

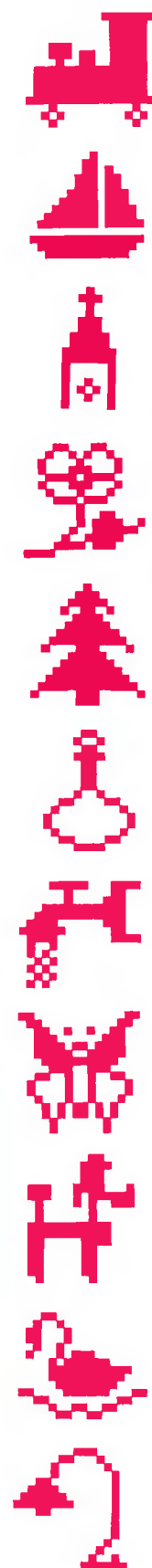
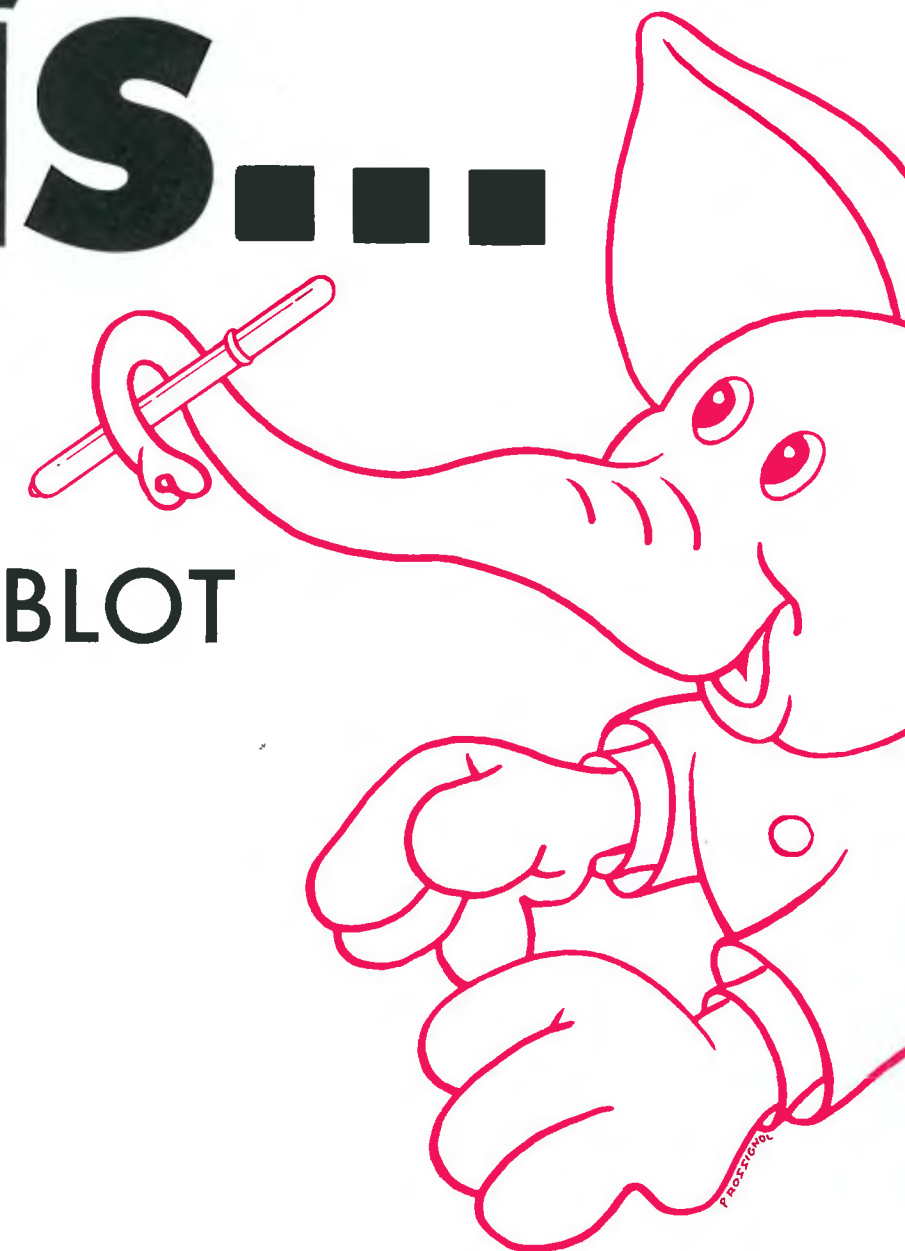
JE LIS, J'ÉCRIS...

Ce logiciel a été réalisé avec l'assistance technique de Véronique Genot.
Maquette du livret : Studio Mille-Pattes.
Coordination éditoriale : Françoise Richez.

JE LIS, J'ÉCRIS...

JEAN-CHARLES HUMBLLOT

EDICIEL



IMP. FONTAINE

© 1984, EDICIEL Matra et Hachette

Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction par tous procédés réservés pour tous les pays sur le programme, la présentation et les documents d'accompagnement.

T07, M05 et T07/70 sont des marques déposées de la société Thomson.

