MINDSCAPE

TLC® Multimedia



Guide d'utilisation

©2002 Riverdeep Interactive Learning Limited et ses détenteurs de licence. Tous droits réservés. The Learning Company est une marque déposée de Riverdeep Interactive Learning Limited. QuickTime et le logo QuickTime sont des marques utilisées sous licence. Toutes les autres marques citées dans ce document sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. L'UTILISATION DE CE PRODUIT EST SOUMISE À CERTAINES RESTRICTIONS ET LIMITATIONS DE GARANTIE CONFORMÉMENT AU CONTRAT DE LICENCE QUI L'ACCOMPAGNE.

SOMMAIRE

Configuration matérielle et logicielle requise 4
Windows® 4
Macintosh® 4

Installation et démarrage du programme 4
Windows 5
Macintosh 6

Propos pédagogique 6
Adaptation automatique du niveau 7
Activités — Concepts et objectifs pédagogiques 7

L'embuscade tendue par les Pirates 12
Inscription 12
Exploration des îles 13
Collecte et dépôt des ingrédients 13
Utilisation de la carte 14
Accès aux options du programme 15
Aide 16

Déroulement du jeu 17
L'île du Mont PâteMolle 17
Le Mur de lettres 17
Insectes à construire 18
Le Verger aux coquillettes 20
Calculemmental 20
Au sommet des falaises d'Emmenthal 21
Les chutes de Fromage Fondu 21
Fondue de mots 22
L'île du Mont MeuleDeGruyère 22
Chasse aux nombres dans la grotte 23
Aux portes du Labyrinthe des PiRates 24
Le Labyrinthe de la lecture et du temps 24
Aux portes du Vaisseau magique 25
Activité finale — La bataille de fractions 26

Mode Exercices 26

Activités complémentaires — L'atelier créatif ™ 27
Crée un calendrier ! 28
Peins une image ! 28
Fais de la musique ! 29

En cas de problème 30
Windows 30
Macintosh 32

Service après-vente 35

Générique 36

CONFIGURATION MATÉRIELLE ET LOGICIELLE REQUISE*

Version Windows®

Fonctionne sur : PC doté d'un Pentium® 166 MHz minimum

Avec :

- 32 Mo de mémoire RAM
- 100 Mo d'espace libre sur le disque dur**
- Lecteur de cédéroms 8x minimum
- Moniteur couleurs 16 bits (résolution 640x480)
- Windows 95, 98, Me, NT, 2000*** et XP***
- Carte son compatible Windows
- Souris compatible Windows

Recommandé :

- Navigateur Internet tel que Netscape® Navigator® 4.0 ou Microsoft® Internet Explorer® 4.0 ou version ultérieure
- Modem 28,8 Kb/s ou plus
- Imprimante (de préférence couleur)

Version Macintosh®

Fonctionne sur : Macintosh PowerPC® 180 MHz minimum

Avec :

- 32 Mo de mémoire RAM
- 100 Mo d'espace libre sur le disque dur**
- Lecteur de cédéroms 8x minimum
- Moniteur 13" minimum, milliers de couleurs
- Système 8.6 à 9.1, OS X
- Souris

Recommandé :

- Navigateur Internet tel que Netscape® Navigator® 4.0 ou Microsoft® Internet Explorer® 4.0 ou version ultérieure
- Modem 28,8 Kb/s ou plus
- Imprimante (de préférence couleur)

**Dans un souci de constante amélioration du produit, les informations et spécifications présentées dans ce document peuvent faire l'objet de modifications sans préavis.*

***7 Mo supplémentaires peuvent être nécessaires pour installer Adobe® Acrobat® Reader™.*

****Si vous utilisez Windows 2000 ou Windows XP, vous devez disposer de privilèges d'administrateur pour pouvoir installer correctement le logiciel.*

INSTALLATION ET DÉMARRAGE DU PROGRAMME

Lapin Malin CE1 En route pour de fromagesques aventures ! fonctionne à partir du lecteur de cédéroms. Le disque dur doit toutefois présenter 100 Mo d'espace libre afin d'accueillir certains fichiers du programme.

Windows

Nous partons du principe que la fonction Exécution automatique de Windows est activée (elle l'est généralement lorsque vous installez Windows sur votre ordinateur ; pour plus de détails, consultez votre documentation Windows).

Pour installer le programme :

1. Insérez le cédérom du jeu dans votre lecteur de cédéroms.
2. Dans la fenêtre qui apparaît, cliquez sur **Oui** pour lancer la procédure d'installation.
3. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour mener à bien l'installation.

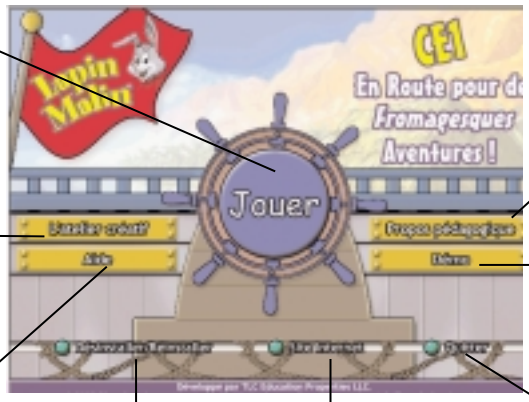
Une fois l'installation terminée, le programme s'exécute automatiquement dès lors que vous insérez le cédérom dans le lecteur de cédéroms.

Pour démarrer le programme :

1. Insérez le cédérom du jeu dans votre lecteur de cédéroms.
2. Cliquez sur **Jouer**.

Pour démarrer le programme à partir du menu Démarrer :

- Cliquez sur le bouton **Démarrer** dans la barre des tâches. Choisissez **Programmes**, **Mindscape**, **Lapin Malin** puis **Lapin Malin CE1 + Atelier de dessins & de musique.**



Cliquez ici pour démarrer le jeu.

Cliquez ici pour aller dans l'atelier créatif (voir *Activités complémentaires — L'atelier créatif*).

Cliquez ici pour accéder au guide de l'utilisateur en ligue.

Cliquez ici pour désinstaller ou réinstaller le programme.

Cliquez ici pour en savoir plus sur le contenu éducatif du programme.

Cliquez ici pour visiter le site Web de Mindscape.

Cliquez ici pour quitter le programme.

Macintosh

Pour installer le programme :

1. Insérez le cédérom du jeu dans votre lecteur de cédéroms.
2. Double-cliquez sur **Lapin Malin CE1**.
3. Cliquez sur **Oui**.
4. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour mener à bien l'installation.

Pour démarrer le programme :

1. Insérez le cédérom du jeu dans votre lecteur de cédéroms.
2. Double-cliquez sur l'icône **Lapin Malin CE1**.

PROPOS PÉDAGOGIQUE

Lapin Malin CE1 En route pour de fromagesques aventures ! est une histoire riche en rebondissements qui allie pédagogie, créativité et divertissement tout en mettant en pratique les notions fondamentales enseignées au CE1. Cette aventure extraordinaire aborde des matières telles que les mathématiques, le français et les sciences dans un environnement interactif. L'enfant est plongé dans différentes situations qui mettent en jeu ses compétences :

- Compréhension et résolution de problèmes
- Expression personnelle et créativité
- Défis ludiques et captivants de type arcade

Les activités proposées dans *Lapin Malin CE1 En route pour de fromagesques aventures !* s'intègrent tout naturellement dans le déroulement de l'histoire. En arrivant au terme d'une activité, l'enfant apporte aux personnages une solution au problème concret auquel ils étaient confrontés. Il peut ainsi poursuivre l'aventure à son propre rythme, en faisant appel à ses connaissances et à son imagination pour aider Lapin Malin et Sam le Lion à atteindre leur objectif.

Lapin Malin CE1 En route pour de fromagesques aventures ! sollicite les aptitudes, les préférences et les acquis des élèves du CE1 dans toute leur diversité, en présentant les informations sous différentes formes : dialogue, texte écrit, chanson et illustration.

Adaptation automatique du niveau

Les activités proposées dans *Lapin Malin CE1 En route pour de fromagesques aventures !* comportent trois niveaux de difficulté croissante. Ces activités exigent la mise en œuvre de différentes compétences de la part de l'enfant : celles-là mêmes qu'il est censé acquérir dans sa première année de cours élémentaire.

Chaque activité sollicite une même compétence avec des degrés de difficulté divers. Le premier niveau implique des notions et opérations simples ; la complexité s'accroît avec les niveaux 2 et 3 qui introduisent un vocabulaire plus élaboré, des problèmes de difficulté supérieure et un plus grand nombre de variables à prendre en compte.

Toutes les activités commencent par défaut au niveau 1. Au fur et à mesure de la progression de l'enfant dans une activité spécifique, le programme tient compte de ses réponses pour déterminer s'il convient de maintenir le niveau de difficulté en cours ou de passer automatiquement au niveau supérieur. Le niveau de difficulté ne s'applique pas au jeu dans sa globalité, mais diffère d'une activité à l'autre. L'enfant peut ainsi travailler dans chaque activité avec un niveau qui correspond réellement à ses compétences. Il est également possible d'ajuster manuellement le niveau de difficulté à l'aide des options du programme(voir *Accès aux options du programme*).

