

TO7, TO7/70, MO5

Ludo

APPRENTISSAGE ET ENTRAÎNEMENT



LUDO MENTAL

M. MAINE

EM EDUMICRO



Le programme "Calcul Mental" est un programme à caractère éducatif, permettant d'éprouver ses capacités en calcul mental et de les améliorer progressivement en choisissant une complexité et une vitesse croissantes. Les opérations qui sont proposées sont composées de nombres présentant un maximum de 2 chiffres ; en comparant les différents scores obtenus manche après manche, l'utilisateur peut mesurer l'évolution de ses performances.

Ce programme fonctionne exclusivement avec le crayon optique.

- Régler la luminosité et le volume sonore du téléviseur.
- Introduire la cassette dans le lecteur-enregistreur de programmes et la rembobiner si nécessaire ; **attention = la face 1 (couleur rouge) ne fonctionne qu'avec le micro-ordinateur T07, et la face 2 (couleur verte) qu'avec les micro-ordinateurs de type M05.**
- Appuyer sur la touche 3 afin de pouvoir régler le crayon optique (micro-ordinateur T07), ou taper d'abord l'instruction **TUNE** puis régler le crayon (M05).
- Appuyer sur la touche \blacktriangleright du lecteur enregistreur de programmes.
- Taper le chiffre 2 au clavier pour faire démarrer le programme (micro-ordinateur T07), ou taper **RUN** (M05); le lecteur-enregistreur de programmes se met en route et, après quelques instants, la page de présentation du programme "CALCUL MENTAL" apparaît, donnant le choix entre deux sous-programmes :

RÉSULTAT : 1 a (+) b = ?

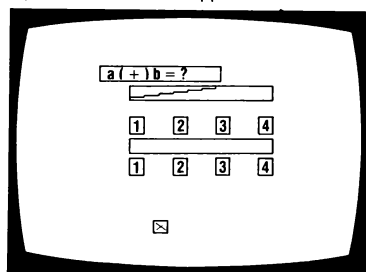
FORMULE : 2
$$\frac{a}{(+)\ b} \\ ?\ c$$

Pour effectuer ce choix, pointer le crayon optique sur 1 ou le 2 : le lecteur-enregistreur de programmes se remet alors en marche, et charge le programme correspondant en mémoire.

Dès la fin du chargement, l'écran ci-dessous apparaît :

Difficulté

Vitesse



Choisissez le niveau de difficulté et la vitesse en appuyant le crayon optique sur le chiffre correspondant, 1 indiquant le niveau le plus simple et le rythme le plus lent.

Une petite musique à cinq notes annonce que votre sélection a été enregistrée et, quelques instants plus tard, l'écran de présentation des opérations apparaît.

Solution des opérations

Une opération, présentée au hasard, est proposée sur la ligne du haut du "tableau noir" représenté sur l'écran.

Exemple : $8-4 = ?$

Puis, des réponses possibles commencent à apparaître sur le "tableau noir", à un rythme plus ou moins rapide, selon la vitesse sélectionnée au début. Lorsque la bonne réponse apparaît sur l'écran, il suffit d'appuyer le crayon optique sur cette réponse. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, lorsqu'un 4 apparaît sur le "tableau noir", appuyez sur ce 4 avec le crayon optique, avant qu'il ne disparaisse de l'écran.

L'ordinateur vous donne deux chances : si vous n'avez pas sélectionné le chiffre correspondant à la bonne réponse lorsqu'il vous a été présenté la première fois, vous pouvez le sélectionner la deuxième fois qu'il vous sera présenté, sans pénalisation.

Après deux occasions manquées, une petite musique descendante soulignera votre étourderie, tandis que la bonne réponse apparaîtra en rouge en haut du "tableau noir".