71.0066.2

MISE EN MARCHÉ TO7 - TO7/70

- Raccordez le magnétophone et le téléviseur à votre ordinateur.
- Placez la cartouche BASIC dans son logement.
- Branchez les trois appareils sur 220 V.
- Mettez sous tension le téléviseur puis l'unité centrale. Le témoin lumineux rouge s'allume et vous avez à l'écran le menu initial à 3 options.
- Si votre programme utilise le crayon optique, tapez **3** au clavier et pointez le crayon au centre de l'écran. Le réglage est terminé après le « bip » sonore.
- Introduisez la cassette dans le magnétophone, face TO7 au-dessus. Mettez le compteur à zéro. En actionnant les touches **»** et **«** du magnétophone, positionnez la bande sur 03 pour le programme « JE LIS » et sur 50 pour le programme « J'ÉCRIS ».
- Appuyez sur la touche **>**.
- Pour commencer le chargement du programme, tapez **2** au clavier ou pointez l'écran avec le crayon optique.

Un écran de présentation apparaît *.

MISE EN MARCHÉ MO5

- Raccordez le magnétophone et le téléviseur à votre ordinateur.
- Branchez les trois appareils sur 220 V.
- Mettez sous tension le téléviseur ; puis l'unité centrale en appuyant sur l'interrupteur du transformateur. Vous avez sur votre téléviseur un écran bleu et le curseur qui clignote.
- Si votre programme utilise le crayon optique, tapez l'instruction TUNE au clavier et appuyez sur **ENTREE**. Vous verrez alors une ligne verticale blanche à l'écran. Pointez le crayon optique sur cette ligne et attendez qu'elle disparaisse. Le réglage du crayon est terminé.
- Introduisez la cassette dans le magnétophone, face MO5 au-dessus. Mettez le compteur à zéro. En actionnant les touches **»** et **«** du magnétophone, positionnez la bande sur 03 pour le programme « JE LIS » et sur 30 pour le programme « J'ÉCRIS ».
- Appuyez sur la touche **>**.
- Pour commencer le chargement du programme, tapez RUN au clavier et appuyez sur **ENTREE**.

Un écran de présentation apparaît *.

* Vous pouvez interrompre la présentation en appuyant sur **ENTREE** dès le début.

SOMMAIRE

NOTE AUX PARENTS ET AUX ENSEIGNANTS

■ Objectifs	2
■ Conditions d'utilisation	3
■ Principe	3

MODE D'EMPLOI

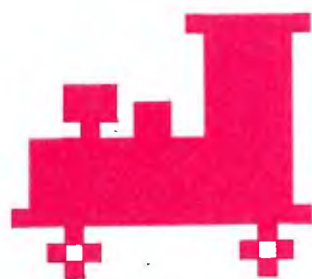
■ Chargement des programmes	4
■ Contenu des cassettes	4
■ Clavier ou crayon optique ?	5
■ Principales touches de commandes	5

JE LIS

■ Majuscules ou minuscules ?	6
■ Quelle série de mots ?	7
■ Quel est ton nom ?	8
■ Défilement des mots illustrés	9
■ Rapprocher les mots et les images	9
■ Poursuite de l'exercice	11
■ Fin de la série de mots	11

J'ÉCRIS

■ Majuscules ou minuscules ?	14
■ Quel niveau de difficulté ?	15
■ Quelle série de mots ?	16
■ Quel est ton nom ?	17
■ Ce qui apparaît à l'écran	18
■ A vous de jouer !	18
■ Le score	22



NOTE AUX PARENTS ET AUX ENSEIGNANTS

■ OBJECTIFS

Ces deux programmes sont destinés à aider les enfants dans leur apprentissage de la lecture.

« JE LIS » les amène à mémoriser des mots (par exemple : PAPILLON) correspondant à des illustrations affichées à l'écran (par exemple : ). « J'ÉCRIS » demande à l'enfant de les recomposer à l'aide du clavier.

Ces deux logiciels permettent ainsi d'évaluer très précisément les connaissances acquises en lecture/orthographe par l'enfant.

■ CONDITIONS D'UTILISATION

Ces programmes sont destinés à être utilisés par des enfants de 3 à 8 ans, en famille ou en classe, seuls ou en présence et avec l'aide des parents ou d'un professeur.

■ PRINCIPE

« JE LIS » et « J'ÉCRIS » permettent à l'enfant de travailler sur 100 mots.

Ces 100 mots sont répartis sur deux cassettes. La cassette n° 1 comprend les premiers mots de l'enfant (ANNEXE 1, page 24). Ceux de la cassette n° 2 sont un peu plus difficiles (ANNEXE 2, page 26).

PREMIER EXERCICE : JE LIS...

Il consiste à faire défiler à l'écran des mots accompagnés de leur illustration (mémorisation) puis à demander à l'enfant de rapprocher à l'aide du crayon optique chaque mot du dessin qui l'illustre (contrôle de la mémorisation).

DEUXIÈME EXERCICE : J'ÉCRIS...

L'enfant doit taper au clavier, lettre par lettre un mot correspondant à un dessin affiché à l'écran.

Cet exercice comprend 3 niveaux de difficultés :

- Le mot est affiché pendant quelques secondes, puis disparaît mais les lettres qui le composent sont maintenues dans le désordre à l'écran.
- Le mot s'imprime à l'écran sous le dessin puis disparaît.
- Seul le dessin illustrant le mot à taper par l'enfant apparaît à l'écran.



