

ENSEMBLES - LOGIQUE - RELATIONS



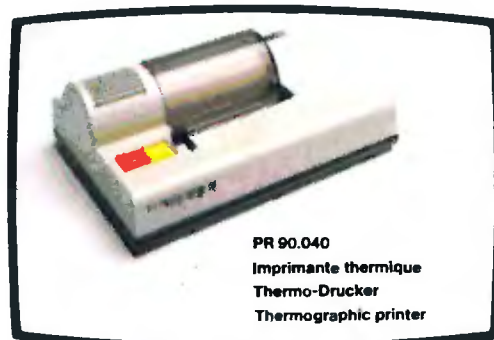
UC 90.001
Unité centrale
Zentraleinheit
Central unit



MK 90.090
Lecteur-enregistreur
de programmes
Programm Recorder
Program recorder



EM 90.016
Extension mémoire
Speichererweiterungsmodul
Memory module
CC 90.232
Contrôleur de communication
Adapter
Communication interface
CJ 90.101
Contrôleur de jeux
Spielmodul
Game controller



PR 90.040
Imprimante thermique
Thermo-Drucker
Thermographic printer



CU 90.715
Lecteur de disquettes
Contrôleur de disquettes
Disketten-Station
Disketten-Controller
Diskette drive
Diskette controller



PR 90.080
Imprimante à impact
Matrixdrucker
Impact printer



UD 90.070
Lecteur de disquettes
Disketten-Station
Diskette drive



MB 90.001
Cartouche Basic



• **Système minimum pour l'utilisation de ce microdidact**



NOIX DE COCO

PRINCIPES ET OBJECTIFS

Reconnaître des figures, les trier ou les associer selon leur forme, leur couleur ou leur taille.

Constituer ainsi des ensembles et établir des relations pour développer sa pensée logique et permettre au petit singe Noix de Coco de manger beaucoup de bananes !

Ensembles - Logique- Relations
De 5 à 7 ans
1 joueur
3 séries d'exercices
4 jeux par série
Crayon optique/bande sonore

NOIX DE COCO

**GABRIEL BOIS - EMMANUEL HENRI
MICHEL JUSAM**



De cette notice protégée par copyright ©, toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen que ce soit, électronique, électrique, magnétique, optique laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuite.
Copyright © 1983 by VIFI INTERNATIONAL
17 rue d'Uzès - 75002 PARIS

41.1702



MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME




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.



ENSEMBLES - LOGIQUE - RELATIONS


NOIX DE COCO


Gabriel Bois
Emmanuel Henri
Michel Jusam

Comment choisir : lorsque vous avez le choix entre plusieurs possibilités, tapez le numéro correspondant à votre choix.

exemple :

<i>Menu</i>
1. Jeu
2. Explications
3. Fin

si vous voulez des explications, tapez .

Comment répondre : quand une question vous est posée, tapez la réponse. Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche . Corrigez votre erreur et confirmez votre réponse en tapant sur **ENTREE**.

Comment s'arrêter : lorsque vous désirez interrompre un exercice en cours, appuyez sur la touche **R.A.Z.**



chaque fois que vous voyez ce dessin, appuyez sur la touche **ENTREE** pour passer à la suite.



l'apparition, sur l'écran de ce dessin, indique que vos réponses peuvent être données avec le crayon optique.

L'apparition sur l'écran d'un ou plusieurs des symboles suivants vous permet de travailler et de jouer comme vous l'entendez :



pour passer à la suite;





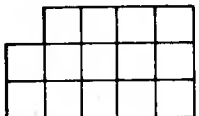
pour recommencer ce que vous venez de faire;



pour refaire l'étape précédente;



pour "sauter" à l'étape suivante.



