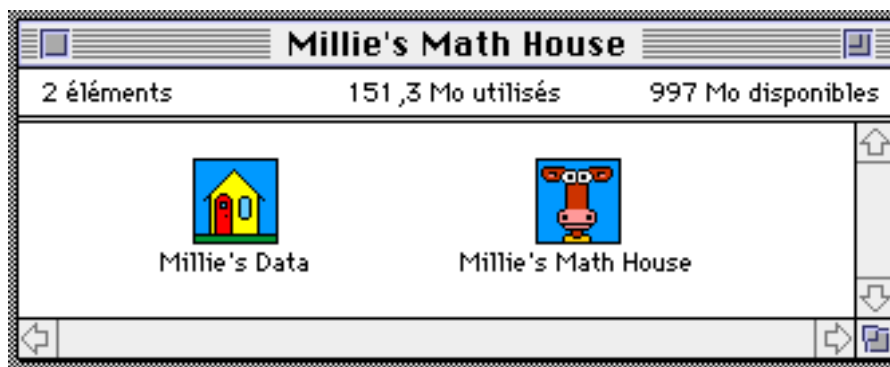


**Millie's Math House** est une plateforme multijeu enregistrée sur plusieurs disquettes. Pour utiliser les jeux, il faut installer les disquettes au moyen d'un Installer classique qui vous demandera les disquettes une après l'autre et en fera l'assemblage automatiquement à la fin.

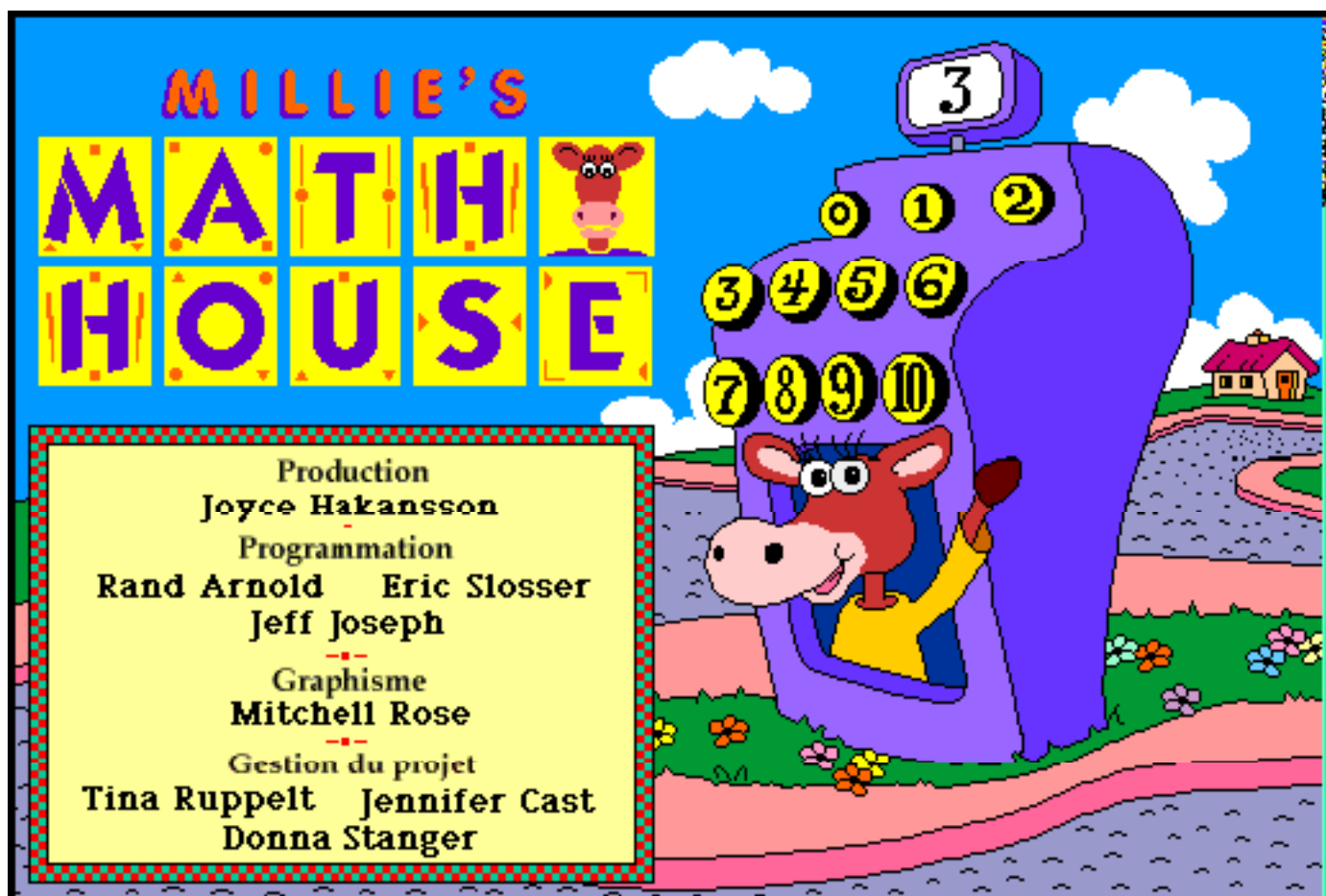
L'Installer vérifie, avant de lancer l'installation, ce que vous avez comme configuration. Si vous avez peu de mémoire vive ou un ordinateur noir et blanc, il préférera installer une version noir et blanc. Si vous ne souhaitez pas vous soumettre à ses automatismes, préférez une installation personnalisée.