MODE D'EMPLOI

■ CHARGEMENT DES PROGRAMMES

Suivez attentivement les conseils de « Mise en marche » situés au verso de la couverture du livret.

■ CONTENU DES CASSETTES

Le mode d'emploi de chacune des deux cassettes est rigoureusement identique. Seule la série de 50 mots qu'elles contiennent les différencie.

La face A des cassettes est lisible sur T07 (+ extension 16K) et sur T07/70. La face B est lisible sur M05.

Les programmes sont enregistrés sur chacune des faces de chaque cassette dans l'ordre suivant :

Cassette n° 1 : JE LIS CPA1	Cassette n° 2 : JE LIS CPA10
J'ÉCRIS CPA2	J'ÉCRIS CPA20

■ CLAVIER ET CRAYON OPTIQUE

Dans le programme « JE LIS », vous pouvez utiliser indifféremment le clavier ou le crayon optique. (L'usage du crayon optique rend ce programme accessible à de très jeunes enfants). Dans « J'ÉCRIS », vous utiliserez seulement le clavier puisqu'il s'agira de taper des lettres.

■ PRINCIPALES TOUCHES DE COMMANDES

■ Pour choisir

Quand vous avez le choix entre plusieurs possibilités, tapez le numéro correspondant à votre choix (ou pointez la case de votre choix avec le crayon optique quand c'est possible).


■ Pour répondre par un mot au clavier

Tapez votre réponse. Si vous faites une erreur, appuyez sur  Corrigez votre erreur et tapez **ENTREE** pour confirmer votre réponse.

■ Pour revenir à l'écran précédent

A chaque écran, au moment où l'ordinateur attend une réponse de votre part, vous pouvez toujours revenir à l'écran précédent en tapant **RAZ**.

■ Pour passer à l'écran suivant

A chaque fois que le dessin  apparaît en bas à droite de l'écran et clignote, appuyez sur la touche **ENTREE** pour passer à la suite.

■ Pour interrompre le programme

Appuyez sur la touche **INITIALISATION** du micro-ordinateur.

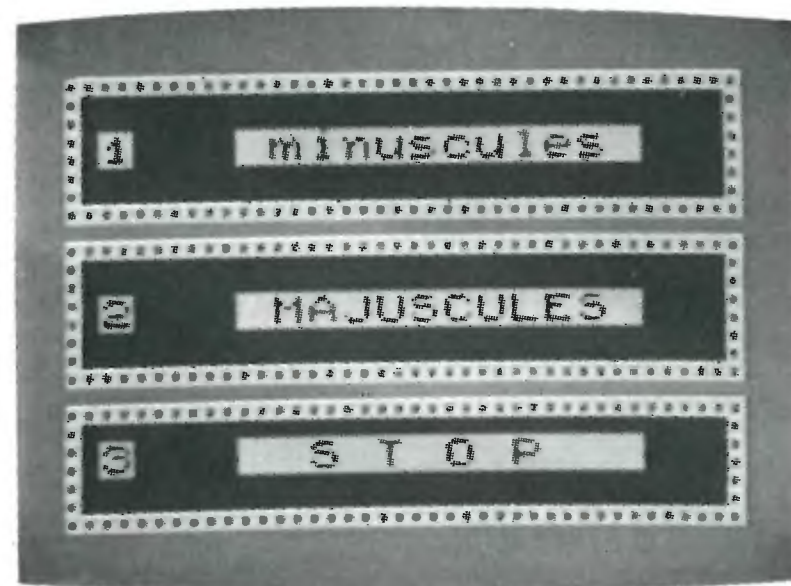


JE LIS

■ 1^{er} CHOIX : MAJUSCULES OU MINUSCULES ?

Les mots illustrés peuvent s'imprimer à l'écran en lettres minuscules ou majuscules.

Le choix se fait à partir de l'image de l'écran ci-dessous :



- Pour un affichage des mots en lettres minuscules, pointez le crayon optique à l'intérieur du rectangle du haut ou tapez [1] au clavier. Attention : placez aussitôt le clavier en position « minuscules ».
- Pour un affichage des mots en majuscules, pointez le crayon optique à l'intérieur du rectangle du milieu ou tapez [2]. Dans les deux cas, dès que vous avez donné votre réponse, l'écran s'efface et l'écran suivant apparaît.
- Si le crayon optique est pointé à l'intérieur du rectangle du bas ou si vous tapez [3] au clavier le déroulement du programme est interrompu. Dans ce cas, l'écran s'efface. Retirez la cassette ; éteignez le téléviseur et l'appareil.

■ 2^e CHOIX : QUELLE SÉRIE DE MOTS ?



Chaque cassette contient 10 séries de 5 mots. Vous trouverez en Annexe 1 page 24 la liste des mots et dessins de la cassette N° 1. En Annexe 2, vous trouverez le contenu de la cassette n° 2. A l'écran, vous voyez apparaître le dessin du premier mot de chaque série, précédé du numéro de la série. Ici, pour travailler par exemple sur les mots de la série 0, vous tapez **0** ou pointez le crayon optique sur la case n° 0. Ce sont les mots PAPILLON, POISSON, CANICHE, SERPENT et CANARDS qui vous seront proposés à l'écran.

