

AMSOFT

LE PENDU

Un jeu de vocabulaire
avec graphismes en couleur

---GH

Choisis une lettre:
Attention!

Lettres choisies

DFGHJKL



par

Bourne Educational Software

- Encourage les enfants à l'apprentissage de l'orthographe.
- Permet aux enfants d'apprendre les groupes de mots communs et leur construction.
- Améliore la compréhension des voyelles et des consonnes.
- Permet d'améliorer l'orthographe pour des enfants de tous les âges.

CARACTERISTIQUES

- Ce jeu amusera toute la famille – chacun essaiera de deviner des mots de moins en moins usuels!
- Voyez comme l'expression du Pendu change quand il va subir sa sentence!
- Vous pouvez utiliser Le Pendu pour faire vos interrogations écrites d'orthographe hebdomadaires.
- Vous trouverez tous les détails des performances des enfants avec les facilités de contrôle de BES.
- Les mots de la liste sont utilisés par le programme dans un ordre indéterminé.
- Contient un livret explicatif.
- Très utilisé dans les écoles.

Didacticiel approprié aux enfants à partir de 5 ans.

LE PENDU

Le programme choisit un mot mystérieux qui apparaît comme une suite de pointillés. Le but du jeu est de découvrir ce mot en choisissant les lettres appropriées. Si la lettre choisie fait partie du mot, elle apparaît alors à la bonne position. Le mot apparaît graduellement à mesure que les lettres correctes sont choisies.

Si une lettre qui ne fait pas partie du mot est choisie, une partie du Pendu est tracée. Il n'a que dix parties et sera pendu après 10 choix incorrects! Ce n'est que votre compétence linguistique qui le maintiendra en vie.

Le programme connaît déjà plus de 250 mots. Vous pouvez en ajouter autant que vous voulez. Vous pouvez jouer contre la montre ou avec un partenaire.

DETAILS DU PROGRAMME 'LE PENDU'

CONTENU DE LA CASSETTE

LE PENDU

WH2

LISTE - 1

LISTE - 2

LISTE - 3

LISTE - 4

LISTE - 5

LISTE - 6

WORDSTORE

TABLES DES MATIERES

INTRODUCTION	4
LECTURE DE LA CASSETTE	4
PROGRAMME PRINCIPAL	
1. Utilisation des mots un par un	5
2. Utilisation de la liste en mémoire	5
Ecran principal	6
3. Réglage du temps de réflexion	7
4. Lecture d'une nouvelle liste	7
5. Examen des résultats	8
WORDSTORE – comment faire vos propres listes	8
AUTRES PROGRAMMES DE BES	11
CE LIVRET	14
LISTES DE MOTS	15

INTRODUCTION

Cette version informatique du jeu connu a été spécialement conçue pour subvenir aux besoins des maîtres, des parents et des enfants, à l'école comme à la maison.

Il est destiné à aider les enfants à se rendre compte de la manière dont les mots sont formés et comment les lettres s'agencent entre elles. Cela comprend bien entendu les fréquences de certaines désinances, l'utilisation de certaines voyelles et des structures ordinaires telles que ... 'ion, ... 'ent', etc.

Le programme est aussi flexible que possible. Les mots peuvent être issus de différentes sources – soit des listes sur cassette, soit des mots tapés au fur et à mesure – ce que est amusant si deux enfants veulent jouer (l'un se retournera tandis que l'autre tapera le mot-mystère, puis l'autre essaiera de le trouver). Le programme contient six listes au départ, qui peuvent être utilisées de façon décrite plus bas. Cette option vous donne un choix d'une cinquantaine de mots dans chaque liste. De plus, le programme 'WORDSTORE' vous permet d'incorporer vos propres listes dans le programme.

Comme dans la plupart des programmes de BES, la touche <ESCAPE> vous ramène à l'écran des options principales. En appuyant deux fois sur cette touche, vous revenez au menu principal.

LECTURE DU PROGRAMME

Il vaut mieux appuyer sur CTRL et SHIFT et en les maintenant appuyées, presser et lâcher la touche ESC. Cela réinitialise le système avant la lecture. La

cassette doit se trouver dans le DATACORDER avec l'étiquette sur le dessus et la bande ramenée au début.

Appuyez simplement sur CTRL et la petite touche ENTER, puis sur la touche PLAY du DATACORDER. Appuyez ensuite sur n'importe quelle autre touche.

La lecture prendra environ 5 minutes.

Après la lecture, le programme affiche l'écran titre et Copyright pendant quelques secondes. Aucune frappe n'est nécessaire et le programme affichera automatiquement le menu principal.

