



MULTIPLICATION CASSE-TÊTE

Bernard Delarue

Copyright © VIFI INTERNATIONAL 1984

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR T07

UTILISEZ LA FACE ROUGE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez la cartouche BASIC dans son logement.

Mettez sous tension :

- le téléviseur ;
- le T07. Le témoin lumineux rouge s'allume. Vous avez à l'écran le « menu » initial.

Si le programme utilise le crayon optique, appuyez sur la touche **F3** du clavier et réglez le crayon. (Si le crayon optique ne réagit pas, agissez sur le niveau de luminosité de votre téléviseur).

Introduisez la cassette (Face ROUGE) dans votre lecteur de programmes. Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour le mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez la touche **F2** du clavier, ou pointez l'écran avec le crayon optique.

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR MO5

UTILISEZ LA FACE VERTE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez sous tension. Vous avez à l'écran :

```
MO5 BASIC 1.0
(C) Microsoft 1984
OK
—
```

Introduisez la cassette (Face VERTE) dans votre lecteur de programmes.

Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

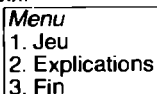
Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour le mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez au clavier : RUN " CASS: " puis appuyez sur la touche **ENTRÉE**


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 :



Menu
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 **ENTREE**.

Comment s'arrêter : lorsque vous désirez interrompre un exercice en cours, appuyez sur la touche **RAZ**.



chaque fois que vous voyez ce dessin, appuyez sur la touche **ENTREE** 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.

SOMMAIRE

	page
CARACTÉRISTIQUES _____	4
PRINCIPES ET OBJECTIFS _____	4
APPRENTISSAGE DE LA MULTIPLICATION _____	5
MULTIPLICATIONS A TROUS _____	8
MULTIPLICATIONS A LETTRES _____	11
ANNEXE _____	14

CARACTERISTIQUES

Age : à partir de 8 ans

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Menu :

1 - Apprentissage de la multiplication
2 - Multiplication à trous
3 - Multiplications à lettres

Choisir le jeu en tapant **1** **2** ou **3** .

Animation : 1^{er} jeu : le football
2^e jeu : le cirque
3^e jeu : le rugby

Utilisation : Clavier (1^{er}, 2^e et 3^e jeux)
Crayon optique (2^e jeu)

PRINCIPES ET OBJECTIFS

Le but de chaque jeu est de compléter ou de reconstituer les multiplications proposées par l'ordinateur.

Les trois jeux sont progressifs. Ils permettent de maîtriser les tables de multiplication, de manipuler les nombres et nécessitent de faire appel au raisonnement déductif.

Du fait de leur progression, ces jeux s'adressent non seulement aux enfants du primaire, mais aussi aux adolescents du secondaire et pourquoi pas aux adultes.

APPRENTISSAGE DE LA MULTIPLICATION

PRINCIPE :

Faire marquer des buts à un footballeur en effectuant une multiplication.

PRÉPARATION DU JEU

Menu initial :

- | |
|-----------------------------|
| 1 - Entraînement : 1 joueur |
| 2 - Compétition : 2 joueurs |
| 3 - Autre jeu |
| 4 - Arrêt |

Taper **1**, **2**, **3** ou **4** selon l'option choisie.

Nombre de multiplications : 1 à 7
(par joueur)

Le ou les joueurs indiquent le nombre de multiplications qu'ils désirent faire pendant la partie.

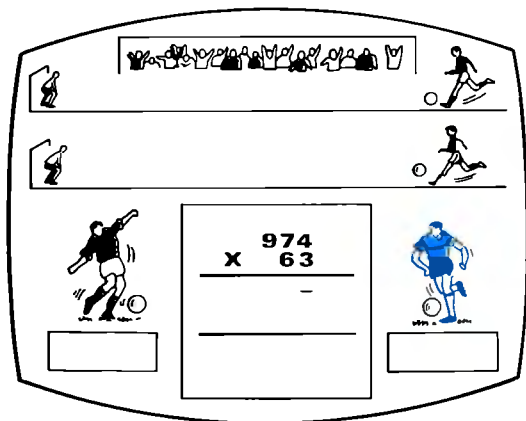
Taper **1**, **2**, **3**, **4**, **5**, **6**, ou **7**.

Remarque :

Il apparaîtra autant de traits jaunes dans les tribunes que de multiplications choisies par joueur.

