet : clavier
- Les mots cachés : crayon optique/bande sonore
- Les lettres en désordre : crayon optique
- L'entrée de ton répertoire : clavier
- Les mots de ton répertoire : crayon optique



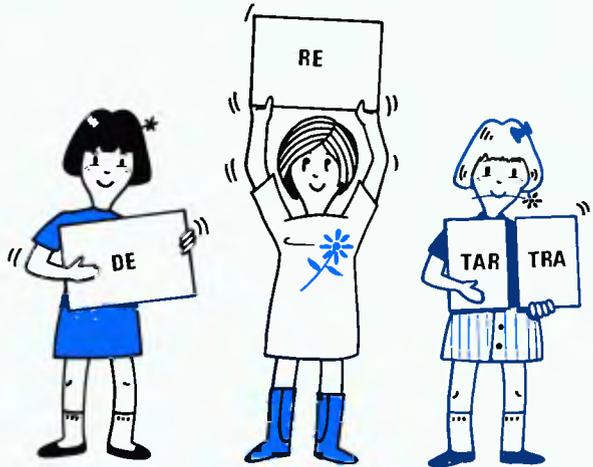
LE TABLEAU FLEURI

Utilisation : crayon optique

Principe et objectifs

Ordonner les "syllabes" présentées, afin qu'elles forment un mot. Tous les mots à trouver possèdent 3 ou 4 syllabes : il ne faut donc pas tenir compte des mots de 2 syllabes qui peuvent parfois être formés mais qui ne seraient pas acceptés par l'ordinateur.

Le *tableau fleuri* "oblige" à décomposer un mot en syllabes successives et provoque l'analyse de la structure de la syllabe en proposant, par exemple, pour le mot "retarde" le choix entre "tar" et "tra".



Choix du jeu

- Le joueur choisit son exercice. "Le tableau fleuri" comporte 3 exercices correspondant à un niveau de complexité croissant.
 - "SANS PIÈGE" : seules sont proposées les syllabes du mot à rechercher.
 - "AVEC LES COUSINS" : pour une des syllabes, un choix est offert entre la syllabe correctement orthographiée et une autre syllabe possédant les mêmes lettres mais écrites dans un ordre différent.
 - "AVEC LES INTRUS" : aux syllabes du mot à rechercher, sont mêlées 1 ou 2 autres syllabes qu'il faut ignorer.

Choix de la difficulté

- Chaque exercice comprend 3 niveaux de difficulté :
 - FACILE : mots très usités de 3 syllabes ; toutes les lettres se prononcent.
 - MOYEN : mots courants de 3 ou 4 syllabes comportant des sons complexes (oin, ien, on...).
 - DIFFICILE : mots de 3 ou 4 syllabes, dont la complexité est liée soit au sens soit à l'orthographe.

Déroulement du jeu

- De petites silhouettes présentent des panneaux bleus, sur lesquels sont écrites des syllabes. Le joueur doit identifier le mot à reconstituer puis pointer, avec le crayon, la première syllabe, puis la seconde, puis la troisième puis la quatrième (s'il s'agit d'un mot de 4 syllabes).

Dans les jeux "Avec les cousins" ou "Avec les intrus", le joueur ne doit JAMAIS pointer les syllabes qui ne font pas partie du mot.

- A chaque fois que le joueur pointe une syllabe, l'ordinateur lui répond :

- si la réponse est bonne, le panneau s'efface, la syllabe vient s'inscrire en haut de l'écran et la petite silhouette reçoit :

2 fleurs si la réponse a été donnée d'emblée

1 fleur si une erreur a été commise avant de trouver la syllabe

0 fleur si le joueur a commis plus d'une erreur.

- si la réponse est fautive, le panneau et la syllabe restent affichés et une musique caractéristique indique au joueur qu'il s'est trompé.

- Lorsque le mot a été entièrement trouvé, l'écran s'efface et les fleurs gagnées vont se placer dans le tableau fleuri.

Arrêt du jeu

- Le jeu s'arrête lorsque le tableau est entièrement fleuri, c'est-à-dire lorsque 48 fleurs au moins ont été gagnées.

- Le joueur a la possibilité d'abandonner en cours de jeu, en appuyant sur la touche **RAZ**. L'ordinateur lui demande alors s'il veut recommencer. Si le joueur pointe la case OUI l'ordinateur le ramène au choix du jeu. Si la réponse pointée est NON, l'ordinateur propose de passer à un autre jeu.