Activités — Concepts et objectifs pédagogiques

Lapin Malin CE1 En route pour de fromagesques aventures ! propose sept activités distinctes qui permettent aux élèves du CE1 de mettre en œuvre et de consolider leurs acquis. Ces activités mettent l'accent sur la pratique des mathématiques, du français et des sciences, et sur le développement de la créativité. Les compétences sollicitées reposent sur les notions pédagogiques abordées en CE1. Au cours de son périple, l'enfant visite deux lieux différents : l'île du Mont PâteMolle et l'île du Mont MeuleDeGruyère. L'aventure se termine par un jeu de type arcade qui se déroule au-dessus de l'île du Mont MeuleDeGruyère.

Activité	**Objectifs ou compétences sollicitées**
Le Mur de lettres	Orthographe et conscience phonétique
Fondue de mots	Identification de synonymes et de contraires ; reconstitution de mots composés
Calculemmental	Addition et soustraction avec ou sans retenue ; opérations à trous

Insectes à construire	Apprentissage des différentes parties du corps des insectes ; utilisation d'un schéma comme source d'informations ; enrichissement du vocabulaire
Chasse aux nombres dans la grotte	Identification de nombres pairs et impairs ; comparaison de valeurs numériques ; identification de suites numériques liées à des progressions arithmétiques
Le Labyrinthe de la lecture et du temps	Lecture et grammaire ; lecture de l'heure ; résolution de problèmes logiques ; reconnaissance de formes géométriques ; identification de valeurs résultant de différentes combinaisons monétaires
La bataille de fractions	Initiation aux fractions

L'ÎLE DU MONT PÂTEMOLLE

L'île du Mont PâteMolle est le théâtre de quatre activités : le Mur de lettres, Fondue de mots, Calculemmental et Insectes à construire.

Dans Le Mur de lettres, l'enfant réinvestit et consolide ses acquis en orthographe, et développe sa conscience phonétique. Il doit choisir des lettres ou des combinaisons de lettres et les placer au bon endroit pour former correctement les mots qu'il entend. L'activité met en scène consonnes et voyelles simples ou complexes.

Objectifs ou compétences sollicitées : *orthographe et conscience phonétique*

Niveau 1	Mots de 4 à 7 lettres avec consonnes et voyelles simples ou complexes. Les lettres sont groupées pour faciliter l'identification des sons.
Niveau 2	Mots de 4 à 7 lettres. Les lettres sont pratiquement toutes présentées isolément. Les intrus sont facilement identifiables.
Niveau 3	Mots de 5 à 7 lettres plus complexes sur le plan phonétique. Les lettres sont pratiquement toutes présentées isolément. Les intrus peuvent porter à confusion tant sur le plan phonique que graphique.

L'acquisition de vocabulaire nouveau joue un grand rôle dans le développement de la lecture et de l'expression écrite. Dans Fondue de mots, l'enfant enrichit son vocabulaire en identifiant des synonymes et des contraires usuels. Il doit en outre rechercher des paires de mots susceptibles d'être associés pour former des mots composés (avec ou sans trait d'union). L'aspect ludique de l'activité (du type jeu d'arcade) constitue une motivation supplémentaire.

Objectifs ou compétences sollicitées : *identification de synonymes et de contraires ; reconstitution de mots composés*

Niveau 1	Identification de paires de mots contraires
Niveau 2	Identification de paires de mots synonymes
Niveau 3	Reconstitution de mots composés (avec ou sans trait d'union)

Dans Calculemmental, l'enfant exerce ses compétences en mathématiques en créant et en calculant des additions et des soustractions avec ou sans retenue. Cette activité laisse une part de liberté à l'enfant dans la mesure où il existe plusieurs possibilités pour reconstituer les 3 opérations proposées.

L'enfant doit relever un défi de taille : compléter des opérations à trous. Cet exercice permet à l'enfant d'envisager les additions et les soustractions sous différents angles.

Objectifs ou compétences sollicitées : *addition et soustraction avec ou sans retenue ; opérations à trous*

Niveau 1	Additions et soustractions avec des nombres compris entre 1 et 15 ; sommes ou différences inférieures ou égales à 15 ; 5 trous maximum
Niveau 2	Additions et soustractions de nombres à 2 chiffres ; sommes ou différences inférieures ou égales à 99 ; 6 trous maximum
Niveau 3	Additions et soustractions de nombres à 2 chiffres avec retenue ; sommes ou différences inférieures ou égales à 99 ; 7 trous maximum

L'activité Insectes à construire présente la structure physique des insectes et constitue une introduction aux sciences naturelles. L'enfant découvre les caractéristiques communes à l'ensemble des insectes et applique ce qu'il vient d'apprendre. Confronté à un vocabulaire et à des concepts nouveaux, l'enfant est invité à créer, à partir d'illustrations représentant les différentes parties du corps d'un insecte, des représentations d'insectes existants. À chaque image est associée une carte d'identité de l'insecte qui peut être imprimée. Cette activité offre également un mode créatif qui permet à l'enfant de concevoir et d'imprimer des images d'insectes tout droit sortis de son imagination.

Objectifs ou compétences sollicitées : *apprentissage des parties constituant le corps des insectes ; lecture de schémas ; enrichissement du vocabulaire*

Cette activité propose un seul niveau de difficulté.

L'ÎLE DU MONT MEULEDEGRUYÈRE

L'île du Mont MeuleDeGruyère propose deux activités : Chasse aux nombres dans la grotte et Le Labyrinthe de la lecture et du temps. L'activité finale, La bataille de fractions, se déroule dans le ciel au-dessus de l'île.

Dans Chasse aux nombres dans la grotte, l'enfant identifie des suites numériques et compare des valeurs dans le cadre d'un jeu d'arcade très rapide. L'activité l'oblige parfois à prendre en considération deux critères pour l'identification des cibles. Le style arcade favorise la coordination visuo-motrice tout en poussant l'enfant à prendre des décisions rapides.

Objectifs ou compétences sollicitées : *identification de nombres pairs et impairs ; comparaison de valeurs numériques ; identification de suites numériques liées à des progressions arithmétiques*

Niveau 1	Identification de nombres pairs et impairs
Niveau 2	Identification de nombres pairs et impairs supérieurs ou inférieurs à un nombre donné
Niveau 3	Comptage par ajout d'une valeur constante comprise entre 2 et 5, nombre de départ variable

Le Labyrinthe de la lecture et du temps fait appel à diverses compétences tout en invitant l'enfant à se servir des indices qui lui sont fournis pour avancer. Sur son chemin, l'enfant trouve des portes verrouillées qui constituent autant de défis éducatifs à relever. Certaines portes l'obligent à réfléchir aux mécanismes du langage écrit pour construire des phrases grammaticalement correctes. Chaque phrase est en elle-même une énigme à laquelle l'enfant doit répondre en sollicitant d'autres aptitudes, telles que l'identification de formes géométriques ou le calcul de valeurs monétaires. D'autres portes permettent à l'enfant de s'exercer à lire l'heure et à établir des comparaisons entre des horloges numériques et analogiques.

Objectifs ou compétences sollicitées : *lecture et grammaire ; lecture de l'heure ; résolution de problèmes logiques ; reconnaissance de formes géométriques ; identification de valeurs résultant de différentes combinaisons monétaires*

Lecture :

Niveau 1	Construction de phrases de 5 à 9 mots
Niveau 2	Construction de phrases de 6 à 9 mots avec 1 à 2 mots intrus
Niveau 3	Construction de phrases de 7 à 9 mots avec 2 à 3 mots intrus

Heure :

Niveau 1	Lecture de l'heure par incréments d'1 heure
Niveau 2	Lecture de l'heure par incréments de 15 minutes
Niveau 3	Lecture de l'heure par incréments de 5 minutes

La bataille de fractions est une activité captivante du type arcade, qui permet à l'enfant de s'initier aux fractions de façon visuelle et concrète. Des formes géométriques sont divisées en parts dont certaines sont grisées pour représenter la relation qui s'établit entre un tout et ses parties constitutives. En tirant sur les formes géométriques qui correspondent à des fractions données, l'enfant est en outre amené à développer sa perception spatiale par la comparaison des différentes possibilités de division de figures en parts égales.

Objectifs ou compétences sollicitées : initiation aux fractions

Niveau 1	Moitiés, tiers, quarts, cinquièmes et sixièmes
Niveau 2	Identification de fractions simples constitutives d'un tout — 2 formes géométriques
Niveau 3	Identification de fractions plus complexes constitutives d'un tout — jusqu'à 4 formes géométriques

L'ATELIER CRÉATIF

Par la musique et les activités artistiques en général, l'enfant exerce son imagination et construit ses apprentissages de manière originale, en accord avec sa personnalité. Il développe ainsi différents moyens de s'exprimer et d'appréhender le monde qui l'entoure.

L'atelier créatif propose trois activités : Crée un calendrier !, Peins une image ! et Fais de la musique !

En créant ses propres calendriers, l'enfant se familiarise avec le temps, les saisons, les mois de l'année et les jours de la semaine. L'activité Crée un calendrier ! favorise son repérage dans le temps (par la planification de son emploi du temps) et le sensibilise aux conditions météorologiques (par l'observation et la symbolisation). Il a en outre la possibilité d'enrichir son vocabulaire en personnalisant différents décors à l'aide de vignettes représentant des plantes et des animaux.

