

Déjà paru

**LOGIFORMES
LOGIPHRASES
STORY BOARD
TESSÉ
CANDI
MAWALI
SAGESSE
MOTS LIBRES
OMNIBUS
TAMRINE**

Dépôt CESTA n° 364

*Les Cartons à dessin
de
Mathieu
et
Barbara*

MANUEL D'UTILISATION



Langage et informatique[®]

14 Bd LASLROSSES 31000 TOULOUSE TEL (63) 23 25 08



Langage et informatique[®]

14 Bd LASLROSSES 31000 TOULOUSE TEL (63) 23 25 08

Cartons à Dessin comprend 2 volumes contenant chacun deux cassettes mixtes T07/70 - MO5.

Chaque cassette porte les numéros de deux jeux.

VOLUME 1 (vert)

- N° 1 — BROUTE MOUTON, BROUTE
- N° 2 — CHAMBOULE-TOUTOU
- N° 3 — COLORIMAGE
- N° 4 — LES PETITES LOCOMOTIVES

VOLUME 2 (rouge)

- N° 5 — L'ENCRE INVISIBLE
- N° 6 — CACHE-CACHE
- N° 7 — LA BONNE COULEUR
- N° 8 — PORTRAIT-ROBOT

Les deux jeux de chaque cassette se chargent simultanément en mémoire centrale et le retour au menu principal se fait par la touche **RAZ** si vous désirez changer de jeu.

Le manuel qui suit est commun aux deux volumes.



Initiation



Pratiquant



Pas de limite d'âge vers le haut



La même partie se joue à deux



Chacun joue à son tour la partie complète



Le jeu nécessite le stylo optique



Le jeu fait appel au clavier



Permet de sortir des jeux à tous moments

CHARGEMENT DU PROGRAMME

- T07/70 : Tapez 2
- MO5 : Tapez RUN "" et validez par **ENTRÉE**



BUT DU JEU

OBSERVER, IDENTIFIER, DÉCIDER, TRACER

RÈGLE DU JEU

Dès que le petit mouton apparaît au centre du pré, tu peux l'emmener brouter. Pour cela tu déplaces le stylo optique sur l'écran et le petit mouton te suit. Lorsqu'il aura brouté toutes les fleurs et chaque brin d'herbe, tu le guides dans la bergerie qui se trouve en haut à droite de l'écran.

Ce jeu s'adresse tout particulièrement aux tout petits. Il les familiarise avec l'ordinateur et le stylo optique et leur apporte des notions d'écriture. Au départ l'enfant déplacera son mouton sans ordre ni méthode à la façon des « gribouillages ». Puis, petit à petit, le mouton broutera son herbe autrement.

CONSEILS PRATIQUES

Vous devez cependant veiller à ce que l'enfant tienne le stylo correctement en main et l'incline convenablement par rapport à l'écran.

Veillez aussi à ce que toute l'herbe soit broutée. Demandez à l'enfant de chercher celle qui a été oubliée.



BUT DU JEU

OBSERVER, MÉMORISER, VISUALISER, COMPARER

RÈGLE DU JEU

Sur le côté droit de l'écran sont affichés 12 motifs. Chamboule-Toutou arrive... chamboule tout. En haut à gauche est affiché un dessin. Observe-le attentivement. Dès qu'il a disparu, tu pointes le stylo optique sur le dessin de droite qui est identique mais orienté différemment. Si tu as trouvé la bonne réponse, Chamboule-Toutou reçoit un os en récompense.

C'est un excellent exercice d'orientation spatiale. Le jeu 1 comprend des motifs simples, le jeu 2 des dessins géométriques et le jeu 3 des motifs identiques tournés soit vers la droite soit vers la gauche.

CONSEILS PRATIQUES

Dans le jeu 1 le joueur nomme et décrit le dessin proposé. Ainsi il le retrouvera plus aisément parmi les 12 proposés. Dans le jeu 2 insistez sur les couleurs et leur répartition. Dans le jeu 3 l'orientation gauche-droite de chaque dessin est à souligner.

Alternez souvent les 3 jeux.



BUT DU JEU

OBSERVER, VISUALISER, COMPARER, AGIR

RÈGLE DU JEU

Un motif coloré apparaît au centre de l'écran. Une partie du dessin est restée blanche. Quelle est la couleur manquante ? Rouge, vert, bleu ou jaune ?