Si vous appuyez sur **RAZ** vous revenez au choix majuscules/minuscules.

■ QUEL EST TON NOM ?

Pour répondre à cette question, tapez votre nom au clavier puis **ENTREE**. Votre nom s'affichera ensuite en haut de l'écran et y restera pendant toute la durée de l'exercice. La longueur maximum du nom est de 15 lettres.

Les minuscules peuvent être utilisées à l'exception des caractères accentués.

■ Pour effacer la dernière lettre tapée, appuyez sur la touche **←**.

■ Pour effacer entièrement le nom, appuyez sur la touche **RAZ**. Si cette touche est appuyée une SECONDE FOIS ou AVANT qu'une lettre du nom ait été tapée, vous revenez à l'écran du choix des séries.

■ DÉFILEMENT DES MOTS ILLUSTRÉS

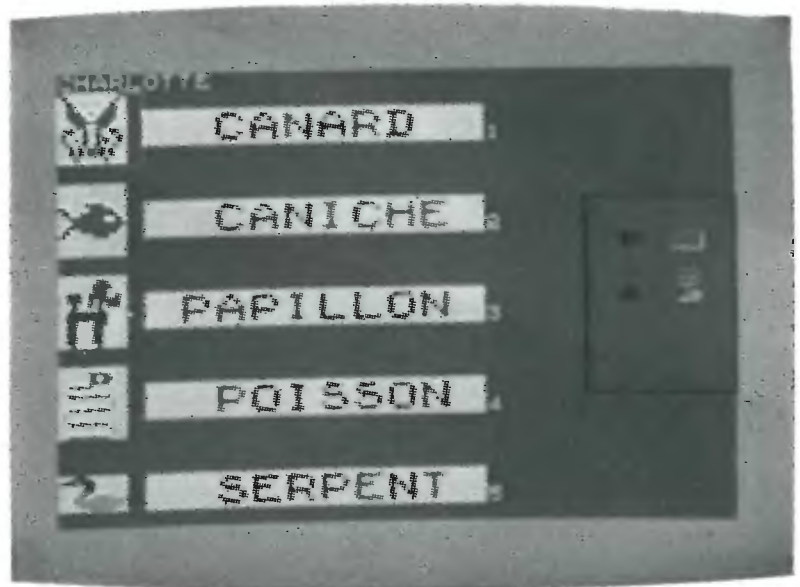
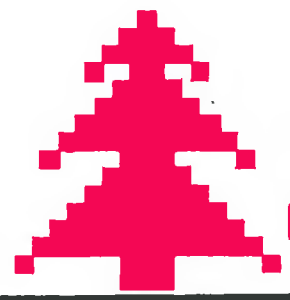
Cinq mots accompagnés d'un dessin vont successivement défiler à l'écran pour vous permettre de les mémoriser.



Le passage d'un mot au suivant se fait automatiquement au bout de quelques secondes. Vous pouvez réduire la durée d'affichage en appuyant sur la touche **ENTREE**. (Dans l'exemple présenté plus haut, nous avons choisi l'option « majuscules ».)

■ RAPPROCHER LES MOTS ET LES IMAGES

Après le défilement des cinq mots, un nouvel écran apparaît :

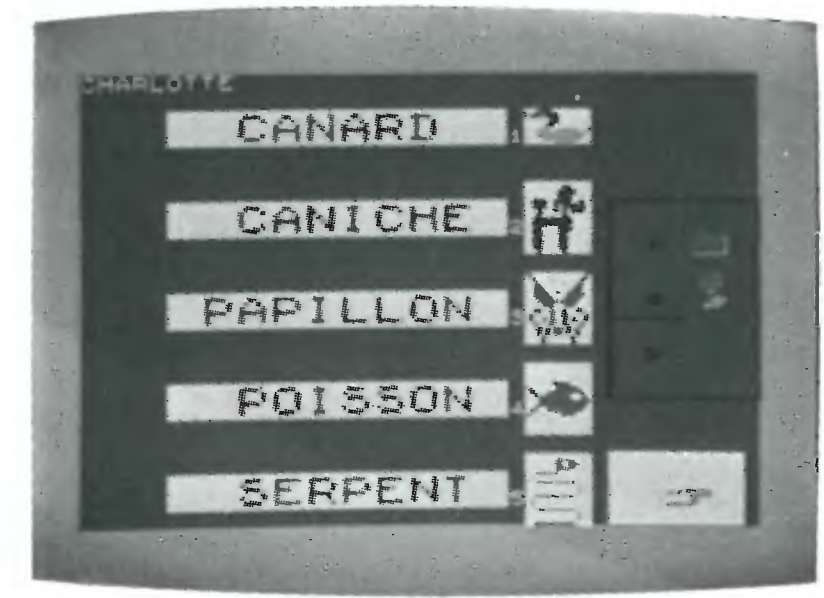


Maintenant, vous allez trouver le mot qui correspond au dessin dont le cadre clignote. Pour cela, pointez ce mot avec le crayon optique ou tapez au clavier le numéro qui lui correspond.

Un signal sonore vous indique que vous avez bien répondu. Le dessin se place à droite du mot qui le désigne et le nombre de petites fleurs (à droite de l'écran) augmente d'une unité.

