

LA BOSSE DES MATHS

5 ème

Jo... le dromadaire a perdu sa bosse des maths...

Conseillé par le sage et savant Luther, il entreprend un périlleux voyage pour la reconquérir. Traversant l'Océan de la Géométrie, la Contrée Numérique ou la Cité des Données, il doit affronter dans de singulières et mathématiques épreuves les maîtres à bosser de ces régions. Greenpeace, la baleine à bosse, Kid Cat, le chat bossé et Sylvester Cartonnet, le pigeon bosseur le mettent au pied ... du tableau noir. Jo devra éviter leurs pièges, surveiller son score, accepter leurs sarcasmes s'il échoue, et tenter de les vaincre pour la bonne bosse, celle des maths.

Vous l'avez compris, ce logiciel aborde d'emblée "l'épreuve mathématique" de manière ludique tout en suivant l'ensemble du programme de 5è. Toute réponse exacte ou fautive est signalée par une musique éloquent. Le recours à la théorie est toujours possible et gratuit ! (cliquez le livre). Une aide peut être proposée - c'est le fruit de Tentation - mais une fois croqué il vous en coûte 2 points sur les 4 que rapporte l'exercice résolu sans aide.

Vous pouvez même abandonner l'exercice en cliquant l'éponge et pourquoi pas, quitter le sous-chapitre étudié en cliquant la flèche ; mais en aucun cas la réponse ne vous sera fournie.

1) LES COMMANDES

Au cours d'un exercice, votre écran se présente comme suit :

le curseur :
si celui-ci n'est pas
affiché, tapez ESC
ou STOP. Ensuite, placez-
vous sur la zone désirée
et cliquez.



← l'énoncé

← l'éponge :
pour abandonner
un exercice

← la flèche :
pour changer
de sous-chapitre

← **Le livre :**
c'est le recours
à la théorie.
Une page résume les
points essentiels
du cours.

← votre score

← **le fruit de tentation :**
vous donne une
aide partielle

2) DE MANIERE GENERALE ...

Les déplacements dans le logiciel (de chapitre en chapitre, de sous-chapitre en sous-chapitre par exemple) se font en cliquant des icônes (flèches, carte) à l'aide du curseur.

- Lorsque vous devez localiser un endroit sur la page-écran, déplacez votre curseur (à l'aide de la souris ou des flèches (du clavier) jusqu'à l'endroit désiré puis validez avec ENTER (ou RETURN).
- Lorsque vous est proposé un questionnaire avec plusieurs réponses, tapez le chiffre de votre choix.

C'est pourquoi, avant de vous lancer, nous vous conseillons de vous armer ... d'un papier, d'un crayon ... et de votre calculatrice ! Restez sur vos gardes ! Trop d'exercices faux et l'on risque de vous décerner une "gamelle trophée". Si au contraire, votre score progresse honorablement (max : 50) votre bosse des maths s'en trouvera ... grandie et peut être atteindrez-vous ... mais nous ne vous en dirons pas davantage. A vous de mat (h)er

Les thèmes abordés

Gestions de données

- Aires et volumes
- Tableaux et graphiques
- Proportionnalité

Travaux numériques

- Calculs décimaux
- Calculs relatifs
- Fractions

Travaux géométriques

- Figures planes
- Symétries
- Figures dans l'espace

Vous pouvez librement évoluer d'un chapitre à un autre, ou passer à votre guise d'un sous-chapitre à un autre. Ainsi, vous travaillez suivant vos goûts ou votre niveau du moment.

Dans vos réponses

Pour la lettre grecque π : taper " pi "

Pour le signe de multiplication : taper " . "

Pour inscrire une fraction : taper " / " ou " : " entre les 2 nombres.

- Se déplacer : touches flèches, ou souris sur Atari et Amiga.
- Prendre/attaquer/payer : touche "entrée" ou bouton gauche de la souris. Positionnez-vous près de votre objectif au préalable.
- Se transformer : Touche E S C ou bouton droit de la souris, puis déplacer le curseur et cliquer sur l'icône du pouvoir souhaité, si vous le possédez !

4) MISE EN ROUTE

- THOMSON : Tapez RUN "AUTO.BAT
- ATARIST : Cliquer sur LOADER.PRG
- AMSTRAD CPC : Tapez **↑** CPM (**↓** s'obtient en tapant simultanément sur SHIFT et **Ⓚ** , puis LOADER. Sur clavier AZERTY, on obtient à.
- AMIGA : Appuyer simultanément sur la touche CTRL et sur les 2 touches A situées à côté de la barre espace.
- COMP PC : Tapez LOADER puis ENTER.
En cas d'erreur ou si vous utilisez le logiciel avec une nouvelle carte graphique, effacez le fichier CARTE.INF: pour cela après avoir allumé votre ordinateur, tapez DEL CARTE.INF puis ENTER.

5) MIEUX VOUS SERVIR

Nous avons réalisé ce logiciel avec le plus grand soin. Néanmoins, si une erreur s'était glissée malgré nos différents contrôles ou si vous avez des remarques à nous rapporter en vue d'une amélioration de ce logiciel, n'hésitez pas à nous contacter, les modifications seront apportées lors d'une prochaine édition.

COKTEL VISION : 25 rue Michelet, 92100 Boulogne Billancourt.
Tél : (1) 46 04 70 85