

COLLECTION MINIMATHS



UC 90 001
Unité cart. à 80
caractères
Central unit



MC 90 090
Lecteur-enregistreur
de programmes
program recorder



EM 90 018
Extension mémoire
Memory module

EC 90 232
Unité Mod. de communication
Adaptateur
Communication interface

CJ 90 103
Carte Abus. de Jeux
Sporadique
Game Controller



PR 90 040
Imprimante thermique
Thermo Printer
Thermographic printer



CU 90 715
Lecteur de disquettes
Disquette Station
Diskette Controller
Diskette drive
Diskette controller



PR 90 080
Imprimante à impact
Impact printer



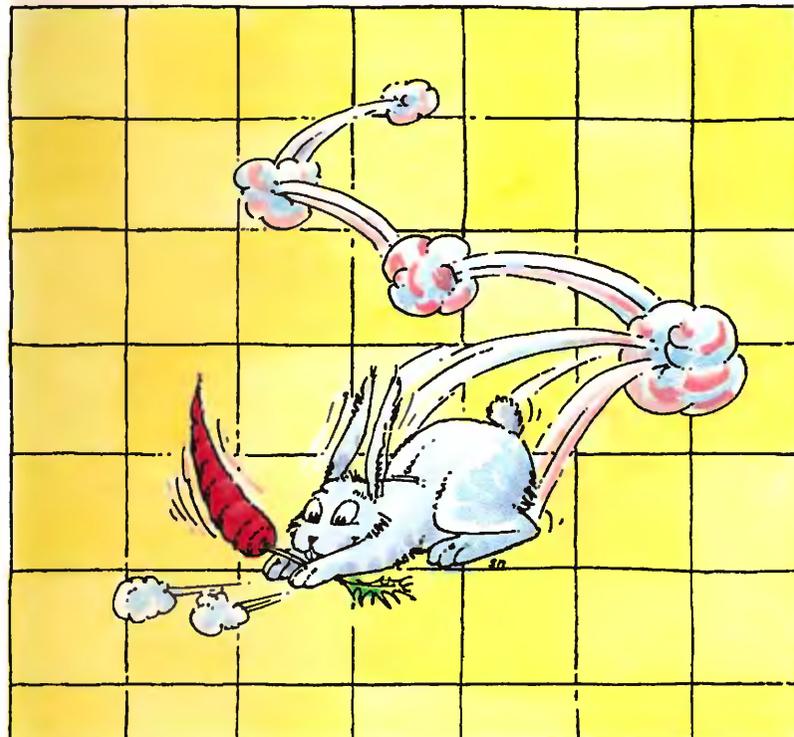
UD 90 070
Le lecteur de disquettes
Diskette Station
Diskette drive



MB 90 001
Cartouche Base



● Système minimum



LA CAROTTE MALICIEUSE

SAVOIR REPERER
De 7 à 9 ans
1 ou plusieurs joueurs
4 types d'exercices
Clavier + Crayon optique

BUT DU MICRO-DIDACT
Apprendre à se repérer dans un plan quadrillé en indiquant au lapin le chemin à suivre pour attraper une carotte ; aborder ainsi le domaine de la géométrie.

LA CAROTTE MALICIEUSE
CHRISTIAN ARDOIN



De cette notice protégée par ©, toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen que ce soit : électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique, impression, ou toutes autres technologies similaires existantes, ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuite. Copyright © 1983 by Librairie Fernand NATHAN, 32, bd Saint-Germain, 75005 PARIS.



41.1106



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.



Bernard Touchard

LA CAROTTE MALICIEUSE

Christian Ardoin

CARACTÉRISTIQUES _____	page 4
PRINCIPES ET OBJECTIFS _____	4
<i>Les jeux :</i>	
LE PARCOURS DE POINTE _____	5
<i>Principe et difficulté du jeu</i> _____	5
<i>Déroulement du jeu</i> _____	5
<i>Arrêt du jeu</i> _____	6
LE PARCOURS CODE _____	7
<i>Principe, difficulté du jeu</i> _____	7
<i>Déroulement du jeu</i> _____	7
<i>Arrêt du jeu</i> _____	8
LE PARCOURS IMPOSE _____	9
<i>Principe, difficulté du jeu</i> _____	9
<i>Déroulement du jeu</i> _____	9
<i>Arrêt du jeu</i> _____	9
LA COURSE À LA CAROTTE _____	10
<i>Principe et difficulté du jeu</i> _____	10
<i>4 niveaux de jeux</i> _____	10
<i>Préparation du jeu</i> _____	10
<i>Déroulement du jeu</i> _____	10
<i>Arrêt du jeu</i> _____	11
JEU À PLUSIEURS JOUEURS _____	12
CONSEILS AUX PARENTS _____	13
ANNEXE _____	14

