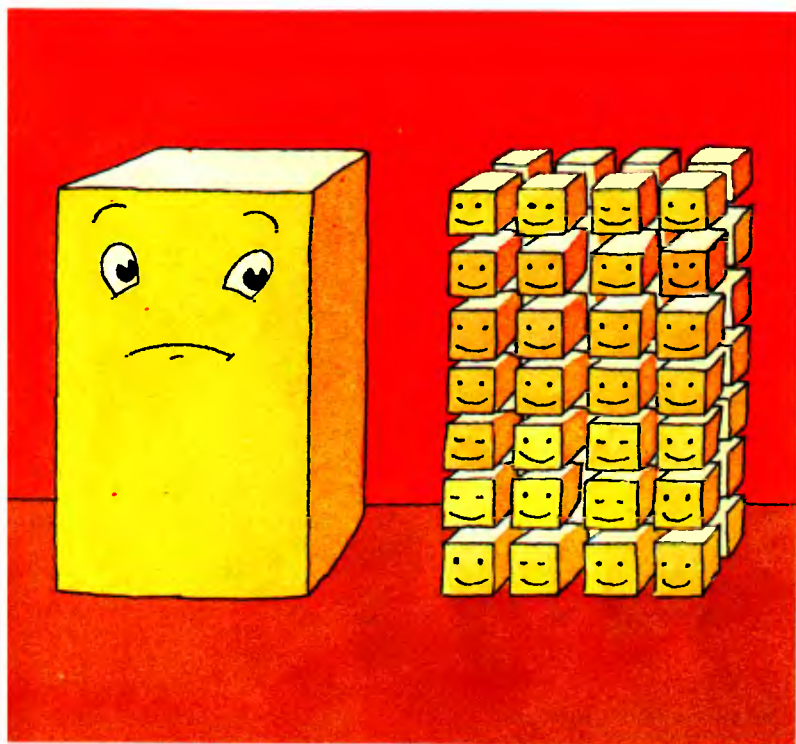


TELE/ORDINATEUR
SYSTEME



COLLECTION MINIMATHS



**SYSTEME
METRIQUE**
JEAN PIERRE GIRARD

41.1102



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.



COLLECTION MINIMATHS

Bernard Touchard

SYSTEME METRIQUE

Jean-Pierre Girard

Copyright © VIFI INTERNATIONAL 1983


CE QU'IL FAUT SAVOIR POUR COMMENCER

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 **ENTRÉE**.

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 **ENTRÉE** 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 _____	4
LES JEUX _____	5
– Préparation _____	5
– Déroulement _____	6
– Arrêt du jeu _____	7
CONSEILS AUX PARENTS _____	8
ANNEXE _____	12

CARACTÉRISTIQUES

Type des exercices :
"savoir mesurer".

Age :
de 9 à 11 ans

Nombre de joueurs :
1, 2 ou 3 joueurs.

Utilisation :
clavier.

PRINCIPES ET OBJECTIFS

Un jeu de 18 cartes dissimule 9 couples de cartes que le joueur doit retrouver en les retournant.

Selon le jeu choisi, les couples sont constitués de cartes exprimant la même longueur, la même masse ou la même capacité. Les valeurs de chaque couple sont tirées au hasard par l'ordinateur, mais le joueur peut, s'il le désire, refaire plusieurs fois l'exercice en conservant les mêmes valeurs; les cartes sont alors simplement rebattues par l'ordinateur.

Chaque jeu comporte **deux niveaux de difficultés** :

- débutant;
- champion.

Ils permettent ainsi à l'enfant de maîtriser progressivement les ordres de grandeur et la correspondance des mesures.

préparation

- A la demande de l'ordinateur, indiquer le nombre de joueurs (1, 2 ou 3).
- Chaque joueur écrit son nom, puis le confirme par **ENTREE**.
Si l'un d'entre eux fait une erreur, il peut la corriger **AVANT DE CONFIRMER**, en tapant sur la touche **←**. Il fait revenir le curseur en arrière jusqu'à l'erreur; il tape correctement son nom puis le confirme.
- Le joueur choisit le **niveau de l'exercice** :

1 - débutant
2 - champion

- Il indique son **choix des mesures** :

1 - mesures de longueur
2 - mesures de masse
3 - mesures de capacité

- L'ordinateur propose plusieurs **groupes d'unités** :

Exemple :

1 - tonne
quintal
kilogramme
2 - kilogramme
hectogramme
décagramme
gramme

Le joueur choisit l'un d'entre eux en tapant le numéro du groupe (1 ou 2).

