

ATARI®



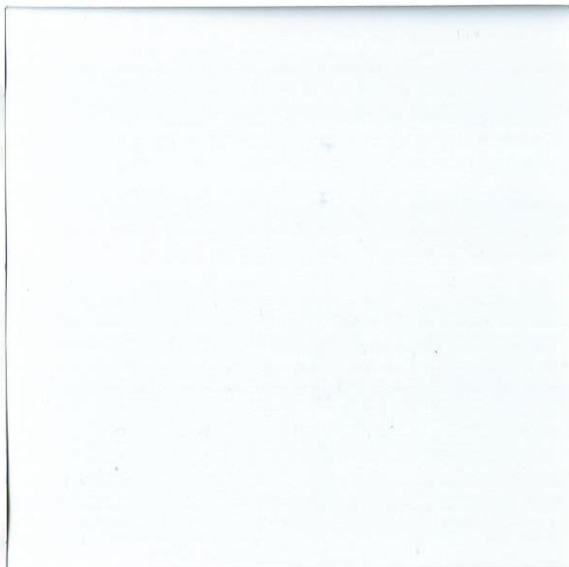
EDUCATION RECREATIVE

Une division de Milliken Publishing Company

GLOUP & FLECHES

Un logiciel de la gamme
MATHEMATIQUES RECREATIVES
Développé par le Dr William H. KRAUS

ATARINSIDE



EDUCATION RECREATIVE

Une division de Milliken Publishing Company

GLOUP & FLECHES

Un logiciel de la gamme
MATHEMATIQUES RECREATIVES
Développé par le Dr William H. KRAUS

Copyright et copie :

A l'achat de ce programme pour ordinateur et de sa documentation associée (le logiciel), vous obtenez le droit d'utiliser ce logiciel pour votre usage personnel seulement sans en effectuer de copies. Ce logiciel est déposé. Il vous est interdit de le reproduire, le traduire ou le dupliquer sans l'autorisation écrite d'Atari Inc.

ATAKINSIDE

GARANTIE

Conformément à la loi, la présente vente est soumise à la garantie légale des défauts et vices cachés.

Nous garantissons, pendant 30 jours après la date d'achat, que le support sur lequel ce programme ATARI® est enregistré, ne comporte aucun défaut.

Si toutefois, il se trouvait que ce programme ne puisse se charger normalement, et que la disquette, la cassette ou la cartouche ci-incluses en soit la cause, veuillez le rapporter à votre revendeur avec une preuve d'achat datée, afin qu'il puisse appliquer la garantie qui se borne strictement à l'échange de ce programme par un autre identique, dans les meilleurs délais.

Cette garantie ne s'applique plus dès lors que le support montre des signes évidents et anormaux d'usure, de contraintes mécaniques (pliures, déformations dues à la chaleur, froissage de la bande, tentative de démontage ou d'ouverture du support, etc.) ou de mauvaise utilisation ou détérioration (renversement d'un liquide sur le support, empreinte de doigts sur les parties magnétiques, altération électromagnétique, etc.). La garantie est aussi exclue si ce produit n'est pas d'origine ATARI ou s'il a été modifié par quiconque autre que par les techniciens ou ingénieurs d'ATARI.

L'acheteur est tenu, dès son acquisition, de mettre à l'épreuve le logiciel de ce programme ATARI, de vérifier la véracité de ses résultats et de signaler sur le champ toute anomalie éventuelle à son vendeur afin que celui-ci puisse en faire vérifier l'exactitude par ATARI en le retournant pour son remplacement, dans les meilleurs délais.

INTRODUCTION

Les programmes EDUCATION RECREATIVE MILLIKEN ont été conçus par des éducateurs expérimentés et permettent d'apprendre tout en s'amusant à partir de l'ordinateur.

Les programmes de la série MATHEMATIQUES RECREATIVES développés par le Dr. William H. KRAUS donnent la possibilité aux enfants de tous âges d'explorer et d'approfondir de nombreux concepts de base tels que les formes, les couleurs, la numération, les opérations, etc.

DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN ?