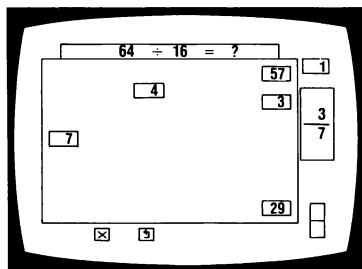
Correction des réponses

Vous sélectionnez une réponse :

— Si elle est exacte, une petite musique ascendante se fait entendre et, dans l'affichage du score présenté sous la forme : COUPS RÉUSSIS
ESSAIS

le nombre indiquant les coups réussis augmentera d'une unité, tout comme le nombre d'essais.

La réponse est aussitôt confirmée sur la ligne supérieure du tableau noir.




- Si elle est fautive, une petite musique descendante se fait entendre et, dans l'affichage du score, seul le nombre d'essais augmente. Le nombre que vous avez sélectionné est alors barré en rouge, tandis que la réponse exacte apparaît, en rouge également, au-dessus du "tableau noir".

Vous ignorez la réponse :

Si vous ignorez la réponse et préférez laisser à l'ordinateur le soin de vous la fournir, appuyez le crayon optique sur le carré supérieur se trouvant en-dessous du score = il devient rouge et la réponse exacte apparaît en haut, en rouge ; seul le nombre d'essais augmente dans l'affichage du score.

Pour pouvoir continuer, vous devez appuyer le crayon optique sur le carré inférieur. Une nouvelle opération vous est alors proposée.


Changement du niveau de difficulté ou de la vitesse

Il vous est possible, à tout moment, de choisir un niveau de difficulté différent ou de sélectionner une autre vitesse : arrêtez le déroulement du programme en pointant avec le crayon optique le carré situé en dessous du score (il devient rouge), puis pointez le signe  situé sous le "tableau noir". La page de sélection de la difficulté et de la vitesse vous est alors à nouveau proposée.

N.B : Difficulté : les niveaux 1 et 2 ne proposent que des additions ou soustractions (à un chiffre au niveau 1, et à deux chiffres au niveau 2) ; avec les niveaux 3 et 4 apparaissent multiplications et divisions (multiplications à un chiffre et divisions avec diviseur à un chiffre au niveau 3, multiplications et divisions à un ou deux chiffres au niveau 4).

Abandon complet

Pour abandonner, appuyez le crayon optique :

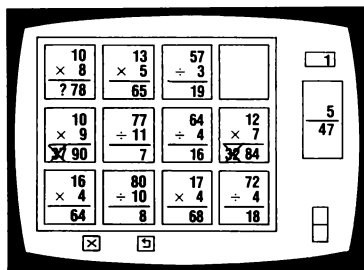
- d'abord sur le carré situé en dessous du score, pour arrêter le déroulement du programme,
- puis sur le signe  en dessous du "tableau noir" ; c'est un abandon considéré comme définitif. **Avant de pouvoir de nouveau choisir entre les deux sous-programmes, il vous faudra rembobiner la cassette et procéder à un nouveau réglage du crayon optique.**

REMARQUE : Le programme "RÉSULTAT" vous propose une série de manches (dont le numéro reste affiché en haut et à droite), correspondant chacune à 20 opérations. A la fin d'une manche, le carré supérieur situé en dessous du score devient rouge, et le déroulement du programme s'arrête : pour passer à la manche suivante, pointez le carré inférieur avec le crayon optique.

La difficulté et la vitesse répondent aux mêmes normes que pour le programme précédent. Vous devez sélectionner les niveaux de votre choix de la même façon. Le tableau apparaît alors de nouveau, mais cette fois des opérations vous sont proposées, avec chaque fois une réponse possible.


Ex = $2 + 3 = 2$?