Dans Peins une image !, l'enfant s'exprime en dessinant, construit des mots à l'aide de tampons représentant les lettres de l'alphabet, et joue avec des nombres et des formes géométriques. Cette activité stimule en outre la coordination visuo-motrice (œil/main) et améliore l'habileté de l'enfant. L'enfant peut aussi mélanger des couleurs et même en inventer de nouvelles pour agrémenter ses créations.

Fais de la musique ! permet à l'enfant de s'essayer à la création musicale. Il peut constituer ses propres morceaux musicaux en cliquant sur les touches du piano ou en faisant glisser des notes (rondes, blanches, noires ou pauses) sur la portée. L'enfant peut comparer les sons produits par différents instruments et renforcer ses capacités d'écoute.

L'EMBUSCADE TENDUE PAR LES PIRATES

Alors qu'ils naviguent paisiblement à bord de leur fabuleux Vaisseau magique, Lapin Malin et Sam le Lion sont brusquement attaqués par des boulets de fromage géants ! Cette embuscade leur a été tendue par les Pirates qui veulent s'emparer du Vaisseau magique. Un des boulets frappe le vaisseau de plein fouet, et un second fait passer Lapin Malin et Sam par-dessus bord. Par chance, ils tombent sur un aéroglisseur, ce qui leur permet d'atterrir sains et saufs sur l'île du Mont PâteMolle, petite île entièrement constituée de fromage. Le Vaisseau magique finit sa course non loin de là, sur l'île du Mont MeuleDeGruyère.

L'aéroglisseur est piloté par le Professeur Entomolo, scientifique de renom qui se consacre à l'étude des insectes. Lapin Malin et Sam souhaitent lui emprunter l'aéroglisseur pour se rendre sur l'île du Mont MeuleDeGruyère et récupérer leur Vaisseau magique. Mais la collision a endommagé l'aéroglisseur, et le Professeur doit le réparer pour le remettre en état de marche. Malheureusement, les tonneaux qui contiennent les matériaux nécessaires aux réparations — des froquillettes, des briques de fromage bleu et des baguettes de pain — sont complètement vides.

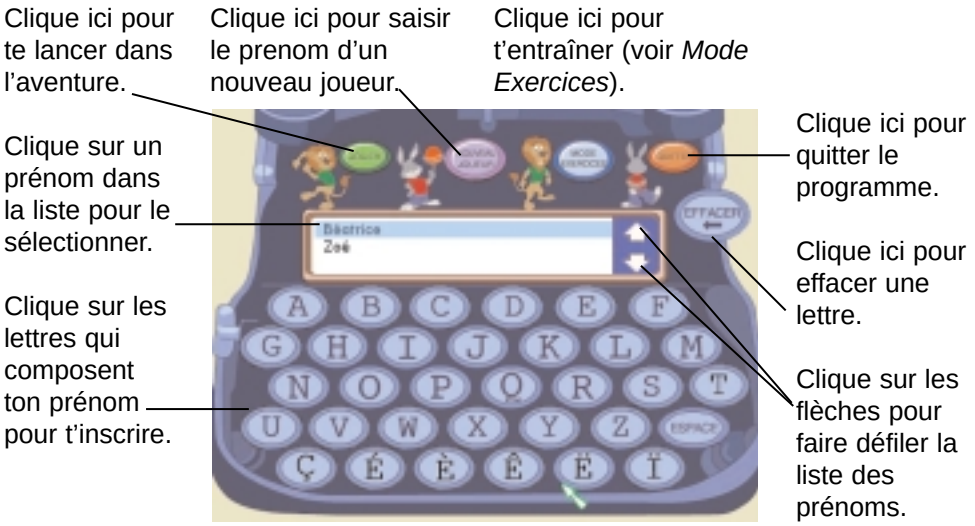
Peux-tu aider Lapin Malin et Sam le Lion à explorer l'île du Mont PâteMolle pour trouver tous les ingrédients nécessaires pour réparer l'aéroglisseur ? Tu dois veiller à en récupérer suffisamment pour remplir les trois tonneaux du Professeur Entomolo. Aide ensuite le Professeur à classer ses insectes pour qu'il ait un peu de temps à consacrer à la réparation de l'aéroglisseur. Tu pourras alors te mettre en route pour l'île du Mont MeuleDeGruyère et retrouver le Vaisseau magique !

Sois prudent ! Quand tu auras retrouvé le Vaisseau magique, il te faudra encore détourner l'attention des Pirates affamés qui montent la garde. Et même lorsque tu auras finalement réussi à monter à bord du Vaisseau, une dernière surprise t'attend avant de pouvoir repartir pour la Ville des Mots !

Inscription

Avant d'accompagner Lapin Malin et Sam le Lion dans leurs aventures, tu dois t'inscrire. Pour cela, commence par cliquer sur **NOUVEAU JOUEUR**. Tape ton prénom, puis clique sur **JOUER**.

Pour reprendre ton aventure à l'endroit où tu l'as interrompue, retrouve ton prénom dans la liste et clique dessus. Si tu ne vois pas ton prénom, clique sur les flèches pour le chercher. Clique ensuite sur **JOUER** pour poursuivre ton aventure.



Lorsqu'il y a 99 prénoms, la liste est pleine. Tu dois effacer l'un des prénoms existants si tu veux en inscrire un nouveau. Clique sur le prénom à effacer. Appuie ensuite sur les touches **Ctrl+R** (Windows) ou ⌘**+R** (Macintosh). Les progrès réalisés par ce joueur sont alors définitivement supprimés du disque dur.

Si tu veux t'entraîner à certaines activités sans avoir à explorer les îles, clique sur **MODE EXERCICES** dans la fenêtre d'identification. Tu peux t'exercer aussi longtemps que tu le souhaites et reprendre le fil de ton aventure dès que tu te sens prêt (pour plus de détails, voir *Mode Exercices*).

Exploration des îles

Une fois inscrit, te voilà fin prêt pour partir à la découverte de l'île du Mont PâteMolle. N'oublie pas que ta tâche consiste à trouver les trois ingrédients dont le Professeur Entomolo a besoin pour réparer l'aéroglisseur. En explorant l'île du Mont PâteMolle, tu vas rencontrer des personnages bien sympathiques qui te proposeront des activités passionnantes. Prête-toi au jeu et tu gagneras les ingrédients que tu cherches ! Tu pourras ensuite te rendre sur l'île du Mont MeuleDeGruyère pour retrouver le Vaisseau magique.

COLLECTE ET DÉPÔT DES INGRÉDIENTS

Pour aider le Professeur Entomolo à réparer son aéroglisseur, tu dois lui rapporter trois ingrédients : des froquillettes, des briques de fromage bleu et des baguettes de pain. Il te faut en ramener suffisamment — 15 froquillettes, 6 briques de fromage bleu et 15 baguettes — pour remplir les tonneaux du Professeur.

En jouant aux activités proposées sur l'île du Mont PâteMolle, tu gagneras les ingrédients qui te sont nécessaires. N'hésite pas à jouer plusieurs fois à

la même activité pour récupérer suffisamment d'ingrédients pour remplir les tonneaux du Professeur. Tu peux même emporter quelques ingrédients supplémentaires. Ils pourront t'être utiles lorsque tu te rendras sur l'île du Mont MeuleDeGruyère.

Chaque fois que tu gagnes un ingrédient, il est automatiquement placé dans Coffratruc, le fidèle coffre à trésors du Vaisseau magique. Pour vérifier combien d'ingrédients tu as déjà rassemblés, clique simplement sur Coffratruc pour l'ouvrir.

Pour placer un ingrédient dans un tonneau :

- Pour fermer Coffratruc, clique sur son couvercle.



Clique sur l'ingrédient et fais-le glisser dans le tonneau.

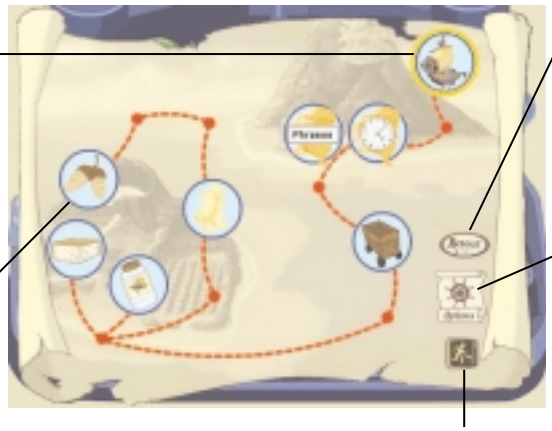
Après avoir récupéré tous les ingrédients demandés par le Professeur Entomolo, tu dois retourner à la cabane du Professeur pour les déposer dans les tonneaux. Chaque ingrédient va dans un tonneau précis. Si tu essaies de placer un ingrédient dans le mauvais tonneau, il retourne automatiquement dans Coffratruc. Une fois que tu as rempli chaque tonneau, tu dois aider le Professeur à classer ses insectes pour qu'il ait un peu de temps à consacrer à la réparation de l'aéroglisseur. Tu pourras ensuite te mettre en route pour l'île du Mont MeuleDeGruyère !

Utilisation de la carte

Si jamais tu te perds sur l'une des îles, tu peux toujours consulter la carte pour savoir où tu te trouves exactement.

