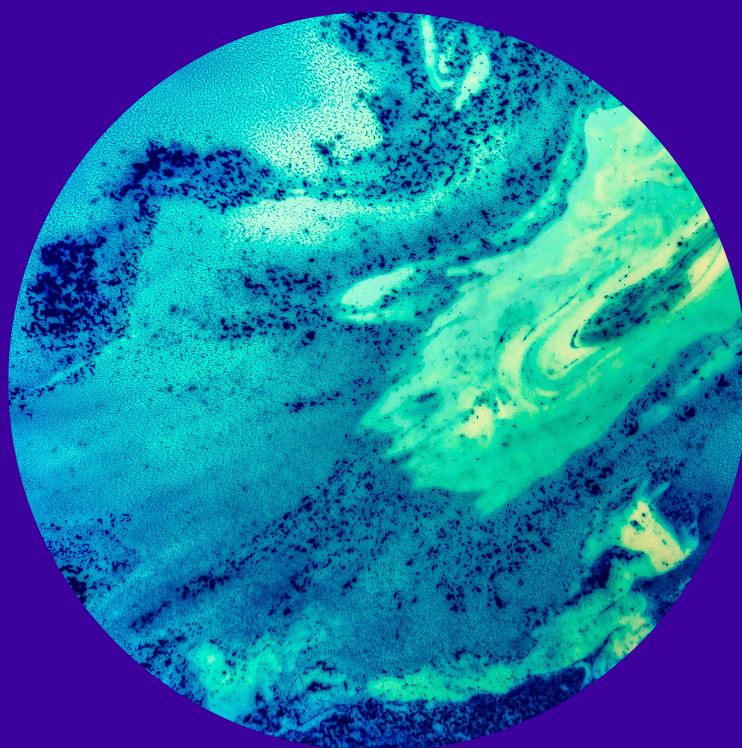


**GUIDE D'UTILISATION**  
**“La Course aux Nombres”**  
**Logiciel de rééducation**  
**Version 2.21**



## INSTALLATION

Configuration requise

- CPU: Pentium III ou mieux; pourrait tourner sur des systèmes Pentium II rapides.
- Système d'exploitation: Windows 98 ou plus
- Espace disque libre: 50MB ou plus
- RAM: 128MB ou plus
- Carte son et vidéo

Macintosh: version compatible mac pas encore distribué.



## AUTRES ÉLÉMENTS REQUIS

Il faut que le langage Java soit installé sur votre ordinateur. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez le télécharger sur le site web Sun: <http://www.java.com/fr/> .

## MODE D'EMPLOI

1. Insérez le CD-ROM dans votre lecteur.
2. En utilisant l'explorateur Windows, copiez le dossier "La Course aux Nombres" à l'endroit de votre choix sur votre disque dur.
3. Droite cliquez sur le dossier, sélectionnez «propriétés», et désélectionnez «lecture seule». Vous serez demandé si vous voulez appliquer ce changement aux sous-dossiers, la réponse est «oui».
4. Ouvrez le dossier, et double-cliquez sur "doubleCliquePourJouer.bat" pour commencer le jeu.
5. Sélectionnez «plein écran».
6. Le jeu commence avec un écran de copyright ; appuyez sur n'importe quelle touche pour passer à la suite.
7. Le prochain écran est l'écran de titre, où il vous faut cliquer sur le numéro "1" pour commencer.

## ENREGISTRER UN ÉLÈVE

Il est très important que chaque élève soit enregistré et joue toujours seulement sous son propre nom. Le logiciel adapte au niveau de performance de chaque élève et stocke en mémoire son progrès dans les sessions précédentes.

Chaque élève est commencé au même niveau. Après quelques tours, le logiciel commencera à s'adapter à sa performance et continuera à le faire tout le long du jeu.

Un élève «démonstration» permet de voir la difficulté la plus élevée du logiciel. Attention: ne pas utiliser cet élève que pour ce but !

Pour entrer un nouvel élève, cliquez sur «Nouvel élève». Entrez les informations le concernant sur le côté droit de l'écran, et cliquez sur «Entrer».

Pour modifier les informations d'un élève, cliquez sur «Modifier». Changez les détails sur le côté droit de l'écran, puis cliquez sur «Entrer». Attention: Si vous modifiez le nom d'un élève, il faut changer le nom du fichier Nom\_Prenom\_Alg.txt, qui se trouve au dossier «Data». Sinon, le logiciel ne saura pas où trouver ses données.