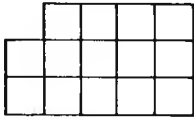
	page
CARACTÉRISTIQUES _____	4
PRINCIPES ET OBJECTIFS _____	5
LES SYMBOLES _____	6
<i>Présentation de l'écran</i> _____	6
<i>Aides visuelles</i> _____	9
<i>Signaux sonores</i> _____	9
<i>Comment s'arrêter</i> _____	9
 LES JEUX	
 Série 1 ENSEMBLES _____	10
 Série 2 RELATIONS _____	12
 Série 3 LOGIQUE _____	14
CONSEILS AUX PARENTS _____	15
ANNEXE _____	16

CARACTÉRISTIQUES

Âge : de 5 à 7 ans

Nombre de joueurs : 1 joueur

Menu :

1		(exercices sur les ensembles)
2		(exercice sur les relations)
3		(exercices de logique)

Utilisation : - Crayon optique

PRINCIPES ET OBJECTIFS

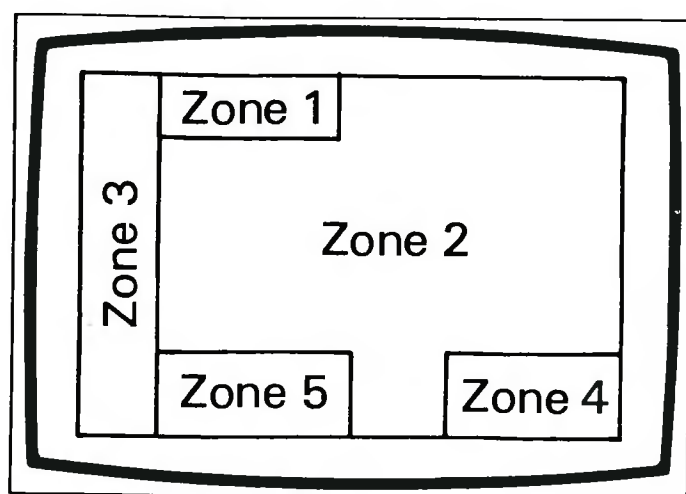
- Pour nourrir de bananes le petit singe "Noix de Coco", le joueur doit au cours de trois séries d'exercices :
 - faire des classifications ;
 - prendre connaissance des caractéristiques des objets ;
 - découvrir des structures communes, des équivalences, des différences.
- En établissant des relations entre des objets, l'enfant est amené à développer sa pensée logique.
- **Les exercices de ce microdidact lui permettent** en conséquence, d'acquérir un "outil" essentiel qui lui servira pendant sa scolarité dans bien des domaines et notamment celui des mathématiques.

LES SYMBOLES

Conçu pour des enfants ne sachant pas lire, le microdidact ne comporte aucun texte (une exception dans le premier exercice dans lequel les mots qui apparaissent sont considérés comme des formes). Les explications concernant le déroulement des exercices se font à travers des dessins (voir : "présentation de l'écran") et grâce à des signaux sonores et des aides visuelles.

PRÉSENTATION DE L'ÉCRAN

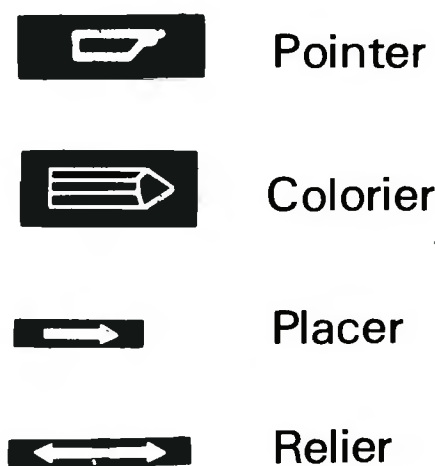
- L'écran se compose de 5 zones maximum :



- **Zone 1 : "La boîte à consignes"**

- Dans cette zone, l'ordinateur indique sous forme de dessins, ce que le joueur doit faire pour l'exercice.

- 4 symboles sont utilisés pour représenter 4 consignes.



- A chaque nouvel exercice, la consigne est expliquée sur la bande sonore.

- **Zone 2 : "La zone de travail"**

- Dans cette partie de l'écran le joueur indique ses réponses.

- **Zone 3 : "Les résultats"**

- La partie gauche de l'écran est le "domaine de *Noix de Coco*". Pour rassasier le petit singe de bananes, le joueur doit donner le plus de réponses justes.

