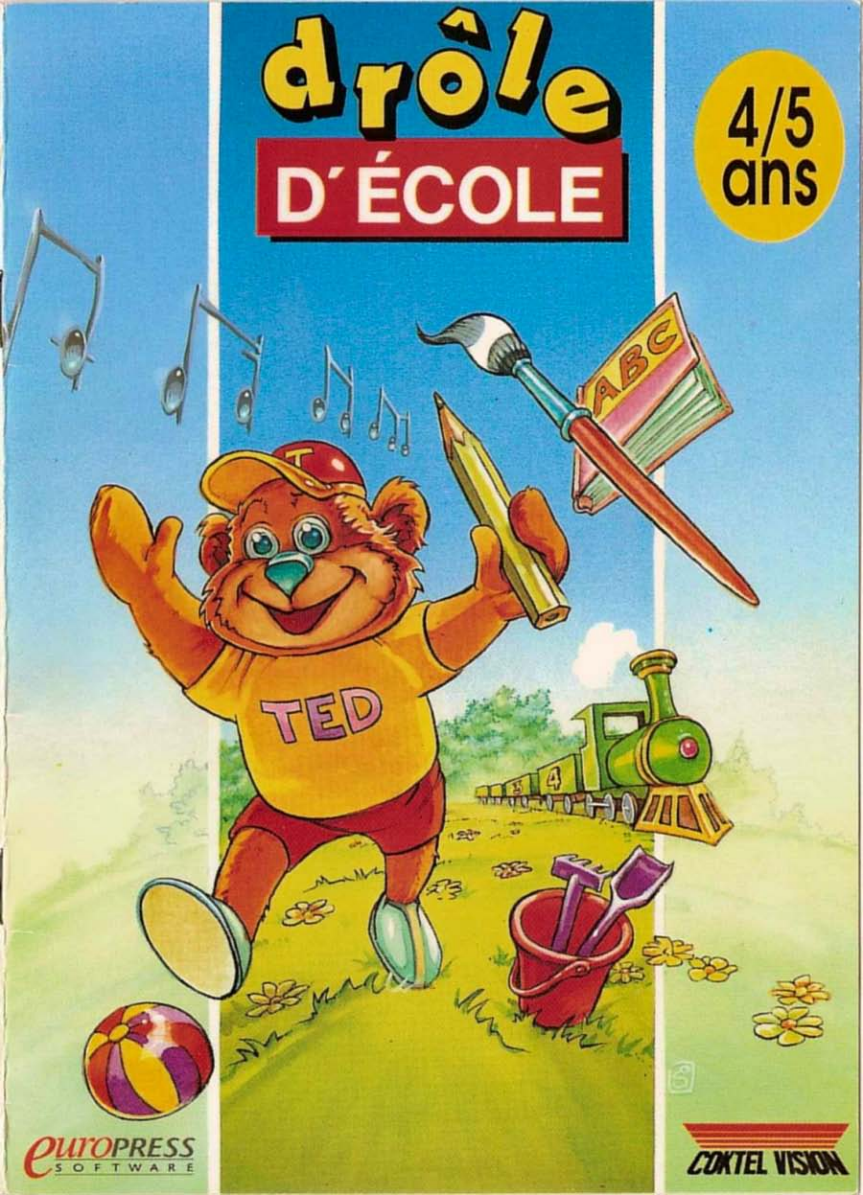
drôle D'ÉCOLE

4/5 ans



europress SOFTWARE

COKTEL VISION

DROLE D'ECOLE

POUR LES MOINS DE CINQ ANS

SOMMAIRE

PRÉSENTATION
INSTRUCTIONS
DU COTÉ DES PARENTS ET DES ENSEIGNANTS:
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DE CHAQUE MODULE
MISE EN ROUTE

PRESENTATION

Bienvenue dans le monde magique de DROLE D'ECOLE pour les moins de cinq ans! Chacun des six modules d'activité a été soigneusement conçu pour instruire votre enfant tout en le divertissant. DROLE D'ECOLE est un programme original et complet destiné à familiariser votre enfant avec les premiers apprentissages scolaires. Les images colorées et amusantes et la bande sonore variée stimuleront et faciliteront les progrès de votre enfant.