Une fois assemblé, Millie's Math House apparaît au Finder sous la forme d'un dossier qui se présente comme ceci:

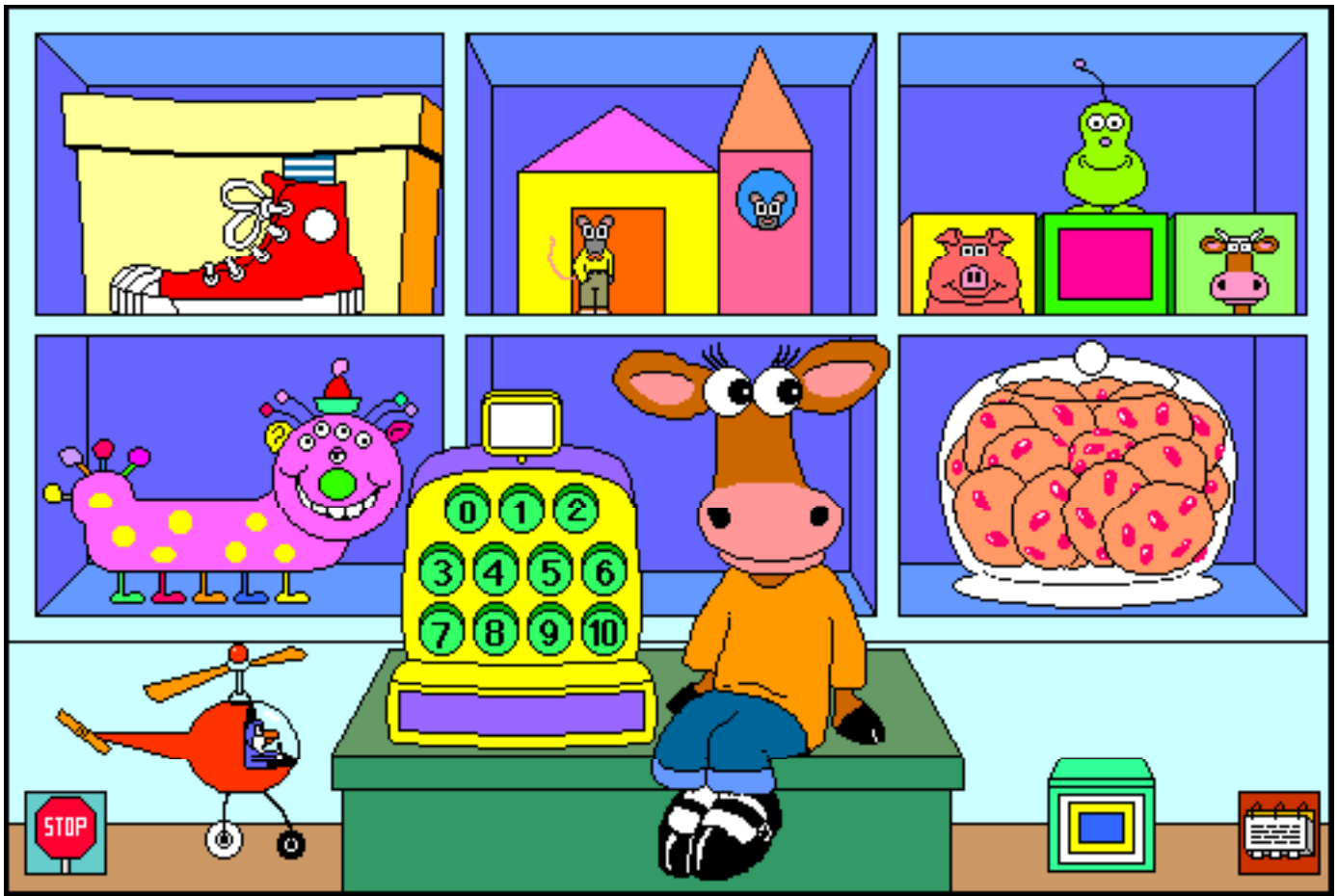


Il suffit de cliquer sur la sympathique.

Veillez à maintenir le document Millie's data dans ce dossier.



Le générique prouve, s'il était encore nécessaire, que l'ensemble de ces jeux exige les compétences de programmeurs, de graphistes, de producteurs, etc.



La plateforme offre 6 jeux différents bâtis pour la plupart autour de la notion de quantité à la portée des tout petits pour lesquels ils sont conçus. Pour les lancer, il suffit de cliquer sur une des six figures ci-dessus qui les représentent:

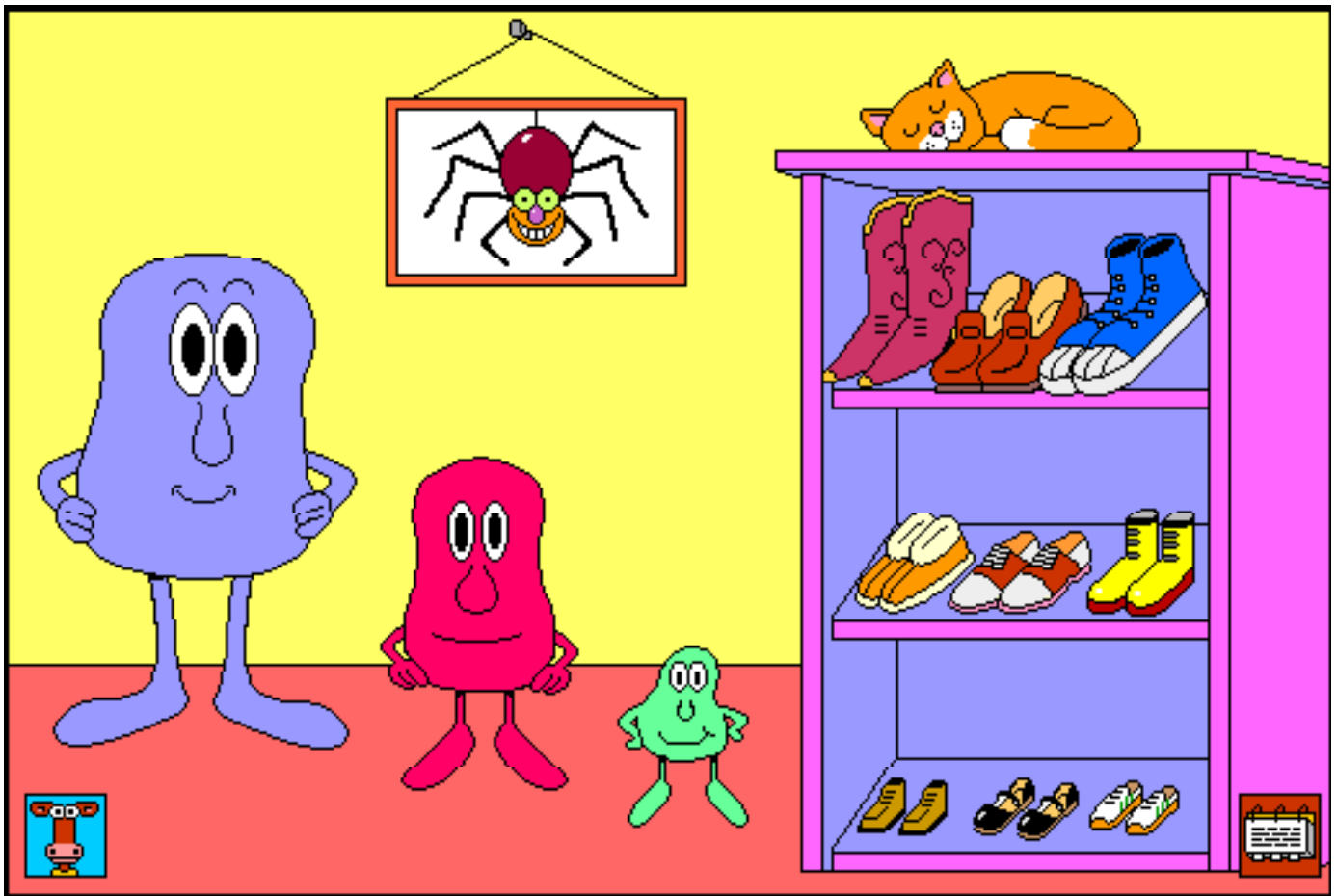
- 1) En cliquant sur la **La chaussure rouge** on atterrit chez **Petit, Moyen et Grand** qui apprend à l'enfant à choisir, parmi de nombreuses chaussures, celles qui sont adaptées aux divers personnages proposés.
- 2) En cliquant sur la **La maison de la souris** on atterrit justement chez cette dernière où l'enfant apprend à construire des maisons à l'aide de formes géométriques simples.
- 3) En cliquant sur le **Le petit cochon** on atterrit justement chez Bing et Boing qui apprend à l'enfant à choisir une série de formes logiques.
- 4) **La chenille** apprend à l'enfant à compter le nombre de pieds, de queues, d'yeux, etc. demandés pour en affubler la pauvre chenille.
- 5) **La caisse enregistreuse** apprend à l'enfant à choisir un chiffre qui corresponde au nombre de petites bêtes qui surgissent du tiroir.
- 6) **Le pots de biscuits** apprend à l'enfant des notions arithmétiques exigeant un enchaînement d'actes manuels logiques sans quoi ce n'est pas la grenouille qui s'en plaindra.

**Pour se déplacer dans la maison**

Si le programme s'appelle Millie's Math House (La maison arithmétique de Millie) c'est que l'auteur assimile la plateforme de six jeux (voir plus haut) à une maison et chaque jeu à une pièce de cette même maison.

Une fois que vous êtes dans un jeu, il suffit de cliquer sur Millie pour revenir à la plateforme appelée la maison de Millie d'où vous pouvez repartir pour de nouvelles aventures ou quitter tout simplement vers le Finder