Les différentes parties du jeu sont représentées par des icônes sur la carte. Un cercle jaune entoure l'icône correspondant à l'endroit où tu te trouves. Reporte-toi aux descriptions données dans ce manuel pour plus de précisions sur ces icônes et les endroits qu'elles représentent.
Remarque : la carte n'affiche que les endroits que tu as déjà visités.

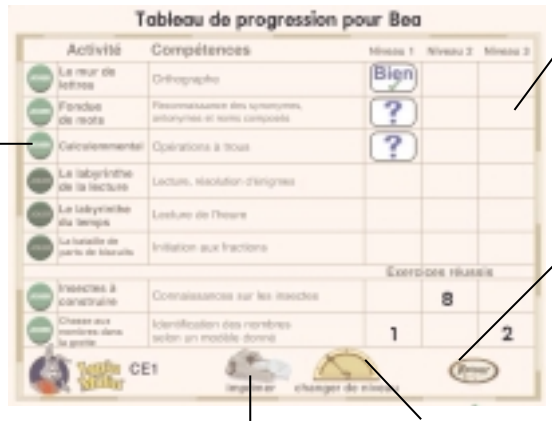
Pour te rendre à un endroit indiqué sur la carte, il te suffit de cliquer sur l'icône correspondante. La carte te permet aussi d'accéder au menu des options du programme.



ACCÈS AUX OPTIONS DU PROGRAMME

Dans le menu des options du programme, tu peux cliquer sur différentes icônes pour accéder aux éléments suivants :

- Clique sur **tableau de progression** pour connaître ta progression dans chacune des activités.



- Clique sur **inscription** pour revenir à la fenêtre d'identification.
- Clique sur **changement de niveau** pour ajuster le niveau de difficulté pour chacune des activités. Tu peux aussi activer ou désactiver l'adaptation automatique du niveau. Si tu la désactives, le niveau de difficulté ne change pas, sauf si tu le modifies manuellement dans cette fenêtre.



- Clique sur **musique** pour activer ou désactiver la musique de fond. Lorsque la musique est désactivée, l'icône est barrée.
- Clique sur **impression** pour activer ou désactiver l'impression. Lorsque l'impression est désactivée, l'icône est barrée.
- Clique sur **films** pour revoir un film du programme. **Remarque :** cette icône n'est pas disponible en Mode Exercices. **Si tu joues sur un Macintosh, l'icône films n'est accessible que lorsque tu ne te trouves *pas* dans l'une des activités.**
- Clique sur **quitter** pour quitter le programme.
- Clique sur **générique** pour connaître les membres de l'équipe chargée de la conception et de la production de *Lapin Malin CE1 En route pour de fromagesques aventures !*

Aide

Lors de tes déplacements sur les îles, tu peux obtenir de l'aide de différentes façons.

- Certains des **personnages** que tu vas rencontrer te donneront des instructions précises qui te permettront d'avancer. Si tu veux réécouter les instructions données par un personnage, clique simplement sur ce personnage.
- **Bouquine**, le livre volant, t'accompagne toujours dans tes aventures. En cliquant sur Bouquine, tu obtiendras des conseils utiles qui t'aideront à résoudre différentes énigmes.
- **Lapin Malin** et **Sam le Lion** sont également là pour t'aider. Clique sur eux pour écouter ce qu'ils ont à te dire.

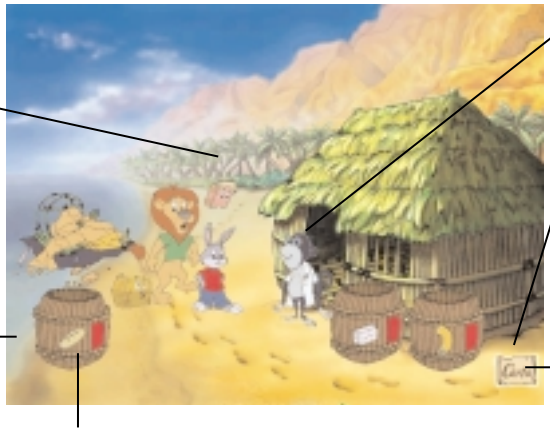
DÉROULEMENT DU JEU

Ton aventure commence dès ton arrivée sur l'île du Mont PâteMolle, où vit le Professeur Entomolo.



L'île du Mont PâteMolle

Sur l'île du Mont PâteMolle, tu peux choisir d'aller au Mur de lettres ou au Verger aux coquillettes. Tu peux aussi te rendre à la cabane du Professeur pour jouer aux Insectes à construire. Si tu as trouvé certains des ingrédients dont le Professeur a besoin pour réparer l'aéroglisseur, place-les dans les tonneaux qui se trouvent à côté de sa cabane.





LE MUR DE LETTRES

Objectifs ou compétences sollicitées : *orthographe et conscience phonétique*
Ingrédients à gagner : *briques de fromage bleu*

Le courant est si fort dans les chutes de Fromage Fondu qu'il emporte le barrage de briques de fromage bleu sur son passage ! Aristide le Placide essaie de réparer le barrage. Mais il manque des mots sur son palmo-transporteur, et les briques n'arrêtent pas de tomber à travers les trous. Peux-tu aider Aristide à reconstruire le barrage en reconstituant les mots sur sa machine ? Si tu réussis, Aristide te donnera quelques briques de fromage bleu.



Clique ici pour retourner à l'entrée de l'île du Mont PâteMolle.

Clique sur la radio pour réécouter le mot.

Pour reconstituer les mots :

1. Écoute bien le mot prononcé par Aristide.
2. Clique sur la lettre ou le groupe de lettres qui complète ce mot.
3. Clique sur l'espace réservé à cette lettre ou ce groupe de lettres.
4. Complète tous les mots jusqu'à ce que la brique de fromage bleu arrive tout en haut du palmotransporteur.



INSECTES À CONSTRUIRE

Objectifs ou compétences sollicitées : *apprentissage des différentes parties du corps des insectes ; utilisation d'un schéma comme source d'informations ; enrichissement du vocabulaire*



Clique sur une étiquette terminée pour en savoir plus sur l'insecte qu'elle représente.

Clique ici pour retourner à l'entrée de l'île du Mont PâteMolle.

Clique sur un bocal pour créer une étiquette pour l'insecte qu'il contient.

Clique ici pour dérouler le schéma et découvrir les différentes parties qui constituent le corps des insectes. Clique une deuxième fois pour le réenrouler.

Le Professeur Entomolo est si occupé à étudier ses insectes qu'il n'a pas le temps de réparer l'aéroglisseur. Peux-tu aider le Professeur à étiqueter les bocaux de sa collection d'insectes ? Si tu lui donnes un coup de main, il

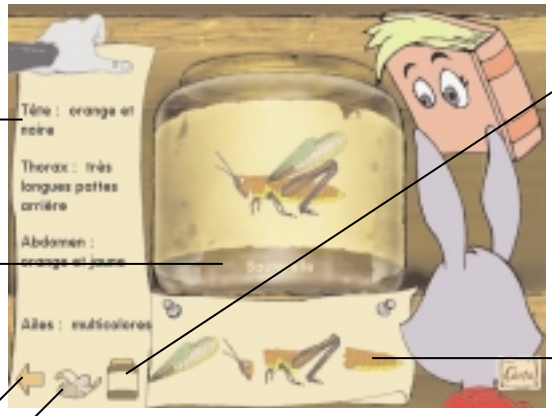
aura un peu de temps libre et pourra utiliser les ingrédients que tu lui as rapportés pour réparer l'aéroglisseur. **Remarque :** le Professeur Entomolo ne pourra réparer l'aéroglisseur que si tu lui rapportes les ingrédients nécessaires.

Clique sur la description de l'insecte pour que le Professeur te la lise à haute voix.

Clique ici pour entendre le nom de l'insecte.

Clique ici pour retourner à la cabane.

Clique ici pour imprimer ton étiquette.



Clique ici pour vérifier si ton insecte est bien construit.

Clique plusieurs fois sur une partie du corps pour voir les différents choix proposés.

Pour construire un insecte :

1. Lis la description de l'insecte.
2. Clique plusieurs fois sur une partie du corps pour voir les différents choix qui te sont proposés.
3. Arrête de cliquer lorsque tu vois la partie qui correspond à la description. Clique ensuite sur une autre partie du corps.
4. Lorsque ton image correspond à la description de l'insecte, clique sur le bocal pour vérifier ton travail.

Chaque fois que tu termines une image d'insecte, un petit texte explicatif apparaît. Lis-le pour en apprendre davantage sur cet insecte.

Clique ici pour imprimer la fiche descriptive de l'insecte.

Clique ici pour retourner à la cabane.



Clique ici pour que le Professeur te lise le texte à haute voix.

LE VERGER AUX COQUILLETTES



Dans son Verger aux coquillettes, Madame Vermicelle est effondrée car de gros morceaux de gruyère en provenance des falaises d'Emmenthal tombent sur ses arbres à froquillettes. Si cette avalanche de fromage ne cesse pas, sa récolte de froquillettes risque d'être anéantie ! Peux-tu aider Madame Vermicelle en grimpant au sommet des falaises pour voir ce qui provoque la chute des morceaux de gruyère ?