Utilisation : clavier

Présentation de l'écran (à deux joueurs)



Déroulement du jeu

- Jeu à deux joueurs : les joueurs effectuent, chacun leur tour, une opération complète.
- L'ordinateur propose une multiplication.
- Le joueur tape le chiffre qui doit venir s'inscrire à l'emplacement indiqué par le curseur.
- Si la réponse est exacte, le footballeur progresse.
- Si la réponse est incorrecte, l'avance du footballeur est retardée. Le joueur propose un autre chiffre.
Après une deuxième proposition incorrecte, la table de multiplication correspondante apparaît sur le côté de la fenêtre.
Puis, à la quatrième, l'ordinateur inscrit lui-même le chiffre correct en bleu clair.
- Le footballeur marque un but chaque fois qu'il a traversé le terrain ou chaque fois qu'une ligne de la multiplication a été remplie sans erreur.

Score et fin du jeu

- La fin du jeu intervient lorsque toutes les multiplications choisies ont été effectuées.
- Jeu à un joueur : un footballeur se présente sur un podium dont le nombre de marches est proportionnel au nombre de buts marqués (marches jaunes pour le maximum, pas de marche pour zéro).
- Jeu à deux joueurs : le vainqueur est désigné suivant le nombre de buts marqués. En cas d'égalité de buts, est déclaré gagnant celui qui a le plus progressé vers le gardien adverse.
- En appuyant sur **ENTRÉE** (symbole de la main), l'ordinateur propose le menu suivant :

1 Menu
2 Autre partie

Taper **1** ou **2** .

Remarques :

- 1 = revenir au menu initial
- 2 = rejouer dans les mêmes conditions.

Arrêt du jeu

Il est possible, à tout moment, d'arrêter une partie en appuyant sur la touche **PAUSE**. Le menu précédent apparaît sur l'écran.



MULTIPLICATIONS A TROUS

Principe

Faire avancer sur un fil une funambule munie de son ombrelle, en comblant les vides d'une multiplication à trous.

Préparation du jeu

Menu initial :

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Répétition : 1 funambule2. Spectacle : 2 funambules3. Autre jeu4. Arrêt |
|---|

— Taper **1** **2** **3** ou **4** selon l'option choisie.

Nombre de multiplications : 1 à 7.

Le ou les joueurs indiquent le nombre de multiplications que chacun effectuera au cours d'une partie.
Taper **1** , **2** , **3** , **4** , **5** , **6** ou **7** .

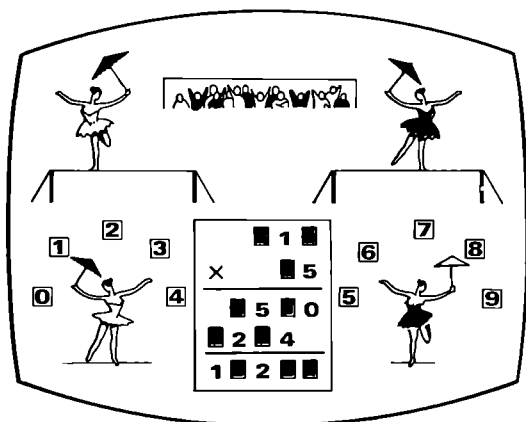
Remarque :

Il apparaîtra autant d'ombrelles de chaque côté de la fenêtre en bas de l'écran que de multiplications choisies par joueur.

Utilisation du crayon optique :

— Si le joueur utilise le crayon optique, taper 0 (pour oui) à la question. Dans le cas contraire, taper N (pour non) ; le joueur jouera alors avec le clavier.

Présentation de l'écran



Déroulement du jeu

Comblé chacun des dix trous de la multiplication avec un chiffre.

- Pour répondre avec le crayon optique :
 - pointer l'un des chiffres situés autour des deux jongleuses, il apparaît alors au-dessus de la fenêtre ;
 - puis, pointer le « trou » de la multiplication dans lequel ce chiffre doit venir s'insérer.
- Pour répondre au clavier :
 - déplacer le curseur, à l'intérieur de la fenêtre, à l'aide des touches **←** **→** **↑** **↓**, jusqu'à l'emplacement souhaité.
 - taper le chiffre supposé.
- Si le chiffre proposé est exact, il s'inscrit à l'emplacement choisi et la funambule avance d'un pas.
- Si la réponse est incorrecte, le chiffre ne s'inscrit pas, le pavé bleu (qui symbolise le « trou ») se colore temporairement en violet et la funambule recule d'un pas, sauf si elle se trouve à l'extrémité du fil côté départ.