- Si le joueur a opté pour le niveau débutant, il a en plus la possibilité de choisir dans le groupe, les unités à mettre en jeu.


Exemple :

le joueur a choisi le groupe 1 (tonne, quintal, kilogramme); il peut décider de faire l'exercice avec uniquement des quantités exprimées en tonne et en kilogramme.

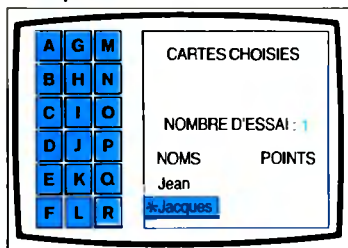
déroulement

● Sur la partie gauche de l'écran, 18 cartes s'affichent. Chacune porte une lettre qui permet de la désigner. Sur la partie droite, les conditions du jeu sont récapitulées :

- cartes choisies;
- nombre d'essais;
- nombre de joueurs;
- score pour chaque joueur.

● Le signe  placé à côté du nom d'un des joueurs désigne celui qui doit jouer.

Exemple :



C'est à Jacques de jouer.

● Le joueur retourne une carte de son choix en tapant la lettre repère au clavier.

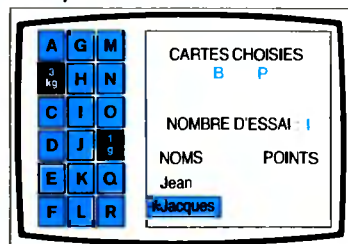
● La lettre repère s'inscrit sur la partie droite de l'écran et la carte en se retournant fait apparaître une quantité (mesure et unité).

● De la même façon, il choisit et retourne une seconde carte.

● 2 cas sont alors possibles :

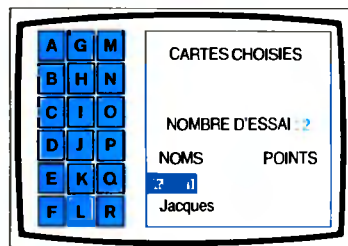
1) les cartes n'expriment **pas la même quantité** ; elles se retournent et c'est au joueur suivant de jouer.

Exemple :



Les joueurs ont choisi de jouer :
 - au niveau **DÉBUTANT** ;
 - avec des mesures de **MASSE** ;
 - avec les unités : gramme et kilogramme.

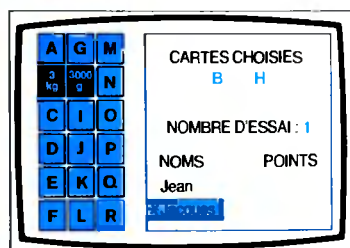
Jacques a retourné les cartes B et P. Celles-ci portent les valeurs : 3 kg et 1 g.



C'est à Jean de jouer.

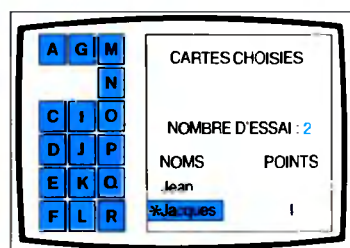
2) les cartes expriment la même quantité; elles s'effacent de l'écran. Le joueur marque un point et rejoue s'il reste des cartes en jeu.

Exemple :



Jacques a choisi de retourner les cartes B et H.

Celles-ci portent respectivement les valeurs : 3 kg et 3 000 g.



Jacques a marqué 1 point. Il doit rejouer.

arrêt du jeu

● Arrêt en cours de partie.

Il est possible d'abandonner une partie avant la fin. Il suffit d'appuyer sur la touche **R.A.Z.**.

● Arrêt en fin de partie.

La partie s'achève lorsque toutes les cartes ont été retournées par les joueurs.

● Dans les deux cas, la valeur de toutes cartes s'affiche.

