MANUEL D'UTILISATION

# Premiers Pas

Disney

# Winnie l'Ourson

ABANDONWARE MANUELS

Disney

# Winnie l'Ourson

# Premiers Pas

Bienvenue dans le monde d'éveil de Winnie l'Ourson ! Créé en collaboration avec des pédagogues et des enseignants, Disney Winnie l'Ourson Premiers Pas fait travailler les tout petits, les encourage à réfléchir et à écouter, leur apprend à utiliser la souris et à reconnaître les lettres, les chiffres, les couleurs, les formes géométriques et la musique, et leur permet de chanter avec leurs personnages favoris — le tout dans une atmosphère câline et drôle.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

# TABLE DES MATIERES


Equipement minimum.....3
Installation du programme.....5
Démarrage du programme.....6
Désinstallation du programme.....7
Comment jouer à Disney Winnie l'Ourson Premiers Pas....9
Ecran de navigation.....9
Qui aime quoi ?.....10
Le Jeu des Ballons.....10
La Maisons des Contraires.....11
Les Chansons de la Forêt des Rêves Bleus.....12
L'atelier d'impression de Winnie.....12
Tableau des aptitudes.....13
Raccourcis clavier.....14
Dépannage.....14
Support Technique.....14
Guide a l'attention des Parents.....18






ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

# EQUIPEMENT MINIMUM

**Windows®**

- Processeur Pentium™ 90 MHz ou supérieur
- Microsoft® Windows 95/98
- RAM : 16 Mo
- Espace libre sur le disque dur : 30 Mo
- Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse (4x) ou supérieur
- Carte son 16 bits compatible DirectX
- Carte vidéo PCI 256 couleurs
- Clavier AT-101 standard
- Souris compatible Windows
- Imprimante couleur à jet d'encre (facultatif)



**Configuration système recommandée :**

Pour exécuter *Disney Winnie l'Ourson Premiers Pas* dans des conditions idéales, le Support Technique de Disney Interactive recommande la configuration suivante :

- Processeur Pentium™ 166 MHz ou supérieur
- RAM : 32 Mo
- Lecteur de CD-ROM octuple vitesse (8x) ou supérieur



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

**Macintosh®**

- Processeur PowerPC 75 MHz ou supérieur
- Système 7.6.1 ou ultérieur
- RAM : 24 Mo
- Espace libre sur le disque dur : 25 Mo
- Carte vidéo 256 couleurs
- Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse (4x)
- Imprimante couleur à jet d'encre (facultatif)



**Remarque sur Microsoft Windows 2000 :**

Bien que ce produit ait été conçu pour être utilisé avec Microsoft Windows 98 et les versions ultérieures, Disney Interactive ne peut garantir sa compatibilité avec Microsoft Windows 2000. Ce produit peut être installé sur des systèmes utilisant Microsoft Windows 2000, mais il n'a pas encore été parfaitement testé et certifié avec le nouveau système d'exploitation Microsoft.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

## INSTALLATION DU PROGRAMME

Quittez tous les autres programmes et applications ouverts avant d'installer le CD-ROM. Quittez tout économiseur d'écran, utilitaire, programme anti-virus, ou programme de base (shell) actif, afin de vous assurer que ces programmes n'interfèrent pas avec le processus d'installation. Lorsque toutes les applications sont fermées, vérifiez que le CD-ROM n'est pas taché ou rayé, puis insérez-le dans votre lecteur.

### Windows 95/98

Insérez le CD-ROM de *Disney Winnie l'Ourson Premiers Pas* dans le lecteur. Si votre lecteur de CD-ROM est compatible avec la fonction d'exécution automatique (Autoplay), un écran de présentation apparaît automatiquement. Suivez les instructions qui s'affichent pour installer *Disney Winnie l'Ourson Premiers Pas*. Si le premier écran d'installation n'apparaît pas, procédez comme suit :

1. Dans la barre des tâches, cliquez sur **Démarrer** puis pointez sur **Paramètres**. Dans le sous-menu Paramètres, cliquez sur **Panneau de configuration** pour ouvrir la fenêtre Panneau de configuration.
2. Dans la fenêtre Panneau de configuration, cliquez deux fois sur l'icône **Ajout/Suppression de programmes**.
3. Dans le volet Installation/Désinstallation, cliquez sur **Installer...** pour lancer l'installation.
4. Suivez les instructions à l'écran pour terminer l'installation.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

### Macintosh

1. Insérez le disque dans le lecteur de CD-ROM. La fenêtre du programme s'ouvre automatiquement et affiche le contenu du disque.
2. Double-cliquez sur **Installer Premiers Pas** pour lancer le programme d'installation.
3. Suivez les instructions qui s'affichent pour installer le jeu.