Ainsi, il prendra plaisir à :

* s'initier à un vocabulaire de base pour la lecture,
* utiliser des structures numériques élémentaires,
* se servir d'un jeu de coloriage,
* suivre l'interprétation de comptines connues,
* et apprendre les commandes de base d'un clavier d'ordinateur.

LES MANIPULATIONS

Chaque module a été conçu en vue d'une facilité d'utilisation maximale. La plupart des modules peut être

Le Vieux Manuel

piloté à partir du clavier, par la simple combinaison des **touches de confirmation** (**ENTER / ENTREE / RETURN** selon les machines), ou encore, au moyen de la **souris**. Malgré cette simplicité d'utilisation, il convient d'assister et de diriger votre enfant au début.

LES NIVEAUX

Le module commence toujours par le niveau de difficulté le plus bas et augmente en fonction des progrès de l'enfant. Celui-ci peut aussi passer à un niveau supérieur à tout moment sans aide extérieure grâce à la touche de niveau (F10). Il y a pour chaque module un minimun de trois niveaux. DROLE D'ECOLE a été réalisé pour s'adapter à une vaste étendue de connaissances. Les premiers niveaux sont conçus pour des enfants de trois ou quatre ans, et les niveaux supérieurs présentent suffisamment de difficultés pour satisfaire les enfants jusqu'à six ans.

INSTRUCTIONS

Elles se présentent sous forme d'une histoire courte qui entraîne votre enfant dans la journée bien remplie de Ted l'Ourson. Nous vous suggérons de la lire au moment où il aborde chacun des modules. Les touches fonctionnelles signalées dans cette histoire sont les mêmes pour tous les types d'ordinateur. Certains systèmes disposent de procédures de validation supplémentaires. Si nécessaire, un rappel explicatif des touches disponibles est donné au début de chaque chapitre.

LA JOURNEE BIEN REMPLIE DE TED L'OURSON

C'est une journée bien remplie qui attend Ted ! Il a beaucoup de choses à apprendre, mais cela ne l'empêchera pas de bien s'amuser.

Le vieux Micro

LE CALCUL EN CLASSE

Ordinateur	Sélection	Confirmation
Atari ST / PC / AMIGA	Barre d'esp/Touches dir[es]	↵
Les touches des chiffres de 1 à 9 peuvent également servir à donner des réponses ou des accès directs.		

Pour commencer, Ted se rend à l'école maternelle. Aujourd'hui, il va faire quelques additions avec ses amis.

Niveau 1

Les oursons sont assis en face du tableau. L'instituteur, Maître Ted, a quelques images à leur montrer. Peux-tu aider Ted et ses amis à compter les objets dans chaque image ? Une fois que tu auras trouvé le nombre, appuie sur la **barre d'espacement** jusqu'à ce que le carré clignotant arrive sur le chiffre juste, puis tape alors la touche de confirmation ↵.

Réponse juste : un des oursons sort pour aller jouer.

Réponse fausse : Maître Ted secoue la tête.

Tu peux quand même essayer à nouveau !

Niveau 2

Cette fois-ci, il y a des objets et des chiffres sur le tableau. Peux-tu aider les oursons à additionner les deux chiffres ? Ted dit que les additions sont difficiles mais qu'il peut les réussir en comptant tous les objets qui sont dans l'image.

Niveau 3

Tu t'es si bien débrouillé en aidant les oursons à faire leurs additions que Maître Ted pense que tu peux t'en sortir sans les images. Peux-tu résoudre l'addition sur le tableau ?

Si c'est trop difficile, fais comme Ted: aide-toi en comptant des bûchettes ou des cubes !