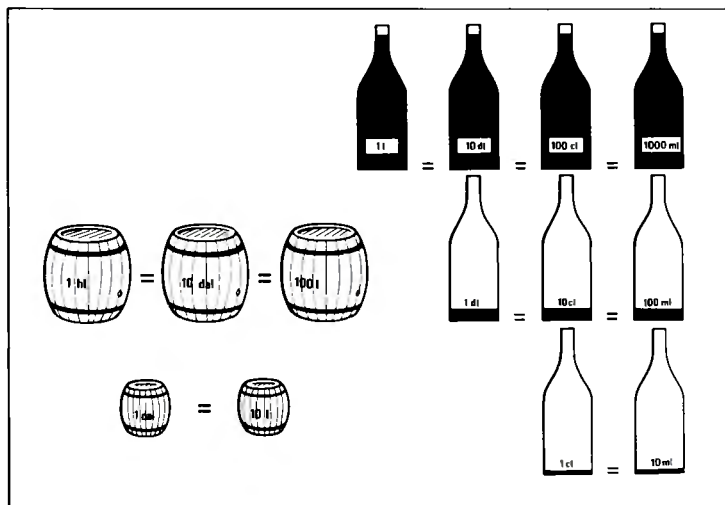
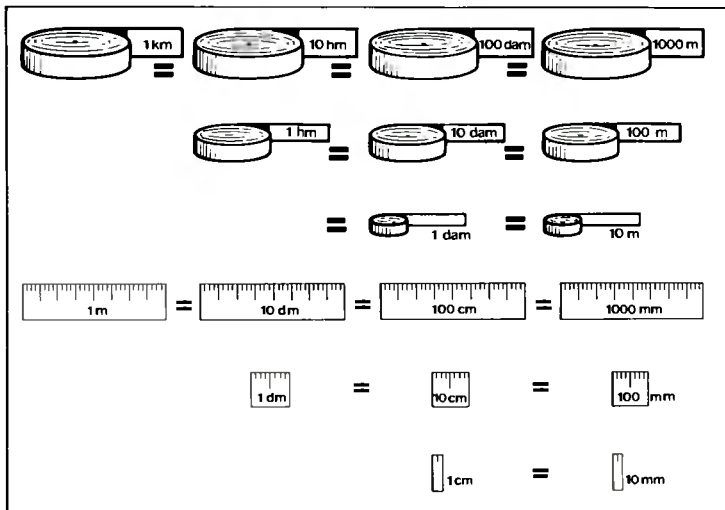
● A la fin de chaque partie ou en cas d'abandon, l'ordinateur propose :

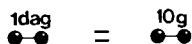
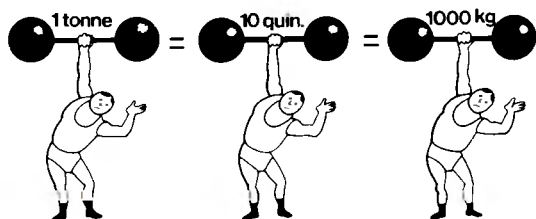
- 1 - jeu avec les mêmes cartes
- 2 - jeu avec les mêmes joueurs
- 3 - retour au début
- 4 - fin du jeu

Remarque : le joueur a donc la possibilité de connaître la valeur des cartes avant de jouer. Il lui suffit d'abandonner une partie en cours et de recommencer avec les mêmes valeurs.

CONSEILS AUX PARENTS

● Les exercices de ce micro-didact ont pour but le renforcement des acquisitions. Cependant les dessins ci-après permettront aux enfants de se rafraîchir la mémoire :





● Destinés aux enfants à partir du cours moyen, les exercices de ce micro-didact comportent deux niveaux : débutant et champion.

● **Le niveau DÉBUTANT** permet de choisir chaque unité à mettre en jeu. Il est conseillé aux jeunes enfants de s'entraîner aux mécanismes de la conversion en choisissant les unités deux par deux (mètre et centimètre, gramme et kilogramme, etc.); il s'habitue, en même temps, à l'écriture en abrégé des unités.

En outre, à ce niveau, chaque nombre apparaît une seule fois dans le jeu de cartes; le travail de l'enfant s'en trouve facilité, mais ce dernier risque de mémoriser visuellement les nombres (et non les mesures) et d'associer de bonnes cartes sans convertir réellement les unités ;

Exemple : 3 m et 30 dm.

