

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR T07

UTILISEZ LA FACE ROUGE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez la cartouche BASIC dans son logement.

Mettez sous tension :

- le téléviseur ;
- le T07 (interrupteur en bas à droite du clavier). Le témoin lumineux rouge s'allume. Vous avez à l'écran le « menu » initial.

Si le programme utilise le crayon optique, appuyez sur la touche **3** du clavier et réglez le crayon. (Si le crayon optique ne réagit pas, agissez sur le niveau de luminosité de votre téléviseur).

Introduisez la cassette (Face ROUGE) dans votre lecteur de programmes. Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

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

Pour charger le programme, tapez la touche **3** du clavier, ou pointez l'écran avec le lecteur optique.

**EXTENSION MÉMOIRE
OBLIGATOIRE SUR T07**

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR MO5

UTILISEZ LA FACE VERTE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez sous tension. Vous avez à l'écran :

```
MO5 BASIC 1.0
(C) Microsoft 1984
OK
—
```

Introduisez la cassette (Face VERTE) dans votre lecteur de programmes.

Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

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

Pour charger le programme, tapez au clavier: RUN " CASS: " puis appuyez sur la touche **ENTRÉE**.

**CRAYON OPTIQUE
OBLIGATOIRE SUR MO5**

DES SIGNES DANS L'ESPACE

Viviane et Claude Barbier

Copyright © VIFI INTERNATIONAL 1984

PRÉFACE	page 4
CARACTÉRISTIQUES	5
LE VOYAGE DANS L'ESPACE	6
• Principe	6
• Préparation du voyage	6
• Paré à décoller !	9
• Arrêt du jeu	10
• Conseils aux parents	10
LES PLANÈTES	11
• Principe — Préparation du jeu	11
• Déroulement du jeu	11
• Arrêt du jeu	12
• Conseils aux parents	12
LE PRINCE DE L'ESPACE	13
• Principe	13
• Les jeux :	13
— s'entraîner	13
— reconnaître	14
— reproduire	15
• Conseils aux parents	16
LES MOSAÏQUES	17
• Principe — Préparation du jeu	17
• Déroulement du jeu	18
• Arrêt du jeu	18
• Conseils aux parents	19
L'ÉCRAN MAGIQUE	20
• Principe — Présentation de l'écran	20
• Les commandes	21
• Déroulement et Arrêt du jeu	22
• Conseils aux Parents	23
ANNEXE	24

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

- d’acquérir des automatismes de perception et d’analyse de signes, de lettres ;
- et d’aborder ainsi le langage écrit en évitant ses écueils.

Le microdidact DES SIGNES DANS L’ESPACE amène l’enfant à jouer avec des signes pour lui apprendre à discerner toutes les notions d’orientation spatiale (le haut, le bas, la droite, la gauche, etc.) et à distinguer différents types de sons (grave, aigu, plat, modulé, long, court).

Il se compose de 5 jeux :

- le voyage dans l’espace
- les planètes
- le Prince de l’espace
- les mosaïques
- l’écran magique

qui développent chez le joueur :

- des capacités de perception et de mémoire auditive et visuelle ;
- l’esprit d’observation ;
- la représentation mentale.

LE VOYAGE DANS L’ESPACE permet d’utiliser concrètement les directions gauche, droite en prenant comme référence son propre corps puis un objet extérieur.

LES PLANÈTES ET LE PRINCE DE L’ESPACE attirent l’attention de l’enfant sur la succession de gauche à droite d’une suite de formes.

De plus, **LE PRINCE DE L’ESPACE**, le confronte à la représentation d’un son par un symbole graphique, l’enfant exerçant ainsi sa perception et sa mémoire auditives.

Le jeu **LES MOSAÏQUES** met l’accent sur les diverses orientations d’une forme.

Avec **L’ÉCRAN MAGIQUE**, le joueur doit suivre les consignes dictées par l’ordinateur et montrer ainsi sa bonne compréhension des termes abordés dans tout le microdidact.

ÂGE : 4 à 10 ans

NOMBRE DE JOUEURS ET UTILISATION :

Le voyage dans l’espace

- 1 ou 2 joueurs
- clavier.