- Si la réponse est exacte, vous devez valider en appuyant le crayon optique sur le carré contenant cette opération.
Score : le nombre indiquant les coups réussis augmente d'une unité et l'opération exacte reste affichée sur le tableau.
- Si la réponse est fausse, il vous suffit de ne rien faire et l'opération disparaîtra au bout de quelques instants.
- Si la réponse est exacte, mais si vous ne la validez pas avec le crayon optique, vous serez pénalisé comme pour une erreur : seul le nombre indiquant les essais augmentera.
- Si la réponse validée est fausse, le chiffre faux est barré en rouge et la réponse exacte apparaît à côté, toujours en rouge. Seul le nombre des essais augmentera.



Seules les opérations exactes que vous avez validées restent sur le tableau.

Pour abandonner, procédez de la même manière que dans le programme "RÉSULTAT".

Pour changer de niveau de difficulté ou de vitesse, il vous suffit d'appuyer avec le crayon optique sur le carré supérieur situé sous le score, puis sur . Pour effacer le "tableau noir", appuyez sur le carré supérieur, puis sur celui qui se trouve juste en dessous = toutes les opérations qui se trouvent alors sur le tableau disparaissent et de nouvelles vous sont proposées.

REMARQUES :

Le programme "FORMULE" vous propose une série de manches consistant à remplir les douze cases du tableau avec de bonnes réponses. Une fois ce résultat atteint — ou au bout de 99 essais — le carré supérieur situé en dessous du score devient rouge = le déroulement du programme s'arrête. Pointez le carré inférieur avec le crayon optique pour repartir et passer à la manche suivante.

This is an educational program with which you can test your ability to do mental calculation. You can use "Mental Calculation" to progressively improve your performance by selecting increasing levels of difficulty and speed. The operations which you have to solve, consist of a maximum of two-digit figures. By comparing the various scores obtained after each set of problems, you can evaluate your performances.

NOTE : *This program works only with the light pen.*

- Set the brightness and loudness on the TV.
- Insert the cassette in the recorder and rewind the cassette to the beginning. **NOTE: Side 1, red, is for the T07 only and Side 2, green, is for the M05 micro-computers range.**
- Adjust the light pen by pressing the key **3** on the T07, or by typing **TUNE** for the M05.
- Push the button \blacktriangledown on the cassette recorder.
- Press the key **2** on the keyboard to load the program into the T07, or type the command **RUN** to load the program into the M05. The program will be loaded from the cassette and after a moment the titlepage of the loaded program will appear on the TV screen and give you the choice between two subprograms, "RESULTS" and "FORMULA", as follows :

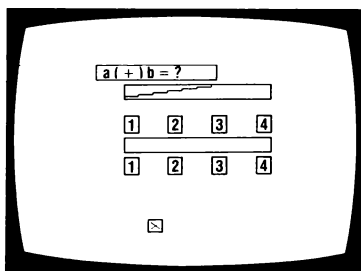
$$\begin{array}{l}
 \mathbf{1} \quad a (+) b = ? \\
 \qquad \qquad \qquad a \\
 \qquad \qquad \qquad (+) b \\
 \mathbf{2} \quad \qquad \qquad \hline
 \qquad \qquad \qquad ? \quad c
 \end{array}$$

Enter your selection by pushing on the **1** or the **2** on the screen with the light pen. The cassette player will start again and load the corresponding program into memory.

As soon as the program is loaded, the following screen appears :

Difficulty level

Speed



Select the difficulty level and the speed you desire, by pushing on the corresponding figure on the screen with the light pen. 1 represents the simplest level and the slowest speed.

Once you have entered your selection, a five-note melody will be heard. This melody denotes that your selection has been registered. A few moments later, the “blackboard” appears.

Solution of the equations.

A randomly selected equation appears on the top line of the “blackboard” represented on the screen.

Example : $8 - 4 = ?$

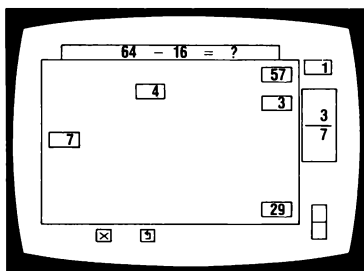
Then, possible results start appearing on the “blackboard” depending on the speed you selected at the beginning. When the correct answer appears on the screen, just push the light pen on this answer. In the above-mentioned example, when the number 4 appears on the “blackboard”, push on the number 4 with the light pen before it disappears from the screen.