PROGRAMME PRINCIPAL

1. Pour taper des mots un par un

On peut choisir cette option quand plus d'une personne veut jouer au PENDU. Cela permet aux enfants de se mesurer les uns aux autres.

On tape le mot – le partenaire ne doit surtout pas regarder! On peut utiliser des majuscules, en appuyant sur CAPS LOCK ou des minuscules, en relâchant CAPS LOCK (voir le guide de l'utilisateur). Une fois le mot tapé, finissant avec ENTER, on passe à l'écran principal.

2. Pour utiliser une liste en mémoire

Dans cette option, c'est l'ordinateur qui choisit les mots, à partir d'une liste en mémoire. La lecture initiale du programme met immédiatement à la disposition de l'utilisateur la liste LISTE-1. On peut toujours aussi transférer une autre liste de la cassette du PENDU ou une autre, préparée avec le programme WORDSTORE – voir au paragraphe 4.

Quand le nom de la liste a été tapé, on peut choisir

un groupe de mots du menu. En exemple, LISTE-1 est une sélection de mots, tirés de 'Mon premier dictionnaire en couleurs' (Ed. Larousse) et de 'Mon mémento de vocabulaire' (Ed. Magnard). Le groupe requis est choisi (suivi de ENTER) et le programme passe à l'écran principal. Les mots à deviner sont choisis au hasard dans cette liste.

ECRAN PRINCIPAL

On aperçoit d'abord la potence et puis le mot à deviner apparaît en pointillés. On choisit une lettre en appuyant sur la touche correspondante du clavier. Nul besoin d'appuyer sur ENTER après chaque choix. Si le choix est correct, la lettre sera placée au bon endroit sur les pointillés. Si le mot contient plusieurs fois la même lettre, toutes les positions de la lettre sont affichées et l'enfant n'a besoin de choisir la lettre qu'une seule fois.

Cependant, si le choix est incorrect, une autre partie du bonhomme sera tracée.

Le bonhomme a 10 'chances' de survie. Quand elles ont toutes été utilisées, il sera pendu! Seule une bonne connaissance des structures des mots et beaucoup d'adresse peuvent le maintenir en vie. Si on devine le mot avant que l'homme soit pendu, entend un petit air de musique et un message de félicitations est affiché.

Si l'utilisateur a deviné le mot, il peut, pour éviter d'attendre de taper toutes les lettres, taper le mot en entier. Pour ce faire, il appuiera sur la touche '='. Mais attention, s'il se trompe, cela coûtera au bonhomme 3 chances de survie!

3. Réglage du temps de réflexion

Ce temps peut être ajusté entre 1 et 60 secondes. Si l'on ne règle pas le temps de réflexion, la durée est illimitée. Par contre, si aucune lettre n'est tapée dans le délai prévu, le signe '%' apparaît dans la case des lettres choisies et un jugement incorrect est enregistré. Après le réglage du temps de réflexion, le programme revient au menu. Pour revenir à un délai illimité, il faut taper un zéro dans cette option.

4. Lecture d'une nouvelle liste

Pour changer la liste en mémoire, il faut en lire une autre. Cette nouvelle liste peut être sur la cassette du PENDU ou bien elle peut se trouver sur une autre cassette et aura été enregistrée en utilisant le programme WORDSTORE.

Placez la cassette dans le Datacorder. Notez aussi que si la nouvelle liste n'est qu'à moitié lue, la liste en mémoire peut être détruite. Appuyez sur la touche PLAY puis sur n'importe quelle touche du clavier pour obtenir l'inventaire des fichiers de listes sur la cassette. Jouez avec les touches REWind, Fast Forward et PLAY pour positionner correctement la bande, juste avant le début du fichier requis. Une fois fait, appuyez deux fois sur <ESCAPE>, appuyez sur PLAY et sur n'importe quelle autre touche du clavier. La liste sera alors lue – mais en *aucun* cas il ne faut appuyer sur <ESCAPE> avant que le message 'Fin de la lecture' n'apparaisse ou que vous ne soyez informé d'une erreur. Dans ce dernier cas, vous reviendrez automatiquement au menu principal.

Si la lecture est satisfaisante, appuyez sur la barre

<ESPACE> pour revenir au menu principal. Si la lecture ne s'est pas faite correctement, vérifiez que la bande avait été positionnée correctement. Rebobinez et recommencez la manoeuvre. N'appuyez pas sur <ESCAPE>, sinon vous perdrez le programme principal et serez obligé de le charger de nouveau. Si la liste que vous avez essayée ne peut pas être lue, essayez-en une autre.

