Lapin Malin®

6-8 ans

CE1

Le Défi des Pirates !



MANUEL D'UTILISATION

MINDSCAPE

TLC® Multimedia

Convention de droits d'utilisation

Par l'usage de ce CD-ROM, vous acceptez les conditions d'utilisation de ce produit.

Cette convention concerne l'utilisation des produits de Mindscape inclus dans cet emballage ainsi que les manuels, disques, programmes et documentations qui y sont associés. En ouvrant l'emballage scellé qui contient les disques et/ou en utilisant le logiciel, vous acceptez de vous soumettre aux termes de cette convention. Si vous n'acceptez pas les termes de cette convention, retournez le paquet intact chez Mindscape, afin d'obtenir un remboursement intégral.

1 - Concession de licence :

La présente convention vous permet d'utiliser une copie du logiciel, dont les droits d'utilisation ne concernent qu'un seul produit. Le logiciel est en service sur un ordinateur quand il est installé temporairement dans la mémoire vive (ou RAM) ou quand il est installé dans la mémoire permanente (par exemple sur le disque dur, ou sur tout autre support de mémorisation) de cet ordinateur. Vous ne pouvez utiliser le logiciel en réseau que si vous avez acheté une copie pour chaque utilisateur.

2 - Droits d'auteur et Restrictions :

Le logiciel est la propriété de Mindscape ou de ses fournisseurs et est protégé par les réglementations en matière de droits d'auteur applicables en France et en Europe en la matière, et les dispositions des traités internationaux. Mindscape conserve tous les droits non expressément accordés. Ainsi, vous devez traiter le logiciel comme n'importe quel produit protégé par des droits d'auteur. Vous ne pouvez louer ou donner en crédit-bail le logiciel, mais vous pouvez céder vos droits d'après cette convention et de manière définitive si vous cédez la licence accordée par cette convention, le logiciel et toutes les documentations qui y sont associées, si vous ne gardez aucune copie de ce logiciel et si l'acquéreur s'engage à respecter les termes de cette convention. Vous ne pouvez reconstituer la logique du programme, décompiler ou désassembler le logiciel, sauf dans la mesure où la restriction citée précédemment est expressément interdite par les dispositions applicables.

3 - Date limite de garantie :

Dans les 90 jours suivant la date d'acquisition, Mindscape garantit que le support sur lequel le logiciel est distribué est exempt de vice de fabrication. Mindscape, de son propre gré, ne remboursera la somme dépensée pour l'achat du logiciel, ne le réparera ou ne le remplacera que si le logiciel défectueux lui est retourné ou est retourné à un vendeur agréé dans les 90 jours suivant la date d'acquisition (ticket de caisse faisant foi). Ce sont les seuls recours à votre disposition pour n'importe quelle rupture de garantie. Mindscape n'assume aucune autre garantie, implicite ou explicite, en rapport avec le logiciel et les documentations l'accompagnant, notamment, mais pas uniquement, les garanties implicites de commercialisation du logiciel et d'utilisation du logiciel dans un but particulier.

4 - Limite de responsabilités :

En aucun cas Mindscape ne pourra être tenu pour responsable des dommages indirects, particuliers, accidentels ou financiers résultant de l'utilisation et de l'impossibilité d'utiliser le produit, même si Mindscape a été prévenu de l'éventualité de tels dommages. La responsabilité de Mindscape ne pourra en aucun cas excéder la somme payée pour l'achat du logiciel. Enfin, certaines juridictions n'autorisant ni l'exclusion, ni la limite de la responsabilité pour des dommages indirects ou accidentels, les limites exprimées ci-dessus peuvent ne pas vous concerner.

© 2003 Mindscape © 2003 Rivderdeep Interactive Learning Limited. Tous droits réservés. The Learning Company et TLC Multimedia sont des marques déposées de Riverdeep Interactive Learning Limited. TLC-Edusoft et Lapin Malin sont des marques déposées de Mindscape. Adobe et Acrobat sont des marques déposées d'Adobe Systems Incorporated. Toute autre marque déposée est la seule propriété de son dépositaire.

Version Windows®

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

- 64 Mo de mémoire RAM (128 Mo recommandés pour Windows XP)
- 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 un Macintosh PowerPC® 180 MHz minimum avec :

- 64 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.x, OS X
- Souris

Recommandé

- Navigateur Internet tel que Netscape® Navigator® 4.0 ou Microsoft® Internet Explorer® 4.0 ou version ultérieurere. 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.

