

PÉPITO-LOG 2 & 3

MODE D'UTILISATION

PÉPITO-LOG 2 est constitué de deux jeux :

- 1 - Constitution des ensembles.
- 2 - Configuration des séries logiques.

PÉPITO-LOG JEU 1

POUR COMMENCER : LORSQUE LE MENU APPARAÎT, CHOISISSEZ LE JEU 1 ou 2 SUR LE CLAVIER, PUIS APPUYEZ SUR L'ÉCRAN DE PRÉSENTATION "PÉPITO" AVEC LE CRAYON OPTIQUE.

SUR L'ÉCRAN APPARAÎT

En haut : - 5 formes géométriques de référence (ensemble fixe).

Au centre : - une série de figures rappelant les formes géométriques.

En bas :

- A gauche un sablier.
- Au centre : 1 compteur affichant 1000 points et au-dessus 5 rectangles représentant les étapes ou niveaux de difficultés.
- A droite : un carré vide.

PRINCIPE DU JEU

L'enfant doit reconnaître parmi les figures apparaissant au centre de l'écran, celle qui est unique parmi les 5 formes géométriques de référence (ensemble fixe).

Il appuie alors, à l'aide du crayon optique sur la figure qui lui semble être la bonne.

- Si un son aigu se fait entendre, la réponse est bonne.

- Si au contraire un son grave est émis, la réponse est fausse.

A chaque bonne réponse la série de 5 formes géométriques de référence change.

A chaque mauvaise réponse un point s'inscrit dans le carré en bas à droite.

Au bout de 10 mauvaises réponses la rangée de points se transforme en étoiles.

A chaque erreur correspond une perte de 10 points.

L'écoulement complet du sablier correspond à une pénalité de 60 points, mais n'empêchera pas l'élève de passer à l'étape suivante.

Après 3 bonnes réponses l'élève accèdera au niveau suivant.

Un son caractéristique se fera alors entendre.

AFFICHAGE DES RÉSULTATS

A chaque fin d'étape apparaît le résultat global.

On peut alors visionner le détail analytique des scores et les difficultés rencontrées par l'enfant en appuyant à l'aide du crayon optique, en bas et à droite de l'écran actif.

PÉPITO-LOG 2 - JEU 2

Le principe et la présentation du jeu sont les mêmes que pour la 1^{re} partie.

L'enfant doit ici reconstituer la série logique en sélectionnant à l'aide du crayon optique, des couleurs, afin de compléter des séries.

La case à compléter est matérialisée par ?? sur fond blanc.

Aux niveaux supérieurs il s'agit de compléter des suites où interviennent non seulement des couleurs, mais aussi des chiffres ou des lettres.

AFFICHAGE DES RÉSULTATS

A chaque fin d'étape apparaît le résultat global.

On peut alors visionner le détail analytique des scores et les difficultés rencontrées par l'enfant en appuyant à l'aide du crayon optique, en bas et à droite de l'écran actif.

PÉPITO-LOG 3

POUR COMMENCER : APPUYER SUR L'ÉCRAN DE PRÉSENTATION "PÉPITO" AVEC LE CRAYON OPTIQUE

SUR L'ÉCRAN APPARAÎT

En haut : un parcours qui sera différent à chaque fois.

En bas à gauche : 8 flèches et 1 carré en ligne continues.

Au milieu : 1 compteur affichant 1000 points et 5 rectangles représentant les étapes.

En bas à droite : 8 flèches et 1 carré en lignes discontinues.

Le temps est figuré par les centres des figures contenant les flèches.

Principe du jeu

L'enfant doit joindre l'autre bout du parcours. Par convention, l'enfant doit toujours se déplacer du point vert au point rouge (clignotants).

A l'aide du crayon optique, l'enfant doit choisir la flèche indiquant la direction à l'aide d'une flèche continue (carré en bas à gauche)

1 - Si les 2 points sont dans des cases non contigües, il devra alors sélectionner sa direction à l'aide d'une flèche en pointillé (carré en bas à droite)

2 - A chaque erreur de sélection, l'enfant perdra des points.

Après 4 parcours réussis, l'enfant passera au niveau supérieur.

La difficulté des parcours est croissante avec les niveaux.

Affichage des résultats :

Le principe de l'affichage des résultats est identique au PÉPITO-LOG 2.