Score et fin de jeu

- La fin du jeu intervient lorsque toutes les multiplications choisies ont été complétées.
- Jeu à un joueur : le nombre de pas de progression apparaît alors dans la fenêtre.
- Jeu à deux joueurs : le vainqueur est désigné suivant le nombre de traversées et le nombre de pas.
- En appuyant sur **ENTRÉE**, l'ordinateur propose le menu suivant :

1 Menu
2 Autre partie

Taper **1** ou **2**.

Remarques : identiques à celles du jeu précédent (page 7).

Arrêt du jeu

- A tout moment, il est possible d'arrêter une partie en cours en appuyant sur la touche **ESC**. L'ordinateur complète alors l'opération en cours. Puis en appuyant sur **ENTRÉE**, le joueur fait apparaître le menu précédent.



MULTIPLICATIONS A LETTRES

Principe

Le jeu consiste à reconstituer, en moins de coups possible, une multiplication dont tous les chiffres ont été remplacés par des lettres. Deux lettres distinctes correspondent à deux chiffres différents. Une même lettre ne peut représenter qu'un seul chiffre. Quand un essai est gagnant, le chiffre vient s'inscrire à la place de la lettre.

Préparation du jeu

Menu Initial :

- | |
|---------------------------|
| 1 Entraînement : 1 joueur |
| 2 Compétition : 2 joueurs |
| 3 Autre jeu |
| 4 Arrêt |

Taper **1** , **2** , **3** ou **4** .

Nombre de multiplications : 1 à 7.

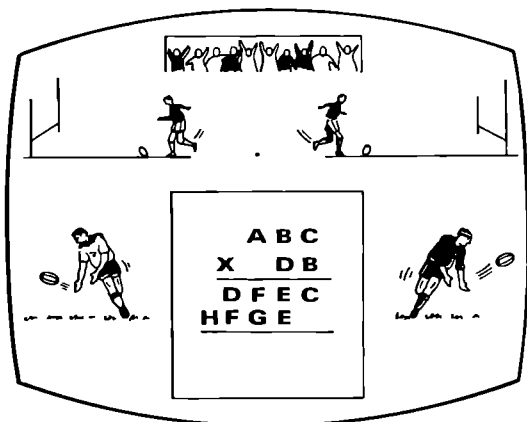
Taper **1** , **2** , **3** , **4** , **5** , **6** ou **7** afin de déterminer le nombre de multiplications à trouver, par chaque joueur, au cours de la partie.

Remarque :

Il apparaîtra autant de socles de part et d'autre de la fenêtre en bas de l'écran que de multiplications choisies par joueur.

Utilisation : clavier.

Présentation de l'écran



Déroulement du jeu

- L'ordinateur affiche une multiplication composée uniquement de lettres.
- Indiquer la valeur de chacune d'entre elles en tapant la lettre puis le chiffre ou inversement.
- Le joueur valide sa réponse à l'aide de la touche **ENTREE**. S'il veut la modifier, il appuie sur **ESC**.
- La réponse est correcte : la ou les lettres sont remplacées dans la multiplication par le chiffre. Le ballon passe entre les poteaux.
- La réponse est incorrecte : le ballon frappe l'un des poteaux.
- Si une réponse a déjà été proposée, elle n'est pas prise en compte : l'ordinateur affiche le message « DEJA DIT ».

Score et fin de jeu

- La fin du jeu intervient lorsque toutes les multiplications choisies ont été reconstituées.
- Jeu à un joueur : des bravos sont décernés suivant le taux de réussite.
- Jeu à deux joueurs : le vainqueur est celui qui a réussi le plus de transformations.

Remarque : A la fin de chaque multiplication, la réussite de chaque joueur est indiquée sur le socle en bas de l'écran (de 1 à 5 points) : si le joueur retrouve la multiplication en peu d'essais, son taux de réussite sera élevé et il obtiendra cinq points.

- En appuyant sur **ENTRÉE**, l'ordinateur propose le menu suivant :

1 Menu
2 Autre partie

Taper **1** ou **2**.

Arrêt du jeu

A tout moment, il est possible d'arrêter une partie en cours en appuyant sur la touche **ESC**. Le menu précédent apparaît alors dans la fenêtre et l'ordinateur affiche à gauche de la fenêtre la multiplication à lettres et à droite la multiplication solution.



ANNEXE

« MULTIPLICATIONS CASSE-TETE » est enregistré deux fois sur chaque face de la cassette et se compose de 4 parties :

- une en-tête
- apprentissage de la multiplication
- multiplications à trous
- multiplications à lettres.