Clique ici pour grimper au sommet des falaises d'Emmenthal en jouant au Calcul-emmental.

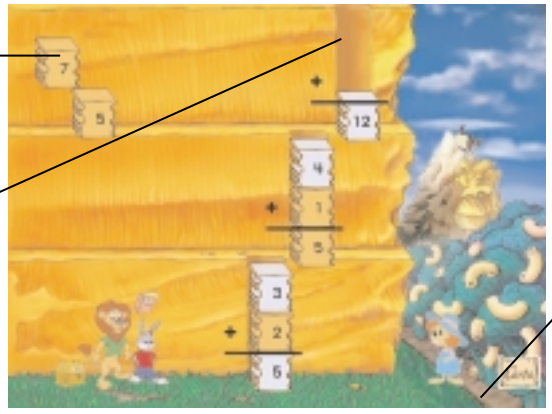
Clique ici pour retourner à l'entrée de l'île du Mont PâteMolle.



CALCULEMMENTAL

Objectifs ou compétences sollicitées : *addition et soustraction avec ou sans retenue ; opérations à trous*

Ingrédients à gagner : *froquillettes*



Clique sur un bloc et place-le au bon endroit pour compléter l'une des opérations.

Clique ici pour retourner dans le Verger aux coquillettes.

Pour escalader les falaises d'Emmenthal, tu dois construire une échelle en complétant des opérations. Parfois, certains blocs sont déjà placés dans la falaise. Ta tâche consiste à mettre les blocs manquants aux bons endroits pour que chaque opération soit correcte. Si tu complètes suffisamment d'opérations, tu pourras atteindre le sommet de la falaise et découvrir ce qui provoque la chute des morceaux de gruyère. Et en plus, tu pourras cueillir quelques froquillettes au passage !



AU SOMMET DES FALAISES D'EMMENTHAL



Une fois arrivé au sommet des falaises d'Emmenthal, tu peux te rendre jusqu'aux chutes de Fromage Fondu. Tu peux aussi emprunter le raccourci qui se trouve au pied des falaises pour retourner dans le Verger aux coquillettes.



LES CHUTES DE FROMAGE FONDU

Aux chutes de Fromage Fondu, tu vas rencontrer des Pirates qui dévorent les baguettes de pain qu'ils arrachent des arbres. Si tu veux cueillir quelques baguettes, suis le chemin qui longe les chutes et joue à la Fondue de mots. Tu peux aussi retourner au sommet des falaises d'Emmenthal.





FONDUE DE MOTS

Objectifs ou compétences sollicitées : *identification de synonymes et de contraires ; reconstitution de mots composés*

Ingrédients à gagner : *baguettes de pain*

À cette époque de l'année, les arbres à pain perdent leurs baguettes qui tombent dans les chutes de Fromage Fondu. Chêne est l'arbre gardien des chutes de Fromage Fondu. Elle veille à ce que les chutes ne soient jamais obstruées en dirigeant les baguettes flottantes vers différentes zones de stockage. Mais pour une raison étrange, cette année les baguettes sont plus nombreuses qu'à l'accoutumée. À tel point que le barrage de briques de fromage bleu qui retient les chutes risque de s'effondrer !

Pour associer des baguettes :

1. Écoute bien les instructions de Chêne pour trouver les types de mots à associer.



Clique ici pour retourner en haut des chutes de Fromage Fondu.

2. Clique sur une baguette flottante.
3. Clique sur la branche sur laquelle tu veux poser la baguette.
4. Clique sur la baguette sur laquelle est inscrit le mot qui va avec celui de la première baguette.
5. Clique sur l'autre branche pour associer les baguettes.

Peux-tu aider Chêne à retrouver les paires de baguettes qui doivent être retirées des chutes de Fromage Fondu ? Un mot est inscrit sur chaque baguette. Chêne t'indiquera les types de mots que tu dois associer. Ta tâche consiste à retrouver les paires de baguettes dont les mots correspondent aux instructions de Chêne. Si tu aides Chêne dans son travail, elle te donnera quelques baguettes que tu pourras rapporter au Professeur Entomolo pour qu'il répare l'aéroglisseur.



L'île du Mont MeuleDeGruyère

Dès que le Professeur Entomolo a réparé l'aéroglisseur, tu peux l'utiliser pour te rendre sur l'île du Mont MeuleDeGruyère. Tu pourras ensuite partir à la recherche du Vaisseau magique en jouant à la Chasse aux nombres dans la grotte.



Clique ici pour retourner sur l'île du Mont PâteMolle en aéroglisseur.

Clique ici pour jouer à la Chasse aux nombres dans la grotte.



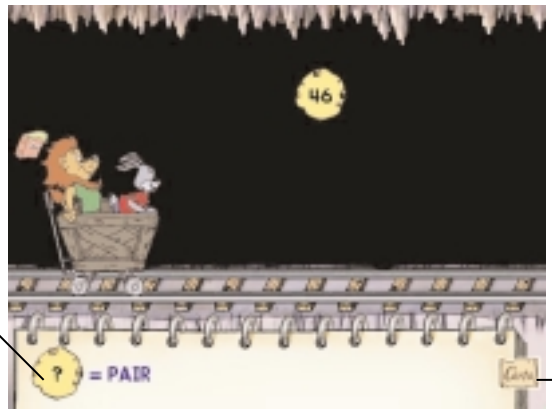
CHASSE AUX NOMBRES DANS LA GROTTE

Objectifs ou compétences sollicitées : *identification de nombres pairs et impairs ; comparaison de valeurs numériques ; comptage par ajout d'une valeur constante donnée*

Les PiRates ont besoin d'un grand nombre de boulets de fromage pour alimenter leurs canons. Ratabarbe a donc envoyé ses acolytes chercher des munitions dans la grotte. Chaque boulet est numéroté, et seuls les boulets qui obéissent à une règle ou à un modèle de numérotation précis intéressent les PiRates. Pour aider ses hommes à identifier les bons boulets, Ratabarbe a noté cette règle par écrit sur un carnet de commandes.

Peux-tu empêcher les PiRates de se procurer davantage de boulets de fromage pour leurs canons ? Lis les instructions de Ratabarbe pour savoir quel type de boulets tu dois récupérer. Utilise ensuite ton chariot pour prendre tous les boulets commandés par Ratabarbe. Tu peux faire sauter ton chariot pour intercepter les boulets qui sont en l'air. Attention — essaie de ne pas attraper les boulets qui n'obéissent pas à la règle ! **Remarque :** tu dois jouer 8 parties consécutives pour atteindre la sortie de la grotte.

Regarde ici pour savoir quels boulets de fromage tu dois récupérer avec ton chariot. **Remarque :** essaie d'éviter tous les autres boulets.



Pour faire sauter le chariot :

- Appuie sur le bouton de la souris ou sur la barre ESPACE du clavier.

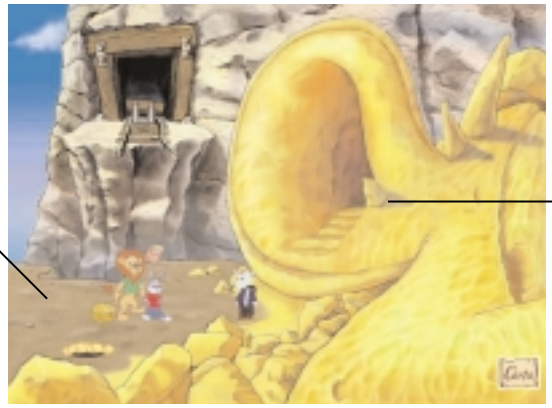
Pour quitter cette activité, ouvre la carte et choisis-en une autre.



AUX PORTES DU LABYRINTHE DES PIRATES

Une fois la Chasse aux nombres dans la grotte terminée, tu vas faire la connaissance de Charlie Cabri à l'entrée du Labyrinthe des PiRates. Charlie connaît cet endroit dans ses moindres recoins et pourra donc t'aider à jouer au Labyrinthe de la lecture et du temps.

Clique ici pour retourner à l'entrée de l'île du Mont MeuleDe-Gruyère.



Clique ici pour jouer au Labyrinthe de la lecture et du temps.

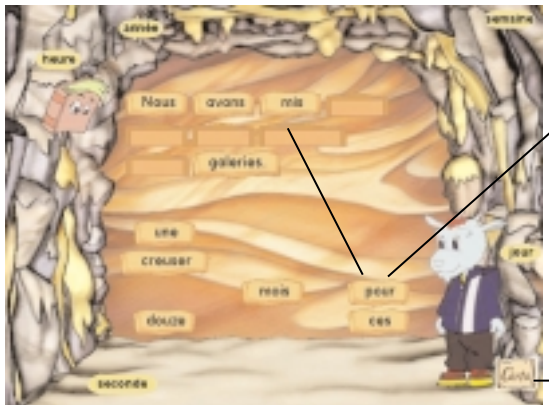


LE LABYRINTHE DE LA LECTURE ET DU TEMPS

Objectifs ou compétences sollicitées : *lecture et grammaire ; lecture de l'heure ; résolution de problèmes logiques ; reconnaissance de formes géométriques ; identification de valeurs résultant de différentes combinaisons monétaires*

À l'intérieur du Labyrinthe des Pirates, tu vas te retrouver face à une série de portes verrouillées. Pour déverrouiller chaque porte, tu dois résoudre une énigme en remettant les mots d'un message codé dans le bon ordre, ou en lisant l'heure. Remarque : pour parvenir jusqu'au Vaisseau magique, tu dois ouvrir 5 portes verrouillées par un message codé et 4 portes verrouillées par une horloge.