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation du CD-ROM, reportez-vous au **Fichier d'Aide** qui se trouve sur le CD ou contactez notre Support Technique, dont le numéro de téléphone figure à la fin de ce manuel.

## DEMARRAGE DU PROGRAMME

Quittez tous les autres programmes ou écrans de veille et insérez le CD-ROM dans le lecteur.

### Windows 95 ou ultérieur

Si votre lecteur de CD-ROM est compatible avec la fonction d'exécution automatique (Autoplay), **l'écran de démarrage Disney** s'affiche automatiquement lorsque le CD-ROM est inséré dans le lecteur. Cliquez sur le bouton vert intitulé Jouer pour exécuter **Disney Winnie l'Ourson Premiers Pas.**
Si le CD est déjà dans le lecteur ou si le lecteur de CD-ROM n'est pas compatible avec la fonction d'exécution automatique, cliquez sur **Démarrer** et sélectionnez **Programmes**. Dans le



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

sous-menu, pointez sur **Disney Interactive**, sélectionnez le dossier **Winnie l'Ourson Premiers Pas**, puis cliquez sur l'icône **Premiers Pas**.

### Macintosh

Une fois le CD-ROM de *Disney Winnie l'Ourson Premiers Pas* installé, une icône **Premiers Pas** apparaît sur votre bureau. Cliquez deux fois sur cette icône pour lancer le programme.

## DESINSTALLATION DU PROGRAMME

### Windows 95/98

Pour désinstaller le programme, cliquez sur **Démarrer** et pointez sur **Programmes**. Dans le sous-menu Programmes, sélectionnez **Disney Interactive** et pointez sur le dossier **Winnie l'Ourson Premiers Pas**. Dans le sous-menu, cliquez sur l'icône **Désinstaller Premiers Pas**. Suivez les instructions qui s'affichent pour terminer la désinstallation.

### Macintosh

Pour supprimer *Disney Winnie l'Ourson Premiers Pas* de votre disque dur, double-cliquez sur l'icône de votre disque dur et recherchez le dossier **Disney Winnie l'Ourson Premiers Pas**. Sélectionnez ce dossier et faites-le glisser vers la **Corbeille**.



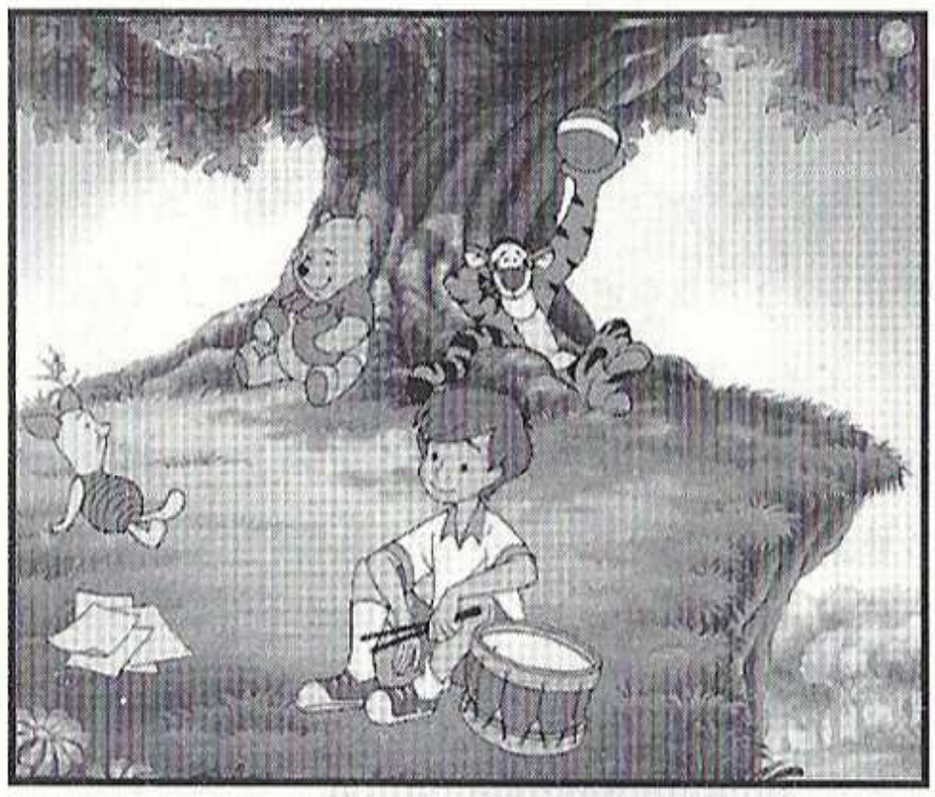
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