Conseils au parents

Au cours du jeu le message suivant peut apparaître :
"Fais retour arrière sur la cassette"

Tant que le joueur n'est pas bien familiarisé avec la manipulation du matériel, il lui est conseillé de revenir au début de la bande (sinon voir les annexes).

1. Pour les jeunes enfants en tout début d'apprentissage de la lecture, utiliser les jeux "Sans piège" ou "Avec les cousins", niveau "Facile".

2. Pour les enfants sujets aux inversions (confondant, par exemple, "oin" et "ion" ou "tre" et "ter", etc.), conseiller le jeu "Avec les cousins", en choisissant le niveau de difficulté en fonction de l'âge de l'enfant.

3. Aider ces deux catégories d'enfants (jeunes ou sujets aux inversions), en favorisant toujours la découverte du mot et son analyse, et non la recherche au hasard des syllabes successives :

- soit en demandant à l'enfant de lire à haute voix chacune des syllabes écrites sur l'écran
- soit en lui donnant une définition du mot à trouver, l'enfant devant ensuite l'analyser
- soit enfin en lui disant le mot, seule l'analyse de ses syllabes faisant, dans ce cas, l'objet du jeu.

4. Inciter l'enfant à s'informer du sens des mots qu'il ne comprend pas.

LE BOUQUET

Utilisation : clavier

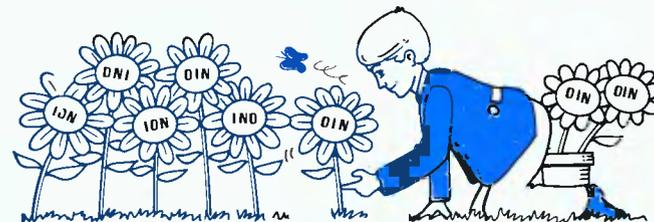
Principe et objectifs

• Ce jeu comporte trois étapes où l'enfant doit :

- identifier une "structure" (succession de lettres constituant un mot ou seulement un son, exemple : ion), parmi d'autres "structures" formées des mêmes lettres disposées dans un ordre différent (exemple : oin, ion, oni...)
- reconnaître cette structure quand elle apparaît brièvement sur l'écran, sans la confondre avec d'autres qui en sont très proches.

• *Le bouquet* développe :

- l'organisation de l'espace, par l'attention portée à la succession des lettres dans le mot ;
- la précision et la rapidité des facultés de perception visuelle ;
- la mémoire immédiate, le joueur devant mémoriser la "structure" (mot ou groupe de lettres) avec laquelle il joue.



Choix de la série

- L'ordinateur propose au joueur de choisir la série de jeu. Une série correspond à un niveau de difficulté. Il existe 2 niveaux :
 - niveau FACILE : mots ou sons de 3 lettres
 - niveau DIFFICILE : mots ou sons de 4 ou 5 lettres.

Temps d'affichage

- Le joueur choisit la vitesse dans la troisième étape du jeu. Il peut accélérer ou ralentir selon ses résultats. Au départ cette vitesse porte sur le temps d'affichage de la "structure". Quand la durée maximum ou minimum est atteinte, l'ordinateur fait varier l'intervalle ENTRE deux affichages.

Déroulement du jeu

• Première étape :

Au milieu d'une grande fleur apparaît un assemblage de lettres (mot ou son) dont le joueur doit se souvenir précisément.

• Deuxième étape :

3 fleurs se dessinent sur l'écran. Au pied de chacune d'elles, s'inscrit un assemblage de lettres. L'un d'eux est celui qui a été écrit dans la première étape ; le joueur doit indiquer lequel en tapant **1**, **2** ou **2**.

Si la réponse est correcte, le joueur passe directement à la troisième étape.

Si la réponse est incorrecte, l'ordinateur lui remontre la "structure", en l'écrivant lettre par lettre et demande à nouveau au joueur d'indiquer ce qu'il a vu.

• Troisième étape :

La structure identifiée s'inscrit sur l'écran, mais cette fois, elle ne reste affichée qu'un court instant... puis d'autres structures, graphiquement très proches, apparaissent aussi. Lorsque le joueur voit la structure recherchée, il doit appuyer sur la touche **ENTREE**.