Le Virgy Manuel

DESSIN ET COLORIAGE

Une fois revenus de la "récré", Maître Ted dit aux oursons qu'ils peuvent passer le reste de la matinée à peindre.

Pour ce jeu de coloriage, il faut utiliser le clavier de l'ordinateur. Sur le mur de la salle de classe il y a une grande affiche indiquant la liste des touches. De temps en temps Maître Ted la consulte pour aider les oursons.

Ordinateur	Déplacer pinceau	Dessiner	Ecran d'aide
Atari ST / AMIGA	Souris	Bouton gauche souris	Help
PC	Souris/Touches dir[es]	Bouton gauche souris ↵	CAPS LOCK

En tapant les touches de ton clavier, découvre les formes, les couleurs, les images avec lesquelles tu vas créer tes dessins.

Et maintenant, faisons un dessin !

Sélectionne la forme et la couleur que tu désires en tapant sur ton clavier les touches "*lettres*" ou "*chiffres*". Consulte le tableau d'aide : il te présente les différentes formes et objets disponibles que tu peux choisir parmi trois thèmes . Si tu veux changer de thème, tape F1 : la plage, F2 : la campagne, F3 : la cour de récréation. Pour poser sur ton dessin l'image qui est sous ton curseur, clique le bouton gauche de la souris.
Par exemple, tape F3 puis ";", une vache apparaît ! Si tu maintiens le bouton gauche cliqué en déplaçant ton curseur, une multitude de vaches s'affiche. Tu voudrais qu'elles soient de différentes couleurs ? Tape la **barre d'espacement**, puis clique le bouton gauche en déplaçant la souris.
Pour enlever des éléments que tu ne souhaites pas garder, tape la touche "***DEL***", une gomme apparaît,

Le Vieux Manuel

clique le bouton droit pour effacer ce qui se trouve sous ta gomme.

Quand Ted a réussi un beau dessin, son instituteur lui montre comment le sauvegarder sur sa propre disquette en tapant la touche F10. La disquette de Ted contient à présent beaucoup de dessins ; pour en revoir un, il appuie sur la touche F8, puis il choisit le dessin qu'il veut voir.

Pour tout effacer, Ted doit taper les deux touches "*SHIFT*" en même temps, il obtient ainsi une belle page blanche.

Ted adore colorier avec son jeu. Il sait bien que s'il lui arrive d'oublier de faire quelque chose, il lui suffit de taper la touche qui fait apparaître un écran-guide. Il n'a plus alors qu'à demander à son instituteur de l'aider à lire les instructions qui lui permettront de réaliser son dessin.

LE TRAIN DES MOTS

Ordinateur	Sélection	Confirmation
Atari ST	Espac'/Bouton droit souris	↵ / Bouton gauche souris
AMIGA et PC	Espac'	↵

Après le déjeuner, la Maman de Ted l'emmène au parc. Il y a un train, et Ted monde dedans car c'est une des attractions qu'il préfère.

Niveau 1
Peux-tu voir l'image sur le wagon ? Est-ce la même que celle qui se trouve au milieu du manège ? Si ce n'est pas le cas, appuie sur la **barre d'espacement:** Ted refera un tour et prendra une autre image. Continue ainsi jusqu'à ce que l'image sur le wagon soit identique à celle du

Le Vieux Manuel

manège. Quand elles coïncident, tape la touche de confirmation ↵.

Ted prétend qu'il peut associer les images en lisant les mots qui figurent au-dessus. Et toi?

Niveau 2
Ici, quelques-unes des images du train-manège ont été remplacées par des mots. Peux-tu associer les mots et les images qui vont ensemble ? Si tu t'appliques tu dois pouvoir aider Ted à continuer son tour de manège.

Niveau 3
Maintenant, Ted doit associer l'image et le mot. Si c'est trop dur, il peut retourner à un niveau inférieur et bien repérer la silhouette du mot correspondant à chaque image.