Version Cassette

- 1 Ordinateur-Maison ATARI possédant 16 Ko de mémoire vive minimum
- 1 Lecteur de cassette ATARI
- 1 Cartouche BASIC ATARI*

Version Disquette

- 1 Ordinateur-Maison ATARI possédant 32 Ko de mémoire vive minimum
- 1 Unité de disquette ATARI
- 1 Cartouche BASIC ATARI*

* Le Basic est déjà intégré dans la série des Ordinateurs ATARI XL.

COMMENT DEMARRER...

COMMENT ARRETER...

Votre Ordinateur-Maison ATARI est vendu avec une notice expliquant son fonctionnement. Suivez ces instructions soigneusement.

Lorsque vous utilisez la cassette

- Introduisez la cartouche de langage BASIC dans le logement de votre ordinateur*.

NE METTEZ PAS ENCORE L'ORDINATEUR SOUS TENSION !

- Insérer la cassette dans votre lecteur de cassette ATARI (l'étiquette apparaissant sur le dessus).
Rembobinez-la et remettez le compteur à zéro. Appuyez sur la touche PLAY.
- Appuyez sur la touche START** de votre Ordinateur et maintenez-la enfoncée pendant que vous allumez l'Ordinateur à l'aide de la touche POWER (en position ON).

Vous entendrez alors un signal sonore vous indiquant que l'Ordinateur est prêt à charger votre programme.

Relâcher la touche START et appuyez sur la touche RETURN de l'Ordinateur.

- La bande de la cassette va défiler et vous entendrez le programme se charger dans la mémoire de l'Ordinateur (Soyez patient... cela prend un petit peu de temps).

MAINTENANT TOUT EST PRET !

- Pour arrêter de jouer, rembobinez la cassette, éteignez l'Ordinateur, votre lecteur de cassette, puis le téléviseur.

Lorsque vous utilisez la disquette

- Introduisez la cartouche BASIC dans le logement de l'ordinateur*.

NE METTEZ PAS ENCORE L'ORDINATEUR SOUS TENSION.

- Allumez votre unité de disquette à l'aide de l'interrupteur marche-arrêt ; celui-ci doit être en position ON.
- Lorsque la lampe BUSY (occupé) s'éteint, introduisez la disquette à fond (l'étiquette apparaissant sur le dessus, et la petite encoche rectangulaire à gauche). Vous entendrez un « clic ».
- Fermez votre unité de disquette et mettez maintenant l'Ordinateur sous tension.
- Quand vous aurez terminé de jouer, enlevez la disquette, mettez hors tension l'unité de disquette, l'Ordinateur, puis le téléviseur.

COMMENT SUIVRE L'EVOLUTION DE VOS PERFORMANCES

Les logiciels sur disquette comportent un programme « PERFORMANCES » qui permet de suivre vos progrès. Ce programme affiche vos scores, le nombre de fois que vous avez joué, le temps passé sur un jeu, etc.

Lorsque vous jouez, vos scores sont automatiquement enregistrés.

Pour consulter le fichier « PERFORMANCES », il suffit, lorsque le menu apparaît à l'écran, d'appuyer sur la touche 0 (zéro).

Si vos enfants jouent très souvent, il est recommandé de consulter le fichier « PERFORMANCES » toutes les deux ou trois semaines.

* Le Basic est déjà intégré dans la série des Ordinateurs ATARI XL.

** Lorsque vous utilisez un Ordinateur-Maison ATARI de la série XL, appuyez simultanément sur les touches START et SELECT, que vous relâchez après le signal sonore.

* Le Basic est déjà intégré dans la série des Ordinateurs ATARI XL.

ATARI INSIDE

GLOUP (à partir de 7 ans)

- Exercices d'addition et de multiplication

ENEZ VITE AU SECOURS DU PETIT POISSON !

Répondez correctement à 20 problèmes mathématiques aussi vite que possible, pour empêcher le gros poisson de rattraper le petit et de l'avaler.

Si vous sauvez le petit poisson, vous accédez au jeu de bonus. Vous devez être un super pêcheur et attraper, en manœuvrant l'hameçon, le plus de nombres possibles, tout en évitant le gros requin.

Déplacez l'hameçon en utilisant les touches fléchées sur la droite du clavier. Lorsque vous allez à la pêche d'un nombre, vous devez le remonter à la surface (en haut de l'écran). Vous marquez 100 fois la valeur de chaque nombre attrapé.