Les planètes

- 1 joueur
- crayon optique

Le prince de l’espace

- 1 joueur
- crayon optique

Les mosaïques

- 1 ou 2 joueurs
- clavier

L’écran magique

- 1 joueur
- crayon optique

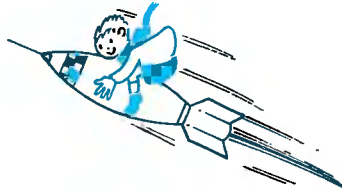
UTILISATION : clavier

PRINCIPE :

Guider un engin spatial d'une planète à une autre, en évitant de heurter les étoiles disséminées dans le ciel et de repasser sur la trace laissée par le vaisseau ou la fusée.

PRÉPARATION DU VOYAGE :

Un voyage interplanétaire nécessite toujours des préparatifs minutieux. Dans ce jeu, il existe plusieurs formules de voyage proposées dans différents petits tableaux. Au départ, certaines options sont "allumées" ; elles déterminent la formule de voyage la plus simple. Si le joueur est d'accord il appuie simplement sur **ENTREE** sinon il modifie les options. Pour cela, il faut faire apparaître en rouge le tableau dans lequel l'option est inscrite en utilisant les touches **↑ ↓** et taper le numéro de la nouvelle option choisie. La préparation peut s'effectuer en une ou deux étapes.



1^{re} étape

• Nombre de joueurs : 1 ou 2

- L'ordinateur propose 1 voyageur.
- Si 2 voyageurs sont prêts à se lancer dans la traversée, taper **2**. Chacun d'entre eux inscrit son prénom (12 caractères maximum) et appuie sur **ENTREE**

• Grand vaisseau, petit vaisseau ou fusée

Dans quel appareil effectuer sa mission ? Le pilotage n'est pas le même pour tous... L'ordinateur propose le petit vaisseau, mais le joueur peut choisir le grand vaisseau ou la fusée.

– Vaisseau

Quelque soit sa taille, le téléguidage d'un vaisseau se fait par rapport à soi, assis devant l'écran. Il s'effectue à l'aide des 4 touches "flèches" (en haut à droite du clavier) :

↑ fait monter le vaisseau vers le haut de l'écran

→ le fait aller vers la droite de l'écran

← le fait aller vers la gauche de l'écran

↓ le fait aller vers le bas de l'écran

Il est plus facile de jouer avec le grand vaisseau.

– Fusée :

A la différence du vaisseau, le pilotage de la fusée s'effectue comme si le joueur se trouvait à l'intérieur de l'appareil. Il faut donc utiliser les touches "flèches" en fonction de la position de la fusée, et aussi en fonction du mode de pilotage choisi (voir page 8)


• Chemin le plus court ou chemin le plus long

Quel sera le but de la mission : rejoindre au plus vite l'autre base en suivant le chemin le plus court ou demeurer le plus longtemps dans l'espace en prenant un chemin aussi long que possible ? L'ordinateur suggère le chemin le plus court.

– Chemin le plus court


L'objectif, dans ce cas, est de marquer le minimum de points, sachant que :

- + chaque mouvement de l'appareil AJOUTE 1 point ;
- + chaque "accident" (collision avec une étoile ou passage sur sa trace) AJOUTE 10 points.

Cette option symbolisée sur l'écran, au début du jeu, par le dessin  situé sur la planète de départ.

– Chemin le plus long

- L'objectif est alors de faire le maximum de points ;
- + chaque mouvement de l'engin AJOUTE 1 point ;
- + chaque accident ENLEVE 10 points.

Au moment du jeu, cette option est rappelée sur la planète de départ par le symbole .



2^e étape


Le joueur accède au deuxième stade de la préparation s'il a choisi de voyager dans le petit vaisseau ou dans la fusée. Les propositions faites par l'ordinateur varient en fonction des réponses données lors de la première étape.

• Mode de pilotage (pour la fusée seulement)


Si le joueur a choisi la fusée, il lui faut maintenant déterminer le mode de pilotage.

— Pilotage manuel :


La fusée bouge au fur et à mesure que le joueur appuie sur une touche.

 : la fusée continue dans la direction dans laquelle elle est orientée



 : elle effectue une rotation de 90° vers SA droite

 : elle effectue une rotation de 90° vers SA gauche

 sans effet (la marche arrière est impossible)

Exemple : la fusée se dirige vers le haut. Si le joueur appuie 2 fois de suite sur la touche , la fusée se dirigera alors vers le bas de l'écran.