The computer gives you two chances. If you did not select the right answer when it was first presented on the screen, you can select it the second time it appears, without any penalty.

If you miss this opportunity twice, a short descending melody will indicate your oversight, while the correct answer will appear in red at the top of the “blackboard”.

Correction


- Assuming you have selected an answer :
 - if your answer is correct, a small ascending melody will be played, and both your score, “CORRECT ANSWER”, and the number “TIMES PLAYED”, will be incremented by one. Your answer will be confirmed, in red, on the top line of the blackboard.
 - if the answer is wrong, a small descending melody will be played, and only the number “TIMES PLAYED” will be incremented by one. The incorrect answer that you have selected is crossed out in red and the correct answer appears, also in red, on the top line of the “blackboard”.



- If you do not know the answer and prefer to let the computer answer for you, just push the light pen on the screen on the upper square which is below the score. The square turns red and the correct answer appears in red at the top of the screen. Only the number "TIMES PLAYED" is incremented by one.

In order to be able to continue, you must push the light pen on the lower square on the screen. A new equation will then appear on the "blackboard".


Selecting a different difficulty level or speed

You may, at any time, select a different level of difficulty or a different speed. To do so, stop the program by initially pushing your light pen on the square located below the scores, causing this square to turn red, and then on the sign , which is located under the "blackboard".

The difficulty level and speed selection page will then reappear.

Note : Level 1 and 2 correspond to relatively simple additions and subtractions, one-digit operations at level 1, and two-digit operations at level 2. Multiplications and divisions are introduced for the first time at levels 3 and 4, one-digit multiplications and divisions with one-digit divisors at level 3, and one- or two-digit multiplications and divisions at level 4.

If you wish to quit the program

To stop the program, first push the light pen on the square which is below the scores, then on the , which is under the "blackboard". This means you want to stop completely and the title screen that you first saw when you loaded the program will reappear.

Before you can choose again between the two subprograms, do not forget to rewind the cassette and to readjust the light pen.

Note : The sub-program "RESULTS" offers a series of sets of equations (the number of the sets is displayed at the top right of the screen) ; each set includes 20 equations. At the end of each set, the upper square, which is under the scores, turns red and the program stops ; to proceed with the next set of operations, push the light pen on the lower square.

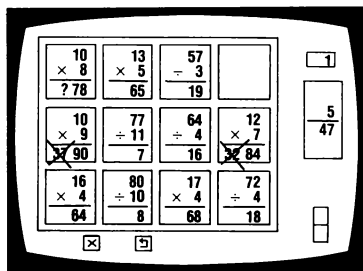
The difficulty level and speed are the same as for the program "RESULTS". Selection is done in the same manner. The blackboard then reappears on the screen, but this time operations are given along with a possible answer.

Example : $2 + 3 = 2 ?$

— If the answer is correct, you must validate the equation by pushing the light pen on the square containing the corresponding equation.

Score : The "CORRECT ANSWER" score is incremented by one point and the correct operation remains displayed on the screen.

- If the answer is wrong, you don't have anything to do, and the equation will disappear after a few moments.
- If the answer is correct, but if you do not validate it with the light pen, a penalty will be applied, the same as for an error. Only the number "TIMES PLAYED" will increase.
- If the validated answer is wrong, the wrong figure is crossed in red and the correct answer appears beside it in red. And only the number "TIMES PLAYED" will increase.



You can stop the program in the same manner as for the program "RESULT".

If you wish to select a different difficulty level or speed, just push the light pen on the upper square which is under the scores, and then on .

If you wish to clear the blackboard, push on the upper square, then on the square below. All the equations which were on the "blackboard" will then disappear and new ones will be proffered.