LA MAISON EN COULEURS

Ordinateur	Sélection des couleurs	Sélection des parties maison	Confirmation
Atari ST / AMIGA	Esp!/Souris dt	Esp!/Souris	↵/ Souris g
PC	Esp!/T.dir./Souris dt	Esp!/Souris	↵/ Souris g

Après un après-midi bien rempli au parc, Ted et sa Maman rentrent chez eux et trouvent les peintres qui sont venus décorer la maison.

Niveau 1
Les peintres ont oublié quelles sont les couleurs à utiliser. Pour cela ils demandent conseil à Ted et à sa Maman. Peux-tu les aider ?
Regarde le bas de l'écran et lis la question. On te demande quelle couleur tu veux utiliser pour une des parties de la maison. Si tu ne parviens pas à la lire, ne t'inquiète pas, il y a un petit dessin en bas de l'écran qui t'indique où va la peinture. Si tu appuies sur la **barre**

Le Vieux Manoel

d'espacement, tu vas voir le pinceau se déplacer entre les pots de peinture. Pour peindre l'endroit avec la couleur choisie tape la touche de confirmation ↵ et l'endroit sera peint.
Les peintres ont apporté beaucoup de peinture, mais si tu utilises trop d'une couleur, tu n'en auras plus. Essaie avec une autre !
Une fois le travail fini, la camionnette des peintres s'en va.

Niveau 2
Les peintres ont vraiment terminé, mais ils doivent vérifier l'attribution des couleurs. Peux-tu les aider ? Pour cela, tu dois désigner la couleur de chacune des parties de la maison en positionnant le curseur sur le bon pot et en tapant ↵ pour valider.
Quand tu as fini, les peintres s'en vont !

Niveau 3
Maintenant les peintres ont besoin de ton aide pour peindre la maison. On te demande d'abord de trouver une couleur (comme au niveau 2), puis tu dois peindre une partie précise de la maison en déplaçant la main (Cf. le tableau ci-dessus). Un petit cadre t'indique le nom de la partie de la maison où tu te trouves. Quand tu as trouvé ce que tu cherches, clique ou confirme en tapant la touche de confirmation.

LA RONDE DES COMPTINES

Ordinateur	Sélection	Confirmation
Atari ST / PC / AMIGA	Espˢ/Touches dir.	↵

Ted se rend maintenant à la fête d'anniversaire de son meilleur ami. Il adore la musique et toutes ses chansons préférées passent. C'est Benjamin l'ourson qui fait le disc-jockey et Ted lui demande s'il peut aider. Ben accepte de laisser Ted passer son disque. Veux-tu aussi participer ?

Le Vieux Manuel

Niveau 1
Choisis une chanson avec Ted. Ben va vous donner la liste des disques. Elle apparaît à l'écran. Choisis celui que tu veux écouter en appuyant sur la **barre d'espacement**, il se met à clignoter. Une fois ta chanson sélectionnée appuie sur la touche de confirmation.

Pendant que la chanson passe, une petite balle va rebondir en rythme de mot en mot. Essaie de chanter en suivant la musique. Essaie ensuite avec une autre chanson .

Niveau 2
Ted voudrait aider Ben à passer des chansons. Ben lui demande de battre la mesure. Ted a besoin de ton aide ! Choisis une chanson. Pour jouer chaque note, appuie sur la **barre d'espacement.** Fais en sorte que cela soit juste. Pour cela écoute encore une fois les chansons du niveau 1.

Niveau 3
Les oursons se préparent à rentrer chez eux mais tout à coup Ben trouve un jeu génial: Il choisit une chanson et la musique s'arrête lorsque la balle arrive sur un certain mot. Comme les chaises musicales ! Pour faire repartir la musique, "c'est très simple", dit Ted, "il suffit de taper la première lettre du mot sur le clavier". Veux-tu jouer avec Ted ? Pour t'aider, la lettre manquante apparaît sur le bac à disques à côté de Ben.