5. Examen des résultats

Tous les programmes de BES contiennent un système d'enregistrement de performance. Son usage permet aux maîtres, parents ou à l'enfant de suivre la bonne marche des étapes du programme et les performances de l'utilisateur.

Chaque fois qu'un nouveau nom est rentré – après le menu principal – un nouveau registre est créé. Cette facilité recouvre les registres des 6 derniers enfants ayant donné leur nom (après, le 7ème remplacera comme le premier, le 8ème remplacera le 2ème, et ainsi de suite).

Le Contrôle du PENDU enregistre le nom du joueur, le temps pris au jeu, le nombre de mot devinés et le nombre de pendaisons.

Un examen soigné de ces détails permet de mieux évaluer les besoins et les succès de chaque enfant.

WORDSTORE ATTENTION!

Le logiciel WORDSTORE est un programme indépendant du programme principal. Avant de le charger,

n'oubliez pas de réinitialiser la machine - en maintenant appuyées les touches CTRL et SHIFT, et en appuyant une fois sur la touche ESC.

Le programme WORDSTORE - logiciel de correction et d'enregistrement de mots - suit immédiatement le programme du PENDU et les listes pré-enregistrées. Pour le charger, appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER du clavier numérique, puis PLAY sur le Data-corder et n'importe quelle autre touche du clavier. Le programme est chargé de la même façon que le programme principal.

Une fois chargé, le menu suivant apparaît:

1 REVISION et/ou ENTREE

Cela permet de créer des nouvelles listes de mots, ainsi qu'il a été décrit dans le passage précédent, ou bien de réviser une liste en mémoire telle qu'elle a été chargée l'option 3. Il est possible de créer, de changer des listes au moyen des touches de A à Z et de la touche DELETE. Le jeu des touches fléchées (en haut et à droite du clavier) est le suivant:

- | | |
|-----------------------|---|
| 'Flèche droite' | retour au menu. |
| 'Flèche gauche' | mode de révision pour rentrer un mot nouveau ou changer un mot sur la même ligne. |
| 'Flèche vers le bas' | mode d'examen: pour faire défiler les listes de mots jusqu'à la fin de la liste. |
| 'Flèche vers le haut' | mode d'examen: pour faire défiler les listes de mots jusqu'au début de la liste. |

Les mots sont groupés en tapant un '%' puis le nom

du groupe en lettres (pas de chiffres, de tirets ni de blancs, etc.) Voici un exemple de liste permis:

- | | |
|--------------|-----------------|
| 1. %GROUPEUN | 7. ANGLETERRE |
| 2. AFRIQUE | 8. IRLANDE |
| 3. AMERIQUE | 9. BRESIL |
| 4. FINLANDE | 10. %GROUPEDEUX |
| 5. GREECE | 11. ATLANTIQUE |
| 6. ECOSSE | 12. |

Il est à noter que le nombre de mots d'une liste ne doit pas dépasser 50, le nombre de groupes au sein d'une liste ne doit pas dépasser 6 et le nombre de mots dans un groupe ne doit pas dépasser 10.

Les mots peuvent être tapés en majuscules, minuscules ou un mélange des deux. Ils doivent être rentrés dans l'ordre où on veut les voir apparaître dans le programme principal.

2. Sauvegarder une liste

Quand une liste a été tapée ou corrigée, il faut la sauvegarder sur une cassette pour pouvoir l'utiliser ultérieurement dans le programme principal.

Une cassette doit être placée dans le Datacorder. L'endroit où va se faire la sauvegarde doit être choisi de la même façon que dans la section 4. Attention de ne pas recouvrir une liste existante. Ce programme est destiné à vous faciliter la tâche – appuyez sur PLAY et ensuite n'importe quelle autre touche du clavier et l'inventaire de la cassette sera affiché. Il est donc facile de trouver l'endroit où finit le dernier fichier. C'est là que vous sauvegarderez votre nouvelle liste.

Quand la bande est positionnée correctement,

appuyez deux fois sur <ESCAPE>, pressez les touches RECORD et PLAY, suivies de n'importe quelle touche du clavier et la liste sera enregistrée de la façon normale (telle qu'elle est expliquée dans le Guide de l'utilisateur).

Pour vérifier si la sauvegarde a été faite, revenez au menu principal et choisissez l'option Catalogue. Il faut rebobiner la bande. Pressez sur PLAY et le nouveau fichier devra apparaître dans l'inventaire.