S'il appuie au bon moment (avant que la structure suivante apparaisse), le bouquet s'enrichit d'une fleur ; s'il oublie d'appuyer, quelques notes de musique lui signalent son oubli ; s'il appuie alors que c'est une autre structure qui a été affichée, l'ordinateur le lui signale et enlève une fleur du bouquet.

Arrêt de la partie et du jeu

• arrêt de la partie

La structure recherchée apparaît toujours 4 fois. Au début de chaque partie le bouquet comporte une fleur ; si le joueur ne fait aucune erreur, il peut donc composer un bouquet de 5 fleurs.

Si le bouquet a moins de 4 fleurs : l'ordinateur demande au joueur s'il veut RALENTIR :

- si le joueur tape NON, le temps et l'intervalle d'affichage ne changent pas ;

- si le joueur tape OUI, le temps d'affichage AUGMENTE. S'il est déjà au maximum c'est l'intervalle entre deux affichages qui augmente.

Si le bouquet a 4 ou 5 fleurs : l'ordinateur demande au joueur s'il veut ACCÉLÉRER :

- si la réponse est NON, il n'y a aucun changement ;

- si la réponse est OUI, le temps d'affichage DIMINUE ; s'il est déjà au minimum, c'est l'intervalle entre deux affichages qui diminue.

• arrêt du jeu

- Le jeu s'arrête lorsque le joueur totalise 15 fleurs (au moins 3 parties).

- Le joueur peut aussi abandonner en cours de jeu en appuyant sur la touche **RAZ**. L'ordinateur demande alors au joueur s'il veut rejouer. Si le joueur tape OUI, il est ramené au choix de la série ; si le joueur tape NON, l'ordinateur lui demande s'il veut changer de jeu.

Conseils aux parents

Au cours du jeu le message suivant peut apparaître :
"Fais retour arrière sur la cassette"

Tant que le joueur n'est pas bien familiarisé avec la manipulation du matériel, il lui est conseillé de revenir au début de la bande (sinon voir les annexes).

- La série "FACILE" est accessible aux plus jeunes.

- Bien préciser aux enfants que les assemblages de lettres ne forment pas nécessairement un mot.

- Dans les 2 premières étapes du jeu, demander à l'enfant d'identifier les assemblages de lettres formant un mot par opposition aux assemblages sans signification.

- Pour favoriser l'association graphie-son, demander à l'enfant de prononcer (ou prononcez vous-même) le mot ou son proposé.

Note

Ce jeu emploie des lettres majuscules, la rapidité du jeu ne permettant pas une perception suffisamment nette du graphisme des minuscules.

Utilisation : crayon optique — bande sonore.

Principe et objectifs

- Jeu de "cartes".
- Identifier les mots comportant le son que l'ordinateur a fait entendre au préalable.

Le microdidact "Les mots cachés" stimule :

- la perception auditive : associer le son entendu (exemple : "our") à sa représentation graphique ;
- l'organisation de l'espace : pour chaque son (exemple : "our"), l'ordinateur propose des mots avec la bonne graphie (exemple : "pour") et des mots-pièges comportant une inversion dans la succession des lettres (exemple : "route") ;
- la mémoire (dans le second exercice seulement) : mémoriser l'emplacement des mots comportant le son.



Choix du jeu

- L'ordinateur propose deux types de jeu :
 - **Vrai ou faux** : pointer les cartes retournées et indiquer si le mot qui se découvre contient ou ne contient pas le son entendu au préalable sur la bande sonore.
 - **Jeu de mémoire** : l'ordinateur dévoile d'abord tous les mots, puis les cache : indiquer où se trouvent ceux qui comportent le son recherché.
- Le joueur indique son choix en pointant sur l'écran, avec le crayon optique, l'un ou l'autre des jeux.

Présentation de l'écran

- Au milieu une fleur OUI et une fleur NON : le joueur retourne une carte, puis pointe l'une ou l'autre fleur selon que le mot comprend ou ne comprend pas le son entendu.
- En bas à droite, une carte noire affiche le score réalisé.
- En bas, à gauche, une carte blanche, marquée d'un F (fin) : cette carte n'apparaît que dans le jeu de mémoire.

LES JEUX

1. Vrai ou faux

- L'ordinateur fait entendre un son (exemple : "ar") puis propose 2 cartes : le joueur pointe avec le crayon celle sur laquelle est écrit le son. En cas d'échec, l'ordinateur fait à nouveau entendre le même son.
- 12 cartes sont alors présentées, retournées : le joueur doit pointer une carte (n'importe laquelle) : celle-ci se découvre : si elle dévoile un mot comprenant le son entendu, le joueur pointe la fleur OUI ; si elle ne le comporte pas, il pointe la fleur NON.
- Le joueur continue ainsi jusqu'à ce qu'il ait découvert les 12 cartes.