Lapin Malin CE1 Le défi des pirates 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.

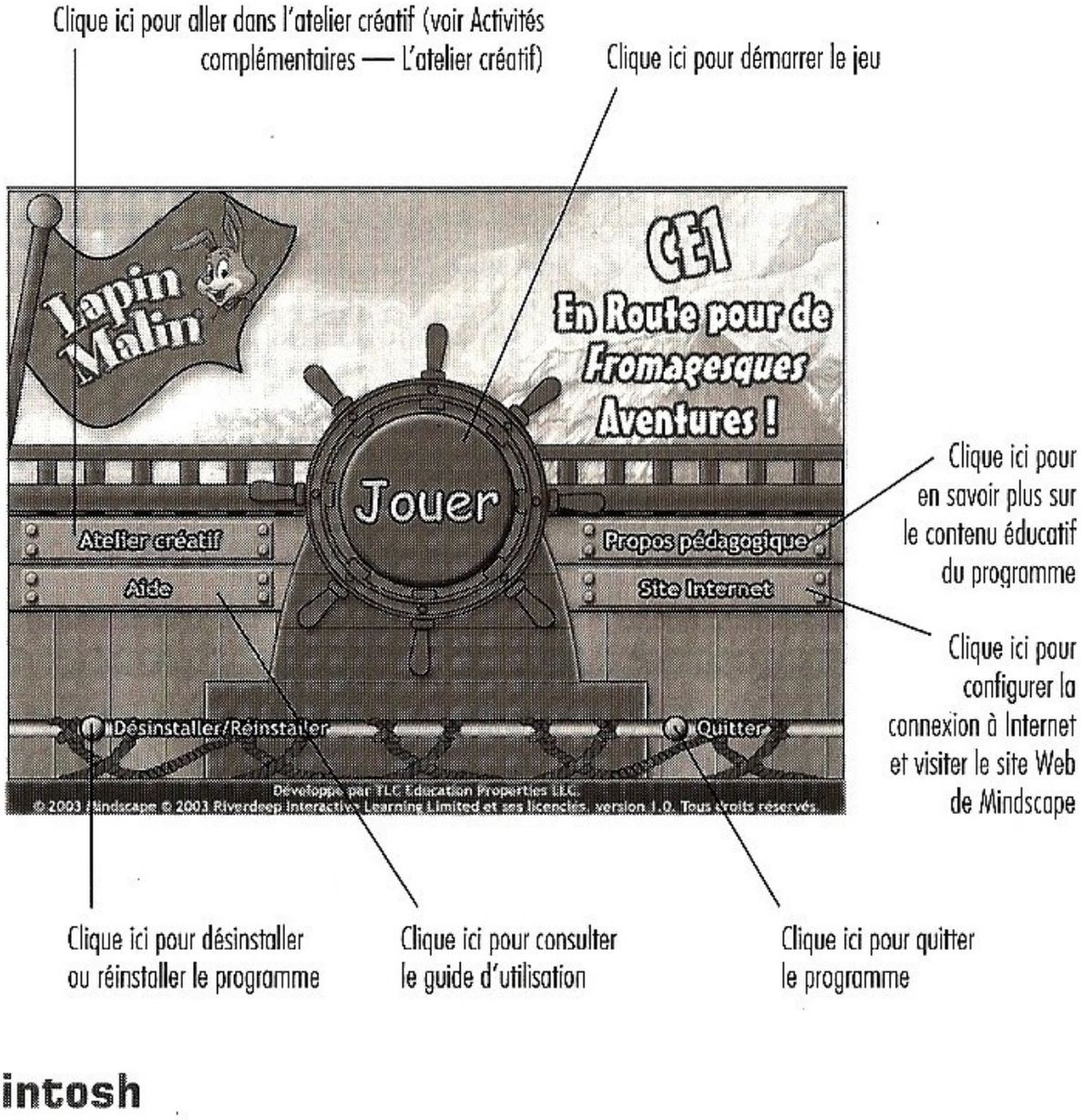
Une fois l'installation terminée, le programme s'exécute automatiquement dès lors que vous insérez le cédérom dans le lecteur de cédéroms.

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** **Lapin Malin CE1 Le défi des pirates.**



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**.