Pour supprimer un élève, sélectionnez-le en cliquant sur le nom dans la liste. Puis cliquez sur «Supprimer».

## COMMENCER LE JEU

Ouvrez le dossier "La Course aux Nombres" et double-cliquez sur "DoubleCliquePourJouer.bat".

Le jeu commence avec un écran de copyright ; appuyez sur n'importe quelle touche pour passer à la suite.

Le prochain écran est l'écran de titre, où il vous faut cliquer sur le numéro "1" pour commencer.

Pour commencer à jouer, sélectionnez un élève à l'écran d'enregistrement, en cliquant sur son nom dans la liste. Puis cliquez sur «Session suivante».

Sur le prochain écran l'enfant vous sélectionnera le thème graphique, ceci n'est qu'un aspect superficiel du jeu, alors vous pouvez choisir n'importe lequel.

A l'écran d'instructions, il vous faut cliquer sur le coquillage (ou fleurs) pour continuer, une fois que les instructions auront été lues à l'enfant.

L'écran suivant est l'écran de choix du personnage, où l'enfant choisit le personnage qui va le représenter. Au début, tous les personnages sont verrouillés, sauf le premier. A mesure que l'enfant progresse dans le jeu, davantage de personnages seront déverrouillés.

Les écrans principaux du jeu ne nécessitent pas beaucoup d'explications. L'enfant effectue un choix entre deux numérosités en cliquant sur le carré qu'il veut choisir avec le souris. Puis il avance sur l'espace du plateau du jeu du nombre de cases correspondant à la quantité choisie. Pour faire bouger son personnage sur le plateau, l'enfant clique sur les cases. Les cases sont agencées horizontalement (de gauche à droite) et verticalement (de haut en bas).

A la fin d'une partie, si l'enfant a gagné, il a le droit de sauver un animal comme prix. Une fois que l'enfant a gagné sept types d'animaux différents, il obtient l'accès à un nouveau personnage.

## FICHIERS DE DONNÉES

Tous les fichiers de données sont stockés dans le répertoire «Data». Il y a un fichier qui liste tous les élèves enregistrés (StudentList.txt). Chaque élève a un fichier Nom\_Prenom\_Alg.txt qui stock ses données pour la partie adaptatif du jeu. Aussi, chaque session un fichier Nom\_Prenom\_Session\_.txt est produit. Ceci est un fichier délimité (par virgules) qui peut être ouvert en Excel pour une analyse des données.

## QUE FAIRE EN CAS DE PROBLÈME?

### **Le jeu refuse de démarrer**

Vous n'avez probablement pas le langage Java installé sur votre machine. Pour l'installer, visitez le site internet de Sun: <http://www.java.com/fr/> pour le télécharger. Puis il faut suivre les instructions d'installation et redémarrer votre ordinateur.

### **Le jeu plante**

Sortir du jeu par faisant «Cntrl-Alt-Suppr» et sélectionnez « Gestionnaire des tâches ». Sélectionnez Droite cliquez sur le dossier «La Course Aux Nombres» et vérifiez bien que «lecture seule» n'est pas sélectionné (ou moitié sélectionné). S'il l'est, suivez encore étape 3 dans la section «installation».

*The Number Race: Remediation software for dyscalculia*

*"La Course aux Nombres" Logiciel de rééducation pour la dyscalculie*

*Copyright © Anna Wilson & Stanislas Dehaene, 2004*

*Ce programme est un logiciel libre ; vous pouvez le redistribuer et/ou le modifier au titre des clauses de la Licence Publique Générale GNU, telle que publiée par la Free Software Foundation ; soit la version 2 de la Licence, ou (à votre discrétion) une version ultérieure quelconque.*

*Ce programme est distribué dans l'espoir qu'il sera utile, mais SANS AUCUNE GARANTIE ; sans même une garantie implicite de COMMERCIALITE ou DE CONFORMITE A UNE UTILISATION PARTICULIERE.*

*Voir la Licence Publique Générale GNU pour plus de détails. Vous devriez avoir reçu un exemplaire de la Licence Publique Générale GNU avec ce programme ; si ce n'est pas le cas, écrivez à la Free Software Foundation Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA.*



**NEURODYS**  
PACA