• Score

- Au début du jeu, le joueur dispose de 500 points.
- Pour chaque bonne réponse, il reçoit 100 points.
- Pour chaque mauvaise réponse, il perd 100 points.

remarque : le joueur donne une bonne réponse :

- soit lorsqu'il retourne une carte comportant le son et pointe la fleur OUI ;
 - soit lorsqu'il retourne une carte ne comportant pas le son et pointe la fleur NON.
- Dans tous les autres cas la réponse est comptée fausse.

2. Jeu de mémoire

• Préparation du jeu

A la demande de l'ordinateur, le joueur indique :

- le niveau du jeu ;
niveau 1 : jeu avec 8 cartes (plus facile)
niveau 2 : jeu avec 12 cartes (plus difficile)
- la vitesse ;
le temps pendant lequel les mots restent affichés : de 1 (plus lent)
à 3 (plus rapide).

• Déroulement du jeu

- L'ordinateur fait entendre un son. 8 ou 12 cartes s'affichent selon le niveau de jeu choisi. Elles se retournent, dévoilant chacune un mot.
- Le joueur doit identifier les "bonnes" cartes (celles sur lesquelles est écrit un mot contenant le son entendu) et se souvenir de leur emplacement.
- Après un temps plus ou moins long (en fonction de la vitesse choisie), les cartes se retournent à nouveau pour masquer les mots qu'elles portent.
- Le joueur doit alors pointer UNIQUEMENT les cartes derrière lesquelles se cache le mot comportant le son entendu.
- La carte pointée se découvre et le joueur peut à nouveau lire le mot qui y est écrit :
 - . si celui-ci comporte effectivement le son recherché, le joueur doit pointer la fleur OUI ;
 - . si le joueur a découvert par erreur un mot qui ne comporte pas le son recherché, il doit pointer la fleur NON.
- Lorsque le joueur a pointé l'une ou l'autre des fleurs :
 - . la carte s'efface si elle est mauvaise ;
 - . si elle est bonne, la carte se retourne à nouveau et se marque d'un rectangle blanc. Le joueur connaît ainsi les bonnes cartes qu'il a déjà retournées.
- A la première erreur, l'ordinateur fait à nouveau entendre le même son qu'au début de la partie.
- Lorsque le joueur pense avoir découvert tous les mots recherchés, il pointe la carte blanche F (en bas à gauche de l'écran). Les cartes non encore pointées se retournent :
 - . les "bonnes" cartes oubliées se colorent en rouge ;
 - . les mauvaises cartes restant en jeu s'effacent.

• Score

- Au départ, le joueur dispose de 500 points.
- Il reçoit 100 points par bonne réponse ; c'est-à-dire s'il a pointé une carte COMPORTANT le son entendu ET la fleur OUI.
- Il perd 100 points par erreur d'identification du son ; c'est-à-dire, s'il a pointé une carte COMPORTANT le son entendu ET la fleur NON (ou s'il a pointé une carte NE COMPORTANT PAS le son entendu ET la fleur OUI).
- Il perd 50 points par erreur de mémorisation ; c'est-à-dire, s'il a pointé une carte NE COMPORTANT PAS le son ET la fleur NON.

Arrêt des jeux

- Les jeux VRAI OU FAUX et JEU DE MÉMOIRE prennent fin :
 - lorsque le score atteint 3000 points
 - ou lorsque l'ordinateur a fait entendre tous les sons enregistrés sur la bande, à savoir : AR — OR — LA — OUR — AI — OIN — OS — IEN — OI — AIN — OIR.
- Le joueur a aussi la possibilité d'abandonner en cours de partie en appuyant sur la touche **RAZ**. L'ordinateur demande au joueur s'il veut continuer. Si le joueur pointe OUI, il est ramené au choix du jeu ; si le joueur pointe NON, le jeu s'arrête.