Note : The "FORMULA" program offers a series of sets of equations which consist on filling in the twelve boxes of the blackboard with correct answers. Once you have accomplished this, or after 99 trials, the upper square which is under the scores turns red and the program stops. To start the program again and move to the next set of equations, push on the lower square with the light pen.

“Kopfrechnen” ist ein pädagogisches Programm, mit dem die Fähigkeiten im Kopfrechnen geübt und durch die Steigerung des Schwierigkeitsgrades und der Geschwindigkeit allmählich verbessert werden können. Bei der Aufgabenstellung kommen ein- oder höchstens zweistellige Zahlen vor ; durch den Vergleich der verschiedenen, in den einzelnen Partien erzielten Punktzahlen kann der Spieler die Entwicklung der erbrachten Leistungen beurteilen.

Dieses Programm benötigt ausschließlich den Lichtgriffel.

- Helligkeit und Lautstärke des Fernsehgerätes regeln.
- Die Kassette in den Programm-Rekorder einlegen und diese gegebenenfalls zurückspulen. **Achtung : Seite 1 (rot) kann nur mit Mikro-Computer T07, Seite 2 (grün) nur mit Mikro-Computern Typ M05 verwendet werden.**
- Auf die Taste **3** drücken, um den Lichtgriffel einzustellen (T07), oder zuerst die Anweisung TUNE eingeben, und dann den Lichtgriffel einstellen (Typ M05).
- Die Taste **▶** des Programm-Rekorders drücken.

Um das Programm zu starten wird die **2** auf der Tastatur gedrückt (T07) oder RUN” eingegeben (M05) und der Rekorder läuft an. Kurz danach erscheint die Titelseite des Programmes “KOPFRECHNEN”. Sie bietet die Wahl zwischen zwei Übungsformen :

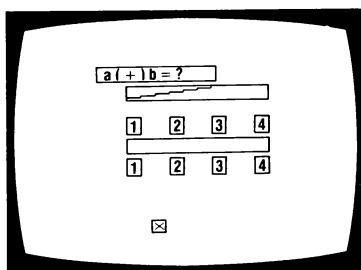
RESULTAT	1	$a (+) b = ?$
FORMEL	2	$\frac{\begin{array}{r} a \\ (+) b \\ \hline ? \quad c \end{array}}$

Zur Auswahl muß der Lichtgriffel auf 1 oder 2 gedrückt werden. Der Rekorder läuft wieder an und lädt das entsprechende Programm in den Rechner.

Sofort nach Beendigung der Eingabe erscheint folgende Anzeige auf dem Bildschirm :

Schwierigkeitsstufe

Geschwindigkeit



Wählen Sie die Schwierigkeitsstufe und die Geschwindigkeit indem Sie den Lichtgriffel auf die entsprechende Ziffer drücken, wobei 1 dem niedrigsten Niveau und dem langsamsten Tempo entspricht.

Nach Ablauf dieses Vorganges weist eine kurze, aus fünf Noten bestehende Melodie darauf hin, daß die Auswahl registriert wurde. Ein wenig später erscheinen die Aufgaben auf dem Bildschirm.

Lösung der Aufgaben

Auf der obersten Linie der "Tafel" auf dem Bildschirm wird eine willkürlich ausgesuchte Aufgabe gestellt.

Beispiel : $8 - 4 = ?$

In einem mehr oder weniger schnellen Tempo, entsprechend der anfänglich gewählten Geschwindigkeit, erscheinen nacheinander auf dieser "Tafel" verschiedene Lösungen. Wird auf dem Bildschirm die richtige Lösung angezeigt, brauchen Sie nur mit dem Lichtgriffel auf diese Ziffer zu drücken, bevor sie wieder vom Bildschirm verschwindet.

