

NOTICE • MANUAL • NOTIZ • DESCRIZIONE • INSTRUCCIONES

RECONNAIS-MOI

RECOGNIZE ME • ERKENNE MICH
RICONOSCIMI • RECONÓCEME

The logo for Carraz Editions is a tilted rectangular block. The top half contains the word "CARRAZ" in a large, stylized, outlined font. The bottom half contains the word "EDITIONS" in a smaller, spaced-out, outlined font.

CARRAZ
EDITIONS

RECONNAIS-MOI

Auteur : Vivian PESCHARDT

CHARGEMENT DU PROGRAMME

Si vous possédez un TO8, TO9, TO9+.

- Mettez le lecteur de disquette sous tension.
- Allumez l'unité centrale.
- Insérez la disquette dans le lecteur.
- Tapez au clavier la lettre correspondant au BASIC 512 ou 128.

Si vous possédez un AMSTRAD CPC.

Insérez la disquette dans le lecteur, allumez l'ordinateur, tapez : RUN"RECONNAI" puis validez.

Si vous possédez un ATARI ST ou un AMIGA.

Insérez la disquette dans le lecteur, allumez l'ordinateur, le programme démarre automatiquement.

Si vous possédez un IBM PC ou COMPATIBLE.

Après avoir chargé le MSDOS version 3.2 ou plus, insérez la disquette dans le lecteur A, tapez "RECONNAI" puis validez.

Note pour valider.

Cliquer avec la souris ou bien déplacer le curseur avec les flèches et frapper ESPACE ou ENTER.

Sur les compatibles PC, pour déplacer le curseur plus rapidement, vous pouvez utiliser CTRL ↑ et CTRL ↓ ou PAGE UP et PAGE DOWN.

CARRAZ ÉDITIONS propose une gamme de logiciels d'éveil pour les tous petits de 3 à 8 ans. Tous ces logiciels ont été conçus et testés en maternelle et respectent le programme enseigné à ce niveau. RECONNAIS-MOI propose plusieurs séquences de six images représentant le même animal mais avec une différence. Chaque image est ensuite présentée à l'enfant afin qu'il puisse l'identifier.

DÉROULEMENT DU PROGRAMME

Une fois la page de garde affichée appuyez sur une touche pour continuer. Après le choix de langue et les informations d'utilisation vous pourrez sélectionner le niveau de jeu ainsi que le nombre de séquence désiré.

Le nombre de séquences varie de 4 à 16 et cela sur deux niveaux de difficulté. En cours de jeu, vous pourrez revenir au début en appuyant sur la touche ESC.

RECOGNIZE-ME

Author : Vivian PESCHARDT

LOADING THE PROGRAM

If you own an AMSTRAD CPC.

Insert the floppy disk into the drive, switch computer ON, enter your program code : RUN"RECONNAI" and validate.

If you own an ATARI ST or an AMIGA.

Insert the floppy disk into the drive, switch computer ON, the program will run automatically.

If you own an IBM PC or COMPATIBLE.

After having loaded MSDOS version 3.2 ou later, insert the floppy disk into drive A, type : RECONNAI then validate.

Note to validate.

Click with the mouse or move the cursor using arrows and use SPACE bar or ENTER key.

On IBM compatibles, to move the cursor, you can use CTRL↑ and CTRL↓ or PAGE UP and PAGE DOWN.

CARRAZ ÉDITIONS offers a range of mind awakening software programs for tots from 3 to 8. All these programs have been developed and tested in kinder-gartens, they are in conformity with the school programs which are taught at this level. "RECOGNIZE-ME" offers several sequences of six pictures representing the same animal but with a difference. Each picture is then presented to the child, so that it may identify the animal.

RUNNING THE PROGRAM

Once the first page is displayed press a key to continue. After selecting the language and the user information, you can select the level of the game and the number of sequences desired.