Lapin Malin CE1 Le défi des pirates 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* 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 Le défi des pirates 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 Le défi des pirates* 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 Le défi des pirates 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

Pour plus d'information

Pour obtenir des informations supplémentaires, cliquez sur le bouton **Propos pédagogique** de l'écran d'installation.

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.

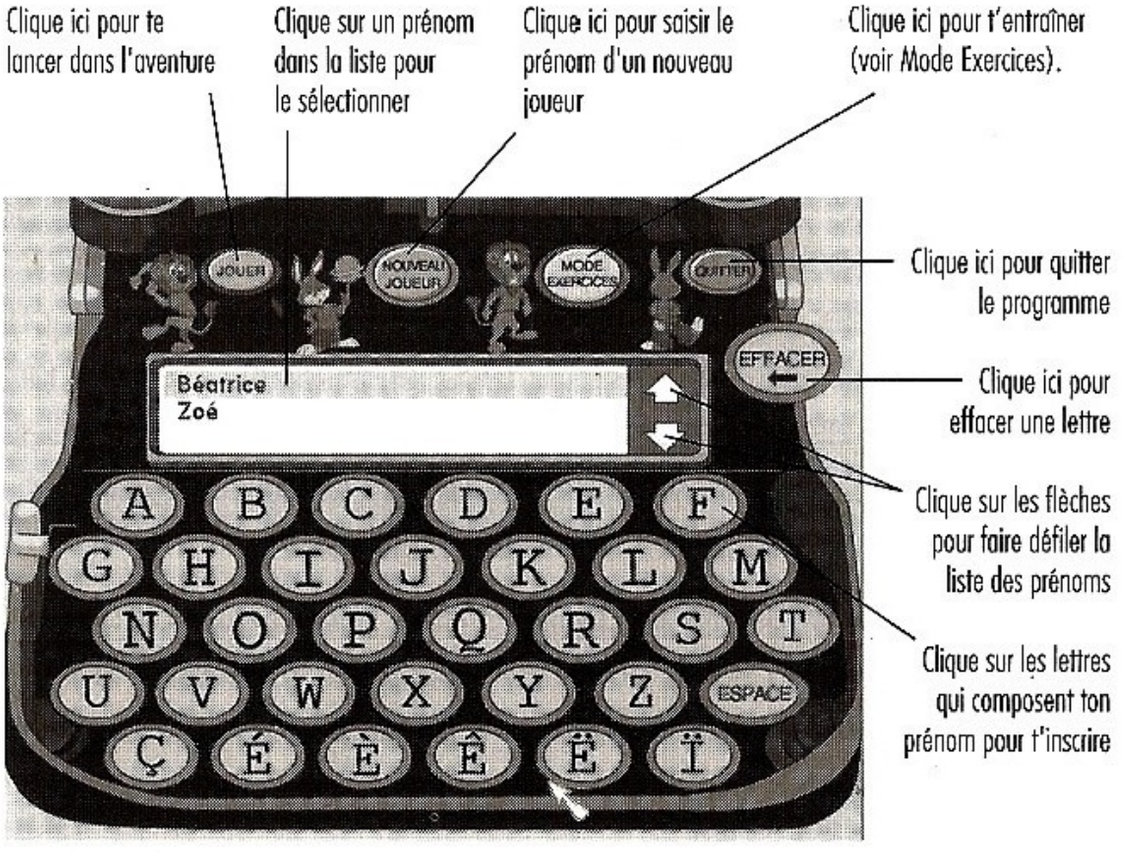
Peux-tu aider Lapin Malin et Sam le Lion à explorer l'île du Mont PâteMolle pour trouver tous les ingrédients nécessaires pour réparer l'aéroglisseur ? Tu dois veiller à en récupérer suffisamment pour remplir les trois tonneaux du Professeur Entomolo. Aide ensuite le Professeur à classer ses insectes 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.

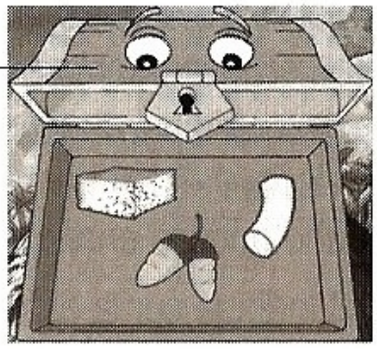
Collecte et dépôt des ingrédients

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.

