



LES OURSONS  
MALINS™  
★  
COMPTE DE  
0 à 9



***Je suis votre manuel d'instructions  
Lisez-moi attentivement...***

*Pour utiliser de façon optimale le produit VIFI SOGICIEL dont vous avez fait l'acquisition, je vous invite à me parcourir; je contiens en effet tous les renseignements dont vous avez besoin pour bien exploiter le programme.*

*J'ai été spécialement conçu pour vous permettre d'utiliser les textes explicatifs, les notes, les mises en garde, les messages tirés du programme et les textes à taper au clavier de la façon la plus souple et la plus fonctionnelle possible. Ces éléments jouissent d'une présentation adéquate que vous aimerez retrouver d'un produit VIFI SOGICIEL à l'autre.*

*Ainsi, les chapitres sont mis en évidence pour faciliter la consultation; ils sont aussi divisés en sections. Des notes, faisant l'objet de paragraphes séparés, vous fournissent des renseignements précieux sur l'utilisation du programme. Chacune de mes pages comporte aussi un emplacement où vous pouvez inscrire au besoin des notes personnelles vous permettant ainsi de m'adapter à vos besoins.*

*Je vous souhaite donc une bonne lecture et de nombreuses heures de plaisir avec les programmes utilitaires, les didacticiels et les jeux de VIFI SOGICIEL!*

**CRÉDITS**

CONCEPTION ET IMAGES:

Richard Hefter

TRADUCTION DE L'AMÉRICAIN:

Charlotte Vachon

TM & ©1982 Optimum Resource Inc., Stickybear numbers  
©1984 Vifi Sogiciel, éditeur, inc. pour la version française  
ISBN 2-89290-009-3

## NOTES AUX PARENTS OU AU PROFESSEUR

*Les Oursons malins comptent de 0 à 9* est un didacticiel conçu pour apprendre à l'enfant de 3 à 6 ans à reconnaître les chiffres et à compter. Tapez le chiffre 4 et vous le verrez apparaître accompagné de quatre objets qui se déplacent sur l'écran. Si vous appuyez sur la barre d'espace, l'un de ces objets disparaît et le nombre diminue d'une unité. Pressez la barre à nouveau pour voir disparaître un autre objet et ainsi de suite jusqu'à zéro. On peut aussi utiliser la barre d'espace pour compter de 1 à 9.

Chaque fois que l'enfant tape un chiffre, un nouvel ensemble de dessins est affiché. De nombreuses séries d'images sont stockées sur le disque afin d'en permettre une représentation presque sans fin. On y trouve des autos, trains, fusées, étoiles, planètes et beaucoup d'autres choses encore qui impressionnent l'imagination de l'enfant pendant qu'il s'amuse et s'instruit. Les possibilités de divertissement de ce programme sont aussi grandes que ses qualités éducatives en tant qu'outil d'apprentissage des nombres.

### **TRAVAILLER AVEC *LES OURSONS MALINS COMPTENT DE 0 À 9***

#### **Initiation à l'ordinateur**

Les enfants d'aujourd'hui grandissent dans une société de plus en plus informatisée. En apprenant à utiliser des programmes conçus spécialement pour eux, les jeunes enfants deviendront familiers avec l'ordinateur et son clavier. Les enfants en bas âge mis à même d'acquérir une expérience pratique de cet appareil ne connaîtront pas la phobie des ordinateurs. Avec *Les Oursons malins comptent de 0 à 9*, ils cessent d'être des admirateurs impuissants des adultes: ils utilisent eux-mêmes cette fascinante machine.

#### **Exploration et découverte**

Les jeunes enfants sont des scientifiques-nés. Ils adorent observer, explorer et expérimenter. *Les Oursons malins comptent de 0 à 9* stimule ces jeunes explorateurs en leur permettant d'utiliser le programme eux-mêmes. Ils parcourent le clavier et découvrent que presser un chiffre produit une image sur l'écran. Une exploration plus avancée leur révélera les mystères de la

barre d'espacement. Par la suite, ils arriveront à saisir la relation qui existe entre le nombre d'objets qui se promènent sur l'écran et le chiffre qui y correspond.

### **Connaître les chiffres et savoir compter**

Le programme *Les Oursons malins comptent de 0 à 9* a été conçu pour encourager l'enfant à reconnaître les chiffres et pour lui apprendre à compter. Suivant un rythme qui lui est propre, il reconnaîtra les chiffres et pourra les nommer. De la même façon, l'utilisation de la barre d'espacement pourra aider l'enfant à développer le concept des nombres. En effet, la disparition d'un objet dans une série, associée à la diminution du nombre correspondant renforce la notion à retenir: « 3 est plus petit que 4 » et « 2 est plus petit que 3 ».

### **Divertissement**

Le didacticiel *Les Oursons malins comptent de 0 à 9* présente l'attrait des dessins animés sur écran haute résolution associés aux effets sonores et procurera des heures de plaisir. Même les enfants plus âgés (et les adultes) qui savent déjà compter seront séduits.

# INSTRUCTIONS



## COMMENT UTILISER *LES OURSONS* *MALINS COMPTENT DE 0 À 9*

### Instructions aux adultes

*Les Oursons malins comptent de 0 à 9* s'utilise soit sur un Apple II ou Apple II Plus munis d'au moins 48K, ou bien sur un Apple IIe. L'ordinateur doit être équipé d'une unité de disques et du système d'exploitation de disque DOS 3.3 (16 secteurs).