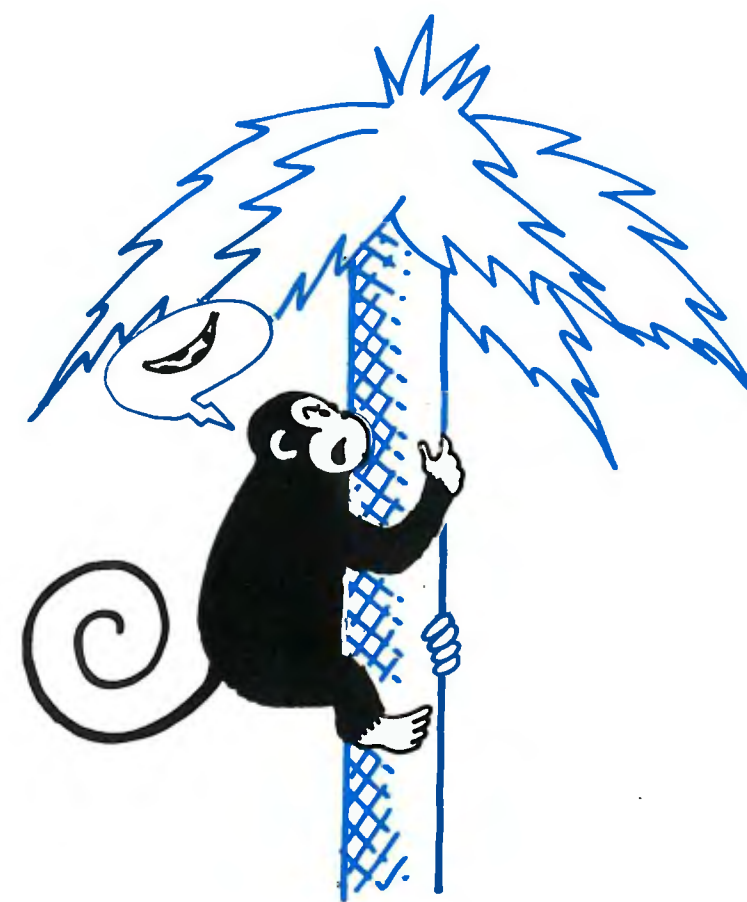
- A chaque bonne réponse, "*Noix de Coco*" grimpe d'un cran.

- A chaque mauvaise réponse, "*Noix de coco*" descend d'un cran.

- En fin d'exercice, si le nombre de bonnes réponses est suffisant, "*Noix de Coco*" va chercher une banane et la mange.

- Au début de chaque série de jeux, "l'arbre à bananes" porte trois fruits. Si au cours de la série les trois fruits sont mangés, le joueur peut en faire "repousser", en pointant la caisse de bananes située au pied de l'arbre.

Attention ! Si "*Noix de Coco*" ne trouve pas de banane à manger, il devient "rouge de colère".



• **Zone 4 : "zone de commandes"**

 case de validation (jaune sur l'écran).

A la fin de certains exercices, le joueur doit indiquer, qu'il a donné TOUTES ses réponses en pointant la case jaune.

Une validation prématurée est considérée comme une erreur ; "Noix de Coco" descend d'un cran.

Remarque : certains exercices ne nécessitent pas de validation ; dans ce cas, la case jaune n'apparaît pas sur l'écran.





Le joueur pointe le signe "égal", s'il désire recommencer l'exercice. Attention, ce ne sera pas exactement le même ! Il présentera de légères variantes :

- la disposition des figures aura changé,
- les formes seront différentes,
- ou la consigne sera légèrement modifiée (exemple : le joueur devra pointer les pommes et non plus les poires).



Le joueur pointe la double flèche s'il désire passer à l'exercice suivant.

Remarque : Si le joueur se trompe trop souvent (plus de 2/3 de réponses fausses), il recommence automatiquement l'exercice : les cases  et  n'apparaissent pas à l'écran.

• **Zone 5 : "La palette de couleurs" ou "La boîte à éléments"**

- Cette zone apparaît dans certains exercices seulement.
- Selon les exercices, elle représente :
 - . soit une palette de couleurs ;
 - . soit les éléments que le joueur doit ordonner entre eux ou ranger dans un tableau.

