

GENERATION 5

***UNE CONCEPTION NOUVELLE
DE L'EDUCATIF***

DESTINATION MATHS

GENERATION



**200, Quai Bayard
73000 CHAMBÉRY**

Tél. : 79 85 65 32 - Fax : 79 85 65 34

A) LANCEMENT DU LOGICIEL

Avant toutes choses, éteindre et rallumer la machine.

AMSTRAD CPC

Insérez la disquette face A, tapez RUN "M (puis ENTER).

COMPATIBLES PC

Chargez votre MS/DOS, puis insérez le logiciel dans le lecteur. Tapez alors M (puis RETURN).

Installation sur disque dur : tapez INSTALL et suivez les instructions à l'écran. *Attention* : une seule installation est possible.

Carte graphique : Il vous faut obligatoirement une carte CGA, EGA ou VGA.

Souris : Pour que la souris (compatible Microsoft) fonctionne, le programme MOUSE.COM, livré avec votre souris, doit avoir été lancé auparavant. Si vous remarquez un problème, reportez-vous à la documentation accompagnant votre souris.

ATARI ST

Opérez un double cliquage sur l'icône M.PRG

ou : 1) Cliquez sur M.PRG

2) Cliquez sur OUVRIR dans le menu FICHIER.

B) PROBLÈMES TECHNIQUES

N'oubliez pas de renvoyer rapidement le bon de garantie. Cela vous permettra d'obtenir l'échange du produit en cas de problème ou de détérioration de la disquette originale.

Vous pouvez aussi contacter notre service technique au : 79 85 65 32.

1 - Une approche vivante et moderne des mathématiques

Vous venez d'acheter DESTINATION MATHS. C'est certainement le plus complet, le plus riche, et nous l'espérons, le plus agréable des logiciels de mathématiques réalisés à ce jour. Jugez-en : une grande variété d'exercices dans tous les domaines (numération - problèmes - géométrie - connaissance des unités - etc.), des milliers de questions possibles, un enrobage graphique et sonore particulièrement soigné. DESTINATION MATHS est un outil unique de complément et de soutien pour les garçons et filles à partir de 8 ans environ.

La série complète DESTINATION MATHS comprend 3 logiciels correspondant aux classes de Cours élémentaire, Cours moyen, 6^e/5^e. Ces logiciels ont la même structure et le même scénario. Simplement, les données et questions posées sont de plus en plus complexes. Les explications qui suivent sont donc valables pour n'importe lequel des logiciels de cette série.

2 - Le scénario

Première originalité, ce logiciel éducatif est construit sur un scénario : vous êtes au Centre Galactique de Sirius, en 2251, et vous désirez participer à la prochaine mission d'exploration spatiale. Pour cela, il vous faut faire la preuve de vos capacités. Vous arpentez donc les salles de l'Institut Mathématique où vous rencontrez des savants de toutes planètes qui vous proposent diverses épreuves. Celles-ci vous permettent de gagner des points de connaissance, de logique et d'astuce. Quand vous le désirez, vous pouvez vous rendre sur l'aire d'envol où vous attend le Commandant de la Base. Selon les points accumulés, vous obtiendrez un grade dans l'expédition et vous pourrez éventuellement embarquer dans la fusée qui s'élèvera alors dans les airs !

3 - Manipulations et commandes

La facilité d'emploi de ce logiciel a été particulièrement étudiée. Presque toutes les actions et les choix s'effectuent en "mode souris", c'est-à-dire en déplaçant une flèche à l'écran puis en cliquant. Pour cela, vous utilisez la souris sur les machines où elle existe ; sinon, vous vous servez des flèches du clavier et de la barre espace (ou du joystick). Parfois, vous devez fournir des réponses que vous taperez alors au clavier (puis ENTER).

Lorsque vous faites une épreuve, la première ligne de l'écran est occupée par un "bandeau de commande" avec des mots comme QUITTER, COMMANDES, AIDES... En allant cliquer sur ces mots, vous accomplirez l'action correspondante. Ainsi QUITTER vous permet de quitter l'exercice n'importe quand, COMMANDES vous apporte un rappel des manipulations, AIDES vous fournit évidemment des aides. Soyez très attentif à ce qui figure sur cette première ligne, elle vous permet d'accéder aux indications qui sembleront vous manquer. Vous avez également la possibilité d'interrompre la partie en cours et de conserver vos résultats sur disquette ou cassette. Ceci vous sera expliqué quand nous parlerons de l'aire d'envol. Cette option intéressante vous permet de reprendre, le lendemain ou plusieurs jours après, une partie au moment où vous l'avez interrompue et accroît vos chances d'obtenir un poste intéressant dans l'expédition !

