

- 5 - Après la musique de présentation, on arrive immédiatement au menu avec la touche espace.
- 6 - Choisir à l'aide des touches 1, 2 ou 3, le niveau de programme désiré.
 - 1 - Tour Normale
 - 2 - Tour Aléatoire
 - 3 - Tour Duo

Touches à la disposition des enfants

BARRE ESPACE : Permet de capter la barre.

ENTRÉE : Permet de rectifier une erreur (la barre amenée remonte à sa place initiale).

.Permet de ramener le curseur au départ.

+ : Permet de relancer le programme.

Pour la maîtresse

En fin de programme, l'appui de la touche RESET permet de revenir au menu et de choisir un autre niveau.

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



La Pêche à la Barre

T07 - T07 70 - MO5

asco micro-informatique

Avenue de Paris - 78820 Juziers (France)

Tél. : (3) 475.60.98 +

Télex : Asco 695872 F

R.C Versailles B 729803072 - SIRET 729803072 00010

Auteur : P & O. CHRISTOFLEAU

Niveau scolaire

4 à 6 ans

Buts pédagogiques


Au début, le constructeur choisira ses barres au hasard et la plupart du temps dans l'ordre où elles sont affichées, mais petit à petit il mélangera des éléments stratégiques à sa construction.

Ces exercices aident l'enfant à assimiler les notions de : plus grand que, plus petit que, au-dessus, au-dessous.

De plus, le déplacement du curseur se faisant dans le sens de la lecture et de l'écriture avec des changements de ligne, met l'enfant dans un environnement favorisant les apprentissages de la lecture.

L'usage de la touche BARRE ESPACE, permet de vérifier les possibilités d'anticipation d'un enfant, il l'utilise d'abord pour capturer la dernière barre, puis peu à peu il progresse dans cette maîtrise.

Les barres erronées retrouvent leur place en haut de l'écran, le curseur reprend sa progression en clignotant et l'enfant peut reprendre sa construction jusqu'à la réussite.

La touche  lui permet alors de relancer le programme au même niveau. Si la maîtresse désire changer de niveau, elle peut le faire en appuyant sur la touche RESET, le programme revient alors au menu et permet de sélectionner un autre niveau.

Présentation du programme

Ce programme propose aux enfants de construire une tour suivant un modèle proposé. Il se compose de trois parties, dans la première et la deuxième c'est l'ordinateur qui donne le modèle à imiter et dans la troisième deux enfants travaillent ensemble.


La construction se fait dans les trois cas à l'aide de sept barres de couleur, réparties au hasard dans la partie supérieure de l'écran. La tour se reconstruit

sur le socle de droite. Un curseur clignotant se déplace de gauche à droite et de haut en bas, imitant en cela la progression de la lecture.


Lorsque le curseur se trouve sur une barre que l'enfant pense devoir ajouter à sa propre construction, il appuie sur la touche espace. (La grande barre en bas du clavier).


L'enfant peut appuyer avant que le curseur n'atteigne la barre visée, cela ne gêne en rien la progression du curseur et permet la capture facile des petites barres.

En cas d'erreur, la touche ENTREE permet d'enlever la barre du dessus de la construction de l'enfant sauf s'il a terminé.

La touche  permet de faire revenir le curseur au départ. Lorsque la construction est terminée, si celle-ci est conforme au modèle l'enfant est récompensé par l'illumination de sa tour en couleurs variées. Pour terminer, les deux tours redeviennent jaunes, ce qui permet à l'enfant d'apprécier la symétrie qu'il a créée.

Si celui-ci s'est trompé, la barre fautive dans sa construction se met à clignoter en rouge, accompagnée de la musique descendante.

Au niveau 1 : Ce programme peut être utilisé par des enfants, les plus âgés de la classe des moyens. Ils ne feront pas usage de la touche  qui ramène le curseur au départ.

Au niveau 2 et 3 : Ce programme utilisable par les enfants de grande section, au bout de quelques essais certains d'entre eux utiliseront la touche  et ne commettront plus d'erreurs.

Le niveau 3 : Permet d'intéressantes confrontations entre deux enfants.

Utilisation pratique

- 1 - S'assurer que l'ordinateur est éteint.
- 2 - Mettre la cartouche.
- 3 - Allumer la vidéo.
- 4 - Allumer l'ordinateur.