AIDES VISUELLES :

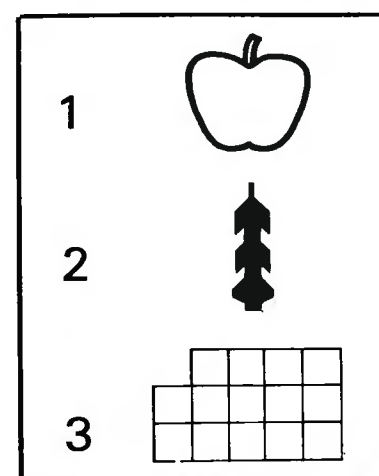
- Si le joueur oublie de pointer UNE COULEUR de la palette :
 - l'ordinateur fait clignoter un crayon devant la palette ;
- Si le joueur oublie de pointer UN ELEMENT de la boîte, il voit sur l'écran :
 - soit un petit singe rouge qui se déplace au dessus de la boîte ;
 - soit les éléments qui clignotent ;
- Si l'élément, pris dans la boîte, est bien placé dans la zone de travail, il disparaît de la boîte.

SIGNAUX SONORES :

- Lorsque le joueur pointe sur l'écran un signal sonore est émis ; cela indique que le pointage est pris en compte. Cependant il est différent selon la réussite ou l'erreur.
- Deux types d'erreurs sont possibles :
 - erreur de manipulation (exemple : double pointage)
 - erreur dans l'exercice (erreur de raisonnement)

COMMENT S'ARRÊTER

- Au début du micro-didact, le menu offre 3 séries :



Chaque série comporte 4 exercices. Chaque exercice peut être répété dans des versions différentes, autant de fois que l'enfant le désire. L'enfant pointe la série de son choix. Un petit singe rouge indique que la série choisie est en cours de chargement (la cassette se met à tourner dans le lecteur). Lorsque le joueur veut interrompre une série et passer à la suivante, il lui suffit d'appuyer sur la touche **R.A.Z.** du clavier. L'ordinateur lui propose alors sous forme de dessins de rester dans la série ou de passer à la suivante.

*Exemple : Si l'enfant appuie sur **R.A.Z.** pendant la série 1, il verra :*



Si l'enfant pointe la pomme, il restera dans la série 1. Si l'enfant pointe la pomme barrée, il passera à la série 2 et un petit bonhomme lui indiquera que le chargement est en cours.

LES JEUX

SÉRIE 1 :

EXERCICES SUR LES ENSEMBLES

- Cette série conduit l'enfant à faire spontanément des tris et à reconnaître les éléments d'un ensemble.

JEU N° 1 - LES FRUITS

- Consigne :



: "pointe les poires"

OU



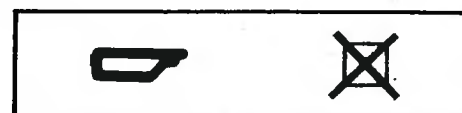
: "pointe les pommes"

- 6 fruits apparaissent sur la zone de travail (3 pommes et 3 poires). Selon la consigne, le joueur doit désigner avec le crayon optique, soit les pommes, soit les poires.

Remarque : dans ce jeu, "pomme" et "poire" ne sont pas considérés comme des mots mais comme des suites de lettres que l'enfant doit distinguer et reconnaître.

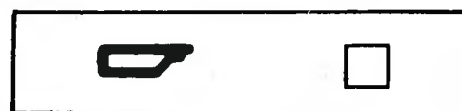
• JEU N° 2 - LES FORMES CARRÉES ET NON CARRÉES

- Consigne :



: "pointe tout ce qui n'est pas carré"

OU



: "pointe les carrés"

- Parmi les figures présentées sur la zone de travail, le joueur doit reconnaître les carrés. Selon la consigne, il doit les pointer ou ne pas les pointer.

JEU N° 3 - LES DOMINOS :

- Consigne :

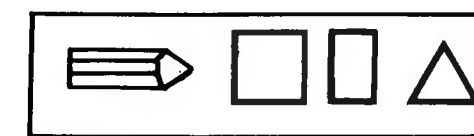


: "pointe les doubles"

- parmi l'ensemble de dominos proposés par l'ordinateur, le joueur doit distinguer et pointer tous les doubles.

JEU N° 4 - CARRÉS, TRIANGLES ET RECTANGLES

- Consigne :



: "colorie les carrés en bleu, les rectangles en violet et les triangles en jaune"

- Pour colorier les formes, il faut "tremper" son crayon optique dans une couleur de la palette puis pointer les formes qui doivent apparaître dans cette couleur.