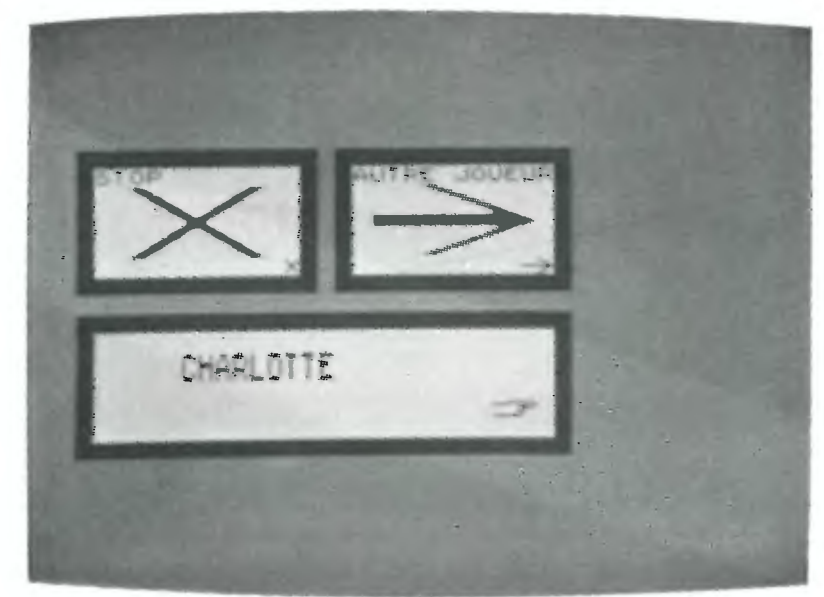
Si votre réponse est inexacte, vous entendez une seule note de musique et avez droit à un autre essai. Si votre deuxième réponse est encore inexacte, le dessin se place automatiquement à droite de la bonne réponse et le nombre de rectangles rouges augmente d'une unité.

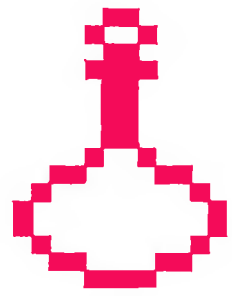
■ POURSUITE DE L'EXERCICE



Lorsque les cinq dessins sont placés en face des mots qui leur correspondent, la main  apparaît en bas à droite de l'écran et scintille. Appuyez sur **ENTREE** pour continuer.


■ FIN DE LA SÉRIE DE MOTS



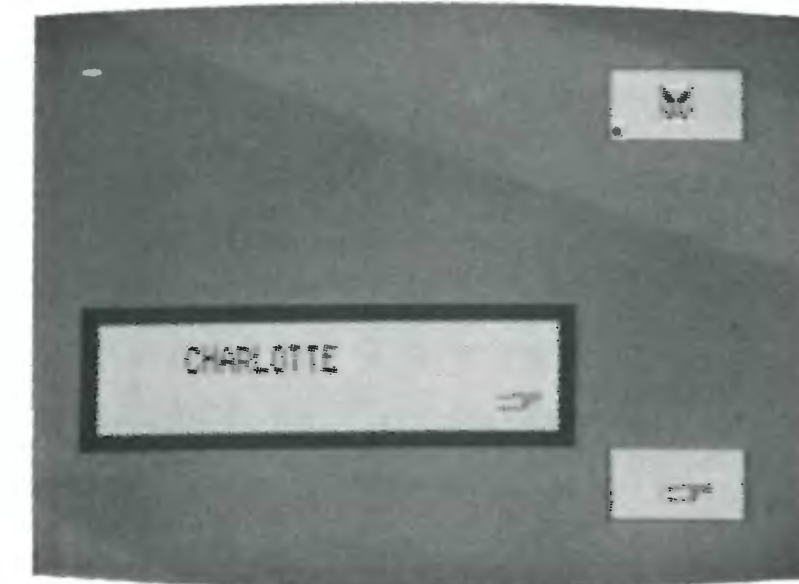


JELIS


Cet écran vous propose plusieurs options.

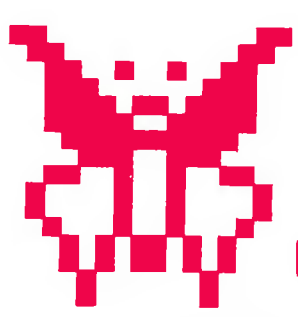
- Pour interrompre définitivement le déroulement de l'exercice : Tapez **X** ou pointez le crayon optique dans la case contenant le X rouge.
- Pour recommencer le programme : Rembobinez la bande magnétique et reprenez la procédure de chargement du programme.
- Pour modifier l'option Majuscules/Minuscules, appuyez sur la touche **RAZ**.
- Pour permettre à un autre joueur de faire l'exercice :
 - Tapez **→** ou pointez le crayon optique dans la case contenant la flèche rouge.
 - Après la petite musique, appuyez sur **ENTREE** et le nouveau joueur reprendra le programme à l'endroit du choix des séries.
- Pour poursuivre l'exercice :
 - Tapez **ENTREE** ou pointez avec le crayon optique la case contenant le symbole .

À ce moment-là, vous voyez apparaître :



Vous vous trouvez devant deux options possibles :

- Travailler sur les mots de la série suivante, en tapant **ENTREE** ou en pointant le crayon optique sur .
- Choisir le numéro de la série sur laquelle vous voulez continuer l'exercice en tapant **X** ou en pointant le crayon optique sur le papillon. Pour cela, il vous suffira de taper le numéro de la série en réponse à la question **n° ?**.