Der Computer läßt Ihnen zwei Chancen : Wenn Sie bei der ersten Anzeige der richtigen Lösung diese nicht erkannt haben, zeigt der Computer Ihnen diese ein zweites Mal an, ohne daß er Ihnen Strafpunkt abzieht.

Danach weist eine kurze absteigende Melodie Sie auf Ihren Fehler hin, während die richtige Antwort in rot oben auf der "Tafel" erscheint.

Korrektur der Lösungen

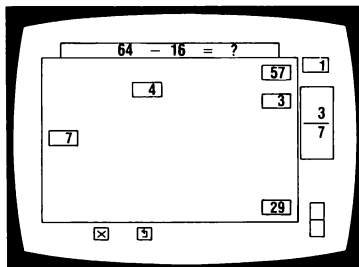
● Sie wählen eine Lösung aus :

— Bei richtiger Antwort ertönt eine kurze ansteigende Melodie, und in der Punktzahl-Anzeige : ERFOLGREICHE TREFFER

VERSUCHE

erhöht sich sowohl die Anzahl der erfolgreichen Treffer als auch die der Versuche um einen Punkt.

Die Antwortbestätigung erscheint sofort auf der oberen Linie der Tafel.




— Bei falscher Antwort ertönt eine kurze absteigende Melodie, in der Punktzahl-Anzeige erhöht sich nur die Anzahl der Versuche. Die von Ihnen gewählte Zahl ist jetzt rot durchgestrichen, während die richtige Antwort, ebenfalls in rot, über der "Tafel" erscheint.

- Ihnen ist die Lösung nicht bekannt :

Wenn Sie die Antwort nicht wissen und das Lösen lieber dem Computer überlassen möchten, drücken Sie mit dem Lichtgriffel auf das obere Viereck unter der Punktzahl : es wird rot, und die richtige Antwort erscheint oben in rot. In der Punktzahl-Anzeige erhöht sich nur die Anzahl der Versuche.

Zur Fortsetzung des Programmes müssen Sie den Lichtgriffel auf das untere Viereck drücken. Dadurch wird Ihnen eine neue Aufgabe gestellt.


ÄNDERUNG DES SCHWIERIGKEITSGRADES ODER DER GESCHWINDIGKEIT

Sie können jederzeit eine neue Schwierigkeitsstufe oder eine andere Geschwindigkeit auswählen : Programmablauf durch Drücken des Lichtgriffels auf das Viereck unter der Punktzahl stoppen (Viereck wird rot), dann das Zeichen  unter der "Tafel" antippen. Die Seite zur Auswahl der Schwierigkeitsstufe und der Geschwindigkeit wird Ihnen jetzt neu angeboten.

HINWEIS : Schwierigkeit = Für Stufe 1 und 2 werden nur Additions- und Subtraktionsaufgaben gestellt (Stufe 1 : einstellige, Stufe 2 : zweistellige Zahlen) ; ab Stufe 3 und 4 erscheinen Multiplikationen und Divisionen (einstellige Zahlen bzw. einstellige Operanden bei Multiplikationen und Divisionen in Stufe 3, Multiplikationen und Divisionen mit ein- und mehrstelligen Zahlen bei Stufe 4).

ENDGÜLTIGE SPIELAUFGABE

Um aufzuhören, drücken Sie mit dem Lichtgriffel :

- zuerst auf das Viereck unter der Punktzahl. Der Programmablauf wird gestoppt,
- dann auf das Zeichen  unter der "Tafel" drücken, womit Sie das Spiel abbrechen. Die anfänglich angezeigte Titelseite erscheint von neuem. **Bevor Sie sich wieder für eine der beiden Übungen entscheiden, bitte nicht den Rücklauf der Kassette und ein erneutes Einstellen des Lichtgriffels vergessen.**

HINWEIS : Das Programm "RESULTAT" bietet Ihnen eine Serie von Partien (die Nummer bleibt oben rechts stehen), von denen jede 20 Aufgaben umfaßt. Wenn eine Partie beendet ist, wird das obere Viereck unter der Punktzahl rot, und der Programmablauf gestoppt. Vor Beginn der folgenden Partie, bitte mit dem Lichtgriffel auf das untere Viereck drücken.