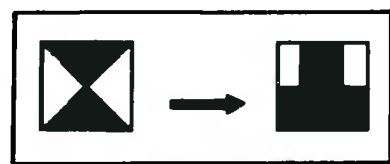


SÉRIE 2 : EXERCICES SUR LES RELATIONS

- Dans les 4 exercices de cette série, l'enfant doit reconnaître les éléments qui sont en relation.

JEU N° 1 - D'un ensemble à l'autre


- Consigne :



: "place les éléments

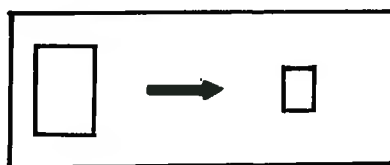
de l'ensemble 

dans l'ensemble  "

- Sur la zone de travail apparaissent 2 ensembles. Le premier se compose de 3 éléments. Le second est vide ; le joueur doit le reconstituer. Pour cela il prend chaque forme de la boîte, avec le crayon optique, puis la range à sa place dans 

JEU N° 2 - "PLUS GRAND QUE.."

- Consigne :

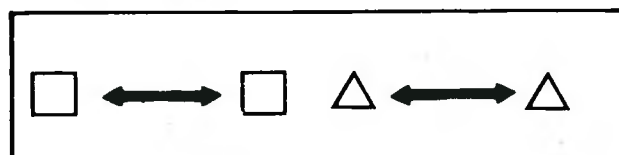


: "place les formes selon leur taille"

- 3 formes de taille et couleur différentes apparaissent dans la boîte à éléments. Le joueur doit les placer sur la zone de travail de sorte que chaque flèche parte d'une forme et arrive à une forme plus petite.

JEU N° 3 - CARRÉS ET TRIANGLES

- Consigne :



: "relie les carrés et relie les triangles."

- Lorsque le joueur pointe successivement deux carrés (ou deux triangles), il relie les figures en faisant apparaître une ligne entre les deux. Le jeu consiste à relier entre eux, d'une part tous les carrés, d'autre part tous les triangles.

JEU N° 4 - 1 trait seulement

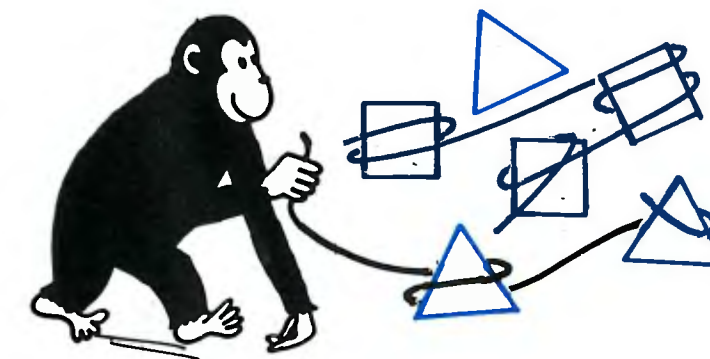
- Consigne :

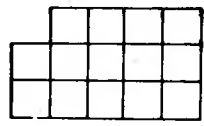


: "colorie les formes qui sont reliées par 1 trait"

- En haut de la zone de travail apparaissent des formes. Certaines sont reliées par 1 trait à un carré, d'autres sont reliées par 2 traits à un carré barré.

Le joueur doit colorier toutes les formes qui sont reliées par un trait au carré. Pour cela, il désigne avec le crayon optique une couleur de son choix, puis pointe les formes.
remarque : il peut à son gré conserver une couleur ou en changer.





SÉRIE 3 :

EXERCICES DE LOGIQUE

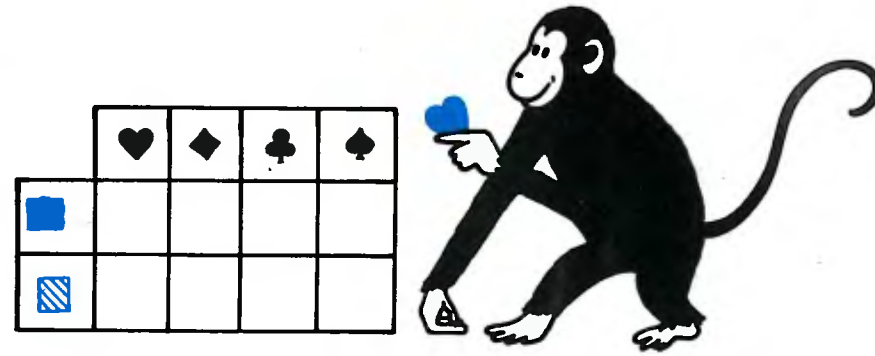
- Les exercices de cette série permettent à l'enfant d'aborder les notions de couples d'éléments et lui apprennent à se repérer dans des tableaux à double entrée.