Lorsque le joueur sera bien familiarisé avec « Multiplications casse-tête », il pourra relever, sur le compteur de son lecteur de programme, le numéro correspondant au chargement de chacune des parties et compléter les tableaux ci-dessous.

	Face A	Face B
EN-TETE		
APPRENTISSAGE DE LA MULTIPLICATION		
MULTIPLICATIONS A TROUS		
MULTIPLICATIONS A LETTRES		
APPRENTISSAGE DE LA MULTIPLICATION	
MULTIPLICATIONS A TROUS		
MULTIPLICATIONS A LETTRES	

Pour accéder directement au jeu choisi, il suffit de bien positionner la bande sur le numéro relevé sur le compteur, et de charger le programme comme il est indiqué dans « la mise en marche du système ».

ATTENTION !
Pour le TO7 : FACE ROUGE
Pour le MO5 : FACE VERTE

LISTE DES LOGICIELS VIFI NATHAN

JEUX

Atomium : Rayons contre atomes

Écho : Jeu de mémoire sonore et visuel

Logicod : Logique et réflexion

Gémini : Les cartes retournées

Crypto : Codes secrets

Motus : Les mots cachés

Tridi 444 : Aligner 4 pions dans l'espace

Trap : Le labyrinthe

Pictor : La palette magique

Mélodia : Jeu de création musicale

Quest : Questions-réponses - 4 volumes

Mélimémot : Chercher les mots

Microjeux : Cocktail de 11 programmes pour jouer - 3 volumes

Yams, Poker, Solitaire : 3 grands classiques sur cassette

Le Loto : pour jouer en famille

Backgammon : Un jeu de stratégie

Un mot pour le compte : Un jeu de chiffres et de lettres

ÉDUCATION ET FORMATION PERSONNELLE

Dialogue avec une sauterelle : A partir de 8 ans - Premiers programmes informatiques.

Initiation au langage Basic : A partir de 10 ans - 6 volumes doubles

Compléments et multiples : A partir de 8 ans - Savoir calculer

Système métrique : A partir de 9 ans - Savoir mesurer

Carré magique : A partir de 9 ans - Savoir calculer

L'horloge : A partir de 6 ans - Savoir lire l'heure

Encadrement : A partir de 7 ans - Savoir calculer

La carotte Malicieuse : A partir de 6 ans - Se repérer sur un plan quadrillé

Multiplication casse-tête : A partir de 10 ans

Des signes dans l'espace : A partir de 5 ans - Se repérer dans l'espace

Mots en fleurs : A partir de 6 ans - Construire des mots

Mes premiers mots croisés : A partir de 7 ans - Français, vocabulaire

Lire vite et bien : Lecture rapide

La carte de France : A partir de 7 ans - Fleuves, mers, villes, etc.

Guten Tag ! : A partir de 12 ans - Grammaire allemande - 2 vol. doubles

Diététique : formation personnelle

La ronde des formes : A partir de 2 ans - Reconnaissance des formes

La ronde des chiffres : A partir de 2 ans - Reconnaissance des chiffres

Noix de coco : A partir de 5 ans - Ensembles, logique, relations.

NOTES

CONSEILS D'UTILISATION DES LOGICIELS VIFI NATHAN

Cassette

IL EST IMPÉRATIVEMENT RECOMMANDÉ DANS L'UTILISATION :

- du magnétophone :
 - d'éviter de passer de l'avance rapide au retour rapide et vice versa sans passer par le stop ;
 - nettoyer de temps en temps avec un coton imbibé d'alcool (à 90 °C) la tête magnétique, les galets d'entraînement et les guides-bandes de votre magnétophone, ou avec une cassette autonettoyante ;
- de la cassette :
 - ne pas toucher la bande avec les doigts ;
 - protéger de la poussière en rangeant la cassette dans sa boîte ;
 - éviter les hautes températures, l'humidité et le voisinage avec les champs magnétiques.

CONDITIONS DE GARANTIE

1 - Conditions générales

De cette cassette, cartouche ou disquette protégée par copyright, toute reproduction directe ou indirecte par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuite.

2 - Conditions de garantie

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

ÉCHANGE STANDARD DU LOGICIEL CHEZ VOTRE REVENDEUR :

- gratuitement pendant un an à compter de la date d'acquisition pour les cassettes, les disquettes et les cartouches.

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 © 1984 by VIFI INTERNATIONAL
17 rue d'Uzes 75002 PARIS