## Utilisation de la souris :

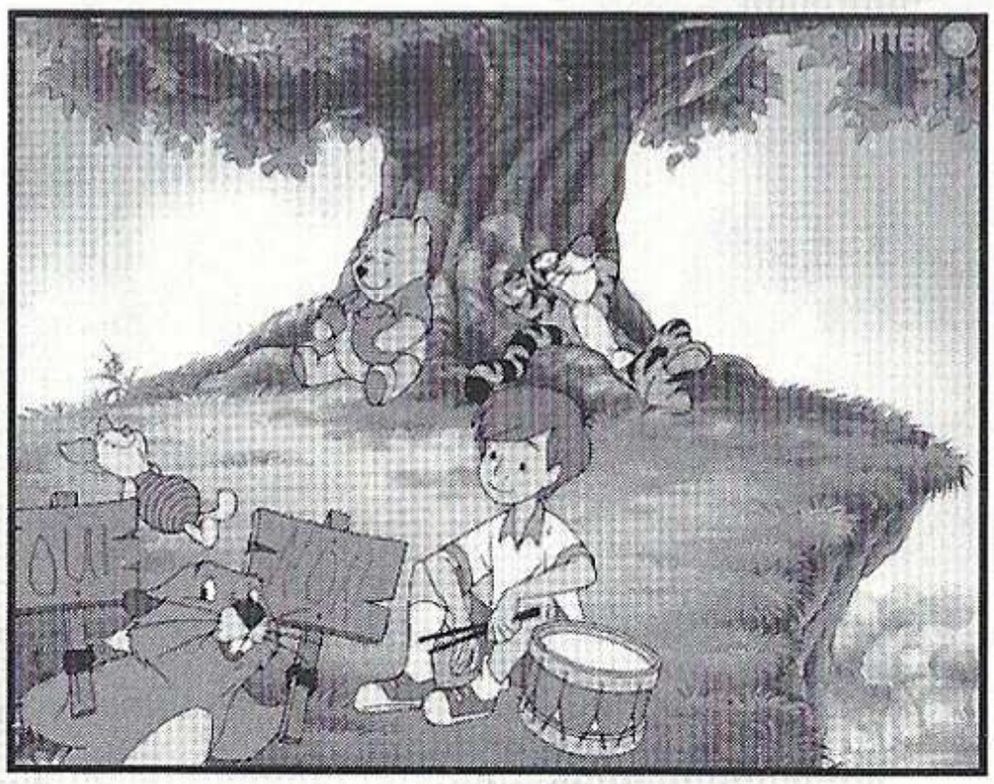
De 18 mois à 3 ans, la capacité des enfants à utiliser la souris se développe à mesure que leurs aptitudes motrices se perfectionnent et qu'ils s'habituent à l'ordinateur. C'est pourquoi le CD-ROM de *Disney Winnie l'Ourson Premiers Pas* a été conçu de sorte que seules l'ouverture et la fermeture du programme requièrent un clic de la souris – la plupart des parents pourront ainsi contrôler l'utilisation de l'ordinateur. Pendant l'exécution du produit, il suffit de faire glisser la souris pour se déplacer à l'écran. Si votre enfant ne maîtrise pas encore très bien l'utilisation de la souris, il pourra passer d'une activité à l'autre en appuyant simplement sur une touche quelconque du clavier. Il est toutefois recommandé, pour profiter au maximum des fonctionnalités du jeu, de laisser le clavier de côté et de favoriser l'utilisation de la souris : votre enfant sera plus à même de contrôler ce qui se passe à l'écran et d'observer la relation de cause à effet.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