Conseils aux parents

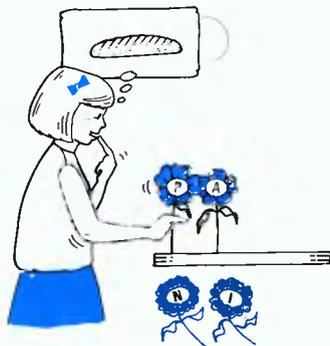
Au cours du jeu le message suivant peut apparaître :
"Fais retour arrière sur la cassette"

Tant que le joueur n'est pas bien familiarisé avec la manipulation du matériel, il lui est conseillé de revenir au début de la bande (sinon voir les annexes).

- Conseiller aux débutants de faire leurs premières armes avec le jeu "Vrai ou faux", s'ils n'y rencontrent pas de difficulté, ils pourront alors y associer la mémoire.
- Conseiller aux enfants, rencontrant des difficultés, de prononcer à haute voix les mots affichés, afin qu'ils puissent plus facilement comparer le son prononcé et le son entendu en début de partie.

DES LETTRES EN DÉSORDRE

Utilisation : crayon optique



Principe et objectifs

- Reconstituer des mots, dont les lettres sont présentées en désordre sur l'écran.
- Le fait d'ordonner de gauche à droite des lettres constituant un mot, suppose l'analyse de la succession des sons (et donc des lettres). Ce jeu développe cette analyse et, en second lieu, enrichit le vocabulaire ; les séries "très difficile" introduisent en effet quelques mots de sens complexe.

3 Niveaux d'exercices

- Le joueur a la possibilité de jouer avec des mots de :
 - 3 lettres
 - 4 lettres
 - 5 lettres

Préparation du jeu

Quel que soit le niveau d'exercice demandé, le joueur doit choisir :

Le niveau de difficulté

- facile : mots dont le sens est élémentaire et dont on entend chaque lettre lorsqu'ils sont prononcés (exemple : AMI) ;

- moyen : mots de signification simple et accessible, contenant un son formé de 2 ou 3 lettres (ex : in, ien,...) ;
- difficile : mots abordables par le sens mais ayant tous une lettre muette ;
- très difficile : mots ayant soit une orthographe complexe, soit un sens moins familier que les précédents.

La vitesse

Le joueur détermine le temps qu'il aura pour prendre une lettre et la placer. Au delà de ce délai, l'ordinateur viendra à son aide et le joueur marquera moins de points.

Présentation de l'écran

- Dans la partie supérieure, s'affichent, en désordre, les lettres qui constituent le mot à reformer.
- Dans la partie inférieure, apparaissent 3, 4 ou 5 cases dans lesquelles le joueur doit reconstituer le mot à l'aide du crayon optique.
- Au milieu, à droite, 3 cases de couleur représentent :
 - une case bleue : comportant le symbole du crayon optique ;
 - une case DIFFICULTÉ : sa couleur correspond au niveau de difficulté en cours ;
 - une case de VALIDATION (jaune) : lorsque le joueur a entièrement reconstitué le mot, il doit pointer cette case pour valider sa réponse.
- Au milieu à gauche, apparaît un grand carré dans lequel vient s'afficher le score réalisé et où se dessine une fleur au fur et à mesure des succès.

Déroulement du jeu

- L'ordinateur affiche toutes les lettres ; le joueur doit identifier le mot qui peut être formé.
- Le joueur désigne alors avec le crayon optique une lettre du mot ; puis il pointe en bas de l'écran la case blanche dans laquelle la lettre choisie doit s'inscrire.
- Il continue ainsi pour toutes les lettres, jusqu'à ce qu'il ait entièrement reconstitué le mot.

Remarque : une petite flèche blanche, au milieu de l'écran, rappelle au joueur s'il doit pointer en haut, en bas ou à droite de l'écran.

- Lorsqu'il a terminé, il peut encore corriger et changer des lettres de place ; il lui suffit de pointer la lettre dans le haut de l'écran et

de la "reposer" dans une case en bas, même si celle-ci contient déjà une lettre.

- Lorsque le joueur pense avoir trouvé le mot, il pointe la case jaune pour valider sa réponse.

- Si la réponse est **BONNE**, il marque 100 points ; l'ordinateur joue une partie de la comptine et dessine une partie de la fleur ; puis il propose d'autres lettres à remettre dans l'ordre.

- Si la réponse est **FAUSSE** :

- à la première erreur, l'ordinateur corrige la première lettre erronée et le joueur recommence.

- à la deuxième erreur, l'ordinateur dévoile les 2 premières lettres erronées et le joueur peut encore recommencer.

- à la troisième erreur, l'ordinateur dévoile le mot entier.