The number of sequences varies from 4 to 16 and this on two levels of difficulty. During the game, you can revert to the beginning by pressing the ESC key.

From the same editor, for 3 to 8 year old children :

MEMORIZE
ASSOCIATE
CHECK THE INTRUDER
FIND THE STORY
BAMBINOURS SOLVES A JIG-SAW PUZZLE

ERKENNE-MICH

Verfasser : Vivian PESCHARDT.

LADEN DES PROGRAMMS

Wenn Sie einen AMSTRAD CPC besitzen.

Die Diskette ins Laufwerk einführen, den Computer einschalten, je nach Ihrem Programm RUN"RECONNAI" tippen und bestätigen.

Wenn Sie einen ATARI ST oder einen AMIGA besitzen.

Die Diskette ins Laufwerk einführen, den Computer einschalten ; das Programm startet automatisch.

Wenn Sie einen IBM PC oder ein kompatibles Gerät besitzen.

Nach dem Laden des MSDOS Version 3.2 oder mehr die Diskette ins Laufwerk A einführen, RECONNAI tippen und dann bestätigen.

Zum Bestätigen.

Mit der Maus klicken oder mit den Pfeilen den Cursor bewegen und auf ESPACE oder ENTER drücken. Bei den PC-kompatiblen Geräten können Sie den Cursor mit CTRL↑ und CTRL↓ oder PAGE UP und PAGE DOWN schneller bewegen.

CARRAZ ÉDITIONS bietet eine Reihe von Lernprogrammen für Kinder von 3-8 Jahren an. Alle diese Software-Programme wurden in der Vorschule entwickelt und getestet und tragen dem Lehrprogramm auf dieser Stufe Rechnung. "ERKENNE-MICH" zeigt mehrere Sequenzen aus sechs Bildern, die mit einem Unterschied immer das gleiche Tier zeigen. Jedes Bild wird dem Kind dann zur Identifizierung vorgelegt.

ABLAUF DES PROGRAMMS

Nach der Anzeige des Deckblatts auf eine beliebige Taste drücken, damit es weiter geht. Neben der Sprache und den Gebrauchsinformationen können Sie das Spielniveau und die Anzahl der gewünschten Bildfolgen auswählen. Die Anzahl der Sequenzen variiert von 4-16 bei zwei Schwierigkeitsstufen. Während des Spiels können Sie durch Betätigung der Taste ESC zum Anfang zurückkehren.

Beim gleichen Verleger für Kinder von 3-8 Jahren :

MERKE
VERKNÜPFE
STREICHE DEN EINDRINGLING
ORDNE DIE GESCHICHTE
BAMBINOURS SPIELT PUZZLE

RICONOSCIMI

Autore : Vivian PESCHARDI

CARICAMENTO DEL PROGRAMMA

Se avete un AMSTRAD CPC.

Inserire il dischetto nel drive, accendere il computer, digitare RUN"RECONNAI" poi validare.

Se avete un ATARI ST o un AMIGA.

Inserire il dischetto nel drive, accendere il computer, il programma inizia automaticamente.

Se avete un IBM PC o un personal COMPATIBILE.

Dopo avere caricato l'MS-DOS versione 3.2 o superiore, inserire il dischetto nel drive A, digitare : RECONNAI poi validare.

Nota per VALIDARE.

Utilizzare sempre il mouse oppure spostare il cursore con le le frecce e premere su SPACE o ENTER. Sui PC compatibili, per spostare il cursore più velocemente, si può utilizzare CTRL ↑ e CTRL ↓ o PAGE UP e PAGE DOWN.

CARRAZ ÉDITIONS propone una gamma di programmi software per attività di sveglia per i piccolissimi da 3 a 8 anni. Tutti questi programmi software sono stati progettati e collaudati negli asili e rispecchiano i programmi di scuola a questo livello. "RICONOSCIMI" propone più sequenze di sei immagini che rappresentano lo stesso animale ma con una differenza. Ogni immagine viene poi presentata al bambino perchè possa identificarlo.