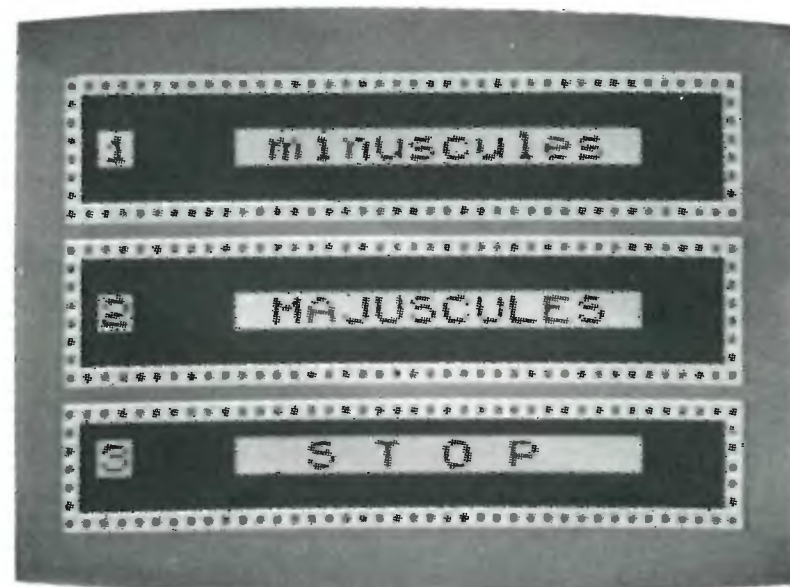
J'ÉCRIS

Il s'agit de taper au clavier des mots dont les illustrations sont fournies à l'écran.

■ 1^{er} CHOIX : MAJUSCULES OU MINUSCULES ?

Les mots illustrés peuvent s'imprimer à l'écran en lettres minuscules ou majuscules.

Le choix se fait à partir de l'image de l'écran ci-dessous :

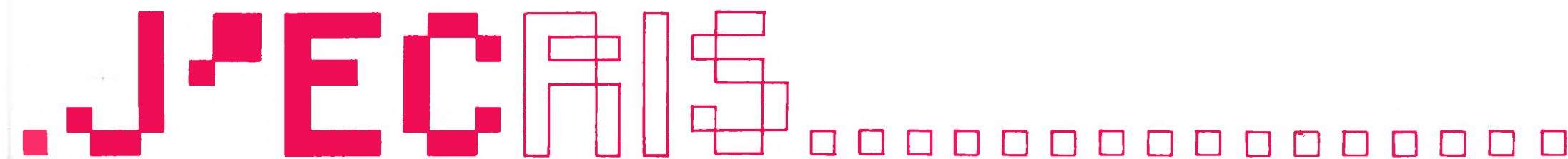
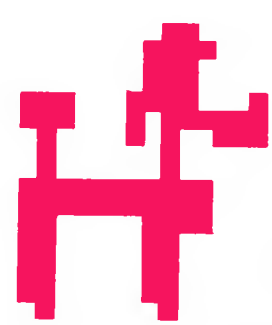


- Pour un affichage des mots en lettres minuscules, tapez **1** au clavier. Attention : placez aussitôt le clavier en position « minuscules ».
- Pour un affichage des mots en majuscules, tapez **2**. Dans les deux cas, dès que vous avez donné votre réponse, l'écran s'efface et l'écran suivant apparaît.
- Si vous tapez **3** au clavier le déroulement du programme est interrompu. Dans ce cas, l'écran s'efface. Retirez la cassette et éteignez le téléviseur et l'appareil.

■ 2^e CHOIX : QUEL NIVEAU DE DIFFICULTÉ ?

Ce choix se fait à partir de l'écran suivant :





- Premier niveau (tapez **1** au clavier). Un mot illustré par un dessin va rester quelques secondes à l'écran. Puis il disparaîtra pour laisser place aux lettres qui le composent dans le désordre. Celles-ci resteront affichées pendant que vous les tapez au clavier dans l'ordre.
- Deuxième niveau (tapez **2** au clavier). Le mot apparaît quelques instants puis disparaît. Seul le dessin reste affiché à l'écran pendant que vous tapez le mot au clavier.
- Troisième niveau (tapez **3** au clavier). L'ordinateur ne vous aide pas, seul le dessin apparaît à l'écran et y est maintenu pendant que vous tapez le mot.

■ 3^e CHOIX : QUELLE SÉRIE DE MOTS ?



Chaque cassette contient 10 séries de 5 mots. Vous trouverez en Annexe 1 page 24 la liste des mots et dessins de la cassette n° 1. En Annexe 2, vous trouverez le contenu de la cassette n° 2. A l'écran, vous voyez apparaître le dessin du premier mot de chaque série précédé du numéro de la série. Ici, pour travailler par exemple sur les mots de la série 0, vous tapez **0**. Ce sont les mots PAILLON, POISSON, CANICHE, SERPENT et CANARDS qui vous seront proposés à l'écran.

■ QUEL EST TON NOM ?