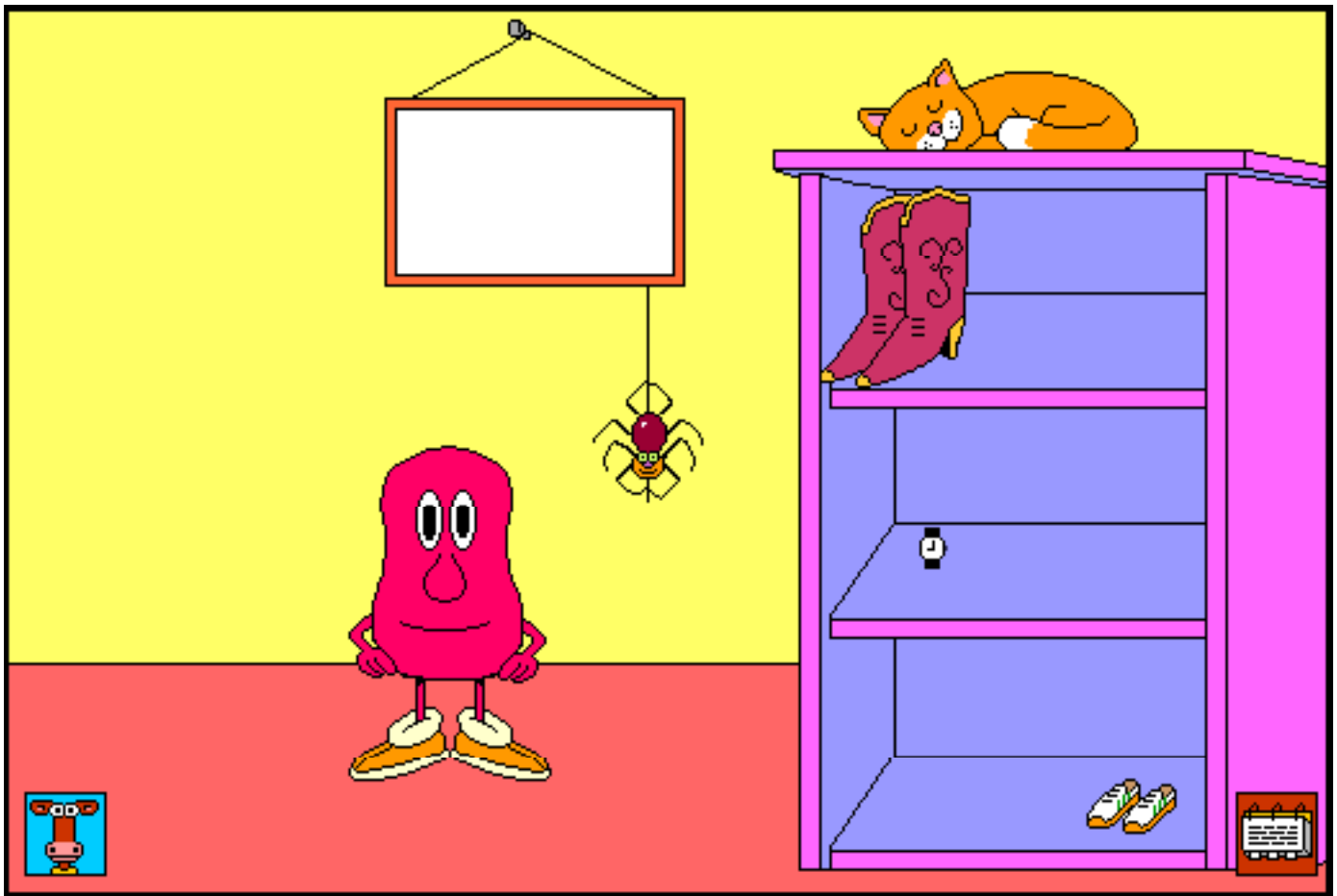
Les baskets rouges étant sélectionnés, on atterrit dans la fenêtre du jeu suivant:



Tout y est animé: l'araignée sort du cadre et pend par un fil, le chat miaule, etc. Revenons au jeu principal qui vous demande de choisir un des personnages principaux:

- petit
- moyen
- grand

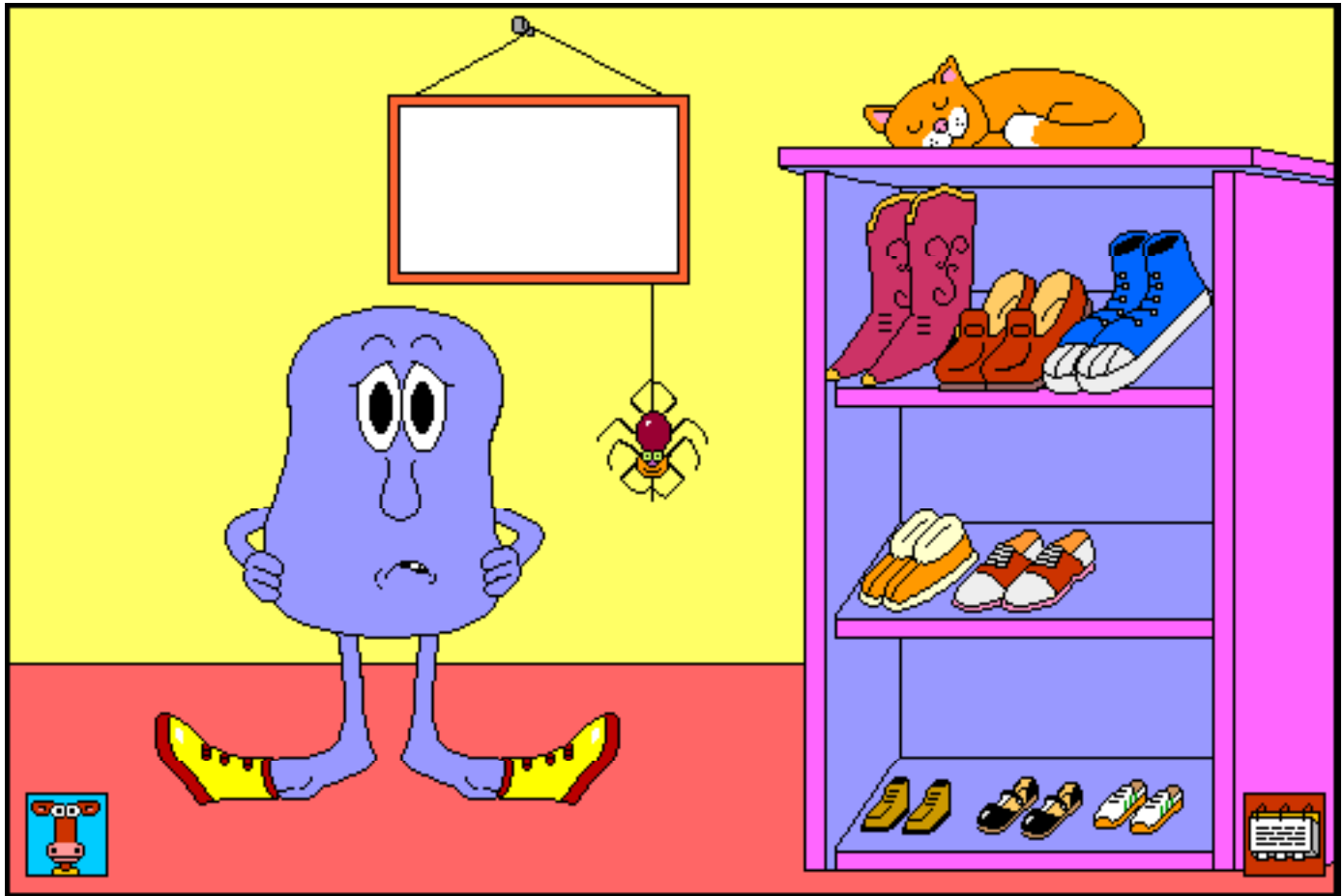
Choisissons le moyen pour voir:



Apparemment il est ravi. Je lui ai choisi des pantoufles adaptées à ses pieds ce qui laisse le chat indifférent. L'araignée, elle, curieuse qu'elle est, n'a pas résisté au plaisir de descendre pour apprécier le spectacle de près.