SANS STYLO OPTIQUE

Ecris le nom de la couleur avec les touches du clavier. Si la couleur est juste et que l'orthographe est correcte, tu as gagné et le dessin va se colorier. Si par contre tu t'es trompé de couleur ou s'il y a une faute dans le nom, le motif devient noir puis de la couleur que tu aurais dû choisir.

AVEC STYLO OPTIQUE

Regarde si le cadre de l'écran est de la couleur désirée. Si oui, tu pointes le stylo optique sur le motif à colorier. Si le cadre est d'une autre couleur, tu peux le changer en pointant le stylo optique en haut sur le nom de la couleur désirée. Tu peux changer la couleur du cadre autant de fois que tu veux à condition cependant de ne plus la changer lorsqu'elle est correcte par rapport au motif. Pointes ensuite le stylo optique sur le motif à colorier.

CONSEILS PRATIQUES

Au cours d'une même partie, l'un des joueurs se sert du clavier et l'autre du stylo optique. A la partie suivante, ils échangent. Les joueurs peuvent aussi changer en cours de partie, l'intérêt du jeu devient plus subtil.

Demandez aux tout-petits de décrire les images avant de les colorier.



BUT DU JEU

OBSERVER, COMPARER, ÉVALUER, DÉCIDER

RÈGLE DU JEU

Tchouk, tchouk, tchouk, voilà les trains qui roulent sur les rails. Cherche celui qui est le plus long, celui qui a le plus de wagons. Lorsque tu penses avoir trouvé, tu pointes le stylo optique à gauche de l'écran sur la gare qui est de la même couleur que le train. A chaque bonne réponse, une vache supplémentaire contempera les locomotives.

Ce jeu est une approche des nombres. Dans un premier temps l'enfant compare et évalue les longueurs des différents trains. Puis, petit à petit, il comptera les wagons.

Le niveau 1 permet de compter de 0 à 5 wagons accrochés à 2 ou 3 locomotives.

Le niveau 2 permet de compter de 0 à 10 wagons accrochés à 2 jusqu'à 5 locomotives.

Le niveau 3 permet de compter de 0 à 15 wagons accrochés à 2 jusqu'à 7 locomotives.

CONSEILS PRATIQUES

Ne passez pas trop rapidement à un niveau supérieur, le jeu risque de tourner à la « devinette ». Ce n'est pas le but recherché à moins que vous ne décidiez de faire une partie de jeu de hasard, comme ça, de temps en temps, juste pour rire.



BUT DU JEU

TRACER, VISUALISER, REPÉRER, MÉMORISER, COMPLÉTER

RÈGLE DU JEU

Pointe le stylo optique sur la case « DESSIN ». Une page quadrillée apparaît sur l'écran et tu peux dessiner avec le stylo optique. Seulement voilà : comme l'encre est invisible, ton dessin est invisible aussi. Pour le voir, tu dois pointer le stylo sur le mot « RÉSULTAT ». Si tu pointes ton stylo sur « SUITE », tu peux compléter ton dessin mais si tu préfères en faire un nouveau, tu pointes sur « DÉBUT » puis sur « DESSIN ». Tu peux compléter ton dessin autant de fois que tu veux.

Dessiner sans laisser de traces puis voir le dessin se réaliser tout seul fascine tous les enfants. Rien n'est plus simple ensuite pour prolonger ce moment magique. Ces exercices de localisation, souvent très cocasses mais tellement enrichissants se feront sans même que les joueurs s'en rendent compte.

Convient à tout âge.

CONSEILS PRATIQUES

Aider l'enfant à se situer progressivement dans l'espace, ici l'écran. Toutes les combinaisons sont valables pour prendre des repères : compter les carreaux, placer un doigt, mesurer un écartement...

Encourager l'enfant un maximum à compléter son dessin. Un dessin raté n'existe pas, il peut être amélioré, arrangé, rectifié ou, pourquoi pas, complètement détourné et transformé. Le but est la visualisation.

Pour les tout-petits : vous pouvez tracer une maison, un visage, un pommier, une voiture, etc. Montrez le dessin. Après un temps d'observation suffisamment long demandez au petit joueur de compléter le dessin par la porte ou les fenêtres, les yeux ou la moustache, une pomme, des roues, etc.