**L'écran de navigation** Cet écran qui est représenté sur la couverture du manuel vous permet d'accéder aux différentes activités. Cliquez ou placez le curseur de la souris sur Winnie l'Ourson, Porcinet, Tigrou ou Jean-Christophe pour atteindre un endroit magique où l'on peut apprendre en s'amusant. Sélectionnez les feuilles volantes pour imprimer des vignettes, des signets personnalisés, des pages à colorier éducatives et beaucoup d'autres projets.



**Fermeture du programme** Pour quitter le programme, il suffit de cliquer sur la croix (X) situé dans le coin supérieur droit de l'écran de navigation.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

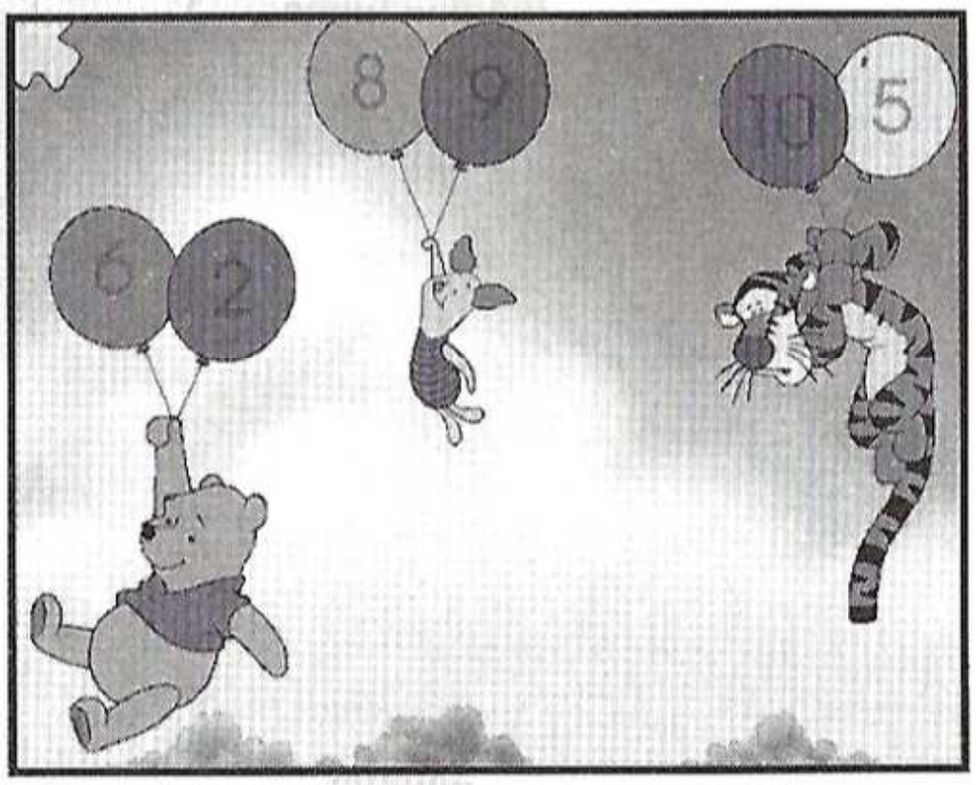
## Qui aime quoi ?



Dans un endroit magique de la Forêt des Rêves Bleus, Winnie, Tigrou, Porcinet et Petit Gourou jouent à un jeu qu'ils appellent « Qui aime quoi ? ». Chacun des personnages révèle des indices sur ce qu'il aime faire. Le narrateur pose ensuite des questions sous la forme « Qui aime... ? », et votre enfant devra décider lequel des quatre personnages répond le mieux à la question, en utilisant ses capacités de raisonnement, son sens de l'observation et sa mémoire. Les personnages sortent du jeu à mesure qu'ils sont choisis. Une fois tous les personnages « éliminés », une nouvelle partie commence avec une autre série d'indices.