A chaque erreur le joueur perd 50 points.

- Si le **TEMPS DE RÉPONSE** est écoulé avant que le joueur n'ait donné et validé son mot, l'ordinateur apporte son aide, en plaçant la première lettre soit manquante, soit mal positionnée. Attention : s'il reste une lettre à placer, l'ordinateur n'apporte pas son aide ; c'est au joueur de la placer.

Pour chaque dépassement de temps, le joueur perd 20 points.

- Après 4 mots trouvés **SANS ERREUR NI DÉPASSEMENT DE TEMPS**, le joueur change automatiquement de niveau de difficulté et passe à un niveau supérieur. Il en est averti par le petit "temps mort" nécessaire à l'ordinateur pour modifier son répertoire, suivi de quelques notes de musique ; d'autre part, la case **DIFFICULTÉ** change de couleur. Elle est Blanche lorsque le joueur joue au niveau **FACILE** et devient :

- BLEUE lorsque le joueur passe au niveau **MOYEN**

- VERTE lorsque le joueur passe au niveau **DIFFICILE**

- ROSE lorsque le joueur passe au niveau **TRÈS DIFFICILE**

ATTENTION ! Il ne faut pas tenir compte des mots qui pourraient être formés, mais qui seraient :

- des verbes conjugués (seuls les infinitifs sont acceptés)

- des onomatopées (ex = "dong")

- des abréviations ou des sigles

- des mots comportant une voyelle accentuée

- des mots au pluriel.

Certaines lettres peuvent constituer un mot d'usage moins courant que le mot à trouver (exemple : NEZ — ZEN) ; le mot moins usuel ne sera pas accepté par l'ordinateur.

Arrêt du jeu

- Le jeu prend automatiquement fin lorsque le score atteint au moins 800 points : la fleur est entièrement reconstituée.

- Le joueur peut abandonner en cours de partie en appuyant sur la touche **RAZ**. L'ordinateur demande au joueur s'il veut rejouer. Si le joueur pointe OUI, il est ramené au choix du niveau (3, 4 ou 5 lettres) ; si le joueur pointe NON, le jeu s'arrête.

Conseils aux parents

Au cours du jeu le message suivant peut apparaître :

"Fais retour arrière sur la cassette"

Tant que le joueur n'est pas bien familiarisé avec la manipulation du matériel, il lui est conseillé de revenir au début de la bande (sinon voir les annexes).

- Ce jeu peut être utilisé avec des très jeunes enfants ou avec des enfants ayant des difficultés. Dans un premier temps, le mot à découvrir sera "donné" à l'enfant par l'adulte présent : l'enfant pourra alors consacrer tout son temps pour effectuer l'analyse du mot.

Dans un second temps, le mot ne lui sera plus "donné" mais suggéré par une définition.

Enfin, quand cette aide ne sera plus nécessaire, on lui conseillera de prononcer le mot trouvé, pour en analyser plus aisément les constituants successifs.

- Les séries "FACILE" peuvent être utilisées dès les premiers mois de l'apprentissage de la lecture.

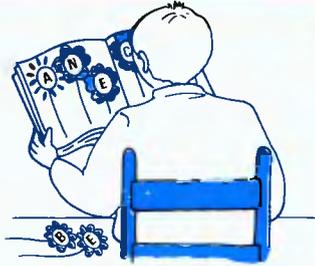
- Il sera bon d'inciter l'enfant à s'informer du sens des mots :

- . qui lui auront été donnés par l'ordinateur après 3 erreurs.

- . qu'il aura trouvés, mais sans en connaître le sens.

L'ENTRÉE DE TON RÉPERTOIRE

Utilisation : clavier



Principe et objectifs

• Créer son propre répertoire de mots de 3, 4 ou 5 lettres pour le jeu "Les mots de ton répertoire".

Il est possible d'entrer, dans un même répertoire, 100 mots de longueur différente (3, 4 ou 5 lettres).

- L'entrée de ton répertoire permet :
 - à l'adulte (parent, enseignant, éducateur...) de créer une série personnalisée de mots répondant au désir ponctuel d'enrichir le vocabulaire, la mémoire ou l'orthographe.
 - à l'enfant de créer lui-même un répertoire pour que d'autres (frère, sœur, amis ou même parents) jouent avec ses mots. L'émulation ainsi créée le conduira à analyser la composition du mot qu'il choisira et le nombre de lettres contenues dans ce mot ; il sera aussi amené à frapper une à une les lettres au clavier et donc à retrouver leur succession dans le temps et dans l'espace.