BUT DU JEU

OBSERVER, VISUALISER, IDENTIFIER, COMPARER, AGIR

RÈGLE DU JEU

Au centre de l'écran, entre les deux palmiers, tu peux observer 16 petits dessins bleus et blancs. Juste au-dessus va apparaître l'un d'entre eux mais en beaucoup plus grand et en couleur. Il ne va cependant pas être affiché d'un seul coup. Tu le verras se dessiner carré après carré, 16 au total, d'une façon désordonnée. Dès que tu penses avoir identifié le grand dessin, tu pointes le stylo optique sur le petit dessin bleu et blanc correspondant. Si tu as indiqué la bonne réponse, ton singe grimpe un cran plus haut dans le cocotier.

Le joueur doit reconstituer un tout à partir d'un ou plusieurs détails. On pourrait aussi affirmer qu'il doit compléter un ensemble dans l'imagination exclusivement. Tout comme il transpose un petit dessin bleu et blanc en un grand multicolore.

CONSEILS PRATIQUES

Faites décrire les 16 petits motifs bleus et blancs avant le début du jeu, l'identification ultérieure du grand dessin en sera facilitée.

Ne franchissez pas trop rapidement les différents niveaux.

Altermes par contre régulièrement les vitesses.

Selon le niveau, le joueur doit identifier le grand dessin :

- niveau 1 : avant la 13^e image ;
- niveau 2 : avant la 9^e image ;
- niveau 3 : avant la 5^e image.



BUT DU JEU

OBERVER, IDENTIFIER, COMPARER, AGIR

RÈGLES DU JEU

Jeu n° 1

Les couleurs sont tranchées : Rouge, Vert, Jaune et Bleu.

Tu dois regagner le vaisseau spatial avant le dragon en te déplaçant sur les cases voisines avec les touches ← → ↑ ↓

Mais attention, le robot changera de case uniquement si celle où tu veux aller correspond à la couleur du tour de l'écran qui varie en permanence.

Tu dois observer et réagir rapidement.

Au cours de ton itinéraire, tu pourras ramasser des diamants sans tenir compte des couleurs.

Ils te donneront des points supplémentaires.

Jeu n° 12

Même principe avec un voilier qui navigue pour rejoindre l'île dans le dégradé des bleus : Foncé, Clair, Turquoise et pâle.

Jeu n° 3

Même principe : l'âne doit traverser le désert pour rejoindre l'Oasis, des orange, beige, jaune et rose.

Le premier objectif est l'apprentissage des couleurs franches et tranchées dans le premier jeu, nuancées et en camaïeux dans les autres. Il ne suffit pas de dire BLEU, l'enfant doit préciser la qualité du bleu en question.

C'est aussi un jeu de réflexes et de tactique : par où vais-je passer pour aller vite ? pour marquer des points ?

Le sens de l'orientation est également très sollicité.

Enfin, le joueur doit évaluer la taille des surfaces colorées afin de se déplacer le plus rationnellement possible.

CONSEILS PRATIQUES

A chaque changement faites nommer la couleur du cadre. Ceci aidera les jeunes joueurs à identifier plus aisément les différentes couleurs ou nuances.



BUT DU JEU

OBSERVER, IDENTIFIER, MÉMORISER, RECONNAITRE

RÈGLE DU JEU

Observe bien le personnage qui apparaît sur la gauche de l'écran : sa tête, sa chemise, son pantalon ou sa jupe et ses jambes, ses bras, son chapeau. Observe les motifs, les formes et aussi les couleurs. Choisis le niveau du jeu et retrouve chaque partie du personnage, l'une après l'autre. Pointe le stylo optique sur le bon détail et la bonne couleur.

Le niveau 1 montre l'exemple avant chaque choix d'un détail.

Le niveau 2 montre l'exemple une seule fois au cours du jeu.

Le niveau 3 montre l'exemple au début seulement.

DÉROULEMENT

L'enfant observe et mémorise les détails, formes et couleurs, d'un ensemble. Il doit ensuite retrouver chacun des détails l'un après l'autre, parmi d'autres de la même famille : une tête parmi les têtes, un chapeau parmi des chapeaux. La mémoire visuelle est sollicitée en entraînée d'une façon amusante.

CONSEILS PRATIQUES

Imaginez un « qui-perd-gagne » où le personnage à reconstituer doit être le reflet du personnage proposé par l'ordinateur.