Pour ouvrir une porte verrouillée par un message codé :

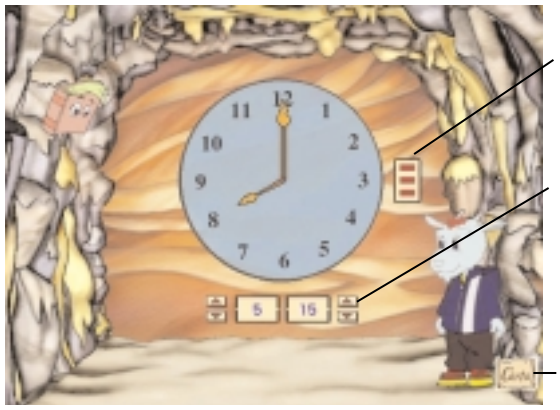


Clique sur un mot puis clique sur l'emplacement voulu.

Pour quitter cette activité, ouvre la carte et choisis-en une autre.

1. Regarde bien les mots placés en bas de la porte et essaie de reconstruire une phrase avec ces mots.
2. Lis la phrase. Elle te donne un indice pour identifier la « clé » qui te permettra d'ouvrir la porte.
3. Trouve cette clé sur les murs ou sur le sol du tunnel et clique dessus.

Pour ouvrir une porte verrouillée par une horloge :



1. Regarde bien l'horloge et lis l'heure qu'elle affiche.
2. Clique sur les flèches pour faire apparaître l'heure qui correspond à celle indiquée par l'horloge.
3. Lorsque tu as terminé, clique sur le boîtier de commande pour valider le résultat.
4. Si l'heure est correcte, une des bandes marron devient verte. **Remarque :** tu dois trouver l'heure exacte trois fois pour déverrouiller la porte.



AUX PORTES DU VAISSEAU MAGIQUE

Une fois sorti du Labyrinthe des PiRates, tu retrouveras enfin le Vaisseau magique ! Il est malheureusement gardé par trois PiRates affamés. Pour monter à bord du Vaisseau, tu dois donner à chaque PiRate l'aliment dont il a envie. Écoute attentivement la chanson pour savoir quelle est la friandise préférée de chaque PiRate. Si tu as ces aliments — une froquillette, une brique de fromage bleu et une baguette —, donne-les aux PiRates qui les réclament. Faufile-toi ensuite sur le Vaisseau magique pendant que les PiRates sont occupés à dévorer leurs friandises !



Pour donner un aliment à un PiRate :

1. Clique sur Coffratruc.
2. Clique sur un aliment et fais-le glisser vers le PiRate auquel tu veux le donner. **Remarque :** si le PiRate ne veut pas de ta friandise, essaie de la proposer à un autre PiRate.

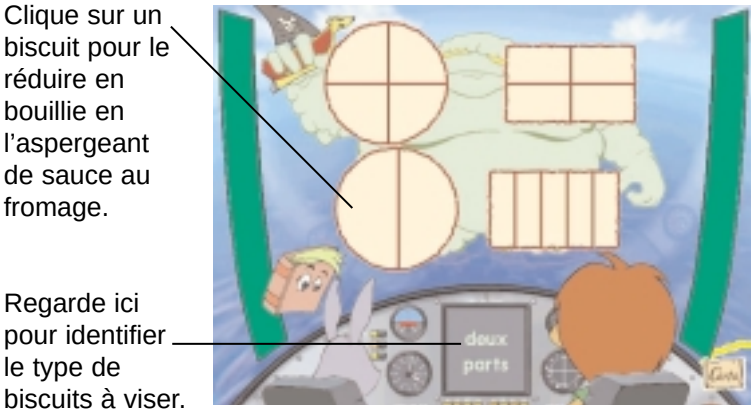
Remarque : s'il te manque un aliment, essaie de rejouer au Calculemmental pour gagner des froquillettes, au Mur de lettres pour trouver des briques de fromage bleu, ou à la Fondue de mots pour rapporter des baguettes de pain (voir *Calculemmental*, *Le Mur de lettres* ou *Fondue de mots*).



Activité finale — La bataille de fractions

Objectifs ou compétences sollicitées : *initiation aux fractions*

Avant de regagner la Ville des Mots à bord du Vaisseau magique, tu dois te battre contre Gorgonzola, un géant de fromage ! Gorgonzola te bombarde de biscuits. La plupart des biscuits viennent s'écraser contre les boucliers du Vaisseau magique, mais certains risquent de provoquer d'importants dégâts et tu dois les asperger de sauce au fromage pour les réduire en miettes.



Remarque : lorsque tu commences à jouer à la Bataille de fractions, tu ne peux plus retourner dans les autres lieux que tu as visités. Pour rejouer aux autres activités, tu dois t'inscrire en tant que nouveau joueur et commencer une nouvelle aventure.

MODE EXERCICES

Si tu veux t'entraîner en dehors de ton aventure sur les îles, tu peux le faire en choisissant le Mode Exercices.

Pour cela, clique simplement sur **MODE EXERCICES** dans la fenêtre d'identification. La carte apparaît et tu peux choisir l'activité à laquelle tu veux t'entraîner en cliquant sur l'icône qui la représente (voir *Utilisation de la carte*).

Tu peux sélectionner le niveau de difficulté pour chaque activité. Pour ce faire, clique sur **changement de niveau** dans le menu des options du programme, puis clique sur un bouton de niveau et désactive l'adaptation automatique du niveau pour cette activité. Tu peux aussi cliquer sur **tableau de progression** dans le menu des options du programme pour connaître ta progression dans chaque activité (voir *Accès aux options du programme*). Sache toutefois que lorsque tu quittes le Mode Exercices, ton travail et ta progression ne sont pas enregistrés.

En Mode Exercices, tu peux jouer à chaque activité aussi longtemps et aussi souvent que tu le souhaites, mais tu ne gagnes rien. Tu n'as pas non plus la possibilité de regarder les films ou d'écouter les chansons du programme.

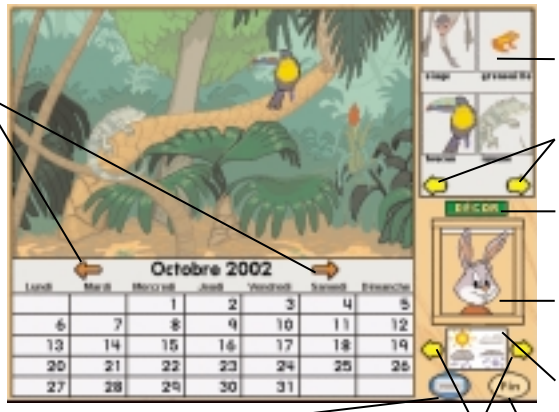
Lorsque tu te sens prêt à reprendre tes aventures avec Lapin Malin et Sam le Lion, clique sur **inscription** dans le menu des options du programme. Sélectionne ton prénom et clique sur **JOUER**.

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES — L'ATELIER CRÉATIF™

N'oublie pas de jeter un coup d'œil aux activités complémentaires qui te sont proposées sur le CD de *Sauvons les étoiles !* En jouant aux activités de l'atelier créatif avec Lapin Malin et ses amis, tu apprendras une foule de choses tout en t'amusant et en laissant libre cours à ton imagination. Tu peux créer et personnaliser ton propre calendrier, réaliser des dessins et faire de la musique. Et si jamais tu as besoin d'aide pendant que tu joues à ces activités, clique sur Lapin Malin !



Crée un calendrier !



Clique sur les flèches pour changer de mois.

Clique sur une vignette et place-la sur ton calendrier.

Clique sur les flèches pour voir les autres vignettes.

Clique ici pour choisir une autre image de fond.

Clique sur Lapin Malin si tu as besoin d'aide.

Clique sur une vignette météo et place-la sur le jour voulu.

Clique ici pour revenir à la fenêtre principale de l'atelier créatif.

Clique ici pour imprimer ton calendrier.

Clique sur les flèches pour voir les autres vignettes météo.

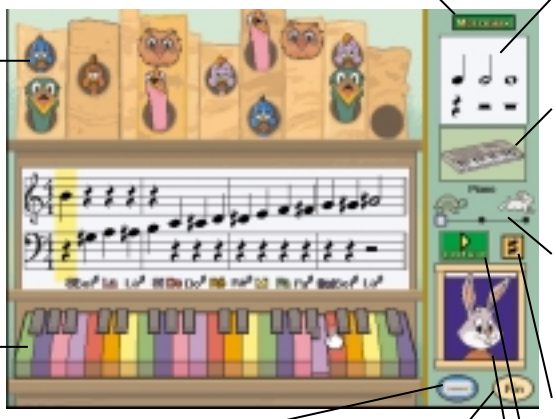
N'as-tu jamais eu envie de faire apparaître dans ton calendrier les dates que tu considères comme les plus importantes ? Dans Crée un calendrier !, tu peux concevoir et imprimer un calendrier qui garde la trace des événements spéciaux pour toi — comme les anniversaires de tes copains ou des membres de ta famille, les vacances scolaires, les concerts et les compétitions sportives. Tu peux aussi créer des calendriers pour ta famille et tes amis.