Aptitudes : observation, mémoire, raisonnement, écoute, enrichissement du vocabulaire.

## Le Jeu des Ballons



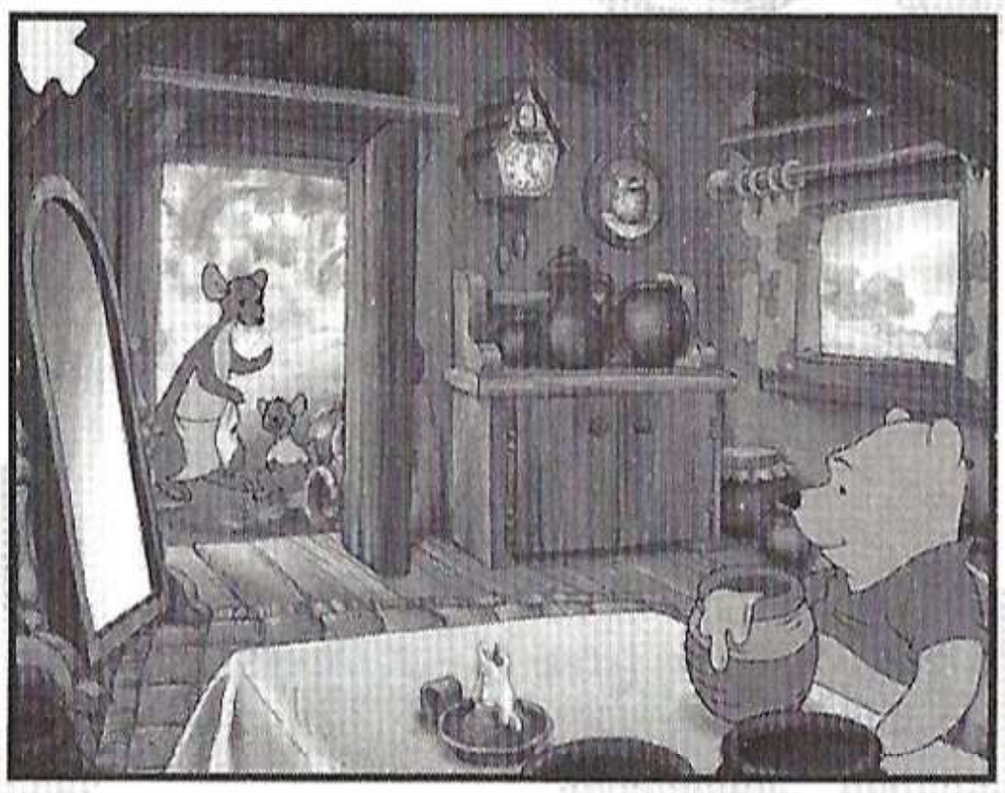

Tandis qu'il volait sur un ballon pour tenter d'attraper un nid d'abeilles tout en haut d'un arbre, Winnie a été poussé par



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

le vent dans la mauvaise direction et il ne peut plus redescendre. Les amis de Winnie volent à son secours sur des ballons, mais restent eux aussi bloqués en l'air. C'est à votre enfant de faire éclater leurs ballons un à un pour les aider à regagner la terre ferme. A chaque fois qu'un ballon éclate, le narrateur le décrit, favorisant la reconnaissance des lettres de l'alphabet, des chiffres, des couleurs et des formes géométriques. Et c'est tellement amusant de faire éclater des ballons !

Aptitudes : reconnaissance des lettres de l'alphabet, des chiffres, des couleurs et des formes géométriques.



**La Maisons des Contraires**

En explorant la maison de Winnie, les enfants peuvent trouver plus de dix-huit objets et leur contraire, illustrés à l'aide d'animations colorées, pleines d'humour. Presque tout, chez Winnie, est un contraire prêt à être découvert – y compris Winnie lui-même ! Laissez votre enfant passer le curseur sur la porte d'entrée pour découvrir qui est le visiteur surprise.