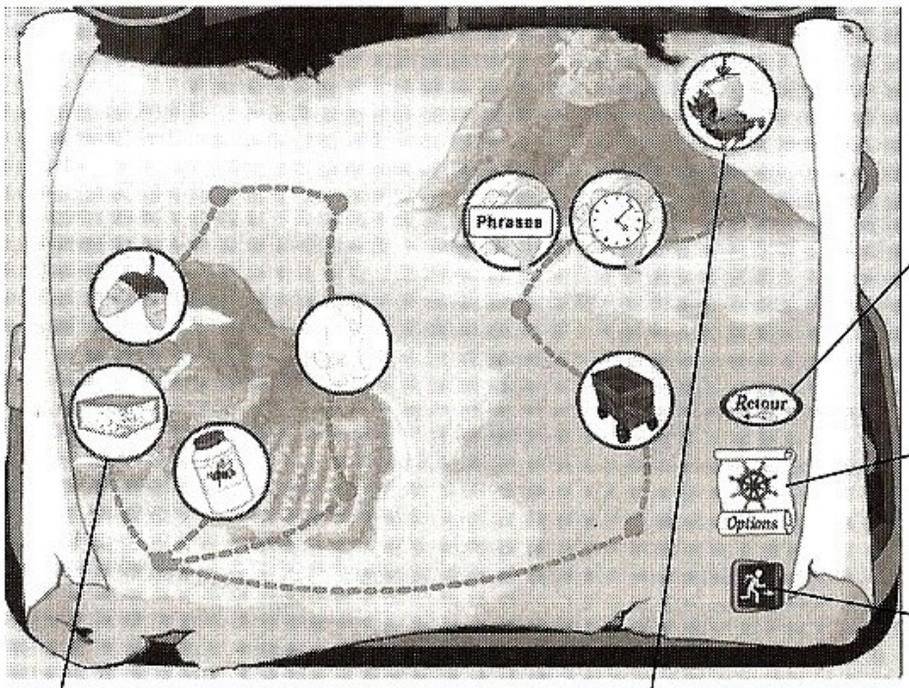
Pour fermer Coffratruc, clique sur son couvercle



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.



Clique ici pour refermer la carte et revenir à l'endroit où tu te trouvais avant de l'ouvrir

Clique ici pour accéder aux options du programme

Clique ici pour quitter le programme (tes progrès sont enregistrés)

Clique sur l'icône de l'endroit où tu veux aller

Le cercle jaune indique l'endroit où tu te trouves

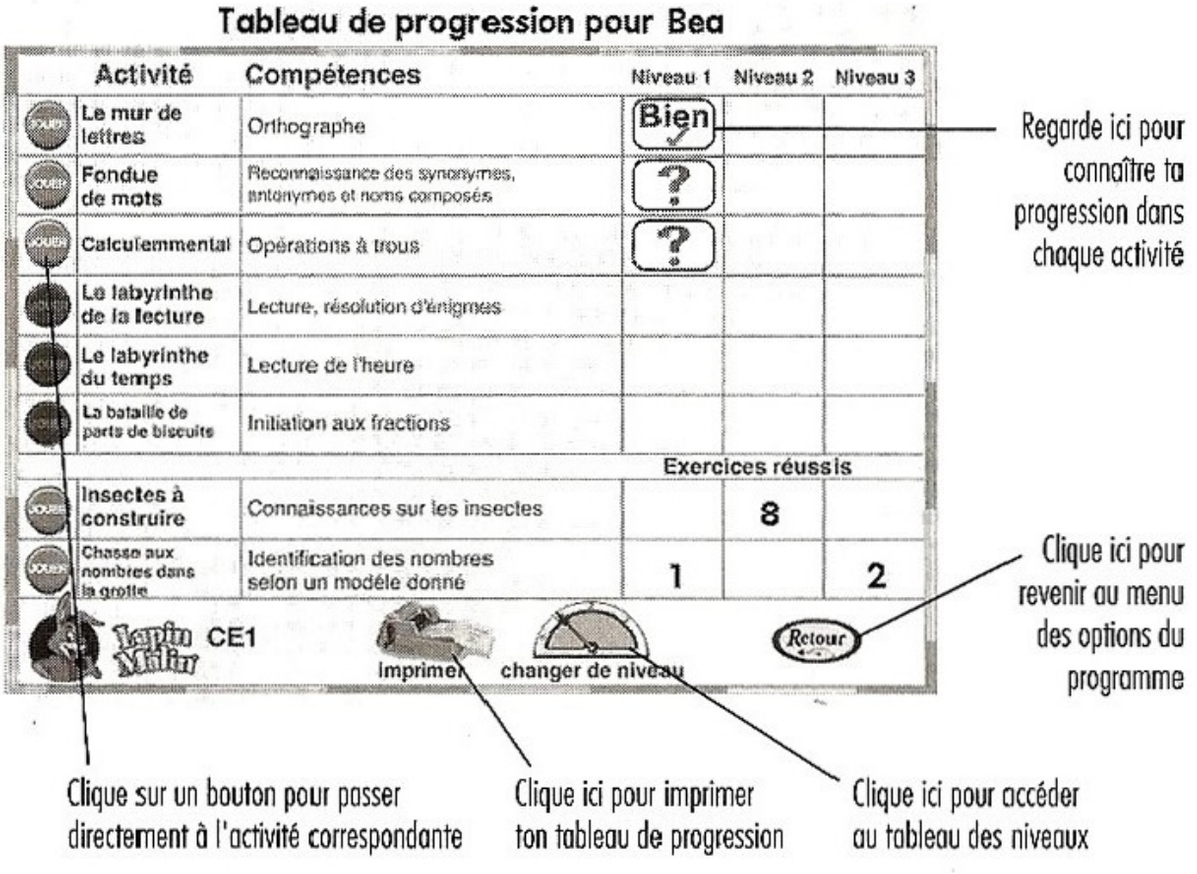
Les différentes parties du jeu sont représentées par des icônes sur la carte. Un cercle jaune entoure l'icône correspondant à l'endroit où tu te trouves. Reporte-toi aux descriptions données dans ce manuel pour plus de précisions sur ces icônes et les endroits qu'elles représentent. **Remarque** : la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

