

Trois jeux éducatifs de la série JUNIOR  
COMPUTHINK pour assimiler les verbes  
IRRÉGULIERS anglais.

★★ WORMY

- Pour assurer la reconnaissance des  
IRRÉGULIERS parmi d'autres verbes.

★★ The BRICK WALL

- Pour l'assimilation des deux formes  
"PRETERIT" et "PARTICIPE PASSE"

★★ The BIG WHEEL

- Pour l'association de ces verbes avec  
leur sens en français.

## ***Préliminaire***

Si vous aimez les défis, ce logiciel vous conviendra. Vous n'en ferez pas le tour en quelques minutes, voire en quelques heures.

## ***Postulat***

L'amélioration des performances dans tous les domaines est toujours affaire d'entraînement, et ceci est particulièrement vrai dans l'enseignement quand il s'agit d'acquérir des connaissances.

# **Présentation générale**

Les études préalables à l'élaboration de WORMY ont mis en évidence trois conditions favorisant l'apprentissage effectif et fonctionnel d'une liste de verbes irréguliers avec les particularités propres à chaque forme. On trouvera ci-après une présentation de ces points :

- Motiver et donc capter l'attention dès le premier contact.
- Éviter les phénomènes de lassitude en cours de processus.
- Enfin inciter à une fréquentation répétée de ces formes afin de favoriser leur assimilation.

Cette stratégie générale a donné naissance à l'intérieur de chacun des trois jeux éducatifs de WORMY à un scénario propre à exciter la curiosité et, ou, à exacerber l'esprit de combativité de l'utilisateur.

La qualité du graphisme, le côté "design" des harmonies de couleurs, l'aspect dynamique de présentations animées, le système de récompenses progressives, et le suspense sont autant d'éléments de motivation autorisant de la part du programme une rigueur sans complaisance face aux erreurs de l'utilisateur.

Il ne faudra donc pas espérer obtenir rapidement la récompense ultime avant d'avoir atteint un niveau proche de la perfection.

Alors dilettantes et mauvais joueurs armez-vous de patience.

# **Wormy**

HULA, le personnage central de cette première aventure, se nourrit et tire ses forces de ces vers qui se faufilent dans la galerie en rampant.

Pour voir son environnement se matérialiser et voir HULA lui-même prendre forme sous vos yeux, il faut l'alimenter en sélectionnant pour lui les vers IRRÉGULIERS.

Appuyer sur "C" comme "CONFIRMED" ou "CORRECT" quand le verbe EST IRRÉGULIER.

Appuyer sur "N" comme "NO" quand le verbe est VÉREUX.

Chaque bonne réponse donne naissance à une partie du monde de HULA. Au contraire les mauvaises réponses retardent sa matérialisation.

Si à la fin du jeu le nombre d'erreurs est trop important vous ne pourrez assister à l'apparition totale de HULA.

Alors il vous faudra recommencer et peut-être encore recommencer le jeu jusqu'à avoir une maîtrise suffisante dans ce domaine pour atteindre avec succès la fin de la partie.

Concentration et mémoire sont la clef du succès. Pas de découragement ! Un peu d'entraînement, un peu de chance... et l'on peut devenir imbattable !...

# ***The Brick wall***

Après ce jeu HULA possède les verbes irréguliers, mais il faut maintenant les mettre à l'abri. Pour empêcher les fuites, il faut les enfermer en construisant un mur de briques.

Pour obtenir les briques nécessaires à la construction il suffit de trouver et d'écrire correctement le PRÉTÉRIT et le PARTICIPE PASSÉ de chacun des verbes irréguliers qui ont été sélectionnés.

A chaque bonne réponse, sa récompense : une brique supplémentaire pour construire le mur.

Mais attention, à chaque erreur il manquera une brique.

Alors si à la première partie le mur est à peine ébauché, il faudra revoir les formes du PRÉTÉRIT et du PARTICIPE PASSÉ avant d'entamer une autre partie.

Et en cas de réussite totale le drapeau indiquant la fin de la construction flottera haut et clair à proximité de votre œuvre.

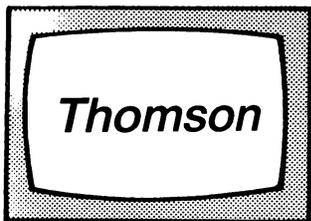
# ***The big wheel***

Enfin puisque maintenant les vers irréguliers sont au complet et bien à l'abri il ne reste plus qu'à aller fêter cela du côté du chapiteau et des caravanes des gens du voyage.

On y trouvera un magnifique manège, une grande roue qui tourne et fascine HULA.

Et pour que HULA puisse y monter et s'amuser il faudra lui payer chaque tour en donnant au contrôleur le sens français des verbes irréguliers qui eux aussi tournent dans le ciel au-dessus de la fête. Pour cela il suffira d'appuyer sur "C" comme "CONFIRMED" chaque fois que la bonne traduction passera devant le contrôle signalé par le signe "=?= ". Dans les autres cas appuyer sur "N" comme "NO" accélèrera le mouvement de rotation des verbes. Attention, l'absence de prise de décision avant la fin du tour sera considérée comme un échec.

Alors un peu de générosité, offrons à HULA un maximum de tours, et que la fête continue !



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.

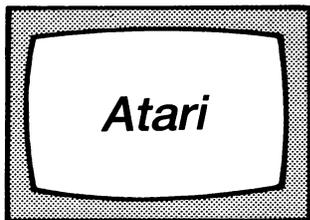
Sur TO 7 choisir l'option "Un programme enregistré".

Sur TO 7 70 choisir l'option cassette.

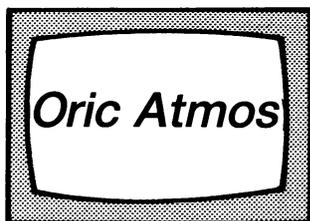
Sur MO 5 taper "RUN" et valider en appuyant sur la touche ENTRÉE.

Pour passer d'une partie de jeu à la suivante avant la fin, appuyer sur @.

# Utilisation sur... Utilisation sur... Utilisation



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.  
Pour passer d'une partie de jeu à la suivante avant la fin, appuyer sur **8** et **SHIFT** en même temps.



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**.  
Pour passer d'une partie de jeu à la suivante avant la fin, appuyer sur **2** et **SHIFT** en même temps.

## 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, plage de la disquette, démagnétisation...

ACHEVÉ D'IMPRIMER  
SUR LES PRESSES  
DE L'IMPRIMERIE DE LA PRESQU'ILE  
44350 GUÉRANDÉ  
LE 31 AOÛT 1984

Dépôt Légal : septembre 1984

**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 reproduire, le traduire ou le dupliquer sans l'autorisation écrite de HATIER.