3. Lecture d'une liste

Cette option est semblable à celle du programme principal. On peut l'utiliser pour charger des listes existantes dans le but de les corriger ou de les ajuster. Voir à la section correspondante du programme du PENDU.

4. Catalogue d'une cassette

On utilisera cette option pour voir si un fichier a été sauvegardé ou pour consulter le contenu d'une cassette.

5. Effacer une liste courante

Cette option 'nettoie' la mémoire et permet de taper ou de transférer une nouvelle liste.

AUTRES PROGRAMMES DE BES

Les Pendu fait partie d'une série de programmes produits par Bourne Educational Software Ltd. dans le but de rendre l'enseignement facile et agréable. Les programmes sont destinés aux écoles et aux familles et leur simplicité les rend utilisables par les

enfants (dont l'âge est approprié au programme): le jeu des touches ESC et de la barre espace est commun à la plupart d'entre eux – il permet de passer à l'élément du programme suivant ou de revenir au menu principal.

Dans la plupart des programmes BES, on trouve un système de CONTROLE, qui permet au professeur, aux parents ou à l'enfant d'examiner les entrées qui ont été faites, les mots qui ont été tapés et ainsi d'isoler les causes de succès et de problèmes. Cela n'empêche pas, dans les programmes appropriés, d'avoir des systèmes permettant de voir le score du jeu et de compter les points – ce qui aide grandement à la motivation.

Les programmes BES se passent, la plupart du temps d'explications – les écrans 'coulent de source'. De cette façon les enfants ne prennent pas longtemps à se familiariser avec eux et peuvent les utiliser rapidement sans l'aide d'un adulte.

L'Horloger 1

Ce programme apprend aux enfants à lire l'heure et aussi à mettre à l'heure. Les résultats sont affichés de façon amusante par un bonhomme qui grimpe ou qui descend une échelle. On trouve un choix de 12 niveaux progressifs de difficulté, avec son, couleur et possibilité de contrôle. (de 4 à 9 ans)

L'Horloger 2

Ce programme est le frère du précédent et recouvre l'apprentissage des minutes (avant et après l'heure), les demi-heures et les quarts d'heure ainsi que l'heure de 0 à 24 heures. On y trouve, le même choix de niveaux progressifs que dans l'Horloger 1 avec son, couleur et possibilité de contrôle. (de 4 à 10 ans)

Le géographe

Une série de 2 programmes qui stimuleront l'enfant à apprendre à l'ordinateur le géographie. Il encourage l'usage des atlas et des ouvrages de référence, aide aux révisions d'examens et forme une introduction à l'usage des ordinateurs pour le stockage de l'information. Les données peuvent être facilement enregistrées et transférées. (de 7 à 15 ans)

La course à la boussole

Vous allez essayer de trouver les stations de contrôle cachées dans une course contre la montre ou contre l'ordinateur. Vous aurez bientôt entièrement confiance en vos connaissances en matière de coordonnées et de directions tout en contrôlant votre voiture. Après chaque course, vous pouvez visualiser votre itinéraire, pour savoir exactement où est allé chaque conducteur. (de 7 à 13 ans)

Animal/Végétal/Minéral

Vous passerez des heures très agréables à faire jouer l'ordinateur qui devra deviner l'objet auquel vous avez pensé. Si l'ordinateur ne peut pas deviner correctement, l'enfant doit lui donner des détails sur les différences entre divers objets. Cela stimulera une discussion et aussi l'usage d'ouvrages de référence. (à partir de 7 ans)

Les Lettres magiques

Ce programme enseigne aux enfants la correspondance entre majuscules et minuscules, sur l'écran et sur le clavier. Ils s'amuseront à empêcher le crocodile de manger les poissons. Un bon graphisme et fond sonore, ainsi que la possibilité d'isoler des lettres pour un entraînement spécial. (de 3 à 6 ans)

Les Chiffres magiques

Ce programme permet aux enfants d'apprendre à compter sans recours à la lecture. Un bon graphisme et une manière de récompenser les enfants attrayante en font le favori des enfants de 3 à 5 ans. (de 3 à 5 ans)

L'ardoise magique

Ce programme aide les enfants à former leurs lettres et leurs chiffres correctement et encourage l'écriture. Un crayon mobile montre où il faut commencer le tracé. Des petits tracteurs font partie du graphisme amusant qui maintient l'intérêt des enfants. (de 3 à 5 ans)

A PROPOS DE CE LIVRET

Les programmes BES comportent tous des petits livrets de la sorte. La raison en est, primo, de permettre de comprendre les buts du programme et de donner un idée sur les usages possibles du programme, basés sur les essais faits dans les écoles et les foyers. Deuxio, ils permettent de comprendre les séquences du programme, puisque, la plupart du temps, le temps passé à la machine est limité. Troisièmement, il permettra d'utiliser le programme de BES d'une façon complète puisqu'on peut s'y référer avant, durant et après l'utilisation du programme sur l'ordinateur.