LES LIVRES DE TED

Après une journée aussi chargée, Ted est épuisé. Ses amis restent pour la nuit. Tous blottis sous la couverture ils attendent que Papa ours lise leurs histoires préférées. C'est bien difficile de se mettre d'accord sur le livre, alors Papa ours décide de leur lire quelques pages de chaque livre. Essaie de trouver le livre que Papa ours est en train de lire et tu aideras les petits oursons fatigués à s'endormir.

Les Jeux Mandel

Niveau 1
Papa ours est en train de lire un des six livres. Ils sont tous rangés dans l'ordre sur l'étagère, mais il manque celui que Papa ours est en train de lire. Quand tu as trouvé, tape le numéro du livre, un des petits oursons s'endormira.

Niveau 2
Ted a fouillé dans ses livres et les a désordonnés. Peux-tu aider Ted et ses amis à s'endormir en trouvant le livre que Papa ours est en train de lire?

Niveau 3
Papa ours a trouvé d'autres livres sous le lit ! Lequel lit-il en ce moment ? Trouve la réponse en regardant ceux qui sont sur l'étagère, si tu n'y parviens pas, l'ordinateur t'aidera.

Niveau 4
Papa ours a maintenant pratiquement lu tous les livres. Devine lequel il lit en ce moment... Bonne chance, dit un Ted bien fatigué !

DU COTE DES PARENTS ET DES ENSEIGNANTS

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES DE CHAQUE MODULE

1. LE CALCUL EN CLASSE

Ce module est destiné à enseigner et à mémoriser des structures numériques simples.
Le ***niveau 1*** encourage les enfants à compter jusqu'à neuf.

Le ***niveau 2*** introduit des additions simples (jusqu'à un total de neuf). Si l'exercice est trop difficile, les additions peuvent devenir de simples exercices de comptage.

Le Vieux Manuel

Le ***niveau 3*** permet à votre enfant de se familiariser avec des additions simples. Si l'exercice est trop difficile, proposez-lui de compter des bûchettes ou des cubes afin de mieux se repérer.

2. DESSIN ET COLORIAGE

Ce module fait appel à l'imagination de l'enfant en l'incitant à choisir les formes et les couleurs qui construiront son dessin, et l'initie au clavier de l'ordinateur.

3. LE TRAIN DES MOTS

Le ***niveau 1*** permet à l' enfant d'associer l'image et son nom, et de repérer la forme de chaque mot (surtout la première lettre).

Au ***niveau 2***, les enfants doivent associer une image assortie du mot qui la désigne avec le mot affiché seul. Dans ce cas, ils doivent examiner la forme de chaque mot pour effectuer l'association.

Au ***niveau 3***, les enfants doivent associer une image seule avec le mot correspondant. Les enfants ne devront passer au niveau 3 qu'une fois qu'ils auront développé une compréhension de base de la forme des mots employés aux niveaux 1 et 2. Le niveau 3 nécessite simplement la capacité de reconnaître les mots utilisés aux niveaux précédents du module.

Les mots employés dans le train-manège sont:

hache, bateau, papillon, château, pompier, poisson, chapeau, hérisson, glace, roi, échelle, champignon, clou, parapluie et téléphone.

4. LA MAISON EN COULEURS

Les objectifs de ce module sont d'utiliser un vocabulaire simple concernant la maison et les couleurs, de faire prendre conscience que les choses (en l'occurrence la

Le Nouveau Manuel

peinture) ne sont pas inépuisables, et enfin, de choisir des couleurs variées.

Le ***niveau 1*** permet aux enfants de choisir des couleurs en fonction de leur nom figurant sur chaque pot pour peindre les différents objets.

Le ***niveau 2*** encourage à associer les couleurs d'objets déjà peints aux couleurs à l'écran.

