

LA GRILLE

BUTS PÉDAGOGIQUES

C'est un tableau cartésien que l'enfant doit remplir. Il faut préciser que chaque drapeau est colorié avec des boîtes de couleurs placées en haut et à gauche.

Le jeu consiste à indiquer quelle boîte de couleur est utilisée pour colorier le drapeau.

L'intérêt d'une présentation informatique réside dans le fait que :

- 1) De multiples exercices différents sont proposés (les couleurs sont choisies aléatoirement par la machine).
- 2) L'enfant travaille sur un plan vertical.

PRÉSENTATION DU PROGRAMME

Sur l'écran apparaît un tableau à doubles entrées, un drapeau de deux couleurs est proposé en haut et à gauche de celui-ci.

Il s'agit de reconnaître dans le tableau le drapeau indiqué ci-dessus et de le placer dans la bonne case, à l'intersection des deux couleurs qui sont celles du drapeau proposé et ce à l'aide de la barre espace, puis de le valider avec la touche ~~RETURN~~ **ENTRÉE**.

En cas d'erreur la touche ~~INS/DEL~~ **EFF** permet de revenir à la présentation précédente.

TOUCHES A LA DISPOSITION DES ENFANTS

BARRE ESPACE : Permet de faire avancer le drapeau.

~~RETURN~~ **ENTRÉE** : Permet de valider.

+ : Permet de relancer le programme.

~~INS/DEL~~ **EFF** : Permet de corriger en cas d'erreur.

UTILISATION PRATIQUE

- 1 - S'assurer que l'ordinateur est éteint.
- 2 - Enfiler la cartouche.
- 3 - Allumer la vidéo.
- 4 - Allumer l'ordinateur.
- 5 - Après la musique de présentation, on arrive immédiatement au menu avec la touche espace, sinon le programme s'y place de lui-même au bout de quelques secondes.
- 6 - Choisir à l'aide des touches ~~F1, F3, F5~~, le niveau de programme désiré, **1, 2, 3**.

POUR LA MAITRESSE

En fin de programme, l'appui ~~simultané~~ **sur la** des touches ~~SHIFT et F3~~ permet de revenir au menu et de choisir un autre niveau (on maintient ~~SHIFT~~ enfoncée puis on appuie sur F3).

En début de programme on peut arriver directement au menu, en appuyant sur la touche +.