Aptitude : enrichissement du vocabulaire par l'apprentissage des contraires.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

## Les Chansons de la Forêt des Rêves Bleus




Dans cette activité, votre enfant pourra chanter en chœur sur quatre chansons éducatives. Il suffit de poser le curseur de la souris sur Winnie, Porcinet, Jean-Christophe ou sur Maman Gourou et Petit Gourou pour qu'ils entonnent une chanson vantant les mérites de la générosité et enseignant le concept des saisons et des formes géométriques. Participez à la fête de la Forêt des Rêves Bleus en faisant passer la souris sur les autres objets de l'écran.

Aptitudes : introduction à la musique, aux valeurs sociales (générosité, partage), formes géométriques, saisons.

### L'atelier d'impression de Winnie

Votre enfant peut imprimer de drôles de vignettes, des badges avec son nom, des signets originaux, des cartes-mémoire et des pages à colorier éducatives qui consolident les notions assimilées tout au long du jeu. Tous les projets peuvent être imprimés sur du papier A4 et découpés à l'aide de ciseaux si nécessaire.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

# TABLEAU DES APTITUDES

| Activité | Aptitudes |
|---|---|
| Le Jeu des Ballons | √ Reconnaissance des lettres de l'alphabet<br>√ Reconnaissance des chiffres<br>√ Couleurs<br>√ Formes géométriques |
| Qui aime quoi... ? | √ Raisonnement<br>√ Observation<br>√ Mémoire<br>√ Capacité d'écoute<br>√ Enrichissement du vocabulaire |
| La Maisons des Contraires | √ Enrichissement du vocabulaire par les contraires |
| Les Chansons de la Forêt des Rêves Bleus | √ Introduction à la musique<br>√ Introduction aux valeurs sociales (générosité, partage, gentillesse)<br>√ Formes géométriques<br>√ Saisons |
| | √ Capacité d'écoute et de concentration<br>√ Utilisation de la souris |



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

## RACCOURCIS CLAVIER

| Commande du clavier | Fonction |
|---|---|
| Touche ECHAP | •Interrompt l'animation ou le dialogue en cours et passe au début de la séquence suivante. |
| Commande + A | •Quitte le programme et vous renvoie au bureau – Mac |
| Alt + F4 | •Quitte le programme et vous renvoie au bureau – PC |

## DEPANNAGE

Pour obtenir les dernières informations de dépannage, consultez le **Fichier d'Aide.**

## SUPPORT TECHNIQUE

Un serveur vocal automatisé est à votre disposition 7j/7, 24h/24. Ce système, simple d'utilisation et mis à jour régulièrement par nos services, vous permettra de résoudre les problèmes techniques les plus courants.

Par ailleurs, notre équipe de techniciens est à votre disposition du lundi au jeudi de 10h à 19h et le vendredi de 10h à 18h.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Notre équipe technique peut :
vous aider à configurer correctement votre machine pour le lancement du jeu, vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel, vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme.
Avant de nous téléphoner, assurez-vous :
d'avoir lu le fichier d'aide qui se trouve sur le CD. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes,
de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD-ROM, de la carte vidéo, date de la dernière mise à jour des pilotes, mémoire...), d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

**Support Technique Disney Interactive**
Tél. : [00 33] 01.30.67.90.51
Fax : [00 33] 01.30.67.90.65

Si vous désirez nous écrire :
HAVAS INTERACTIVE EUROPE
Support Technique Disney Interactive
32, Avenue de l'Europe
Immeuble ENERGY 1
78140 Velizy Villacoublay



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

# AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

**A lire avant toute utilisation d'un logiciel de jeux par vous-même ou votre enfant.**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières ou stimuli clignotants fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains logiciels de jeux. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des logiciels de jeux. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

**Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un logiciel de jeux :**

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

**Précautions supplémentaires à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo :**

- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les logiciels de jeux sur un écran de petite taille.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

# GUIDE A L'ATTENTION DES PARENTS

## Votre enfant et l'ordinateur :
## Comprendre et réussir sa première approche du multimédia

**Conseils d' Edwige Antier - Pédiatre – auteur d'Elever mon enfant aujourd'hui**

Les parents sont impressionnés par l'extraordinaire appétit de découverte des tout jeunes enfants. Les progrès de l'imagerie médicale viennent de montrer que le cerveau d'un enfant de 2 ans "travaille" autant que celui d'un adulte, et deux fois plus entre 4 et 9 ans. En même temps, ces petits sont fascinés par l'ordinateur. A peine à 4 pattes, les voilà qui se précipitent sur votre télécommande et votre téléphone mobile, en même temps qu'ils ne veulent pas quitter leur nounours-doudou. Car l'intelligence du tout petit est sensorielle avant d'être rationnelle. Plus l'enfant est jeune, plus il capte le langage de façon globale et sensorielle. Au fur et à mesure qu'il s'éveille, commence à parler, il analyse les propos et devient rationnel.