Placez d'abord la disquette dans l'unité de disques et mettez l'Apple sous tension. Si votre ordinateur est muni de l'« Auto-start ROM », la page-titre sera affichée sur l'écran. Si, au contraire, votre Apple ne possède pas l'Autostart, c'est le curseur qui apparaîtra. Inscrivez ensuite le chiffre 6; puis, tout en maintenant la touche CTRL enfoncée, tapez P, (6 CTRL P); enfin, appuyez sur RETURN.

Le système est maintenant prêt à être utilisé. Demandez à l'enfant d'appuyer sur un chiffre ou sur la barre d'espace.

### Guide pour les enfants

Après vous être conformés aux instructions précédentes, demandez simplement à l'enfant d'appuyer sur un chiffre.

Si vous désirez que l'enfant insère lui-même la disquette, expliquez-lui clairement chacune des étapes. Faites d'abord une démonstration et demandez-lui ensuite de répéter les manoeuvres plusieurs fois sous votre surveillance. Assurez-vous de bien lui montrer comment tenir la disquette. Insistez sur l'importance de procéder avec soin. La disquette doit être manipulée par le côté agrémenté d'une illustration. Elle ne doit être ni ondulée ni pliée. Comme dernière étape de votre démonstration, n'oubliez pas de mentionner la nécessité de bien ranger la disquette après l'avoir utilisée.

### APPRENTISSAGE DU PROGRAMME

C'est par l'expérimentation que les enfants apprennent le mieux. Essayez donc de résister à la tentation d'intervenir au cours du processus de la découverte. Votre tour viendra! Permettez à l'enfant de se rendre compte que s'il appuie sur un chiffre du clavier, il provoque l'apparition d'un chiffre sur l'écran. Plus tard, il comprendra que presser la barre d'espace permet d'augmenter ou de diminuer le nombre d'objets présentés.

La plupart des enfants ne demandent que peu ou pas d'assistance. Pourtant, si une aide minime est requise, essayez de

prodiguer vos conseils sous forme de question. Si l'enfant hésite à se lancer, demandez-lui, par exemple: « Quel chiffre choisit-tu pour commencer? » L'enfant choisit généralement le chiffre qui représente son âge. En faisant des suggestions sous forme de questions, vous lui permettez de rester maître de la situation.

Souvent, les enfants utilisent le programme de façon difficile à comprendre pour les adultes. Certains semblent presser les touches au hasard alors qu'en fait, ils vérifient une règle du programme: les touches qui ne représentent pas un chiffre sont sans effet. Certains désirent regarder la même image plus longtemps que ne le ferait un adulte. D'autres appuient sur les touches si rapidement que l'ordinateur ne peut les enregistrer. Si plusieurs touches sont enfoncées simultanément ou presque, le premier chiffre seulement est présenté sur l'écran. L'enfant finira aussi par découvrir que le « da da dap » indique que le chiffre est enregistré et qu'il sera affiché sur l'écran. Essayez de ne pas imposer vos étapes « d'adulte » aux expériences enfantines. Elles pourraient nuire au processus d'apprentissage.

### **Exercices additionnels**

Lorsque les enfants auront exploré *Les Oursons malins comptent de 0 à 9* plusieurs fois, vous voudrez peut-être essayer d'autres exercices structurés.

### **Compter à rebours**

Vous pouvez aussi compter à haute voix tout en utilisant la barre d'espacement. Les enfants adorent effectuer un compte à rebours.

### **Compter des objets**

Demandez à l'enfant de compter les objets sur l'écran. Il vaudrait mieux vous en tenir aux nombres les plus petits: même un adulte peut trouver difficile de compter neuf objets en mouvement. Pour les enfants plus âgés qui connaissent déjà leurs chiffres, augmentez le défi en cachant le chiffre affiché. Demandez-leur de se fermer les yeux lorsque vous appuyez sur une touche et cachez le chiffre de l'écran à l'aide d'un morceau de papier. Si les enfants ont de la difficulté, choisissez un chiffre plus petit. Mais attention! Ils peuvent vous demander d'inverser les rôles: ils cachent le chiffre et à vous de compter les objets!

### **Identifier des objets**

Demandez aux enfants d'identifier les objets sur l'écran. Appuyez plusieurs fois sur la même touche pour faire apparaître différents dessins.

## Jumeler les chiffres

Faites choisir aux enfants un des nombres que vous aurez d'abord écrit sur un papier et demandez-leur de retrouver ce chiffre sur le clavier.

Certains enfants se prêteront volontiers à ces exercices. D'autres préféreront continuer leur exploration seuls. Soyez patient. Présentez les exercices petit à petit. Pour les plus jeunes, compter les objets de 4 ou 5 images au cours de la même séance peut être suffisant. Rappelez-vous que ce programme a été conçu pour des enfants de 3 à 6 ans. Les périodes de concentration des jeunes enfants sont plus courtes que celles des grands et leur niveau d'intérêt est aussi différent.

*Les Oursons malins comptent de 0 à 9* a été spécialement conçu et adapté pour les jeunes enfants. C'est un programme qui les initie à l'ordinateur, stimule leur goût de l'exploration et de la découverte, et, leur enseigne à reconnaître les chiffres et à compter tout en leur procurant des heures de plaisir.



LITHOGRAPHIÉ AU CANADA