Mode d'emploi

• L'ordinateur propose un premier menu :

- 1 Créer un répertoire
- 2 Modifier un répertoire enregistré

Créer un répertoire

- Le joueur donne un nom à son répertoire. Il peut utiliser n'importe quel chiffre ou lettre et peut taper 8 caractères maximum. Il confirme en appuyant sur **ENTRÉE**.
- **Entrer un mot** : les lettres s'inscrivent en haut à droite de l'écran au fur et à mesure qu'elles sont tapées au clavier. Seules les lettres sont prises en compte par l'ordinateur (majuscules ou minuscules, y compris minuscules accentuées) ; les chiffres, espaces ou caractères spéciaux ne sont pas acceptés.

- Lorsque le mot est complet, appuyer sur la touche **ENTRÉE** ; il vient se ranger dans le répertoire, et reste inscrit en permanence sur fond bleu. Pour permettre de retrouver facilement les mots déjà entrés, ceux-ci sont automatiquement classés par l'ordinateur par ordre alphabétique.

- **Supprimer un mot** : retaper le mot comme la première fois, appuyer sur **ENTRÉE** ; l'ordinateur le supprime de la liste.

- Lorsque le joueur a constitué son répertoire, il appuie sur **R.A.Z.** L'ordinateur propose le menu :

- 1 Créer un répertoire
- 2 Modifier un répertoire enregistré
- 3 Continuer le répertoire en cours
- 4 Sauvegarder le répertoire
- 5 Imprimer le répertoire
- 6 Arrêter

Remarques :

- 1) si le joueur tape sur **R.A.Z.** alors que son répertoire ne contient aucun mot, l'ordinateur lui propose uniquement les 2 premières options (Création ou modification)
- 2) si le joueur veut entrer un mot alors que son répertoire en contient déjà 100, il doit nécessairement en supprimer un de la liste ; sinon le mot nouveau n'est pas pris en compte par l'ordinateur.

Continuer un répertoire en cours

- En choisissant l'option **3** du menu, le joueur est ramené instantanément au répertoire qui se trouve toujours en mémoire. Le joueur peut ainsi le compléter, le modifier.

Sauvegarder le répertoire

- Choisir l'option **4** du menu.
 - Insérer une cassette vierge dans le lecteur-enregistreur remarque : pour ceux qui n'ont pas l'habitude de faire des sauvegardes sur cassette, il est conseillé de réserver une face de cassette par répertoire.
 - Positionner la bande au-delà de l'amorce du début.
 - Mettre le lecteur en position d'enregistrement (touches **■** et **▶** enfoncées).
- Attention ! si ceci n'était pas fait, la suite du programme s'exécuterait mais le répertoire ne serait pas enregistré sur la bande.
- Confirmer que tout est prêt en appuyant sur n'importe quelle touche sauf **R.A.Z.** qui ramène toujours au menu complet.
 - Pendant la sauvegarde, l'ordinateur indique le nom du répertoire

en cours d'écriture puis le nombre de mots qui a été enregistré.
Remarque : si l'ordinateur affiche
"sauvegarde impossible
magnétophone non branché"
pas de panique ! Il est possible de le brancher à ce moment-là :
connecter d'abord le lecteur au micro-ordinateur puis le brancher
sur le secteur.

Imprimer le répertoire

- Confirmer que l'imprimante est connectée au micro-ordinateur et mise sous tension en appuyant sur n'importe quelle touche (sauf **R.A.Z.**).

Si ce n'est pas le cas, revenir au menu en tapant sur **R.A.Z.**.

TRÈS IMPORTANT : si l'ordinateur affiche "imprimante non branchée impression impossible",

IL FAUT :

1 - appuyer sur **R.A.Z.** et veiller à sauvegarder le répertoire sur cassette.

2 - ÉTEINDRE LE MICRO-ORDINATEUR

3 - insérer le contrôleur de communication à l'arrière du micro-ordinateur. Relier l'imprimante à l'aide du câble ; la brancher et la mettre sous tension (vérifier qu'elle est bien allumée)

4 - charger le répertoire en choisissant l'option "modifier un répertoire enregistré"

5 - appuyer sur **R.A.Z.** pour revenir au menu complet et accéder à la commande "imprimer".