L'ordinateur et le logiciel ludo-éducatif peuvent répondre de façon à la fois tendre et jubilatoire à cet immense besoin de savoir du cerveau enfantin.

- **Le baptême de l'ordinateur : découvrir ensemble**

Le partage du jeu avec son enfant est indispensable pour l'accompagner dans la découverte du monde ludo-éducatif et dans chaque nouvelle étape. En le gardant sur vos genoux, par exemple, vous pourrez le guider et saurez percevoir quand son temps d'attention demande une pause et n'insisterez surtout pas. Mieux vaut jouer souvent un peu que d'insister lorsque ses capacités d'attention sont saturées. Si vous l'avez bien accompagné, si vous lui avez appris à chercher le sens de chaque scènette, et si vous imprimez la trace visuelle de ses efforts et la conservez dans un précieux cahier, l'enfant deviendra autonome. Lorsqu'il se retrouvera seul avec son logiciel, il avancera en vous entendant dans son souvenir applaudir à ses performances. Régulièrement, vous devez revenir admirer, vous passionnez avec lui, découvrir un nouveau niveau.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

## • Les possibilités psychomotrices de l'enfant

Ce calendrier des possibilités psychomotrices de l'enfant vous permettra de comprendre ses réactions face à l'ordinateur et de mettre à profit les logiciels ludo-éducatifs. Il décrit les étapes de l'enfant « moyen » mais bien sûr, l'enfant standard n'existe pas, chacun a des particularités.

*La capacité d'attention*

- Jusqu'à 18 mois, il a besoin que l'on passe assez vite d'un jeu à un autre, ses capacités de concentration sont limitées.
- A partir de 18 mois, il veut découvrir l'ensemble du programme et montre plus de suite dans ses efforts pour réussir.
- Dès 2 ans, il a peur de l'échec, peur qui s'accentue vers 4 ans. Mais le caractère ludique de l'ordinateur atténue cette peur.

*La compréhension du langage*

- A 15 mois, il comprend une vingtaine de mots. Il montre les objets et animaux familiers sur l'écran.
- A 21 mois, il peut obéir à 3 consignes successives : « trouve le ballon », « trouve où il faut le mettre », « tape sur le clavier ». Mais c'est vous qui devez diriger le déplacement du ballon avec la souris.
- A 2 ans, il obéit à 4 consignes successives et a un vocabulaire de 300 mots environ. Il retient vos expressions devant l'écran et les répète lorsque la scène réapparaît.
- A 2 ans et demi, il se souvient des propos et des comptines en rapport avec le jeu et les parle ou chante dès que les personnages sont en situation.
- A 3 ans, il commence à comprendre le passé, le futur et le présent. Il comprend 900 mots environ.
- A 4 ans, il commence à distinguer le matin et le soir.

*La connaissance des formes et espaces géométriques*

- Il commence à reconnaître les formes vers 21 mois.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

- A 2 ans, il commence à savoir déplacer la flèche en repérage du haut et du bas de l'écran.
- A 2 ans et demi, il peut déplacer la flèche avec sa souris dans le sens horizontal.
- A 3 ans, il commence à dessiner des formes reconnaissables sur la feuille de papier que vous posez à côté du clavier : un rond, une croix.
- A 4 ans, il copie un carré.
- A 6 ans, il reconnaît sa droite de sa gauche et commence à comprendre où sont la droite et la gauche de l'écran. Il copie un losange.

*La connaissance des nombres*

- A 2 ans et demi, il répète deux chiffres tels que « 8, 6 », mais ne sait pas compter dans l'ordre.
- A 3 ans, il répète une fois 3 chiffres dans l'ordre, il emploie le pluriel, il compte jusqu'à 10.