Die Schwierigkeitsstufen und die Geschwindigkeit entsprechen denen des vorherigen Programmes. Sie wählen Ihr Niveau auf die gleiche Weise aus. Dadurch erscheint die Tafel erneut. Diesmal werden Ihnen jedoch Aufgaben mit jeweils einer möglichen Antwort gestellt :

Beispiel : $2 + 3 = 2$?

— Bei richtiger Antwort müssen Sie den Lichtgriffel auf das Viereck, das die Aufgabe enthält, drücken. Diese wird somit gültig gemacht.

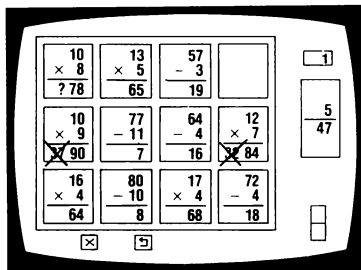
Punktzahl : Die Anzahl der erfolgreichen Treffer erhöht sich um 1 und die richtige Aufgabe bleibt auf der Tafel.

— Bei falscher Antwort brauchen Sie nichts zu unternehmen. Die Aufgabe verschwindet nach einigen Augenblicken.

— Bei einer richtigen Antwort, die jedoch nicht mit dem Lichtgriffel gültig gemacht wird, erhalten Sie wie bei einem Fehler Strafpunkte, d.h. nur die Anzahl der Versuche erhöht sich.

— Bei einer falschen Antwort, die Sie jedoch gültig machen, wird die falsche Zahl rot durchgestrichen. Daneben erscheint, ebenfalls in rot, die richtige Antwort. Der Fall wird wie ein Fehler behandelt.

Nur die richtigen, von Ihnen für gültig erklärten Aufgaben, bleiben auf der Tafel.



Die Spielaufgabe erfolgt auf die gleiche Weise wie in Programm "RESULTAT".

Zur Änderung der Schwierigkeitsstufe oder der Geschwindigkeit genügt ein Drücken mit dem Lichtgriffel auf das obere Viereck unter der Punktzahl, sowie anschließend auf . Um die "Tafel" zu löschen, muß erst das obere und dann das untere Viereck angetippt werden. Dadurch werden alle Aufgaben auf der Tafel gelöscht und neue gestellt.

HINWEIS.

Das Programm "FORMEL" bietet eine Serie von Partien, bei der die 12 Tafelvierecke mit richtigen Antworten aufzufüllen sind. Wenn dieses Ergebnis erreicht ist — oder nach 99 Versuchen — wird das obere Viereck unter der Punktzahl rot : Stop des Programmablaufes. Um neu, bzw. die folgende Partie anzufangen, wird der Lichtgriffel auf das untere Viereck gedrückt.

*RECOMMANDATIONS D'UTILISATION

Ne posez pas vos doigts sur la bande ou sur les contacts de la cartouche, protégez votre logiciel après usage, évitez les températures élevées, l'humidité, la proximité des champs magnétiques...

Ne manipulez la cartouche que si l'unité centrale est à l'arrêt.

Le non respect de ces recommandations d'utilisation entraînera la déchéance immédiate de la garantie.

*GARANTIE

La garantie EDUMICRO couvre les défauts de fabrication des composants physiques du support de ce logiciel et les vices cachés.

Tout logiciel **renvoyé par votre revendeur EDUMICRO** et reconnu défectueux après expertise, sera gratuitement échangé pendant 12 mois à compter de la date d'achat, le port étant à la charge de l'acheteur.

Attention : la garantie décrite ci-dessus n'est applicable qu'en FRANCE et pour un logiciel acheté sur le territoire français. Dans tous les autres cas, consultez votre revendeur EDUMICRO.