L'enfant jouera les cartes où il aura vu le chiffre 3, sans faire attention au nombre de zéros ou à l'unité.

● **Le niveau CHAMPION** élimine ce risque.

L'enfant travaille sur un **GROUPE D'UNITÉS** et les valeurs sont choisies de telle sorte que les mêmes chiffres apparaissent plusieurs fois :

Exemple : 3 m, 3 dm, 300 cm, 300 mm.

Il est évident que dans ce cas, l'enfant est obligé de convertir les valeurs affichées pour associer les bonnes cartes : il doit tenir compte à la fois du nombre et de l'unité.

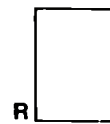
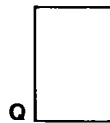
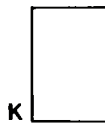
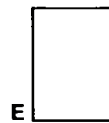
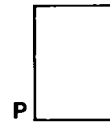
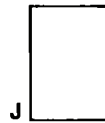
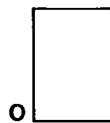
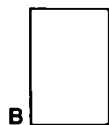
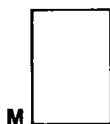
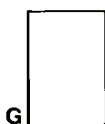
● L'affichage en fin de jeu doit permettre aux enfants de vérifier la valeur de chaque carte et de retrouver ainsi la correspondance des mesures.

● L'effort de mémorisation pour retenir la place et la valeur des cartes ne doit pas être, au début, une difficulté. Il est souhaitable que l'enfant puisse noter sur un papier la valeur des cartes. Pour cela, il pourra utiliser la grille page 11.

Quant les acquisitions seront bien renforcées, s'exercer sans support écrit sera tout naturellement pour eux plus attrayant et motivant.

● De par ses multiples possibilités, "**SYSTÈME MÉTRIQUE**" est accessible aux enfants de 9 ans, mais il permet aux plus grands (sans limite d'âge) de s'entraîner à la conversion d'unités et au calcul rapide sur les puissances de 10 (multiplication ou division par 10, 100 ou 1 000).

GRILLE DES CARTES



ANNEXES

“**SYSTÈME MÉTRIQUE**”, enregistré deux fois sur chaque face de la cassette, se compose de deux parties :

- une entête;
- les exercices.

Lorsque le joueur sera familiarisé avec «**SYSTÈME MÉTRIQUE**», il pourra relever le numéro indiqué par le lecteur de programmes lors du chargement de chaque partie et compléter les tableaux ci-dessous :

face A	Enregistrement 1	Enregistrement 2
ENTÊTE
EXERCICES

face B	Enregistrement 3	Enregistrement 4
ENTÊTE
EXERCICES

Pour accéder directement aux exercices, positionnez la bande sur le numéro relevé sur le lecteur, appuyez sur la touche **INITIALISATION PROGRAMMES** et tapez **▣** correspondant à : “programme enregistré”.

VIFI : UN MICRO-DIDACT PLUS PRATIQUE ET PLUS SÛR

Pour éviter des manipulations complexes, chaque micro-didact est enregistré 4 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 de 3 autres enregistrements.

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

soit rembobiner la cassette
et recommencer;

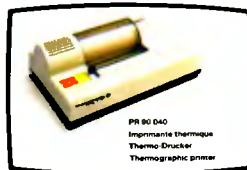


soit sortir la cassette du lecteur
et la mettre sur l'autre face;



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





● **Système minimum**

SYSTEME METRIQUE

SAVOIR MESURER
9 à 11 ans
1, 2 ou 3 joueurs
3 types d'exercices
Clavier

BUT DU MICRO-DIDACT
Convertir des unités de masse, de capacité
ou de longueur en associant 2 cartes; maîtriser
ainsi les ordres de grandeur et le calcul rapide
sur les puissances de 10.



De cette notice, cassette ou cartouche protégée par ©,
toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen que ce soit
électronique, électrique, magnétique, optique laser, acoustique, impression,
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
Composition, photogravure, impression :
SEDAG - 5 rue de Pontoise - 75005 PARIS