*La connaissance des couleurs*

- A 2 ans et demi, il commence à apprécier les couleurs mais fait de nombreuses erreurs.
- A 3 ans, il connaît les 4 couleurs principales et les reconnaît sans se tromper.

*La capacité d'association des gestes relatifs à l'ordinateur*

- Lors de ses premiers contacts avec l'ordinateur, le très jeune enfant tape sur les touches sans faire de lien entre leur action sur le clavier et ce qui s'affiche à l'écran.
- A 18 mois , il remarque la correspondance entre les mouvements imprimés à la souris et les effets à l'écran. Mais il ne sait pas encore maîtriser ces mouvements.
- Vers 2 ans, vient la corrélation: "j'agite la souris et l'image se modifie".
- A 2 ans et demi, il maîtrise à peu près les mouvements de la souris et commence à cliquer lui-même sur le bon objectif.
- A 3 ans, il coordonne les mouvements de sa main déplaçant la souris avec son regard: « je déplace ainsi la flèche à l'endroit visé ». Il commence à cliquer sur la souris à bon escient : une immense étape !
- A 4 ans, il maîtrise parfaitement la souris, sait diriger la flèche sur l'écran par le con trôle de la main et cliquer à bon escient avec une vitesse égale à celle de l'adulte.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

- **Les questions que vous vous posez**

Les enfants familiarisés très tôt avec l'ordinateur seront-ils plus maladroits en graphisme?

Bien au contraire ! L'expérience a montré que, par une sorte de transfert et de généralisation, les enfants qui écrivent avec l'ordinateur aiment ensuite l'écriture manuelle et la réclament : il se produit un intérêt pour l'écrit sous toutes ses formes.

Ces enfants vont-ils s'ennuyer à l'école ?

L'expérience me permet de rassurer les parents. Grâce à des logiciels conciliant tendresse et découverte, l'enfant n'apprend pas à lire à compter à écrire, il vit la lecture, l'algèbre, la géométrie, l'écriture par tous ses sens. Mais ces apprentissages n'ont rien de commun avec les attentes scolaires. Par contre, ils en favorisent les acquisitions, éveillant l'appétit de savoir de l'enfant. Il ne s'agit pas seulement d'une innovation technologique mais d'une véritable ouverture au monde de la pensée.

- **Les qualités d'un bon logiciel ludo-éducatif**

**«Premier âge »** (18 mois-3 ans) Il doit respecter les particularités du développement que les parents n'appréhendent pas toujours : l'enfant apprend à reconnaître les lettres, les nombres, les formes, les couleurs ou même une idée abstraite comme les contraires des mots, avant de les dire. Ainsi le logiciel permet-il à l'enfant d'évoluer de son univers concret à l'abstraction, ce qui est une étape fondamentale de son développement. Le plaisir de crever un ballon en ayant reconnu sa couleur sans avoir à la dire est extrêmement gratifiant à cet âge.

**«Deuxième âge »** (3 - 6 ans) C'est une véritable initiation à la lecture et à l'écriture. Il doit offrir une dimension complémentaire, par l'appel au classement des nombres, aux additions et aux soustractions, au placement des lettres en début de mot. Mais l'association aux facultés créatives de l'enfant, à ses repérages dans l'espace permet lorsque le programme est extrêmement complet, de vous faire entrer avec votre enfant de façon active dans le monde magique du savoir.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Edité par Disney Interactive, Inc.
500 S. Buena Vista Street, Burbank, CA 91521, Etats-Unis.

Distribué en France par Havas Interactive Europe.

Microsoft et Windows sont des marques déposées de
Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique
et dans d'autres pays.

**Rendez-vous au www.disney.fr**

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

# Les activités de la Forêt des Rêves Bleus

La Maison des Contraires



« Qui aime quoi ? »

Le Jeu des Ballons

Pour imprimer coloriages, vignettes et plein d'autres choses

Les Chansons de la Forêt des Rêves Bleus

Consultez ce manuel d'utilisation pour plus d'informations.

© Disney. Tous droits réservés.

S0020055

D'après l'œuvre de « Winnie l'Ourson », © A.A. Milne et E.H. Shepard.

ABANDONWARE MANUELS un site Abandonware France