Si vous choisissez le niveau le plus difficile et la vitesse la plus rapide, vous gagnez plus de points.

N'EN PERDEZ PAS VOTRE HAMEÇON !

SUGGESTIONS AMUSANTES

Vous pouvez créer, à partir de papier cartonné, un jeu de cartes sur lesquelles vous inscrivez des problèmes d'addition et de multiplication. Utilisez des petits objets pour rendre les problèmes plus compréhensibles.

FLECHES

- Sens de la direction et du déplacement dans un plan

SUIVEZ LA FLECHE !

L'ordinateur trace un dessin composé de flèches colorisées ; chaque flèche représente une unité de déplacement dans une direction. Le dessin est composé de trois mouvements, répétés quatre fois.

Un mouvement représente une direction et un déplacement :

Exemple : G3 correspond à trois unités vers la gauche.

Reconstituez un quart du dessin en donnant trois mouvements :

Exemple : G2 D3 G3

Les trois quarts restants, identiques au premier quart, seront complétés par l'ordinateur.

Composez les trois mouvements ; appuyez sur la touche RETURN et votre score s'affiche. Un dessin parfait et vous gagnez 100 points. Réussissez trois dessins de suite et voyez apparaître à l'écran un feu d'artifice de flèches. Créez ensuite votre propre dessin.

VOYEZ VOTRE SCORE MONTER EN FLECHE !

SUGGESTIONS AMUSANTES

Organisez une chasse aux trésors avec votre famille. Inscrivez une série de mouvements pour rejoindre un lieu déterminé.

Prévoyez une récompense pour le premier qui atteindra ce lieu.

Exemples d'instructions de direction : G15 – D21 – G36 ; les déplacements étant des pas.

Pour développer le sens de la direction, vous pouvez utiliser les directions : nord, sud, est et ouest.

Prenez une carte de votre région. Inscrivez-y les directions pour aller de votre ville à une autre ville. Utilisez l'échelle de la carte comme unité de mesure. Exemple : G4, D3, G5 (en centimètres). Donnez ces instructions à votre enfant pour qu'il trouve le lieu de destination. Puis laissez l'enfant écrire lui-même les instructions pour vous.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Le logiciel que vous venez d'acquérir, se présente sous l'une des trois formes suivantes : cartouche, cassette ou disquette.

Si le programme est en cartouche, ne l'exposez pas à une chaleur excessive ni à une atmosphère corrosive ou des conditions atmosphériques extrêmes qui pourraient endommager les contacts.

Si le programme est en cassette ou en disquette, respectez bien les conseils ci-après :

- Ne l'exposez pas à la chaleur : évitez de poser une disquette sur l'ordinateur ou sur l'unité de disquette.
- Ne touchez jamais avec les doigts la bande magnétique elle-même ou la disquette magnétique
- Ne fumez pas ! En effet, les poussières très fines composant la fumée se déposent sur les parties magnétiques et il s'en suit une usure prématurée du support.
- Veillez à tenir ces supports suffisamment éloignés de tout champ magnétique. Ne posez pas de disquette sur votre téléviseur ou à proximité de l'écran.
- N'éteignez jamais votre unité de disquette alors que la lampe « BUSY » est allumée. Vous risquez de magnétiser les têtes.
- Toute opération d'allumage ou d'extinction de l'unité de disquette doit se faire sans disquette à l'intérieur.
- N'écrivez jamais directement sur la disquette.
- N'utilisez jamais d'épingle ou de trombone sur une disquette.
- Stockez de préférence vos disquettes et vos cassettes à la verticale.
- Evitez toute contrainte mécanique sur ces supports ; ne posez pas de livre par-dessus, ne les faites pas tomber par terre, etc.
- Ne faites pas d'encoche, de perforation ou de découpe dans la pochette de la disquette.

En pratique, il est facile de respecter toutes ces conditions, mais n'oubliez pas que 98 % des défauts constatés proviennent en fait d'une mauvaise manipulation.

ATARINSIDE



Ce Produit est distribué par
P.E.C.F. ATARI,
9-11, rue Georges ENESCO
94008 - CRETEIL

A Warner Communications Company



© MILLIKEN PUBLISHING COMPANY
Fabriqué sous licence par ATARI, Inc.