Si vous avez des problèmes avec l'utilisation de ce programme ou des moyens de l'améliorer qui pourraient être incorporés, n'hésitez surtout pas à vous mettre en contact avec BES à l'adresse au dos de ce livret.

N.B. : Il peut y avoir des variations mineures dans le programme dues aux caractéristiques de différents micro-ordinateurs et des systèmes d'exploitation.

LE PENDU – LISTES DE VOCABULAIRE

Les listes pré-enregistrées du programme devraient satisfaire toutes les situations.

La liste qui est automatiquement chargée par le programme contient des mots tirés de 'Mon premier dictionnaire en couleurs' (Ed. Larousse) et de 'Mon mémento de vocabulaire' (Ed. Magnard).

Les listes suivantes sont chargées en utilisant une option du menu principal du PENDU. Si on utilise cette option la Liste 1 en mémoire est recouverte par la nouvelle liste.

D'autres listes peuvent être créées en utilisant le programme WORDSTORE – voir la section correspondante dans ce livret.

"LISTEUN"

Groupe un	Groupe deux	Groupe trois	Groupe quatre	Groupe cinq	Groupe six
Age moyen					
7	8	9	10	11	12
ami	tige	visage	désir	épingle	dossier
bol	voler	fable	farine	profond	cirque
date	voyage	éclair	douche	foudre	éplucher
patte	nuit	durer	cochon	plainte	escalier
tarte	facteur	drap	docteur	courage	récolte
tigre	eau	cloche	tonnerre	presque	reconnaître
vous	train	cheval	évangile	charge	crasse
école	ville	prince	tiède	terminus	grossir

"LISTEDEUX" – HISTOIRE

Groupe A	Groupe B	Groupe C	Groupe D
roi	dynastie	Henri	flèche
reine	bataille	serment	guerre
princesse	combat	château	royal
trône	couronne	prince	république
tour	Louis	Napoléon	hymne
défendre	hérédité	campagne	national
armure	pertes	traité	règne
courage	dispute	siège	prison
donjon	crêneaux	bélier	justice
victoire	garder	fossé	invasion

"LISTETROIS" – GEOGRAPHIE

Groupe A	Groupe B	Groupe C	Groupe D
France	ville	construction	Espagne
fleuve	Écosse	pays	capitale
cathédrale	hôtel	haie	longitude
buisson	verger	Hongrie	méridien
craie	local	moisson	Europe
Ouest	Est	Sud	ruisseau
Afrique	Allemagne	Amérique	Irlande
latitude	rural	cultiver	Nord
Inde	climat	golfe	océan
canal	Australie	Pologne	tropical

"LISTEQUATRE" – MATHÉMATIQUES

Groupe A	Groupe B	Groupe C	Groupe D
carré	ajouter	diviser	surface
demi	exercice	isocèle	équilatéral
angle	compas	ligne	centre
diagonale	cercle	compter	multiplier
soustraire	division	hypothèse	quatorze
rayon	mètre	triangle	losange
équerre	fraction	produit	diviseur
milieu	rectangle	équation	cube
centimètre	nombre	somme	litre
pointe	multiple	double	moyenne

"LISTECINQ" – TRANSPORTS

Groupe A	Groupe B	Groupe C	Groupe D
voiture	train	roue	vitesse
pont	canal	cheval	avion
kilomètre	noeuds	vol	tandem
trolleybus	autocar	péniche	rivière
pneu	moteur	aéroport	essence
bateau	ciel	vapeur	trottoir
camion	autobus	route	charrette
mer	voie	bicyclette	diésel
locomotive	pétrole	navire	passager
planeur	trafic	autoroute	destination

"LISTESIX" – SPORTS

Groupe A	Groupe B	Groupe C	Groupe D
rugby	maillet	plongeon	aviron
patinage	boules	tour	course
arbitre	raquette	tennis	arrivée
squash	course	pétanque	natation
but	netball	voile	terrain
randonnée	court	exercice	bateau
penalty	escalade	piste	volant
filet	athlétisme	football	badmington
balles	montagne	boxe	canot
poids	golf	saut	circuit