CARACTÉRISTIQUES

Type des exercices : « Savoir repérer »

Âge : de 7 à 9 ans

Nombre de joueurs : 1 joueur (1^{er}, 2^e et 3^e jeu)
1 ou plusieurs joueurs (4^e jeu)

Menu :

1 - Le parcours pointé
2 - Le parcours codé
3 - Le parcours imposé
4 - La course à la carotte

Utilisation : - Crayon optique (1^{er} jeu)
- Clavier (2^e, 3^e, et 4^e jeu)

PRINCIPES ET OBJECTIFS

Un quadrillage non codé, représente le territoire d'un lapin.

L'ordinateur place, au hasard, sur les nœuds du quadrillage le lapin et une carotte.

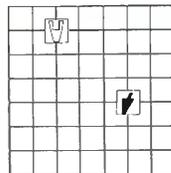
- Le but des 4 jeux est d'indiquer au lapin le chemin le plus court pour atteindre la carotte.

— Dans le 1^{er} jeu, le chemin est indiqué à l'aide du crayon optique.

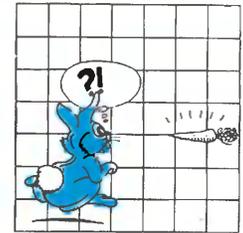
— Dans les 3 jeux suivants, le joueur doit taper au clavier le code du cheminement.

- L'ordre des 4 jeux tient compte d'un niveau croissant de difficulté : les 3 premiers jeux permettant de se familiariser progressivement aux règles du quatrième.

- Ces jeux contribuent à initier les enfants à la géométrie (repérage, déplacement) et à apprendre à coder, selon des conventions précises, un cheminement sur les nœuds d'un quadrillage.



LE PARCOURS POINTE



Principe :

Pointer successivement, à l'aide du crayon optique, chaque nœud du quadrillage pour mener le lapin à la carotte par le chemin le plus court.

Difficulté du jeu :

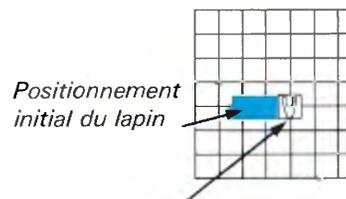
La difficulté de l'exercice dépend de l'éloignement du lapin par rapport à la carotte, qui est déterminé par l'ordinateur.

Déroulement du jeu :

- Pointer, à l'aide du crayon optique, le nœud sur lequel se trouve le lapin.
- Indiquer successivement chaque nœud par lequel le lapin doit passer pour aller jusqu'à la carotte.

ATTENTION : dans ce jeu, le lapin se déplace par petits bonds d'un nœud au nœud voisin !

Exemple :



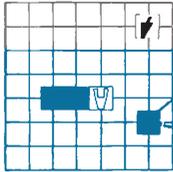
L'enfant a pointé le lapin, puis les 2 nœuds à droite du lapin.

Position du lapin après pointage

LE PARCOURS CODE

- Le pointage est **correct** : le lapin avance sur les nœuds indiqués par le joueur.
- En cas d'erreur : un carré jaune apparaît sur le nœud pointé et l'ordinateur signale que le nœud est **trop loin** du lapin.

Exemple :



Le joueur n'a pas pointé un nœud voisin de celui où se trouve le lapin : le chemin est discontinu.

Le carré apparaît, le joueur va refaire le pointage.

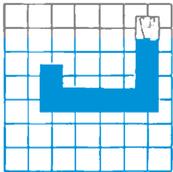
Pour recommencer : pointer la main en bas à droite de l'écran.