— Pilotage automatique :

La fusée avance continuellement dans la direction dans laquelle elle se trouve. Pour changer de direction, le joueur utilise uniquement les flèches  et .

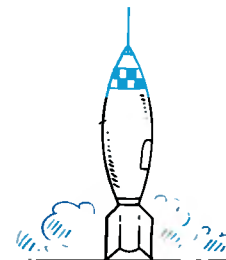
• Densité des étoiles

Le joueur indique s'il désire voyager dans un ciel peu étoilé auquel cas les risques d'accidents sont moins grands, ou au contraire dans un ciel très étoilé.

• **Vitesse de déplacement** (pilotage automatique d'une fusée)
Cette proposition concerne uniquement le joueur qui a décidé de voyager en fusée avec le pilotage automatique.

A lui de choisir une fusée qui se déplace très rapidement, rapidement ou normalement.

Remarque : plus la vitesse de fusée est grande, plus le pilote devra avoir des réflexes rapides.



PARÉ À DÉCOLLER

• L'engin spatial est prêt à décoller.

S'il s'agit d'une partie à deux joueurs, le nom de celui qui doit s'envoler le premier clignote.

• Pour la mise à feu, appuyer sur une touche "flèche".

Remarque :

le ciel est parfois si étoilé qu'il n'est pas toujours possible, avec une fusée en pilotage automatique, d'aller d'une planète à l'autre sans heurter au moins une étoile. Dans ce cas, le pilote doit choisir l'itinéraire qui lui est le moins défavorable.

• **Score** (en bas de l'écran) :

— Au début du jeu le score est égal à 0. Chaque joueur voit le sien évoluer, à gauche ou à droite, de l'écran, en fonction de l'avancement de l'engin spatial... et des accidents !

Remarque : pour une partie à un seul joueur, le score s'affiche à gauche.

— Le meilleur score réalisé au cours d'une partie vient s'inscrire dans la petite case du milieu ; et le nom du meilleur "pilote" s'inscrit en rouge.

Remarque : ce meilleur score est conservé si le joueur fait plusieurs fois le même type de voyage. Le joueur peut ainsi essayer de se surpasser lors d'autres parties.

— Après un voyage, l'ordinateur prépare l'écran pour un nouveau départ.

Si le joueur veut modifier les conditions de jeu, il appuie sur la touche **R.A.Z.**

ARRÊT DU JEU

- Le jeu s'arrête lorsque le joueur appuie sur la touche **R.A.Z.** soit en cours de partie, soit avant le départ de l'engin spatial.

- L'ordinateur demande alors si le joueur veut rejouer :

— si le joueur tape OUI, il est ramené aux options de voyage qu'il avait choisies ; il peut les conserver ou les modifier ;

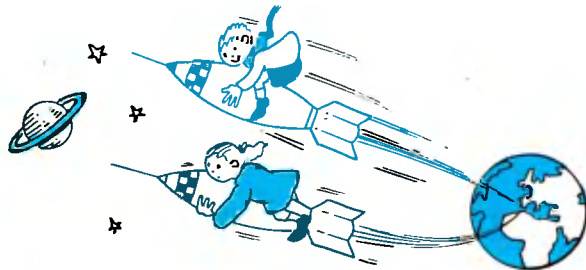
— si le joueur tape NON, l'ordinateur lui demande s'il veut changer de jeu.

+ La réponse est oui : le jeu suivant se charge.

+ La réponse est non : le déroulement du microdidact est complètement arrêté.

CONSEILS AUX PARENTS

- Compte tenu de la variété des menus, une aide des parents peut être utile aux jeunes enfants.
- Inciter les très jeunes "pilotes" (jusqu'à 5 ans) à jouer avec le grand vaisseau, la taille des éléments étant plus adaptée à leurs capacités de perception visuelle.
- En règle générale, le pilotage de la fusée est abordable à partir de 8 ans.
- Pour inciter les enfants à exprimer, de façon naturelle, le vocabulaire de l'orientation spatiale (haut, bas, etc.) et pour améliorer la compréhension de ces termes, on peut suggérer, s'il y a 2 joueurs, un mode d'emploi particulier de ce jeu : un joueur se met devant l'écran sans voir le clavier ; l'autre se met devant le clavier sans voir l'écran. Le premier joueur guide le second en lui donnant des consignes ("en haut", "à droite", etc.).