Modifier un répertoire enregistré

- Donner le nom du répertoire à modifier. Confirmer par **ENTREE**

remarque : si le joueur appuie sur **ENTREE** sans donner de nom, l'ordinateur chargera le premier répertoire qu'il trouvera sur la cassette.

- Après le chargement, l'ordinateur demande si le joueur veut aussi changer le nom de son répertoire :

- si oui, taper le nouveau nom et valider par **ENTREE**

- si non, appuyer directement sur **ENTREE**

LES MOTS DE TON RÉPERTOIRE

Utilisation : crayon optique

Principe

Ce jeu est identique au jeu des "Lettres en désordre" à l'exception du fait qu'il utilise le répertoire personnel créé par le module "L'entrée de ton répertoire".

Déroulement du jeu

- Ce jeu exploite les mots du répertoire personnel.
- Charger le jeu en choisissant l'option **2** du menu général de la cassette 2.
- Lorsque le message suivant apparaît sur l'écran :
"Mets ta cassette dans le lecteur.
Donne le nom de ton répertoire."
remplacer la cassette VIFI NATHAN par celle contenant le répertoire personnel.
- Mettre le lecteur en mode lecture (appuyer sur la touche **▶**).
- Appuyer sur **ENTREE** .
remarque : si le joueur appuie sur **ENTREE** sans donner le nom d'un répertoire, l'ordinateur chargera le premier répertoire qu'il trouvera sur la cassette.
- Le jeu se déroule ensuite, comme *Les lettres en désordre*, excepté le fait qu'il n'y a plus divers niveaux de difficulté (la case de difficulté est constamment de couleur verte) ; le joueur choisit donc simplement la vitesse de jeu.

Mots en fleurs, enregistré 1 fois sur chaque face des cassettes, se compose de 4 parties (par cassette) :

cassette 1 :

- en-tête
- le tableau fleuri
- le bouquet
- les mots cachés

cassette 2 :

- en-tête
- les lettres en désordre
- les mots de ton répertoire
- l'entrée de ton répertoire

De plus, certains jeux utilisent un fichier de mots que l'ordinateur lit au DEBUT ou EN COURS de l'exercice. Il importe donc de **laisser le lecteur en position "lecture" pendant toute la durée du jeu.**

Lorsque le joueur sera familiarisé avec *Mots en fleurs*, il pourra compléter les tableaux ci-après. Pour cela il devra relever le numéro indiqué par le compteur du lecteur à deux moments précis :

- lorsque le jeu commence à se charger (CHARGEMENT DU JEU) ;
- lorsque l'ordinateur affiche le menu du jeu, avant que le joueur n'y réponde (CHARGEMENT DU FICHIER).

Remarque : Si à la fin d'une partie, le joueur veut recommencer le même jeu, l'ordinateur peut avoir besoin de relire son fichier de mots : il demandera de FAIRE RETOUR ARRIÈRE SUR LA CASSETTE. Le joueur devra alors rembobiner celle-ci jusqu'au numéro correspondant au CHARGEMENT DU FICHIER.

Pour accéder au jeu choisi, positionner la bande au numéro indiqué par le tableau, appuyer sur la touche INITIALISATION PROGRAMME et taper sur la touche **2** correspondant à : "programme enregistré ».

Attention ! "DS ERROR"

Vous ne verrez jamais apparaître ces mots étranges, si vous ne faites aucune erreur de manipulation de votre cassette. Mais si, voulant positionner directement la bande sur un jeu, vous vous trompez de numéro sur le compteur du lecteur de programmes, l'ordina-

teur peut s'arrêter de lire votre cassette en indiquant ce message : DS ERROR. N'ayez crainte ! votre ordinateur fonctionne bien et votre cassette n'est pas abîmée, vous avez seulement commis une petite erreur de positionnement de bande :

- recherchez le début du programme choisi (aidez-vous de la musique)
- appuyez sur la touche INITIALISATION PROGRAMME
- tapez sur la touche **2** du clavier pour faire tourner la bande et commencer le chargement.

CASSETTE 1	face A	face B
Entête
Le tableau fleuri		
• le jeu
• le fichier
Le bouquet		
• le jeu
• le fichier
Les mots cachés		
• le jeu
• le fichier

CASSETTE 2	face A	face B
Entête
Les lettres en désordre :		
• le jeu
• le fichier
Les mots de ton répertoire
L'entrée de ton répertoire

NOTES :

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.