- Lorsque le lapin a atteint la carotte, l'ordinateur indique le nombre de nœuds pointés par le joueur. Deux cas sont alors possibles :

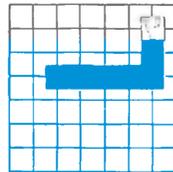
- le joueur a choisi un bon chemin sans faire d'erreur de pointage ; l'ordinateur propose un déplacement plus difficile.

- Dans tous les autres cas, il lui est demandé de recommencer la même partie (les positions du lapin et de la carotte sont identiques).

Exemples :



L'enfant a choisi un chemin trop long



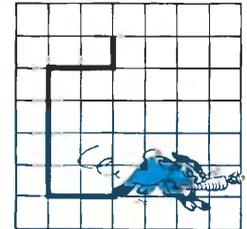
L'enfant a choisi l'un des chemins les plus courts.

Arrêt du jeu :

Après avoir pointé les nœuds de son parcours, l'enfant peut arrêter le jeu en appuyant sur la touche **R.A.Z.**

L'ordinateur propose alors :

- 1 - de passer au jeu suivant,
- 2 - d'arrêter,
- 3 - de recommencer ce jeu au début.



Principe :

Taper au clavier le code d'un cheminement conduisant le lapin à la carotte.

Difficulté du jeu :

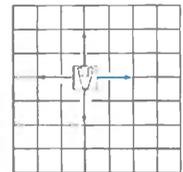
Même difficulté qu'au 1^{er} jeu. De plus, le joueur doit compter les nœuds pour faire avancer le lapin dans un sens choisi.

Déroulement du jeu :

- Codage du déplacement :

Pour faire déplacer le lapin, taper :

- H pour le diriger en Haut du quadrillage,
- B pour le diriger en Bas,
- G pour le diriger à Gauche,
- D pour le diriger à Droite.

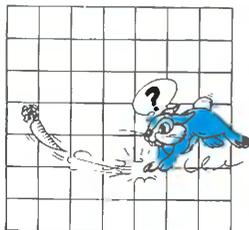


- le nombre de nœuds qu'il doit parcourir dans la direction choisie.

- sur la touche **ENTREE** pour confirmer.

- Lorsque le joueur a indiqué un trajet, le code s'inscrit dans le cadre jaune à droite de l'écran.

LA COURSE A LA CAROTTE



Principe :

Faire attraper au lapin un maximum de carottes, en un temps limité, en lui indiquant le code d'un cheminement.

Difficulté du jeu :

La carotte refuse de se laisser attraper. Malicieusement, elle se déplace pour tenter d'échapper au lapin.

4 niveaux de jeu :

- 1 - Champion
- 2 - Entraîné
- 3 - Initié
- 4 - Débutant

Préparation du jeu :

- Si le joueur demande des explications avant de jouer, il commencera d'office au niveau DÉBUTANT.
- S'il décide de jouer directement, il choisira son niveau.

Déroulement du jeu :

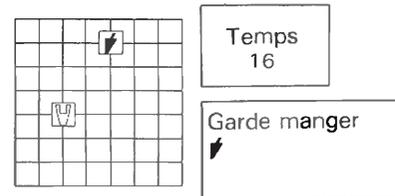
- Le lapin doit attraper un maximum de carottes en un temps limité à 100. Pour le faire déplacer, utiliser le même principe de codage que dans les deux jeux précédents.
- La vitesse de déplacement de la carotte augmente avec le niveau choisi : Lente pour le « débutant », la carotte devient quasi insaisissable pour le « champion ».

Exemple :

Dans cet exemple : le joueur doit taper :

- soit H3/D2
- soit D2/H3

Au moment où le lapin attrape la carotte, le compteur s'arrête et la carotte se place dans le garde manger.



Appuyer sur la touche **ENTREE** pour continuer le jeu.

- Si le joueur commet une erreur, l'ordinateur affiche : « déplacement impossible » ou « code incorrect »

Attention ! Dans ces 2 cas, le compteur tourne ! Appuyer vite sur la touche **ENTREE** pour poursuivre la partie.