Peins une image !

Fais appel à ton imagination et aux différentes illustrations fournies pour faire de beaux dessins. Tu peux réaliser ton propre dessin ou compléter des décors venus des quatre coins du monde ! Fais ton choix parmi les nombreuses couleurs qui te sont proposées ou invente tes propres mélanges ! Ajoute des mots à tes dessins en utilisant les tampons en forme de lettres. N'hésite pas à te servir des vignettes pour décorer tes créations. Lorsque tu as terminé un dessin, tu peux l'imprimer pour l'offrir à tes amis !



Fais de la musique !



Es-tu capable de reconnaître les sons produits par différents instruments de musique ? Avec Fais de la musique !, tu peux écouter le même air joué par différents instruments et choisir ensuite celui que tu préfères. Tu peux aussi composer ta propre musique. Il te suffit de cliquer sur les touches du piano ou sur les trous dans lesquels apparaissent les oiseaux. Tu peux aussi cliquer sur les vignettes de notes et de pauses et les faire glisser sur la portée pour créer une merveilleuse mélodie. Lorsque tu as terminé, tu peux imprimer ta partition !

EN CAS DE PROBLÈME

Avant toute chose ! Si vous rencontrez des difficultés pour faire fonctionner le programme, commencez par nettoyer le cédérom. Enlevez soigneusement toutes traces de doigts ou de poussière à l'aide d'un chiffon propre, doux et non pelucheux, que vous aurez préalablement humecté d'eau ou de solution nettoyante pour cédérom. Évitez de recourir à des matières telles que les mouchoirs en papier, qui risqueraient de rayer le cédérom.

Windows

1. **L'icône de *Lapin Malin CE1 En route pour de fromagesques aventures !* n'apparaît pas sur le Bureau ou dans le menu Démarrer.**
   - Réinstallez le programme.

2. **Un message vous signale que l'espace disque est insuffisant.**
   Les fichiers exécutables et les fichiers de données du programme *Lapin Malin CE1 En route pour de fromagesques aventures !* mobilisent 100 Mo d'espace sur le disque dur (vous aurez besoin de plus de 100 Mo si vous enregistrez les résultats obtenus par plus de cinq joueurs).
   - Libérez de l'espace disque en supprimant des fichiers que vous aurez préalablement sauvegardés.

3. **Un message vous indique que la mémoire est insuffisante pour exécuter le programme.**
   Pour faire fonctionner *Lapin Malin CE1 En route pour de fromagesques aventures !*, vous devez disposer d'au moins 32 Mo de mémoire RAM. D'autres applications sont peut-être exécutées en arrière-plan.
   - Fermez toute autre application ouverte et relancez le programme.

4. **La souris ne fonctionne pas.**
   Le programme comprend des animations et des effets sonores qui ne peuvent pas être interrompus. Pendant ces animations ou ces effets sonores, un pointeur en forme de sablier s'affiche à l'écran, et l'utilisation du clavier ou de la souris reste sans effet.

- Attendez la fin de l'animation ou de l'effet sonore. Dès que le pointeur habituel réapparaît, vous pouvez réutiliser le clavier ou la souris.

5. **Le programme fonctionne très lentement.**
   Pour une utilisation de base, *Lapin Malin CE1 En route pour de fromagesques aventures !* exige au minimum un ordinateur équipé d'un processeur Pentium 166 MHz et d'un lecteur de cédéroms 8x.
   - Fermez toute autre application ouverte.
   - Vérifiez que vous possédez les toutes dernières versions des pilotes Windows pour votre carte graphique (adressez-vous au fabricant de la carte graphique pour obtenir les derniers pilotes).

6. **Vous n'entendez ni musique, ni effets sonores, ni dialogues.**
   - Vérifiez que les haut-parleurs sont bien connectés à l'ordinateur. Assurez-vous qu'ils sont sous tension et correctement alimentés, et que le volume est adéquat.
   - Vérifiez que votre carte son est compatible Windows et qu'elle est correctement installée sous Windows. Assurez-vous qu'elle est bien conçue pour fonctionner avec la version de Windows que vous utilisez. Contrôlez également le volume sonore. Consultez la documentation fournie par le fabricant pour plus d'informations sur votre carte son.
   - Vérifiez que le niveau du mixeur est correct.
     Cliquez sur le bouton **Démarrer** dans la barre des tâches. Choisissez **Programmes**, **Accessoires**, puis **Multimédia** (sous Windows 95) ou **Divertissement** (sous Windows 98, ME, XP), et enfin **Contrôle du volume**. Vérifiez que les curseurs de réglage du tableau de contrôle du mixeur ne sont pas au minimum et qu'aucune case Muet n'est cochée.

7. **Des graphismes étrangers au programme apparaissent à l'écran ; le jeu s'arrête inopinément.**
   - Essayez d'utiliser le pilote fourni avec votre carte vidéo en mode 640x480, couleurs 16 bits (pour plus de détails, consultez votre documentation Windows).
   - Assurez-vous que vous disposez des pilotes vidéo Windows les plus récents (pour plus de détails, adressez-vous au fabricant de votre carte vidéo).

8. **Les couleurs ne semblent pas normales.**
   - Réglez la couleur et la luminosité de votre moniteur.
   - Vérifiez que le mode d'affichage couleurs 16 bits est bien sélectionné.
   - Désactivez votre économiseur d'écran.
   - Fermez toute autre application ouverte.
   - Assurez-vous que vous disposez des pilotes vidéo les plus récents (pour plus de détails, adressez-vous au fabricant de votre carte vidéo).

9. La fenêtre du jeu est trop petite.

La fenêtre du programme ne s'affiche pas en mode plein écran.

- Pour obtenir la taille maximale, vérifiez que vous utilisez le mode d'affichage 640x480 (pour plus de détails, consultez votre documentation Windows).

10. Vous ne parvenez pas à imprimer.

- Assurez-vous que l'imprimante est bien connectée à l'ordinateur et qu'elle est sous tension.
- Vérifiez que le témoin lumineux de l'imprimante est bien allumé.
- Assurez-vous que les câbles de l'imprimante sont correctement branchés.
- Vérifiez que vous avez sélectionné au moins un élément à imprimer. Le cas échéant, assurez-vous d'avoir choisi l'option Couleur ou Noir et blanc.

11. À l'impression, les images ou le texte sont pâles, flous ou striés.

- Vérifiez les paramètres de qualité d'impression de votre imprimante (pour plus de détails, consultez la documentation fournie avec votre imprimante).
- Remplacez la cartouche d'encre de votre imprimante.

12. L'imprimante affiche un message indiquant que la mémoire est insuffisante.

- Assurez-vous que l'imprimante dispose d'au moins 1 Mo de mémoire.

13. Vous ne parvenez pas à vous connecter au site Web.

Cette fonction exige un navigateur Internet.

- Assurez-vous que votre navigateur est correctement installé (pour plus de détails, consultez votre documentation Windows et celle de votre navigateur).
- Vérifiez que les fichiers .HTM (« bookmark.htm », par exemple) sont associés à votre navigateur. Pour ce faire, double-cliquez sur un fichier .HTM. Si le navigateur ne s'ouvre pas, créez une association (pour plus de détails, consultez votre documentation Windows).

Macintosh

1. L'icône Lapin Malin CE1 n'apparaît pas.

- Assurez-vous que le cédérom du programme est bien inséré dans le lecteur, face imprimée vers le haut.
- Essayez de redémarrer votre ordinateur et/ou de reconstruire le fichier du bureau.
- Vérifiez que le lecteur de cédéroms est correctement installé.

2. **Un message vous signale que l'espace disque est insuffisant.**
   Vous devez disposer de 100 Mo d'espace libre sur le disque dur pour les fichiers de données d'En route pour de fromagesques aventures ! (vous aurez besoin de plus de 100 Mo si vous enregistrez les résultats obtenus par plus de cinq joueurs).
   - Libérez de l'espace disque en supprimant des fichiers que vous aurez préalablement sauvegardés.
   - Réglez la mémoire virtuelle pour mobiliser le moins de place possible sur le disque dur (pour plus de détails, consultez votre documentation Macintosh).

3. **Un message vous indique que la mémoire est insuffisante pour exécuter le programme.**
   Pour faire fonctionner *Lapin Malin CE1 En route pour de fromagesques aventures !*, vous devez disposer d'au moins 32 Mo de mémoire RAM. Essayez d'augmenter la mémoire disponible et relancez le programme (selon le navigateur Internet que vous utilisez, il se peut que 32 Mo de RAM ne suffisent pas pour ouvrir à la fois le navigateur et le programme).
   - Fermez toute autre application ouverte.
   - Désactivez ou retirez de votre Dossier Système tous les tableaux de bord autres qu'Apple®.
   - Réduisez la taille du cache disque dans le tableau de bord Mémoire (pour plus de détails, consultez votre documentation Macintosh).
   - Désactivez AppleTalk®.