4 - Déroulement du jeu

Une fois passée la présentation, on vous demande si vous désirez reprendre une partie en cours. Option à n'utiliser que si vous avez sauvegardé précédemment une partie. Auquel cas, suivez attentivement les indications affichées. Sinon, vous taperez votre nom et vous choisirez votre rythme de travail (nous vous conseillons de choisir l'option "normal" pour vous familiariser avec le logiciel). Vous voilà dans l'ascenseur de l'Institut. Choisissez librement l'étage où vous désirez vous rendre. Enfin vous pénétrez dans l'une des salles.

5 - Les différentes salles

• **SALLE D'ARITHMÉTIQUE** : Après les messages de bienvenue du savant et après avoir choisi le degré de difficulté (d'une manière générale, pour ces différents choix, il suffit d'amener la flèche sur la ligne choisie et de cliquer, 3 épreuves sous sont proposées :

— **L'étoile mystérieuse** : il faut taper le nombre correspondant à la position de l'étoile (entre les deux extrêmes indiqués). Permet de parfaire ses connaissances sur la position relative des nombres les uns par rapport aux autres.

— **Le problème astucieux** : permet de vérifier sa compréhension d'un énoncé et aborde les notions opératoires essentielles pour chaque niveau scolaire. N'oubliez pas de cliquer REPONSES dans le bandeau pour les voir apparaître. Si vraiment vous n'y arrivez pas, cliquez AIDES !

— **Des chiffres et des lettres** : aborde la double écriture des nombres : chiffres et lettres.

• SALLE D'OPÉRATIONS :

— **L'opération inconnue** : plutôt que de vous proposer des opérations à effectuer, exercice très mécanique (et pour lequel un ordinateur n'est pas nécessaire !), nous préférons en appeler à votre logique et à votre sens de la déduction. Cet exercice est pourtant un apprentissage très efficace des techniques opératoires. Trouvez quels nombres peuvent remplacer les symboles en écrivant vos propositions dans le tableau de droite (vous y accédez en déplaçant la flèche). Vous vous apercevrez qu'il y a généralement plusieurs solutions. L'ordinateur les accepte toutes !

— **Je pense à un nombre...** : il faut deviner (et taper au clavier) le nombre auquel pense le savant. Difficile ? Si vous vous trompez, vous serez guidé là aussi.

— **Le calcul-express** : un peu de calcul mental... Appréciez l'ordre de grandeur d'un résultat. Cliquez la bonne (ou mauvaise !) réponse. Nous ne nous étendrons pas, tout est expliqué dans l'exercice !

• **SALLE DES POIDS ET MESURES** : pour connaître et manipuler les différentes familles d'unités :

— La balance déséquilibrée

— Le colis mystérieux

— Les colis mystérieux

Voici une série d'épreuves dont nous sommes particulièrement fiers, car elle représente tout à fait ce que nous pensons de l'informatique éducative ! Pour bien comprendre les unités, par exemple les unités de masse, il faut les manipuler. A l'écran, on simulera donc une balance et on la fera fonctionner comme une vraie : on pose des poids marqués sur l'un ou l'autre des plateaux, on les enlève, on les déplace... La balance réagit en conséquence. Toutes ces actions s'effectuent bien sûr par cliquage ou double cliquage. Exercez-vous !

Dans la première épreuve, la balance est simplement déséquilibrée, la masse du colis est indiquée, il faut le peser en utilisant LE MOINS DE POIDS possibles. Lorsque les plateaux sont en équilibre, cliquez sur le socle et la balance : vous avez gagné !

Vous procédez de la même manière pour le COLIS MYSTÉRIEUX, sauf que la masse n'est pas indiquée : il vous faut la trouver et l'écrire après avoir cliqué sur le socle, là encore. N'oubliez pas d'indiquer l'unité (de toute façon, cela vous sera rappelé) ; à partir du niveau CM, vous pouvez répondre en utilisant des nombres décimaux (par ex. 34,65 hg). Dans l'épreuve suivante, il y a, non plus un, mais DEUX colis sur la balance et il vous faut indiquer la masse du colis B. Très difficile, car on peut effectuer n'importe quelle manipulation avec l'un ou l'autre de ces colis SAUF UNE : le faire disparaître purement et simplement, ce qui faciliterait bien la tâche ! Les plus âgés traiteront ce problème comme une équation à 2 inconnues. Pour les plus jeunes, il existe une astuce pour s'en sortir quand même, mais nous en avons déjà trop dit ! Pour réussir dans ces épreuves, il faut non seulement apprendre quelles sont les différentes unités de masse (g - dag - hg - kg, etc.) mais aussi savoir les transformer, effectuer additions et soustractions... Bref un exercice très complet.