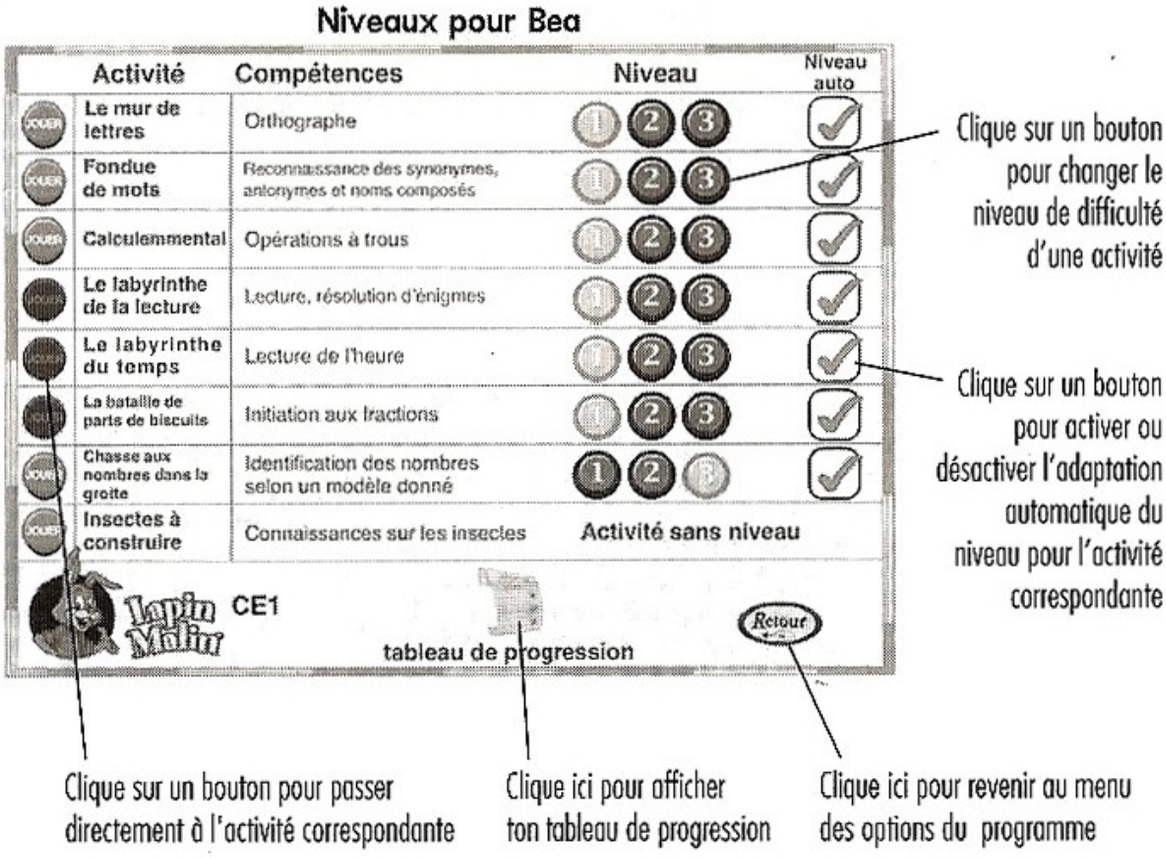
Dans le menu des options du programme, tu peux cliquer sur différentes icônes pour accéder aux éléments suivants :