UTILISATION : crayon optique

NOMBRE DE JOUEURS : 1

PRINCIPE :

Dans le ciel cinq planètes : une bleue et quatre jaunes : sur chacune d'entre elles, des signes...

Identifier parmi les planètes jaunes, celle qui porte exactement la même série de signes que la planète bleue (même orientation et même succession), pour permettre à de petits cosmonautes de s'envoler vers d'autres espaces.

PRÉPARATION DU JEU

Le joueur a le choix entre plusieurs versions de jeu ci-dessous expliquées.

1. Avec ou sans la mémoire

— "Sans la mémoire" :

les signes à identifier restent visibles sur l'écran lorsqu'apparaissent sur les planètes jaunes les 4 représentations.

— "Avec la mémoire" :

les signes à identifier disparaissent avant l'apparition des 4 représentations.

Dans ce cas, le joueur doit aussi choisir le temps dont il disposera pour mémoriser les signes à reconnaître :

Temps d'affichage

Court

Moyen

Long

2. Nombre de signes à reconnaître :

Le joueur indique combien de signes apparaîtront dans les suites qu'il devra identifier : 1, 2, 3 ou 4

DÉROULEMENT DU JEU

- Une base spatiale... Tout est prêt pour le lancement de la fusée. Huit cosmonautes sortent du camion. Partiront-ils ou resteront-ils à terre ? Dans l'espace... une planète bleue, 4 planètes jaunes.
- Une suite de signes apparaît sur chaque planète.
- Pointer le crayon optique sur la planète jaune qui est identique à la bleue.

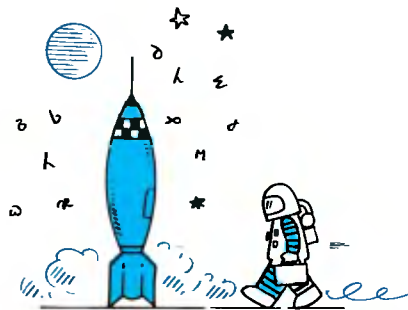
- Si le joueur répond correctement : un cosmonaute monte à bord de la fusée.
- S'il se trompe :
 - A la première erreur : l'ordinateur affiche les signes de la planète bleue et laisse plus de temps au joueur pour les regarder.
 - A la deuxième erreur : l'ordinateur affiche de nouveau les signes de la planète bleue et augmente encore le temps d'observation. Quelle que soit l'option de jeu ("Avec ou sans la mémoire"), les signes de la planète bleue ne sont pas effacés.
 - A la troisième erreur : l'ordinateur donne la solution en mettant en évidence les différences entre les signes.

ARRÊT DU JEU

- Ce jeu prend fin lorsque tous les cosmonautes sont montés soit dans la fusée, soit dans le camion.
- A la fin de la partie, ou en cas d'abandon (touche **R.A.Z.**), l'ordinateur demande au joueur s'il veut rejouer : le joueur pointe "OUI" : il est ramené au choix des options ; il indique "NON" : l'ordinateur lui demande s'il veut changer de jeu.

CONSEILS AUX PARENTS

- Commencer à jouer sans la mémoire, avec peu de signes. Ensuite, augmenter le nombre de signes et introduire la mémorisation.



UTILISATION : crayon optique

PRINCIPE : établir la correspondance entre des sons et leur représentation graphique et reconstituer ainsi des suite sonores.

LES JEUX :

- Le joueur a le choix entre trois étapes de jeu (pointer le numéro de son choix) :

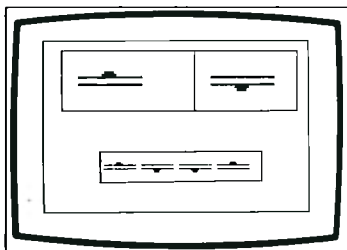
1) S'entraîner

- Cette première étape permet au joueur de se familiariser avec les sons et leur symbole graphique.
- L'ordinateur fait apparaître l'une des trois séries de sons :

son aigu		son grave	
son modulé		son plat	
son long		son court	

- Pointer l'un des symboles graphiques de la série et écouter le son qui lui correspond ; l'ordinateur affiche le symbole désigné dans la case bleue.
- Recommencer 3 fois l'opération et constituer ainsi une succession de quatre sons. L'ordinateur joue la composition en visualisant chaque symbole.
- Pratiquer de la même façon pour chaque série de sons proposée.
- Pour interrompre la phase d'entraînement et passer à la suite, appuyer sur la touche **R.A.Z.**

Le joueur a constitué une série de 4 sons aigus et graves en pointant tour à tour les symboles situés en haut de l'écran.