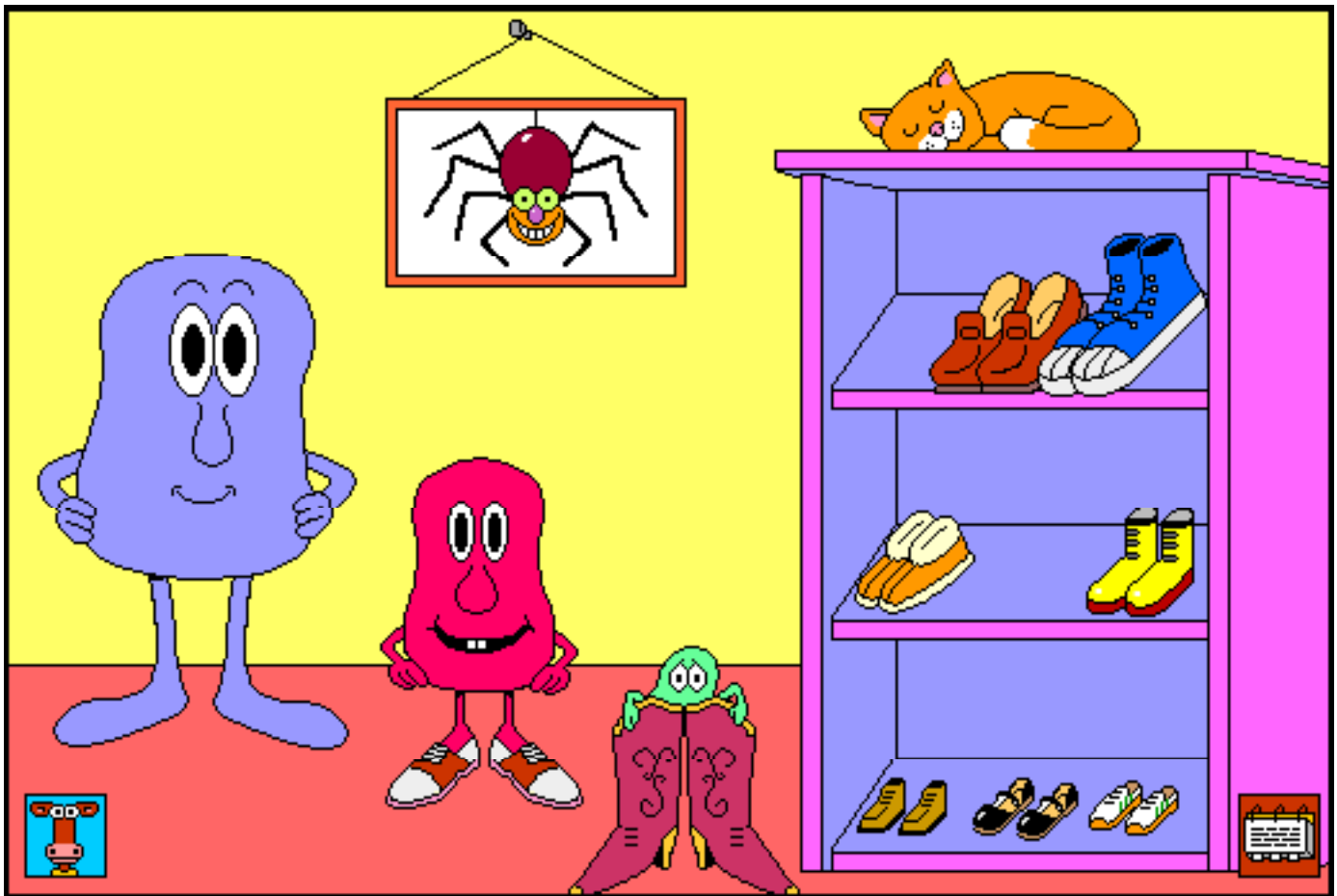
Et si je me trompe? Imaginons que je choisis des chaussures non adaptés à la taille du

personnage: trop grandes ou trop petites.



Non seulement il n'est pas content, mais je peux vous dire aussi qu'il a crié de douleur. Quelle idée d'essayer de lui mettre des chaussures inadaptés et ce de force.

