

# LE SAC A DOS

**AUTEUR : VIVIAN PESCHARDT**

CARRAZ EDITIONS propose pour Noël, cinq logiciels d'éveil pour les tous petits de 3 à 8 ans dans un superbe sac à dos.

Tous ces logiciels ont été testés en maternelle et respectent le programme enseigné à ce niveau.

## **CHARGEMENT DU PROGRAMME**

Avant toute manipulation, assurez-vous que tous les éléments (vidéo, imprimante, magnétophone) soient connectés.

### **SI VOUS POSSEDEZ UN TO8, TO9, TO9 +**

Mettez sous tension l'unité centrale et le lecteur de disquette. Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.

Sur un TO9, tapez D.

Sur un TO9 + et TO8, tapez B.

### **SI VOUS POSSEDEZ UN ATARI ST**

Cliquez deux coups brefs sur l'icône centrale.

## **SI VOUS POSSEDEZ UN AMSTRAD CPC 464, 664, 6128**

### **VERSION CASSETTE**

Tapez "RUN".

### **VERSION DISQUETTE**

Tapez "RUN" menu.

Après une page de présentation, un menu vous est présenté. Il suffit de taper le chiffre correspondant à votre choix.

### **ASSOCIE**

L'enfant doit déplacer à l'écran une petite croix qui lui permettra de choisir parmi six objets situés en bas de l'écran, celui-ci peut être associé à l'objet affiché en haut (ex : la pluie et le parapluie).

### **ABC DES PETITS**

L'enfant apprend les lettres de l'alphabet grâce à de superbes dessins. Ce logiciel est "ouvert" c'est-à-dire que chaque parent peut écrire les mots et donc les lettres qu'il veut faire deviner à l'enfant. Il permet de distinguer les minuscules et les majuscules.

Six dessins par tableau vont apparaître et resteront affichés le temps que vous choisirez , puis ils vont s'effacer. En bas de l'écran un de ces six dessins sortira au hasard, et vous devrez retrouver la place qu'il avait dans le tableau précédent.

## **L'INTRUS**

Ce logiciel a pour but de développer l'esprit logique de l'enfant en lui proposant de découvrir un intrus parmi quatre objets.

Plusieurs niveaux sont proposés.

## **LABYRINTHES**

Le but du programme est de relier deux objets ou personnages en déplaçant un petit bonhomme d'un bout à l'autre du labyrinthe (le lapin doit rejoindre la carotte, etc...).

Ces logiciels conçus par une mère de famille de cinq enfants et en collaboration avec les enseignants de son village développent la motricité, les réflexes et le sens de l'observation de nos chers petits.

## **MEMORISE**

Ce logiciel permet de tester la mémoire des petits mais aussi des plus grands car il offre plusieurs temps d'observation.

## **CONDITIONS DE GARANTIE**

CARRAZ EDITIONS garantit tous ses produits pendant une durée d'un an, à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou les disquettes seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur CARRAZ EDITIONS et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc...).