2) Reconnaître

- Dans la deuxième étape, le joueur doit choisir parmi trois propositions, la série de symboles correspondante à la suite de sons jouée par l'ordinateur.
- Le joueur peut jouer avec ou sans la mémoire :
 - “sans la mémoire” : le joueur voit les séries de symboles pendant que l'ordinateur fait entendre la suite de sons ;
 - “avec la mémoire” : le joueur entend les sons, dans un premier temps, puis voit s'afficher les séries de représentations graphiques, dans un second temps.
- Il choisit enfin le nombre de signes contenus dans chaque série : 3, 4, 5 ou 6.
- Présentation de l'écran :

Le joueur écoute une suite de 4 sons aigus et graves jouée par l'ordinateur.



Il devra ensuite désigner par les 3 réponses proposées celle qui correspond à ce qu'il a entendu.

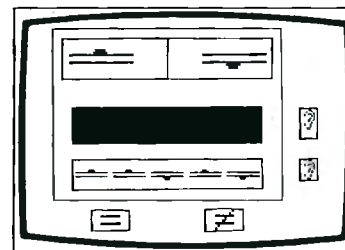
La réponse lui apparaîtra dans la boîte noire.



- Le joueur entend une suite de sons
- Il désigne avec le crayon optique la case qui correspond à ce qu'il croit avoir entendu.
- S'il répond correctement, le Prince de l'Espace va cueillir une fleur et la lance dans le ciel où elle se transforme en étoile.
- S'il se trompe, une fleur disparaît. En outre,
 - à la première erreur, le joueur entend à nouveau la suite de sons ;
 - à la deuxième erreur, l'ordinateur joue la même suite en faisant apparaître simultanément de gauche à droite les différents symboles ;
 - à la troisième erreur, l'ordinateur donne la solution.
- Le jeu prend fin lorsqu'il n'y a plus de fleurs ou lorsque le Prince de l'Espace est parvenu grâce à 8 étoiles à rejoindre sa planète ou encore si le joueur appuie sur la touche **R.A.Z.**. Dans tous les cas, le joueur a la possibilité de recommencer le jeu ou de passer au suivant.

3) Reproduire

- Reconstituer soi-même la représentation graphique d'une suite de sons entendue au préalable.
- Le joueur indique combien de signes seront contenus dans les séries à reproduire : 3, 4, 5 ou 6
- Présentation de l'écran
 - Le joueur a entendu une suite de 5 sons aigus et graves.
 - Il a reproduit cette suite en pointant successivement sur les symboles, en haut de l'écran.
 - Dans la case noire se cache la solution.
 - En pointant sur les “petites oreilles”, le joueur a la possibilité de réécouter le “modèle” joué par l'ordinateur ou de réécouter la suite qu'il a constituée.
 - En pointant le signe  ou  il a la possibilité de confirmer ou de modifier sa proposition.



- L'ordinateur fait entendre une suite de sons.
- Le joueur pointe successivement en haut de l'écran les symboles graphiques qui doivent correspondre aux sons émis.
- L'ordinateur joue au fur et à mesure chaque son ainsi désigné et inscrit le symbole dans la case bleue.
- Lorsque la suite de sons est reconstituée, plusieurs motifs apparaissent sur fond jaune : en les pointant, le joueur a ainsi plusieurs possibilités :

- 👂 : réécouter la suite de sons à reproduire
- 👂 : réécouter sa solution
- ✎ : modifier sa solution
- ☑ : confirmer sa solution

ATTENTION : le joueur ne peut modifier sa solution qu'une seule fois ; s'il pointe deux fois la case ☑ (pour une même série de sons), sa solution sera comptée comme une erreur.

- Si la réponse est bonne, le Prince de l'Espace peut transformer une fleur en étoile.
- Si la réponse est fautive, une fleur disparaît du parterre. En outre,
 - à la première erreur, l'ordinateur fait réentendre les sons en visualisant à chaque fois le symbole ;
 - à la seconde erreur, l'ordinateur donne la solution en découvrant la case noire.
- Comme pour "reconnaître", le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de fleurs ou lorsque le Prince de l'Espace a pu cueillir 8 fleurs ou encore si le joueur appuie sur la touche **ENTREE**. Dans tous les cas, il a la possibilité de recommencer ou de passer au jeu suivant.

