

ATARI - THOMSON*



ACHEVÉ D'IMPRIMER
SUR LES PRESSES
DE L'IMPRIMERIE DE LA PRESQU'ILE
44350 GUÉRANDE
LE 31 AOÛT 1984

C. CHAPELOT
Y. DEVERRE
G. MICHEL
A. VERRIER

Dépôt légal : septembre 1984

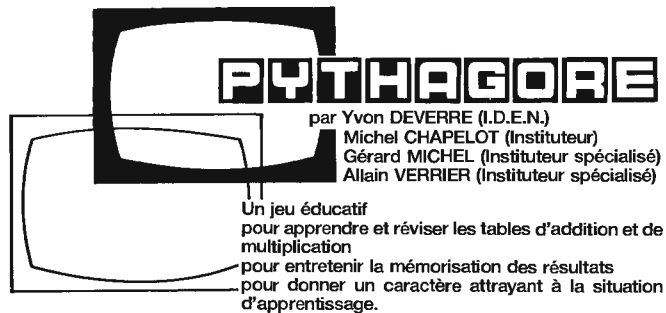
 **HATIER**

HA 6994

Copyright et copie :

A l'achat de ce programme pour ordinateur et de sa documentation manuscrite (le logiciel), vous obtenez le droit d'utiliser ce logiciel pour votre usage personnel, exclusivement, sans en effectuer de copie. Ce logiciel est déposé. Il vous est interdit de le réparer, de le traduire ou de le dupliquer sans l'autorisation écrite de HATIER.

JEU DE CALCUL



Objectifs

La maîtrise des tables d'addition et de multiplication conditionne une part importante des activités mathématiques à l'école élémentaire et au-delà. Utilisable dès le cours élémentaire, le jeu de Pythagore a pour but d'aider l'enfant à maîtriser l'usage des tables. Il permet également d'en contrôler le degré de connaissance.

Méthode

La pratique usuelle d'apprentissage, fondée sur la récitation mécanique, présente un aspect fastidieux qui rebute, et demeure souvent inefficace.

Avec l'ordinateur et Pythagore on parvient à une parfaite connaissance des tables sans s'ennuyer grâce à une démarche ambivalente :

- recherche des couples d'opérandes permettant d'obtenir un résultat affiché ou, à partir de ce résultat et de l'un des opérandes déjà découvert, recherche du second.
- recherche mentale des multiples d'un nombre entre 1 et 10, ou de la somme de deux nombres.

Le jeu

Pythagore présente des grilles d'addition ou de multiplication à 9, 16 ou 25 cases, au choix.

Le but de la première partie du jeu

Placer correctement les opérandes autour de la grille des résultats. On dispose

- de la grille des résultats (invisibles)
 - des lignes verticales et horizontales où placer les opérandes correspondant aux résultats
 - d'un tableau contenant les opérandes à placer.
- Le jeu consiste à demander à l'ordinateur de dévoiler un minimum de résultats pour pouvoir placer correctement les opérandes.

Dans la deuxième partie du jeu

Il s'agit de remplir les cases encore vacantes de la grille des résultats. On dispose

- de la grille des résultats telle qu'elle résulte de la première partie
- des lignes d'opérandes (éventuellement corrigées)
- d'un tableau contenant les résultats.

Le jeu consiste à placer les résultats correctement. Le score est fonction des deux parties du jeu.

Un programme de démonstration illustre les détails de manipulation.

Utilisation sur... Utilisation sur... Utilisation



Placer la cassette correctement enroulée sur la bonne face dans le lecteur de programmes (1 top sonore pour TO 7 et TO 7 70, 3 pour MO 5). Appuyer sur la touche LECTURE.
Mettre sous tension l'unité centrale.
Sur TO 7 choisir l'option « Un programme enregistré ».
Sur TO 7 70 choisir l'option
Sur MO 5 taper RUN» et valider.
Il est nécessaire d'avoir un crayon optique.



Placer la bande correctement enroulée sur la bonne face dans le lecteur de cassettes.
Appuyer sur la touche PLAY du magnétophone.
Maintenir la touche START enfoncée pendant qu'on allume l'unité centrale.
Relâcher la touche START.
Appuyer sur la touche RETURN.
Il est nécessaire d'avoir un joystick. On déplace le curseur avec le levier et on valide les choix avec le bouton.

Conditions de garantie

Cette garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques de la cassette ou de la disquette, et les erreurs éventuelles de duplication des programmes.

Cette garantie s'applique dans le mois suivant l'acquisition de ce produit. Il sera procédé gratuitement à l'échange standard à condition que le retour du produit soit effectué dans son emballage d'origine par un envoi recommandé avec accusé de réception.

Cette garantie ne s'applique pas lorsque les défauts sont dus à des erreurs de manipulation de la part de l'acheteur.

Exemples : poussières, traces de doigt sur les supports magnétiques, plage de la disquette, démagnétisation...