JEU N° 1 - LES FORMES

- Consigne :



: "place les formes dans le tableau".



- Des figures de deux couleurs différentes sont présentées en vrac dans la boîte à éléments.

Le joueur prend chaque figure et la range dans le tableau en fonction de sa forme (positionnement sur la colonne) et de sa couleur (positionnement sur la ligne)

JEU N° 2 - LES AS

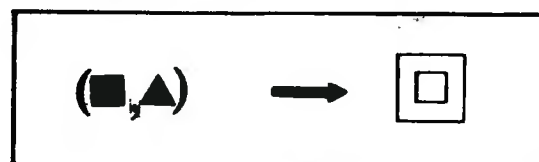
- même jeu ; les figures sont ici remplacées par des as.

JEU N° 3 - LES OUTILS

- même jeu avec des "outils".

JEU N° 4 - LES COUPLES

- consigne :



: "place les couples dans le tableau"

- Boîte à éléments : **Attention !** dans ce jeu les éléments sont disposés verticalement pour permettre à l'enfant une meilleure visualisation des couples.

Le joueur doit placer dans le tableau chaque couple en fonction des formes qui le constituent.

CONSEILS AUX PARENTS

Les enfants auxquels sont destinés les exercices de *Noix de Coco* ne possèdent pas nécessairement la lecture ; c'est pourquoi chaque exercice est expliqué sur le bande sonore. Cependant, il est conseillé aux parents de faire, la première fois, chaque exercice en même temps que les enfants. Ils pourront le cas échéant donner des explications complémentaires et répéter à haute voix ce qu'il faut faire ; les enfants pourront ainsi mieux assimiler la signification des symboles utilisés dans les consignes.

Si les notions mathématiques d'ensemble, de relation, de logique et de couple ne vous sont pas familières, voici quelques explications très sommaires de ces termes :

Ensemble : réunion de personnes, de choses.

En mathématique, les objets qui composent un ensemble sont appelés ELEMENTS.

Graphiquement on représente un ensemble par une "grosse boîte" que l'on peut désigner de diverses façons - un mot, une lettre, un numéro, un symbole, etc...

Ainsi dans la première série d'exercices de *Noix de Coco*, l'enfant joue avec un ensemble de dominos désigné par

Relation : elle exprime un lien entre deux choses

La relation est généralement visualisée par une ligne, une flèche... Il existe plusieurs types de relations.

Dans le deuxième jeu de la seconde série d'exercice, l'enfant est amené à jouer sur une relation d'ordre : "plus grand que", illustrée dans la consigne par le dessin suivant :

Logique : c'est la science du raisonnement.

Les exercices de logique développent chez l'enfant des qualités de déduction et de méthode.

Couple : un couple est constitué de 2 "choses"

En mathématique, le couple de lettres A et B se note (A,B)


“Noix de Coco”, enregistré une fois sur chaque face de la cassette, se compose de 4 parties :

- entête
- ensembles
- relations
- logique

Lorsque vous serez familiarisé avec “Noix de Coco”, vous pourrez relever le numéro indiqué par le compteur du lecteur de programmes lors du chargement de chacune des parties et compléter les tableaux ci-dessous :

<i>face A</i>	Enregistrement 1
Entête
Ensembles
Relations
Logique

<i>face B</i>	Enregistrement 2
Entête
Ensembles
Relations
Logique

Pour accéder directement au jeu, positionnez la bande sur le numéro relevé sur le compteur du lecteur, appuyer sur la touche “INITIALISATION PROGRAMME” et tapez  correspondant à “Programme enregistré”.

NOTA : si votre micro-ordinateur est équipé d'une unité de disquettes, ne chargez pas le système pour jouer avec Noix de Coco.

Pour éviter des manipulations complexes, chaque micro-didact est enregistré plusieurs 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 des autres enregistrements.

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



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

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