Le ***niveau 3*** nécessite d'avoir acquis les bases élémentaires de la lecture pour trouver la bonne couleur et le bon objet sur l'écran. Même s'ils se contentent d'associer des mots, les enfants se familiariseront progressivement avec leur aspect.

Les mots utilisés sont :
cheminée, rideaux, porte, garage, entrée, maison, boîte aux lettres, toit, mur et fenêtres.

Les couleurs utilisées varient en fonction des ordinateurs.

5. LA RONDE DES COMPTINES

Ce module permet d'initier les enfants à la lecture au moyen de huit chansons enfantines très connues, de leur faire prendre conscience du rythme et de la mesure et de les familiariser avec le clavier.

Repère visuel: à tous les niveaux, les mots de la chanson jouée sont scandés au moyen des rebonds d'une balle.

Le ***niveau 1*** encourage l'enfant à suivre cette balle et à chanter.

Le ***niveau 2*** permet à l'enfant de diriger le chant en scandant la mesure avec la **barre d'espacement**.

Le ***niveau 3*** sert à repérer les touches sur le clavier. Lorsque l'enfant tape la première lettre des mots où s'arrête la balle, la chanson progresse.

Le Vieux Manuel

6. LES LIVRES DE TED

Ce module est un jeu de comptage, de mise en ordre et de devinettes !

Au ***niveau 1***, l'enfant doit regarder une série ordonnée de chiffres. et compter la séquence pour trouver le chiffre manquant.

Au ***niveau 2***, les chiffres sont présentés dans le désordre. L'enfant doit regarder une série ordonnée de chiffres et compter la séquence pour trouver le chiffre manquant.

Aux ***niveaux 3 et 4*** cette fois-ci, il manque plus d'un chiffre dans une série potentielle de huit. L'enfant doit procéder par déduction: à chaque réponse correcte, l'ordinateur lui indique s'il s'agit d'un chiffre plus grand ou plus petit.

Repère visuel: "plus grand" ou "plus petit", ces mots clignotent à l'écran en gros caractères.

Le Vieux Manuel

MISE EN ROUTE

ATARI ST ET AMIGA

Insérez votre disquette dans le lecteur. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Mettez votre micro-ordinateur sous tension. Le logiciel se charge automatiquement.

PC ET COMPATIBLES

Sur disquette :
Insérez votre disquette dans le lecteur A (ou B). Tapez **A: (ou B:)** puis ↵. Tapez **DROLE** puis ↵. Suivez alors les instructions de configuration à l'écran.

Sur disque dur :
Insérez votre disquette dans le lecteur A (ou B) et tapez **A: (ou B:)** puis ↵. Tapez **INSTALL** puis ↵. Suivez alors les instructions de configuration à l'écran. Une fois l'installation effectuée, pour lancer le jeu, il suffit de se placer dans le répertoire **DROLE 5** où a été installé le jeu et de taper **DROLE** puis ↵.

IMPORTANT

Si vous n'avez pas assez de RAM
Pour augmenter l'espace mémoire conventionnelle, vous pouvez :
- diminuer le nombre de "files" et "buffers" spécifié dans le fichier CONFIG. SYS. Pour modifier ce fichier, consultez la notice de votre micro-ordinateur. Après l'utilisation du jeu, remettez impérativement le fichier CONFIG. SYS. dans son état initial.
- créer une disquette système "bootable" à partir d'une disquette vierge. Pour cela, conformez-vous aux instructions du manuel du MS-DOS. Pour toute utilisation du jeu, insérez cette disquette dans le lecteur avant d'allumer l'ordinateur. Lancez ensuite le jeu comme indiqué précédemment.

Pour une meilleure utilisation des capacités de votre machine, compressez votre disque dur régulièrement (ex. avec l'utilitaire COMPRESS).

Le Vieux Manuel

COKTEL VISION
Parc Tertiaire de Meudon
5, rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON-LA-FORET Cedex
Tél. : (33-1) 46.30.99.57