CONSEILS AUX PARENTS

- Pour les plus jeunes joueurs (4-7 ans) utiliser assez longuement le jeu "S'entraîner" afin d'établir avec certitude la correspondance entre le son et le symbole graphique.
- Dans le jeu "Reconnaître", la mémorisation est une difficulté supplémentaire qu'il ne convient pas d'ajouter aux joueurs de moins de 8 ans. Il vaut mieux aborder le jeu "Reproduire" avec peu de sons avant d'utiliser le jeu "Reconnaître" avec la mémoire.
- Dans le jeu "Reproduire", inciter le joueur à juger lui-même sa réponse en comparant sa solution au modèle, c'est-à-dire en pointant successivement les 2 motifs.



UTILISATION : clavier

PRINCIPE : Reconstituer une mosaïque avec l'aide d'un petit cosmonaute.

PRÉPARATION DU JEU

- **Nombre de joueurs** :

Taper 1 ou 2 selon le nombre de joueurs.

Lorsqu'il y a deux joueurs, chacun indique son nom qui appuie sur **ENTREE**. Celui des deux qui doit jouer voit son nom clignoter sur l'écran.

En outre, à chaque joueur correspond une couleur.

- **Niveau de difficulté** :

1. Plus facile

la mosaïque n'est constituée que d'un seul type de signe.

Exemple : 

2. Plus difficile

la mosaïque est composée de 2 ensembles de signes différemment orientés et alternés ; les couleurs opposées facilitent leur identification.

Exemple : 

3. Très difficile

identique à la difficulté 2, à l'exception des couleurs qui sont les mêmes pour tous les ensembles.

Exemple : 

Les options se présentent comme celles du jeu "Voyage dans l'espace" (voir page 6).

A départ, l'ordinateur propose de jouer seul au niveau facile. Bien entendu, il est possible de modifier ces conditions de jeu, en utilisant les touches **↑** **↓** (voir page 6).

DÉROULEMENT DU JEU

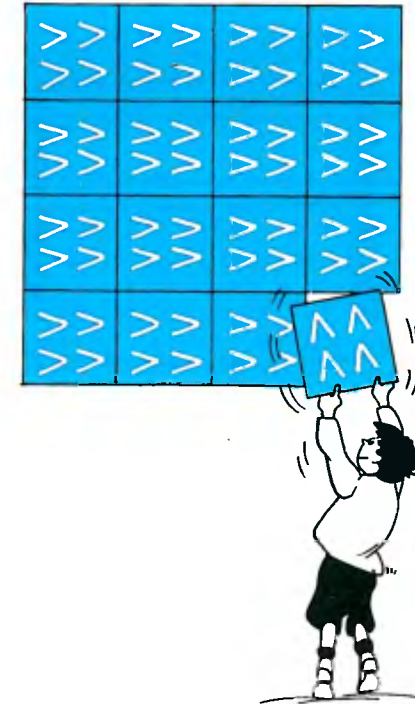
- Une seule des 4 pièces proposées correspond à la partie manquante de la mosaïque... au joueur de trouver la bonne !
- Le jeu commence : le cosmonaute s'élève jusqu'au portique supportant les 4 pièces puis il se déplace horizontalement sous celui-ci.
- Appuyer sur une touche lorsque le cosmonaute passe sous la pièce qui manque à la mosaïque.
- La pièce choisie se met à la place de la partie manquante.
- Si la réponse est bonne, le cosmonaute disparaît derrière la mosaïque et le joueur marque un point. Dans une partie à 2, c'est au tour de l'autre joueur.
- Si la réponse n'est pas bonne, le joueur perd un point. A la première erreur, le cosmonaute reprend son cheminement... il faut rejouer. A la deuxième erreur, le signe de base de la pièce recherchée apparaît dans la mosaïque elle-même. A la troisième erreur, le cosmonaute va lui-même chercher la pièce manquante.