4. **La souris ne fonctionne pas.**
   Le programme comprend des animations et des effets sonores qui ne peuvent pas être interrompus. Pendant ces animations ou ces effets sonores, un pointeur en forme de sablier s'affiche à l'écran, et l'utilisation du clavier ou de la souris reste sans effet.
   - Attendez la fin de l'animation ou de l'effet sonore. Dès que le pointeur habituel réapparaît, vous pouvez réutiliser le clavier ou la souris.

5. **Le volume de la musique et des voix est trop fort ou au contraire trop faible.**
   - Ouvrez le tableau de bord Son. Ajustez le niveau sonore des haut-parleurs à l'aide du réglage Volume.

6. **Vous n'entendez ni musique, ni effets sonores, ni dialogues.**
   - Assurez-vous que le volume n'est pas réglé sur zéro dans le tableau de bord Son.
   - Si vous possédez des haut-parleurs externes, vérifiez qu'ils sont sous tension, bien alimentés et correctement connectés à votre ordinateur. Vérifiez que le volume est adéquat.
   - Désactivez ou retirez de votre Dossier Système les tableaux de bord et les extensions autres qu'Apple (conservez les gestionnaires de cédérom). Redémarrez l'ordinateur.

7. La fenêtre du jeu est trop petite.

La fenêtre du programme ne s'affiche pas en mode plein écran.

- Pour obtenir la taille maximale, vérifiez que vous utilisez le mode d'affichage 640x480 dans le tableau de bord Moniteurs.

8. Le programme fonctionne très lentement, ou les sons et animations sont saccadés.

Pour une utilisation de base, *Lapin Malin CE1 En route pour de fromagesques aventures !* exige au minimum un Power Macintosh à 180 MHz et un lecteur de cédéroms 8x.

- Assurez-vous que la mémoire virtuelle est désactivée dans le tableau de bord Mémoire.

9. Vous ne parvenez pas à imprimer.

- Assurez-vous que l'imprimante est bien connectée à l'ordinateur et qu'elle est sous tension.
- Vérifiez que le témoin lumineux de l'imprimante est bien allumé.
- Assurez-vous que les câbles de l'imprimante sont correctement branchés.
- Vérifiez que vous avez sélectionné au moins un élément à imprimer. Le cas échéant, assurez-vous d'avoir choisi l'option **Couleur** ou **Noir et blanc**.

10. À l'impression, les images ou le texte sont pâles, flous ou striés.

- Vérifiez les paramètres de qualité d'impression de votre imprimante (pour plus de détails, consultez la documentation fournie avec votre imprimante).
- Remplacez la cartouche d'encre de votre imprimante.

11. L'imprimante affiche un message indiquant que la mémoire est insuffisante.

- Assurez-vous que l'imprimante dispose d'au moins 1 Mo de mémoire.

12. Vous ne parvenez pas à vous connecter au site Web.

Cette fonction exige un navigateur Internet.

- Assurez-vous que votre navigateur est correctement installé (pour plus de détails, consultez votre documentation Macintosh et celle de votre navigateur).

SERVICE APRÈS-VENTE

Le Service Après-Vente est à votre disposition. Contactez-nous par téléphone au +33 (0)1 55 38 48 58 du lundi au vendredi de 9 h à 12 h et de 13 h à 18 h ou par e-mail : supportfr@mindscape.com.

Malgré tout le soin apporté à la réalisation de ce programme, il se peut, selon la configuration de votre ordinateur, que le lancement du produit provoque un blocage ou que certains messages apparaissent.

Vous trouverez sur notre site Internet, www.mindscape.com, rubrique : Support Technique > Problèmes Communs, la liste des questions les plus fréquemment posées (FAQ). Celle-ci vous renseignera sur les éventuels problèmes rencontrés avec nos logiciels ainsi que leurs solutions.

Veuillez lors de votre appel vous munir des informations suivantes :

- Nom du produit (version) et description du problème (libellé du message d'erreur et son contexte).
- Configuration de votre ordinateur et version du système d'exploitation : processeur et vitesse, quantité de mémoire vive (RAM), types de carte son et de carte graphique, et marque du lecteur de cédéroms.

En cas de problèmes, nous vous remercions de bien vouloir nous retourner le « formulaire SAV.doc » ou « formulaire SAV.txt », que vous trouverez à la racine de ce cédérom.

Mindscape
122, Avenue du Général Leclerc
92514 Boulogne-Billancourt CEDEX - France
Tél. : +33 (0)1 55 38 48 00
Support technique : +33 (0)1 55 38 48 58
E-mail : supportfr@mindscape.com

GÉNÉRIQUE

CRÉATION

Michael Brown
Cuong Nguyen
Barry Prioste
Star Stephenson
Alexander Watson

RÉALISATION GRAPHIQUE

Chef graphiste
Barry Prioste

Décors & Maquettes
Tennyson Calunod

Graphistes
Krista Hubbard
Roberta Lee Woods

Dessinateurs
Tim Nelson
Craig Wong

Graphistes-scénaristes
Gerald Broas
Arnel Domingo

Responsable Graphisme
Fred Butts

Animation
Jeff Biancalana
ImaginEngine

Animation vidéo
Animotion
Waahoo

Intégration vidéo
Mike Gray

Décors
Fluent Solutions
Johnny Karwan

SON

Chef d'équipe Son
Jeff Gordon

Responsable Conception son
Andrew Kawamura

Enregistrement & Mixage
David Nowlin

Premier compositeur et Auteur
Alan Nu

Compositeur
Daniel Ward

Casting & Régie
Jim Foote

Édition des dialogues & Conception son
Mike Morales

Conception son
Jamie Hert

Responsable Son
Brian Burge

Spécialiste Production
Jenny Nguyen

Directeur Développement créatif
Drayson Nowlan

Directrice de chœur
Kelly Burge

CONCEPTION

Responsable Conception
Michael Brown

Directeur artistique
Nick Stern

Directeur Création
Kenny Dinkin

ÉDITION

Responsable Édition
Gabriele Rennie

Éditrice
Elizabeth Robinson

Conseiller Rédaction
Alon Kaplon

Rédactrice du guide d'utilisation
Emmeline Chen

PÉDAGOGIE

Conception pédagogique
Alexander Watson
Susan Fryer Patrick

Coordination tests
Maureen Shumway
Shelly Hall

INGÉNIERIE

Principal responsable Génie logiciel
Cuong Nguyen

Responsable Génie logiciel
Jack Martinelli

Ingénieur principal
Darrell Fetzer

Ingénieurs de production
Midori Mizuba
John Varela

Directeur Ingénierie
Peter Fokos

Vice-président Ingénierie
Hugo Paz

GESTION DE PROJET

Productrice Développement
Star Stephenson

Directeur Développement
Sid Weber

ASSURANCE QUALITÉ

Chef AQ
Tracey Roletto

Testeur en chef AQ
Tracy Gibson

Testeurs AQ
Mark Alma
Ben Chang
Mohib Rahmani
Shane Wright

Superviseur AQ
Carlos Molina

Responsable AQ
Dan Mizuba

GESTION DE LA MARQUE LAPIN MALIN, TLC

Producteur Marque
Bill Romer

Producteur adjoint Marque
Marc Goodman

Responsable Marketing
Tom Craven

Responsable adjoint Marketing
Shannen Root

SERVICES DE CONCEPTION

Responsable Services de conception
Sally Mark

Responsable adjointe Services de conception
Lisa Wilson

ADMINISTRATION JURIDIQUE

Directrice Contrats & Propriété intellectuelle
Sara Guinness

OPÉRATIONS

Directrice Opérations
Carole Kochan

Spécialiste Opérations
Patricia Aparicio

RELATIONS PUBLIQUES

Responsable Médias
Evelyn Dubocq

Responsable adjointe Relations publiques
Debbie Galdin

GESTION ADMINISTRATIVE

Directrice Contrats
Ganean De La Grange

Directrice adjointe
Sallee Green

REMERCIEMENTS

Tedd et Patsi Anasti
Malinda Maynor
Ellis Weiner
Tous les enfants qui nous ont aidés à tester ce produit !

TLC, DIVISION PÉDAGOGIE

Contrôle
Lisa Thomas

Vice-président Marketing
Mark Hittie

Vice-président R&D
Derek Miyahara

Vice-président directeur GM
Eric Stone

LOCALISATION

Mindscape

Vice-Président International du développement et de la localisation
Pierre-François Boselli

Directeur Technique International
Sylvain Cassini

Chef de Projet International
Béatrice Jeannès

Directeur Marketing International
Hubert Cruse

Chef de Produit International
Karine Maj

Directeur Marketing
Denis Meimoun

Chef de produit
Hugo Roca

Ingénieurs
Alain Fernandes
Nabil Trabelsi

Création graphique
Aténéa D'Angelo

Responsable Qualité
Arnaud Buret

Testeurs
Guillaume Pradet
Anne Niedlispacher

AGENCES DE LOCALISATION

Seschat GmbH, Munich
Soft-L, Montpellier

Adaptation des dialogues
Linda Stachewsky

Adaptation du contenu pédagogique
Maria Floris

Localisation des images
Christoph Held
Robert Pupeter

STUDIO SON

Scopitone, Paris

VOIX

Françoise Blanchard
Thierry Kazazian
Claire Guyot
Anne Massoteau
Patrice Baudrier
Véronique Le Nir
Lorenzo Pancino
Anne Ferrier
Michel Dupuis
Laetitia Lefebvre