



# PEPITO - LOG 1

**"Ça se ressemble"**

## MODE D'UTILISATION

POUR COMMENCER : APPUYER SUR L'ECRAN DE PRESENTATION "PEPITO" AVEC LE CRAYON OPTIQUE.

## SUR L'ECRAN APPARAÎT

**En haut** : des mots fixes

**Au centre de l'écran** : des figures (ou lettres) qui défilent

**En bas** : à gauche un sablier et un compteur qui affiche 1000 points, au centre 4 rectangles verticaux, à droite 4 figures (ou lettres) identiques, modèles à reconnaître.

## PRINCIPE DU JEU

L'enfant doit reconnaître parmi les figures qui défilent celles qui correspondent aux modèles donnés en bas.

Il appuie alors sur l'écran avec le crayon optique sur la figure qui lui semble être la bonne.

S'il trouve la bonne figure une lettre s'inscrit alors au milieu des 4 figures données en modèle en bas.

A chaque bonne figure trouvée une lettre supplémentaire s'ajoute. Ces lettres appartiennent à l'un des mots que l'enfant doit reconnaître parmi ceux affichés en haut de l'écran. Il est limité dans le temps par le sablier. Quand il a reconnu le bon mot, on passe à un autre mot à trouver suivant le même processus.

L'enfant doit ainsi reconnaître quatre des cinq mots qui sont affichés en haut pour passer à une étape supérieure.

Si l'enfant sélectionne une mauvaise figure il perd des points.

S'il ne reconnaît pas le mot dans le laps de temps qui lui est imparti par le sablier il perd également des points et on passe alors à un autre mot à trouver.

Mais il ne lui reste alors que trois mots à trouver pour passer à l'étape supérieure. (S'il ne trouve aucun des quatre mots on passe quand même à l'étape supérieure).

La difficulté des quatre étapes du jeu réside dans la complexité des mots à reconnaître.

## **ATTENTION**

Entre chaque étape, l'écran "PEPITO-LOG 1" s'affiche. Pour passer à l'étape supérieure, il faut appuyer sur l'écran avec le crayon optique. Cet "écran-pause" permet à l'enseignant d'introduire des temps d'arrêt, des commentaires, et d'homogénéiser la progression d'un groupe d'enfants.

## **AFFICHAGE DES RESULTATS**

Pour afficher les résultats, appuyer à l'aide du crayon optique n'importe où dans la partie inférieure de l'écran (celle située au-dessous des images défilantes).

On peut alors visionner le nombre de points réalisés par l'enfant à chaque étape.

Pour avoir le détail des scores afin de savoir à quel niveau l'enfant a eu des difficultés, appuyer à l'aide du crayon optique dans l'angle droit en bas de l'écran "affichage des résultats".

On peut demander l'affichage des résultats en cours de jeu sans pour cela interrompre le jeu.

Pour revenir au jeu appuyer à l'aide du crayon optique sur n'importe quelle partie de l'écran.