— **Des unités de vrac** demande d'apprécier de quelles unités on parle dans des situations plus ou moins courantes. Choisissez d'abord la bonne famille d'unités (en cliquant), puis l'unité correcte.

• SALLE DE GÉOMÉTRIE

Pour être un bon géomètre il faut se servir de ses outils : nous avons privilégié des épreuves de tracés et de manipulations à l'écran.

— **Points symétriques** : une bonne compréhension de la symétrie est une bonne approche des représentations géométriques. On vous demandera de placer des points à l'écran (toujours par cliquage) en tenant compte de différents axes de symétrie. Cela vous paraît un peu obscur ? Cliquez AIDES et un véritable petit cours par l'exemple vous sera délivré.

— **Dessins géométriques** : dans le même esprit, exercez-vous à reproduire des dessins sur un quadrillage. Attention, il faut aussi savoir compter !

— **Les bonnes familles** : il faut aussi connaître le vocabulaire géométrique. Une figure apparaît à l'écran. Vous devez trouver toutes les familles dont elle fait partie. Vous ignorez ce qu'est un "parallélogramme" ? Cliquez sur DICTIONNAIRE dans le bandeau de commandes et cela vous sera expliqué.

• SALLE BRIC-A-BRAC

On a regroupé ici diverses épreuves ou jeux faisant surtout appel à la logique, l'astuce et comportant parfois des éléments un peu farfelus.

— **Les énigmes saugrenues** : des questions, souvent des questions-pièges sont posées. Ne répondez pas trop vite !

— **La dernière carte** : si c'est vous qui la prenez, vous avez gagné. Ce jeu trépidant mais pourtant honnête requiert beaucoup de logique. Un certain nombre de cartes est affiché. Vous pouvez en enlever 3, 4 ou 5 (cela dépend des niveaux) mais le savant également. Vous jouez chacun votre tour ; celui qui s'empare de la dernière carte remporte la victoire (et les points). Attention ! La victoire se décide en fait lorsque vous décidez de jouer en premier ou en second ! Tout cela se fait en cliquant directement les cartes. Un double cliquage annule votre choix précédent. N'oubliez pas de valider sur la case OK.

— **La combinaison musicale** : trouvez la combinaison secrète du coffre-fort. Choisissez parmi les symboles proposés au-dessus du coffre (cliquage) et inscrivez celui-ci ou ceux-ci sur les cases de la serrure (re-cliquage). Puis cliquez OUVRIR. On vous dira combien de symboles sont bien placés et combien sont bien choisis mais mal placés.

• AIRE D'ENVOL

Il s'agit en fait du poste de commande de la base et c'est de là que l'on verra s'envoler la fusée si l'on a réussi. On peut ici faire 3 choses importantes :

— **Voir son bilan** : celui-ci sera présenté (nombre de points, temps...) et le poste dans l'expédition attribué. Si la formation ne paraît pas suffisante au Commandant de la Base, il le signalera en indiquant dans quel domaine doivent porter les efforts du joueur (Arithmétique, Opérations, Géométrie...).

— **Embarquer dans la fusée** si l'on a évidemment suffisamment de points. Le Commandant vous demandera alors de rejoindre l'aire d'envol. A vous les étoiles !

— **Sauvegarder la partie en cours** : nous vous conseillons d'utiliser cette option à intervalles réguliers. Cela vous permettra de ne pas perdre vos résultats (en cas de coupure d'électricité par exemple) et de ne pas devoir repartir à zéro. Conservez vos résultats sur une disquette (formatée) spécialement réservée à cet effet.

Quelques indications sur les différents postes et les scores à réaliser :

— Moins de 7 000 points : votre formation est insuffisante !

— Vous pouvez occuper ensuite les postes suivants :

- **ADJOINT** de 3^e, 2^e ou 1^{re} classe.
- **SPÉCIALISTE** de 3^e, 2^e ou 1^{re} classe.
- **EXPERT** de 3^e, 2^e ou 1^{re} classe.
- **CHEF DE MISSION**. Pour être **CHEF DE MISSION**, il faut avoir accumulé plus de 16 000 points dans l'option la plus rapide et en moins de 2 heures de temps d'épreuve. Nous pensons que vous n'y parviendrez pas dès le premier jour ! Cela doit pourtant être votre objectif ! Essayez de toujours améliorer votre score en étant de plus en plus rapide.