- 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 **musique** pour activer ou désactiver la musique de fond. Lorsque la musique est désactivée, l'icône est barrée.

- 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 **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 Le défi des pirates!*

Aide

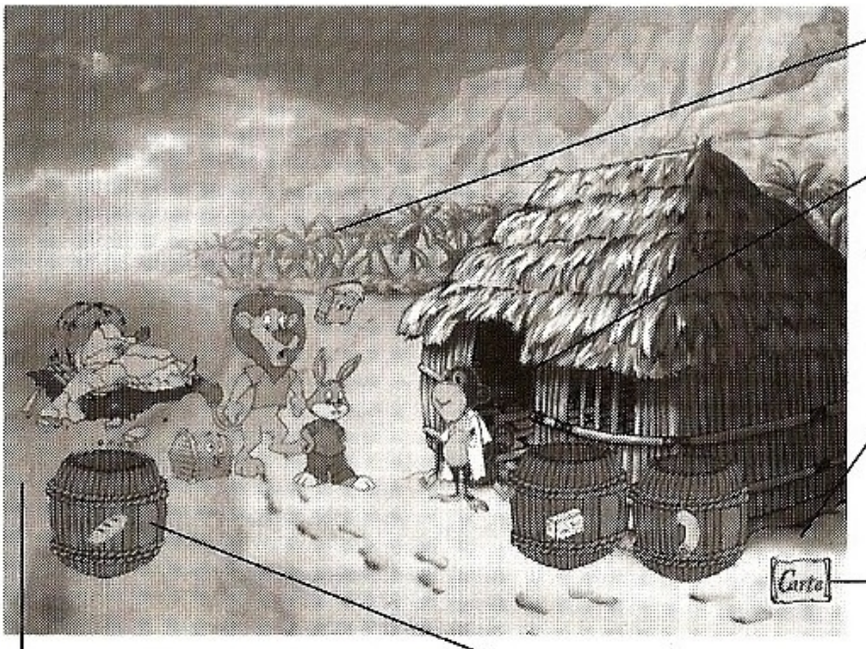
Lors de tes déplacements sur les îles, tu peux obtenir de l'aide de différentes façons.

- 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.

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.



Clique ici pour aller au Mur de lettres

Clique ici pour jouer aux Insectes à construire

Clique ici pour aller au Verger aux coquillettes et jouer à l'activité Calculemmental

Clique ici pour afficher la carte

Clique ici pour te rendre sur l'île du Mont MeuleDe-Gruyère en aéroglisseur. Remarque : tu dois d'abord aider le Professeur à réparer l'aéroglisseur

