

APPLE*

ORTHO CRACK

4

La machine à conjuguer

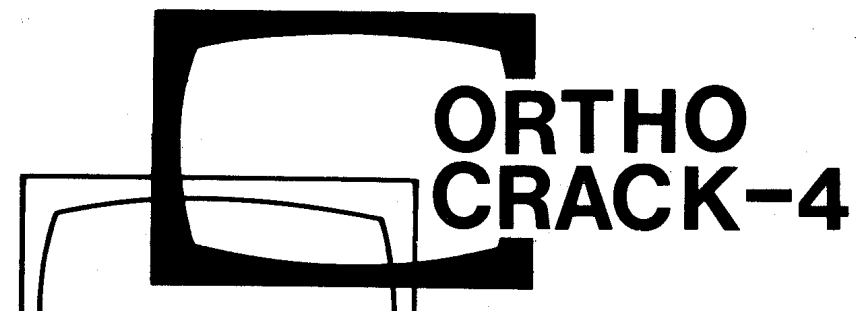
GUION



HATIER

HA 7015

JEU D'ORTHOGRAPHE



Une réalisation de :

Jean GUION
Docteur ès Sciences de l'Éducation,
Inspecteur Départemental
de l'Éducation Nationale.

Jeanine GUION
Orthophoniste

Jean-Christophe GUION

Illustration couverture : Carole Furby

SERMAP, Paris, 1984 - I.S.B.N. No 2 7293 7015 3

Toute traduction, adaptation ou reproduction même partielle, par tous procédés, en tous pays faite sans autorisation préalable, est illicite et exposerait le contrevenant à des poursuites judiciaires.

Réf. : Loi du 11 mars 1957

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Avec plus de 12 000 formes verbales différentes (verbes irréguliers ou difficiles), le jeu ORTHO-CRACK 4 permet d'apprendre l'essentiel de la conjugaison française.

Ce jeu éducatif de conjugaison peut être utilisé à partir de 8 ans et rendre aussi des services à tout adulte qui souhaite écrire les verbes sans faute d'orthographe.

Les niveaux

On peut choisir entre huit niveaux de difficultés. Du plus facile au plus difficile.

ECOLIER débutant ou confirmé (présent et imparfait de l'indicatif)

COLLEGIEN débutant ou confirmé (formes difficiles du présent et de l'imparfait de l'indicatif; futur de l'indicatif, présent du conditionnel et présent de l'impératif);

LYCEEN débutant ou confirmé (passé simple de l'indicatif, subjonctif présent);

ACADEMICIEN débutant ou confirmé (formes difficiles du passé simple de l'indicatif et subjonctif imparfait).

N.B. Les verbes à conjuguer ont des particularités orthographiques plus difficiles au niveau **confirmé** qu'au niveau **débutant**.

Le bilan

A la fin d'une partie, si le joueur le demande, l'ordinateur affiche la conjugaison des verbes qui ont provoqué des erreurs.

PRINCIPES DU JEU

L'ordinateur choisit un verbe. Il demande au joueur de le conjuguer à une personne, à un temps et à un mode précis.

La réponse est avalée par la machine et, en suivant un tuyau, elle se dirige rapidement vers la sortie. Si votre réponse est juste, elle sera présentée sur un plateau. Si elle est fausse, elle ira à la poubelle !

Au moment où la réponse arrive dans la première poche de la machine, vous risquez d'être traité d'IGNARE. Si vous êtes sûr de vous, protestez en affirmant que vous êtes un CRACK (lorsque le mot s'arrête dans la deuxième poche). Attention ! Votre poubelle ne peut contenir que 3 mots faux et la durée du jeu est limitée.

L'ordinateur demande d'abord le nombre de joueurs. Tapez 1 ou 2, suivant le cas, puis les initiales du (ou des) joueur(s). Le temps qui s'écoule est matérialisé par un trait épais qui s'efface plus ou moins après chaque réponse, en fonction du temps mis pour répondre.

Nombre de joueurs

Deux possibilités

- un joueur contre l'ordinateur (une partie en une seule manche);
- deux joueurs (une partie en deux manches, chaque joueur jouant une manche à tour de rôle).