Pour répondre à cette question, tapez votre nom au clavier puis **ENTREE**. Votre nom s'affichera ensuite en haut de l'écran et y restera pendant toute la durée de l'exercice. La longueur maximum du nom est de 15 lettres.

Les minuscules peuvent être utilisées à l'exception des caractères accentués.

- Pour effacer la dernière lettre tapée, appuyez sur la touche **←**.
- Pour effacer entièrement le nom, appuyez sur la touche **RAZ**. Si cette touche est appuyée une SECONDE FOIS ou AVANT qu'une lettre du nom ait été tapée, vous revenez à l'écran du choix des séries.

■ CE QUI APPARAÎT A L'ÉCRAN



Dans la partie supérieure : le nom du joueur et son score qui se mettra à jour progressivement au fur et à mesure du déroulement de l'exercice.

Dans la partie inférieure : le déroulement de l'exercice lui-même.

■ A VOUS DE JOUER

1^{re} PHASE

Des dessins illustrant le mot à taper au clavier apparaissent à l'écran et y restent jusqu'à ce que le mot soit tapé.

- Niveau 1 : Le mot à taper apparaît. (Appuyez sur **ENTREE** pour continuer). Après sa disparition, les lettres qui le composent reviennent s'afficher à l'écran dans le désordre (ordre alphabétique).



(Niveau 1)

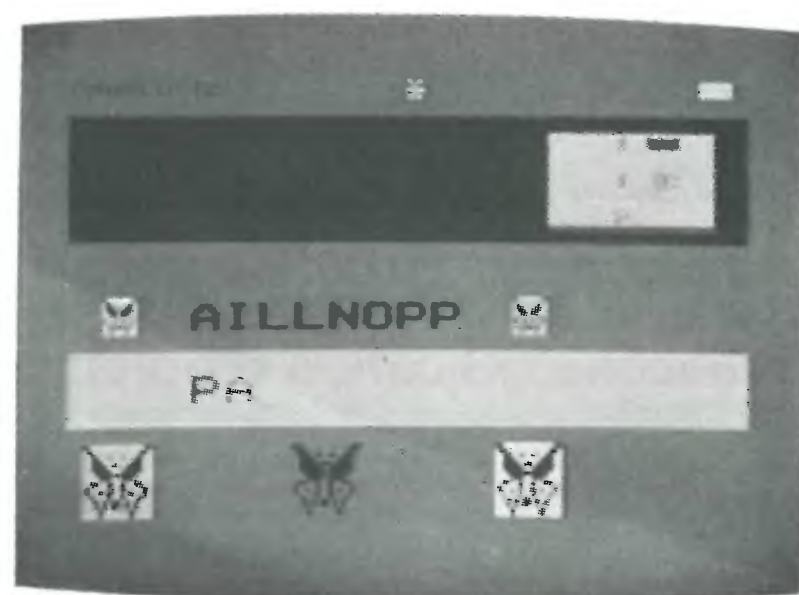
- Niveau 2 : Le mot à taper apparaît d'abord puis disparaît en appuyant sur **ENTREE**
- Niveau 3 : Seuls les dessins apparaissent et restent à l'écran. Le joueur n'a aucune indication supplémentaire avant de taper le mot.





2^e PHASE

Tapez les lettres du mot au clavier dans l'ordre. Chaque bonne réponse vous donne droit à une petite fleur supplémentaire. A la deuxième erreur sur une même lettre, la bonne lettre s'affiche en rouge dans le mot et vous avez un « carton rouge ».



(Dans cet exemple, nous avons choisi l'option MAJUSCULES, niveau 1 de difficulté).

POURSUITE DE L'EXERCICE

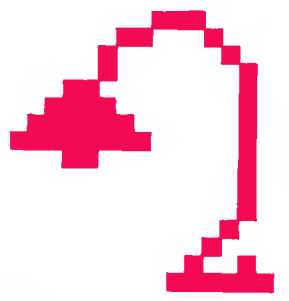
Quand vous avez tapé au clavier toutes les lettres du mot, la main

apparaît en bas à droite de l'écran et scintille.



Appuyez sur **ENTREE** pour continuer. L'écran suivant apparaît :





J'ÉCRIS.....

Cet écran vous propose plusieurs options :

- Pour interrompre définitivement le déroulement de l'exercice, tapez **X**.
- Pour recommencer la totalité du programme, appuyez sur **X**. Rembobinez la bande magnétique et reprenez la procédure de chargement du programme.
- Pour modifier l'option Majuscules/Minuscules, appuyez sur la touche **RAZ**.
- Pour permettre à un autre joueur de faire l'exercice, tapez **→**. Après la petite musique, appuyez sur **ENTREE** et le nouveau joueur reprendra le programme à l'endroit du choix des séries.
- Pour poursuivre l'exercice, appuyez sur **ENTREE**. Appuyez ensuite sur **ENTREE** pour enchaîner sur le dessin suivant ou sur **X** choisir le numéro de la série sur laquelle vous voulez continuer l'exercice. Pour cela, il vous suffira de taper le numéro de la série en réponse à la question **n° ?**.

■ LE SCORE

Il s'affiche en haut de l'écran en trois parties, les bonnes réponses étant figurées par des petites fleurs et les erreurs étant représentées par des rectangles rouges.