Toute reproduction directe ou indirecte de cette notice et du logiciel est strictement interdite sous peine de poursuites.

*USER ADVICE

Do not touch the tape, or the cartridge contacts, take good care of your programs after use, avoid high temperatures, humidity, and magnetic fields.

Do not insert or remove the cartridge unless the computer is switched off.

If this advice is not respected, the guarantee is void.

*GUARANTEE

The EDUMICRO guarantee covers manufacturing defects of hardware components supporting the software and hidden defects.

ALL software returned by your EDUMICRO dealer and acknowledged after examination to be defective, will be replaced free of charge during a period of 12 months from the date of purchase. Transportation costs are the responsibility of the purchaser.

NOTE: The above guarantee is valid only in FRANCE and for software purchased on FRENCH territory. Otherwise, consult our local EDUMICRO dealer.

All direct or indirect reproduction of this document or of the software is strictly prohibited.

***ANWENDUNGSHINWEISE**

Berühren Sie niemals ein Band oder die Programm - Modul - Kontakte, schützen Sie Ihre Programme, nachdem Sie sie benutzt haben, und vermeiden Sie hohe Temperaturen, Feuchtigkeit und Magnetfelder.

Sie sollten niemals ein Programm-Modul einlegen oder herausnehmen, solange die Zentraleinheit eingeschaltet ist. Wenn Sie diese Hinweise mißachten, verlieren Sie Ihren Garantieanspruch.

***GARANTIE - ERKLÄRUNG**

Die EDUMICRO Garantie erstreckt sich auf Produktionsfehler von HardwareKomponenten, die von Programmen genutzt werden, sowie versteckte Fehler.

Alle Programme, die von Ihrem Händler an EDUMICRO International zurückgesendet und die dort als fehlerhaft anerkannt, werden innerhalb eines Zeitraumes von 12 Monaten nach dem Kaufdatum, kostenlos ersetzt. Transportkosten gehen zu Lasten des Käufers.

ANMERKUNG: Die obige Garantie-Erklärung ist nur in Frankreich und für in Frankreich gekaufte Programme gültig. In allen anderen Fällen, befragen Sie Ihren EDUMICRO Händler.

Jede Direkte oder indirekte vervielfältigung von diesem Dokument oder von Programmen ist strengstens verboten.

SYSTEME MINIMUM/ESSENTIAL SYSTEM/MINDESTSYSTEM

Micro-ordinateur / Microcomputer / Mikro-Computer

Lecteur-enregistreur de programmes / Program-recorder / Programm-Rekorder

TO7, TO7-70 : Cartouche BASIC / BASIC Cartridge / BASIC Programm-Modul

TO7: Extension mémoire / Memory extension / Speichererweiterungsmodul.

M05 : Crayon optique / Light-pen / Lichtgriffel.

CALCUL MENTAL :

Vous croyez vos enfants fâchés avec les chiffres? Offrez-leur ce programme et vous verrez que, bientôt, ils en redemanderont et progresseront rapidement. Un programme éducatif? Oui, mais avec "CALCUL MENTAL", compter c'est amusant, stimulant... comme un jeu d'enfant. A partir de 7 ans.

MENTAL CALCULATION :

Do you think your children hate maths? Show them this program and soon you'll see they'll ask for more! And they'll progress very quickly. An educational software? Yes, but with "Mental Calculation" counting is fun, exciting... a child's play! From 7 years old.

KOPFRECHNEN :

Sind Sie überzeugt, daß Ihre Kinder keine Zahlen mögen? Zeigen Sie Ihnen dieses Programm und Sie werden überrascht sein, wenn sie immer wieder damit spielen wollen. Und dabei lernen. Ein Lernprogramm? Sicher, aber mit "KOPFRECHNEN" macht es Spaß und motiviert... genau so wie jedes andere Spiel für Kinder. (Ab 7 Jahre).