SVOLGIMENTO DEL PROGRAMMA

Dopo avere visualizzato la prima pagina premere su un tasto per proseguire. Dopo aver scelto la lingua e letto le informazioni di utilizzazione si potrà selezionare il livello del gioco ma anche il numero delle sequenze desiderate. Il numero delle sequenze va da 4 a 16 e ciò su due livelli di difficoltà. Nel corso del gioco, si potrà tornare all'inizio premendo sul tasto ESC.

Dallo stesso editore, per i bambini da 3 a 8 anni :

MEMORIZZA
ASSOCIA
FUORI L'INTRUSO
RITROVA LA STORIA
BAMBINOURS FA UN PUZZLE

RECONÓCEME

Autor : Vivian PESCHARDT.

CARGA DEL PROGRAMA

Si Vd. posee un AMSTRAD CPC.

Introduzca la disquete en el lector, encienda el ordenador, escriba RUN "RECONOCEME" y valide.

Si Vd. posee un ATARI ST o un AMIGA.

Introduzca la disquete en el lector, luego encienda el ordenador. El programa se pone en marcha de forma automática.

Si Vd. posee un IBM PC o COMPATIBLE.

Después de haber cargado el MSDOS, versión 3.2 o superior, introduzca la disquete en el lector A, escriba RECONOCEME y valide luego.

Nota para validar.

Seleccione con el ratón o desplace el cursor con las flechas y pulse ESPACIO o INTRO. En los compatibles PC, para desplazar el cursor más rápidamente se puede utilizar CTRL y CTRL o PAGINA ANTERIOR y PAGINA SIGUIENTE.

CARRAZ ÉDITIONS propone una serie de programas para fomentar la perspicacia de los niños pequeños, de 3 a 8 años. Todos estos programas han sido concebidos y ensayados en parvularios y escuelas y respentan los programas enseñados en estos niveles. RECONÓCEME propone varias secuencias de seis imágenes que representan el mismo animal pero con una diferencia. Cada imagen se presenta después al niño para que éste pueda identificarla.

DESARROLLO DEL PROGRAMA.

Cuando la página de presentación aparece en la pantalla, apoyar en una tecla para continuar. Después de haber elegido el idioma y las informaciones de utilización, se puede seleccionar el nivel del juego y el número de secuencias que se desean. El número de secuencias varía de 4 a 16 en los dos niveles de dificultad. Mientras se está jugando, se podrá volver al principio del juego presionando en la tecla ESC.

Del mismo editor, para los niños de 3 a 8 años :

MEMORIZA
ASOCIADO
DESCUBRIR EL INTRUSO
ENCUENTRA LA HISTORIA
BAMBINOURS HACE UN PUZZLE

Chez le même éditeur, pour les 3 à 8 ans.
L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY
LES PETITS COLORIAGES MALINS (volumes 1 et 2)
LES VOLEURS DE TEMPS
LES MILLE ET UN VOYAGES
JE COLORIE
JE DÉCOUVRE LES LETTRES ET LES CHIFFRES
J'ADDITIONNE ET JE MULTIPLIE
J'APPRENDS L'HEURE
JE RECONSTITUE LES FABLES DE LA FONTAINE
MÉMORISE
ASSOCIE
BARRE L'INTRUS
RETROUVE L'HISTOIRE
BAMBINOURS FAIT UN PUZZLE
BAMBINOURS FAIT LA CUISINE
LE PETIT LECTEUR

Catalogue disponible sur demande à



CARRAZ ÉDITIONS
68, rue du Château d'eau
78010 PARIS

CONDITIONS DE GARANTIE

CARRAZ ÉDITIONS garantit tous ses produits pendant une durée d'un an, à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou les disquettes seront échangées après vérification. Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur CARRAZ ÉDITIONS et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine en précisant le problème rencontré. Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc...).