ARRÊT DU JEU

- Le jeu s'arrête lorsque l'un des joueurs atteint 10 points. Le cosmonaute "qui porte ses couleurs" descend du portique et s'immobilise, bras levés, au-dessus de son prénom.
- Le jeu peut être arrêté en cours de partie en appuyant sur la touche **PAZ**.
- Dans les 2 cas, il est possible de recommencer une partie, en modifiant ou non les conditions, ou de passer au jeu suivant.

CONSEILS AUX PARENTS

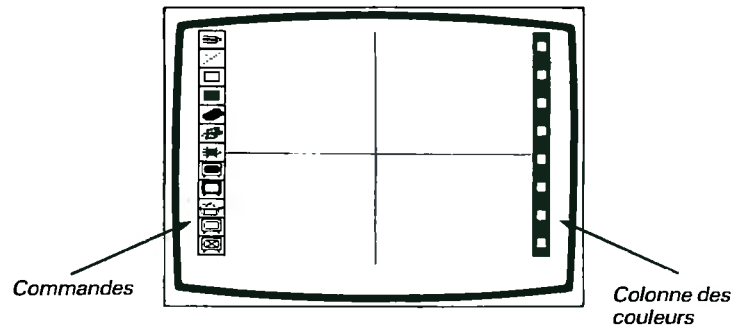
- Si l'enfant a des difficultés à trouver la pièce manquante, lui conseiller de faire des essais ; même s'il se trompe ses essais l'aideront.



UTILISATION : crayon optique

PRINCIPE : dessiner, colorier, effacer, donner libre cours à son imagination, mais uniquement dans la partie de l'écran indiquée par la bande sonore.

PRÉSENTATION DE L'ÉCRAN :



- A droite de l'écran est située la colonne des **couleurs**.

– Utiliser les 8 rectangles de couleur comme des godets de peinture.

– Au centre de chaque "godet" se trouve un carré. Pour choisir une couleur, pointer le crayon optique sur ce carré qui devient alors mauve. Le joueur connaît ainsi toujours la couleur en cours d'utilisation.


- A gauche de l'écran, voici la colonne des **commandes**.


– Grâce à elles, le joueur peut indiquer à l'ordinateur ce qu'il veut faire (dessiner, tracer des lignes, des boîtes, colorier, etc.).


– Chaque ordre est représenté par un symbole ci-après expliqué.


– Pointer un symbole avec le crayon optique et l'ordinateur exécutera l'ordre.


LES COMMANDES

 **Dessiner librement** avec le crayon optique (il est recommandé de le faire glisser sur l'écran assez lentement).


 **Tracer une ligne.** Il suffit de pointer 2 endroits sur l'écran et une ligne relie automatiquement les 2 points. Si le joueur désigne ensuite un autre point, celui-ci sera relié instantanément à la ligne précédemment tracée, et ainsi de suite. Pour faire commencer une ligne à un autre endroit, pointer à nouveau la case.

 **Tracer une boîte vide.** Indiquer au crayon optique 2 coins diamétralement opposés d'une boîte (carré ou rectangle) et celle-ci se dessine automatiquement.


 **Tracer une boîte pleine.** Cette commande s'utilise comme la précédente, mais ici, la boîte sera entièrement colorée.

 **Colorier.** Pointer le centre du dessin à colorier après avoir choisi une couleur.


ATTENTION : le contour du dessin doit être entièrement fermé sinon le coloriage débordera et remplira toute la partie autorisée de l'écran. Dans ce cas, recourir à la commande "arrêt de débordement".

 **Colorier en tramé.** Même commande que la précédente, mais ici le coloriage n'est plus uni : il est tramé.

 **Gommer.** Pointer cette commande puis se servir du crayon comme d'une gomme.

 **Colorier le fond de l'écran.** Pointer cette commande puis désigner une couleur et le fond de l'écran (partie sur laquelle le joueur dessine) prendra cette couleur.

ATTENTION : il n'est pas possible de dessiner sur un fond noir ou rouge. Éviter ces deux couleurs tant que le dessin n'est pas terminé.

 **Colorier le tour de l'écran.** Pour changer la couleur du tour de l'écran. Pour cette commande, il n'y a pas de restriction de couleur.



Arrêter un débordement d'écran. Pour interrompre un coloriage, soit parce que celui-ci a débordé, soit pour changer de couleur, pointer cette commande jusqu'à ce que l'arrêt soit obtenu. L'ordinateur ne reçoit l'ordre d'arrêter le coloriage qu'en fin de ligne ; il convient donc de laisser le crayon appuyé sur le symbole jusqu'à la prise en compte effective de l'ordre (signalée par la coloration en mauve de la case, une note de musique et l'arrêt du coloriage).