- **Ligne supérieure** : C'est le score du mot en cours de frappe ou du dernier mot tapé à l'écran. Chaque fleur représente une lettre exacte ; chaque rectangle rouge représente une lettre erronée.
- **Chiffres situés à droite** : Ils indiquent le nombre de lettres exactes et erronées sur l'ensemble des mots tapés depuis le début de l'exercice.
- **En haut à gauche** : Vous trouverez à cet endroit votre score en mots depuis le début de l'exercice. Une petite fleur représente un mot dans lequel le nombre de lettres exactes dépasse le nombre de lettres erronées. Un rectangle rouge correspond à un mot dans lequel le nombre de lettres erronées est le plus important. De plus, une grand fleur = 5 petites et un grand rectangle = 5 petits.

CASSETTE N° 1

PAPILLON
POISSON
CANICHE
SERPENT
CANARD



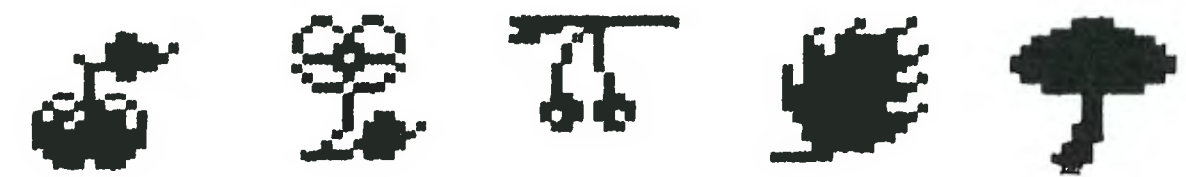
SERIE 0

LOCOMOTIVE
AUTO
VOILIER
CAMION
AVION



SERIE 1

POMME
FLEUR
CERISES
FEUILLE
CHAMPIGNON



SERIE 2

PARAPLUIE
MONTRE
LUNETTES
CHAPEAU
BOTTE



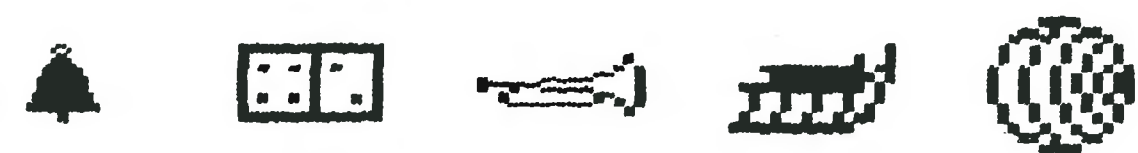
SERIE 3

MAISON
SAPIN
CLOCHER
LUNE
NUAGE



SERIE 4

CLOCHE
DOMINO
CLAIRON
LUGE
BALLON



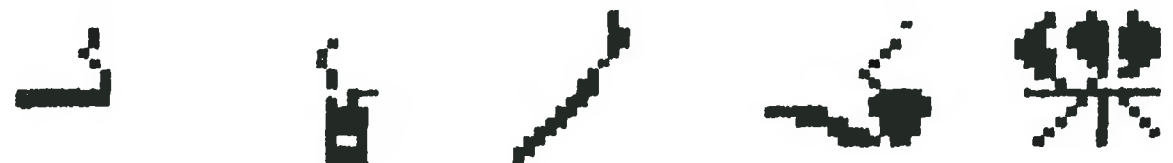
SERIE 5

ROUE
MARTEAU
HACHE
FAUX
PELLE



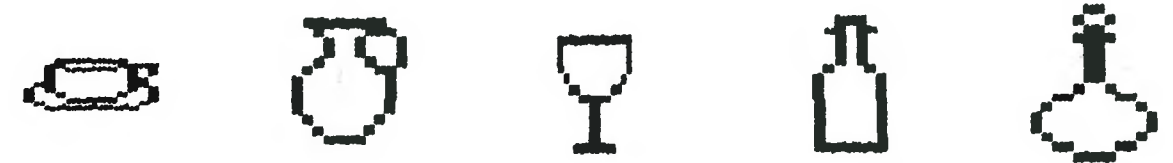
SERIE 6

CIGARETTE
BRIQUET
ALLUMETTE
PIPE
FEU



SERIE 7

TASSE
POT
VERRE
BOUTEILLE
CARAFE



SERIE 8

TABLE
CHAISE
ROBINET
PORTE
LIT



SERIE 9

CASSETTE N° 2

DAUPHIN
CYGNE
TORTUE
OISEAU
RENARD



SERIE 0

QUILLE
PISTOLET
BALLE
ARC
BAGUE



SERIE 1

TRIANGLE
ANGLE
CERCLE
LOSANGE
RECTANGLE



SERIE 2

BATEAU
TRAIN
SKI
PARACHUTE
ESCALIER



SERIE 3

TABOURET
LAMPE
CALISE
BOUGIE
RIDEAU



SERIE 4

CRAYON
LIVRE
PEIGNE
ENVELOPPE
GRILLE



SERIE 5

RADIS
BILLE
SUCETTE
CUBE
POIRE



SERIE 6

SOLEIL
MONTAGNE
DRAPEAU
BALAI
OREILLE



SERIE 7

ROUGE
NOIR
VIOLET
JAUNE
BLEU



SERIE 8

NEUF
CINQ
DEUX
SIX
QUATRE



SERIE 9



NOTES