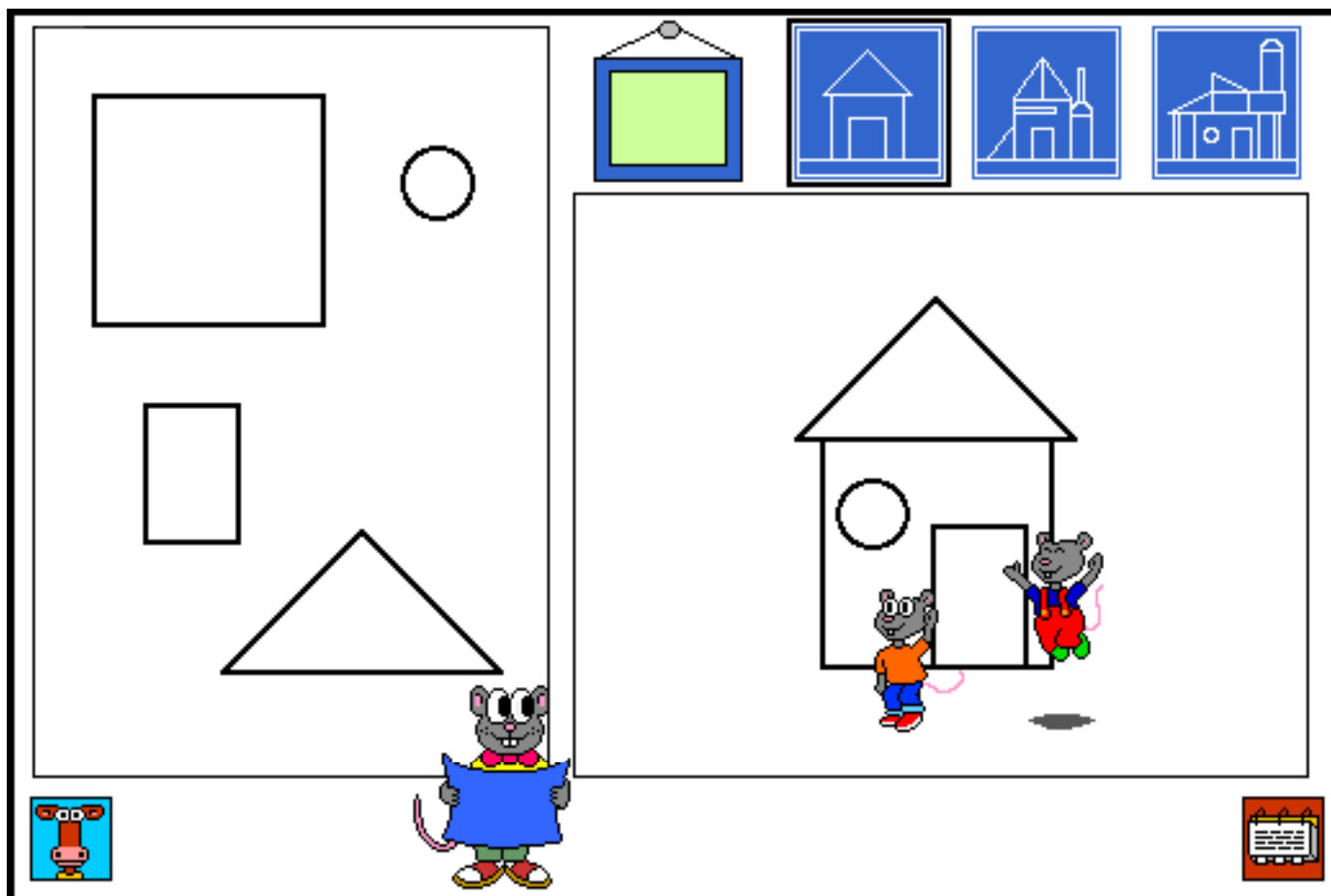
Essayons maintenant de choisir la bonne pointure pour le moyen et les bottes du grand pour le petit.



Le moyen semble ravi, car on lui a choisi, manifestement, les chaussures qui lui conviennent. Est-ce le cas du petit? Je vous laisse deviner son degré de joie.

Le deuxième jeu de la série est La maison de la souris que voici:





Votre enfant doit identifier les formes géométriques demandées. Il construit selon son imagination ou selon les plans fournis. Il peut Imprimer et colorier les maisons construites.