Plein écran. Permet de dessiner sur la totalité de l'écran. Dans ce cas aucune consigne n'est transmise au joueur. Celui-ci ne peut accéder à cette commande que s'il a exécuté sans erreur 6 consignes au moins.



Effacement d'écran. Pour éviter de perdre son "chef d'œuvre" par inadvertance, il faut pointer 2 fois de suite cette commande pour effacer complètement l'écran. Une nouvelle consigne est alors dictée au joueur.

ATTENTION : le joueur ne peut utiliser cette commande que s'il a effectivement dessiné sur la partie d'écran qui lui était désignée.

DÉROULEMENT DU JEU

- En début de jeu :
 - le tour de l'écran est bleu foncé ;
 - le fond de l'écran est bleu clair ;
 - la commande offerte est le dessin (symbole ➡) ;
 - la couleur offerte est le bleu foncé.
- Le joueur entend sur la bande la première consigne qui lui indique à quel endroit de l'écran il peut dessiner. Des lignes noires divisent alors l'écran en plusieurs parties.
- Le joueur peut à tout moment choisir à son gré la commande ou la couleur. Mais s'il pointe son crayon en dehors de la zone indiquée, le dessin ne s'effectue pas.
- Pour passer à une autre consigne, pointer la commande "Effacement d'écran".

CONSEILS AUX PARENTS

- Ce jeu laisse volontairement libre cours à l'imagination de l'enfant.
- Il est cependant possible de l'enrichir avec d'autres notions spatiales telles que : "autour", "à l'intérieur", "à l'extérieur", "devant", "derrière", etc.
Pour tester la compréhension de ces termes, demandez par exemple à l'enfant de : "changer la couleur AUTOUR de l'écran", "dessiner un carré ou tracer une ligne AU-DESSOUS d'un dessin préalablement réalisé", etc.
- Donnez, vous aussi, libre cours à votre imagination.



“DES SIGNES DANS L'ESPACE” est enregistré sur chaque face de la cassette et se compose de 6 parties :

- une en-tête ;
- voyage dans l'espace ;
- les planètes ;
- le prince de l'espace ;
- les mosaïques ;
- l'écran magique.

La face A est compatible avec les systèmes TO7, et la face B avec le MO5.

Lorsque le joueur sera bien familiarisé avec “DES SIGNES DANS L'ESPACE”, il pourra relever sur le compteur de son lecteur de programmes, le numéro correspondant au chargement de chacune des parties et compléter le tableau ci-dessous.

	FACE ...
EN-TÊTE
LE VOYAGE DANS L'ESPACE:
LES PLANÈTES
LE PRINCE DE L'ESPACE
LES MOSAÏQUES
L'ÉCRAN MAGIQUE

Pour accéder directement au jeu choisi, il suffit de bien positionner la bande sur le numéro relevé sur le lecteur ; d'appuyer sur la touche “INITIALISATION PROGRAMME” et de changer le programme comme il est indiqué à la page : “Mise en marche du système”.

ATTENTION !
 Pour le TO7 : FACE ROUGE
 Pour le MO5 : FACE VERTE

Cassette

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 température, l'humidité et le voisinage avec les champs magnétiques.

CONDITIONS DE GARANTIE

1 - Conditions générales

De cette cassette, cartouche ou disquette protégée par copyright, toute reproduction directe ou indirecte par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuite.

2 - 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.

COMMENT UTILISER VOTRE DISQUETTE VIFI DANS LE SYSTÈME NANORÉSEAU

- 1) Initialiser le système en suivant les indications du constructeur.
- 2) Sélectionner le langage "BASIC".
- 3) Placer la disquette Nanoréseau "VIFI" dans le lecteur B.

Pour sélectionner le programme "VIFI" à partir du serveur :

- choisir le ou les micro-ordinateur(s) M05 qui seront utilisés;
- taper "B:VIFI" puis appuyer sur la touche **RETOUR**.

Pour sélectionner le programme VIFI à partir d'un M05 :

- taper **RUN**"VIFI" puis appuyer sur la touche **ENTRÉE** directement sur le clavier du M05.

P.S. : Dans les deux cas, le programme s'utilise selon les indications données par la notice.