Arrêt du jeu :

- La partie est terminée :
 - Lorsque le compteur de temps est à 100,
 - ou lorsque 20 carottes ont été attrapées.
- A la fin de la partie, l'ordinateur indique le nombre de carottes contenues dans le garde-manger.
- Le joueur peut alors refaire une nouvelle partie dans les mêmes conditions.
- Si le joueur appuie sur **RAZ** en cours de partie, après avoir attrapé une carotte, ou en fin de partie l'ordinateur propose :

1. Recommencer ce jeu au début
2. arrêter

Si le joueur tape **1**, il pourra changer son niveau de jeu

JEU À PLUSIEURS JOUEURS

Chaque joueur fait une partie à tour de rôle :

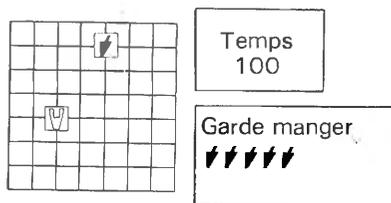
Noter le nombre de carottes attrapées et le temps écoulé pour un même niveau de jeu, puis comparer les résultats !

Pour cela, il faut savoir que :

- Chaque carotte attrapée donne un point.

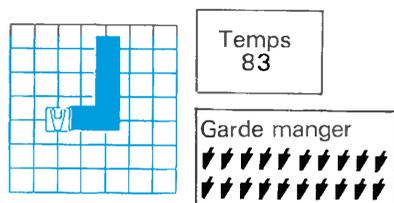
- Si le joueur a attrapé les 20 carottes en un temps inférieur à 100, il ajoute à son score un point par seconde restante.

Le total des points obtenus par le joueur est 5.



Le joueur a attrapé les 20 carottes, 17 secondes avant le temps imparti (100). Il comptabilise donc :

17 points (100-83) + 20 points (correspondants aux 20 carottes attrapées), soit un total de 37 points.



CONSEILS AUX PARENTS

Ces quatre jeux suivent une progression permettant à l'enfant de se familiariser au codage d'un cheminement sur les nœuds d'un quadrillage : Il est donc fortement conseillé aux enfants utilisant ce micro-didact pour la première fois, de suivre scrupuleusement l'ordre des jeux, les trois premiers jeux les initiant progressivement aux règles du quatrième.

Ce micro-didact sensibilise l'enfant aux problèmes de latéralisation et d'orientation ; les mouvements du lapin se font par rapport au joueur placé face à l'écran.

ANNEXE

« La Carotte malicieuse », enregistré deux fois sur chaque face de la cassette, se décompose de cinq parties :

- Une entête,
- Le parcours pointé,
- Le parcours codé,
- Le parcours imposé,
- La course à la carotte.

Lorsque le joueur sera familiarisé avec ce micro-didact, il pourra relever le numéro indiqué par le programmes lors du chargement de chacune des parties, et compléter les tableaux ci-dessous.

face A	Enregistrement 1	Enregistrement 2
Entête
Le parcours pointé
Le parcours codé
Le parcours imposé
La course à la carotte

face B	Enregistrement 3	Enregistrement 4
Entête
La course à la carotte	XXXXXXXXXXXXXXXXXX
Le parcours pointé
Le parcours codé
Le parcours imposé
La course à la carotte

Pour accéder directement au jeu, positionner la bande sur le numéro relevé sur le lecteur, appuyer sur la touche « INITIALISATION PROGRAMME » et tapez  correspondant à « programme enregistré ».

Remarques : L'enregistrement 4 de la face B ne comporte qu'une seule fois la course à la carotte.

Pour comparer les points obtenus, les joueurs pourront utiliser les tableaux suivants :

NOM DU 1^{er} JOUEUR

	Nombre de carottes attrapées	Temps encore disponible en fin de partie	Total des points obtenus
1 ^{er} partie			
2 ^e partie			
3 ^e partie			
4 ^e partie			
5 ^e partie			
TOTAUX			

NOM DU 2^e JOUEUR

	Nombre de carottes attrapées	Temps encore disponible en fin de partie	Total des points obtenus
1 ^{er} partie			
2 ^e partie			
3 ^e partie			
4 ^e partie			
5 ^e partie			
TOTAUX			

NOTES :

VIFI : UN MICRO-DIDACT PLUS PRATIQUE ET PLUS SÛR

Pour éviter des manipulations complexes, chaque micro-didact est enregistré 4 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 de 3 autres enregistrements.

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

soit rembobiner la cassette
et recommencer;



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



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