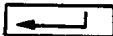
Fin de partie

La partie (ou une manche) se termine dans trois cas :

1. votre poubelle est pleine;
2. le temps imparti est écoulé;
3. vous avez donné 15 réponses dont au plus 2 sont fausses

Partie à deux joueurs

Elle se joue en deux manches

Première manche : c'est le joueur No 1 qui répond aux questions posées par l'ordinateur. Toujours taper sur la touche  après chaque réponse.

Pendant le clignotement dans la première poche, le joueur numéro 2 peut traiter son adversaire d'IGNARE en appuyant sur une touche du clavier (n'importe laquelle).

S'il le désire, le joueur numéro 1 peut protester et affirmer qu'il est un CRACK, au moment du clignotement dans la seconde poche. Pour cela, il appuie sur une touche du clavier (n'importe laquelle).

2ème manche : quand le joueur numéro 1 a terminé la première manche, c'est le joueur numéro 2 qui répond aux questions posées par la machine. Les rôles sont donc inversés.

A la fin de la deuxième manche, les scores définitifs sont affichés. Au milieu de la machine apparaît le meilleur score depuis la mise en route de l'ordinateur. Pour passer à la suite, appuyez sur une touche (n'importe laquelle).

Un seul joueur contre l'ordinateur

La partie se joue en une seule manche.

L'ordinateur remplace le deuxième joueur, mais ne joue pas. Il va par contre profiter de vos erreurs pour marquer des points. Ne vous fiez pas trop à lui quand il affirme que vous êtes IGNARE : il peut mentir ! Ne craignez pas d'affirmer que vous êtes un CRACK...

Comment se marquent les points

Le joueur répond juste. Il marque :

	Ecolier		Collégien		Lycéen		Académicien	
	D	C	D	C	D	C	D	C
— sans IGNARE	50	100	150	200	250	300	350	400
— avec IGNARE	100	200	300	400	500	600	700	800
— avec IGNARE + CRACK	200	400	600	800	1 000	1 200	1 400	1 600

L'adversaire ou l'ordinateur ne marque aucun point, quel que soit le niveau.

D : Débutant

C : Confirmé

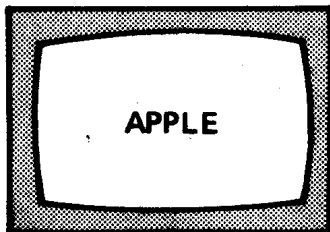
Le joueur répond faux. Il ne marque aucun point. L'adversaire ou l'ordinateur peut marquer :

	Ecolier		Collégien		Lycéen		Académicien	
	D	C	D	C	D	C	D	C
— sans IGNARE	0	0	0	0	0	0	0	0
— avec IGNARE	100	200	300	400	500	600	700	800
— avec IGNARE + CRACK	200	400	600	800	1 000	1 200	1 400	1 600

Les primes. Les pénalités

Au bout de quinze réponses, des primes ou des pénalités vous sont attribuées en fonction du nombre de bonnes réponses et du temps écoulé. Attention ! Il y a parfois des renversements de situation. Prenez donc le plus d'avance possible sur votre adversaire pour être à l'abri de désagréables surprises.

UTILISATION SUR... UTILISATION SUR...



APPLE II+, IIe, IIc

1. Allumez le téléviseur ou le moniteur.
2. Allumez le lecteur de disquettes.
3. Insérez la disquette Orthocrack 4, la face avec l'étiquette tournée vers le haut.
4. Mettez le clavier sous tension en position majuscule. Le programme démarrera automatiquement.

CARACTERES SPECIAUX

Vous obtiendrez le :

â en tapant 2 sur votre clavier

è	3
ê	4
é	5
û	6
ç	7
î	8
ô	9

Conditions de garantie

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

Cette garantie s'applique dans le mois suivant l'acquisition de ce produit. Il sera procédé gratuitement à l'échange standard à condition que le retour du produit soit effectué dans son emballage d'origine par un envoi recommandé avec accusé de réception.

Cette garantie ne s'applique pas lorsque les défauts sont dus à des erreurs de manipulation de la part de l'acheteur. Exemples : poussières, traces de doigts sur les supports magnétiques, pliage de la disquette, démagnétisation...

* Apple est la marque déposée d'Apple

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 louer, le reproduire, le traduire ou le dupliquer sans l'autorisation écrite de HATIER.