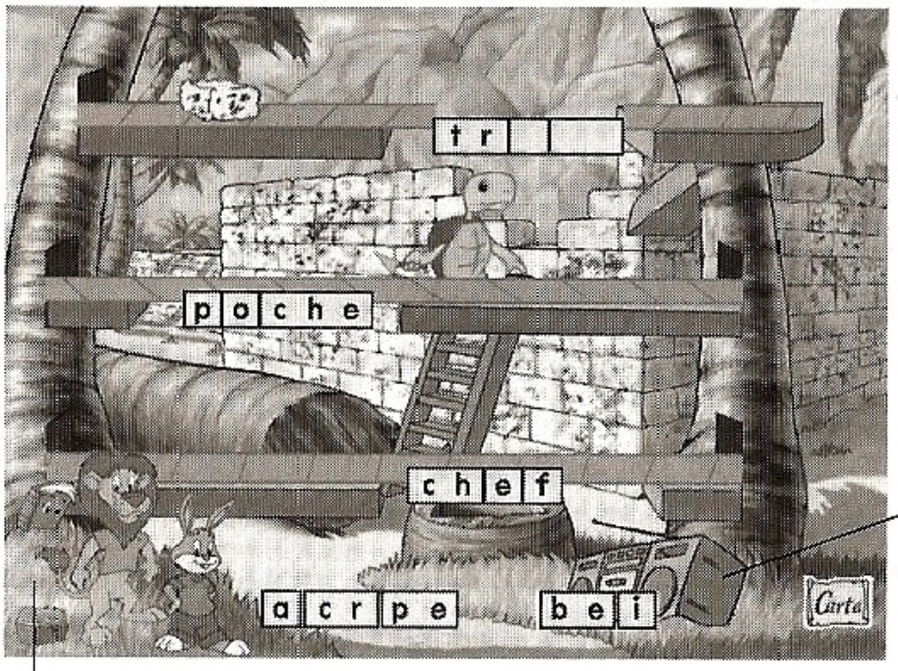
La jauge t'indique le niveau de remplissage du tonneau. Elle devient verte lorsque le tonneau est plein

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 palmotransporteur, 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 sur la radio pour réécouter le mot

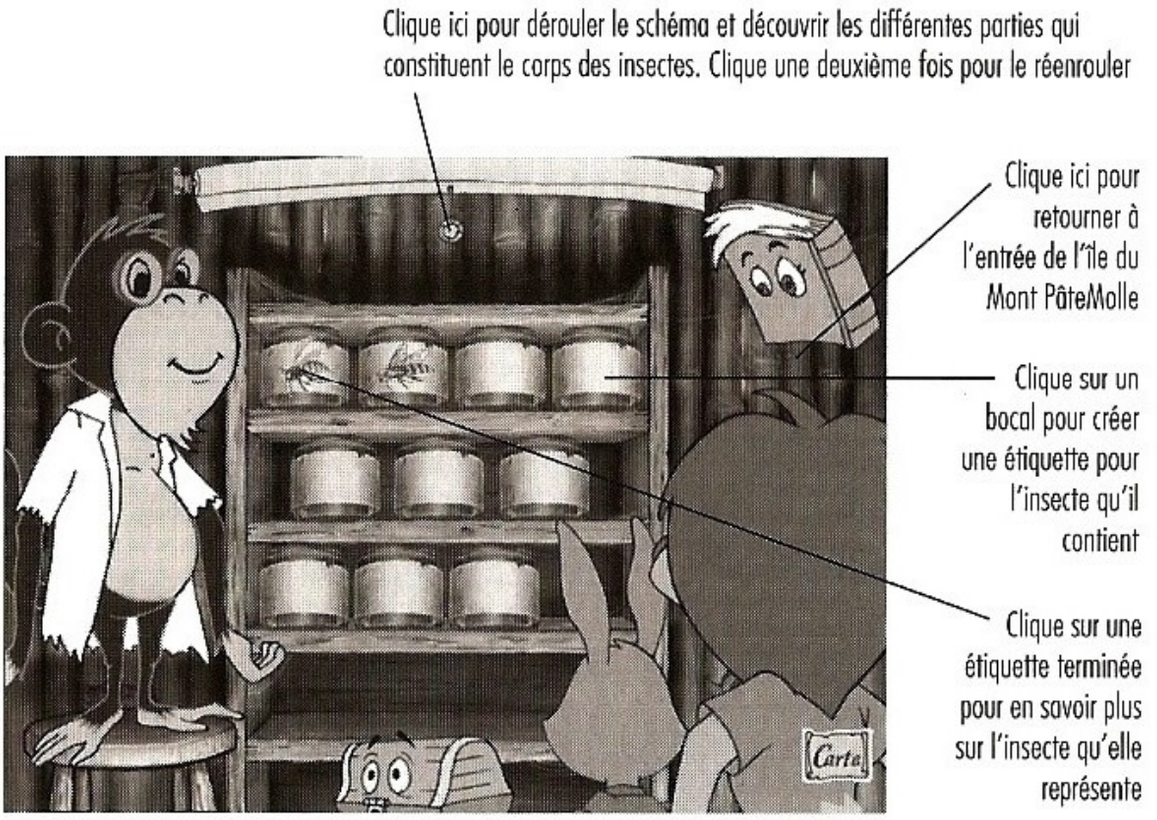
Clique ici pour retourner à l'entrée de l'île du Mont PâteMolle

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

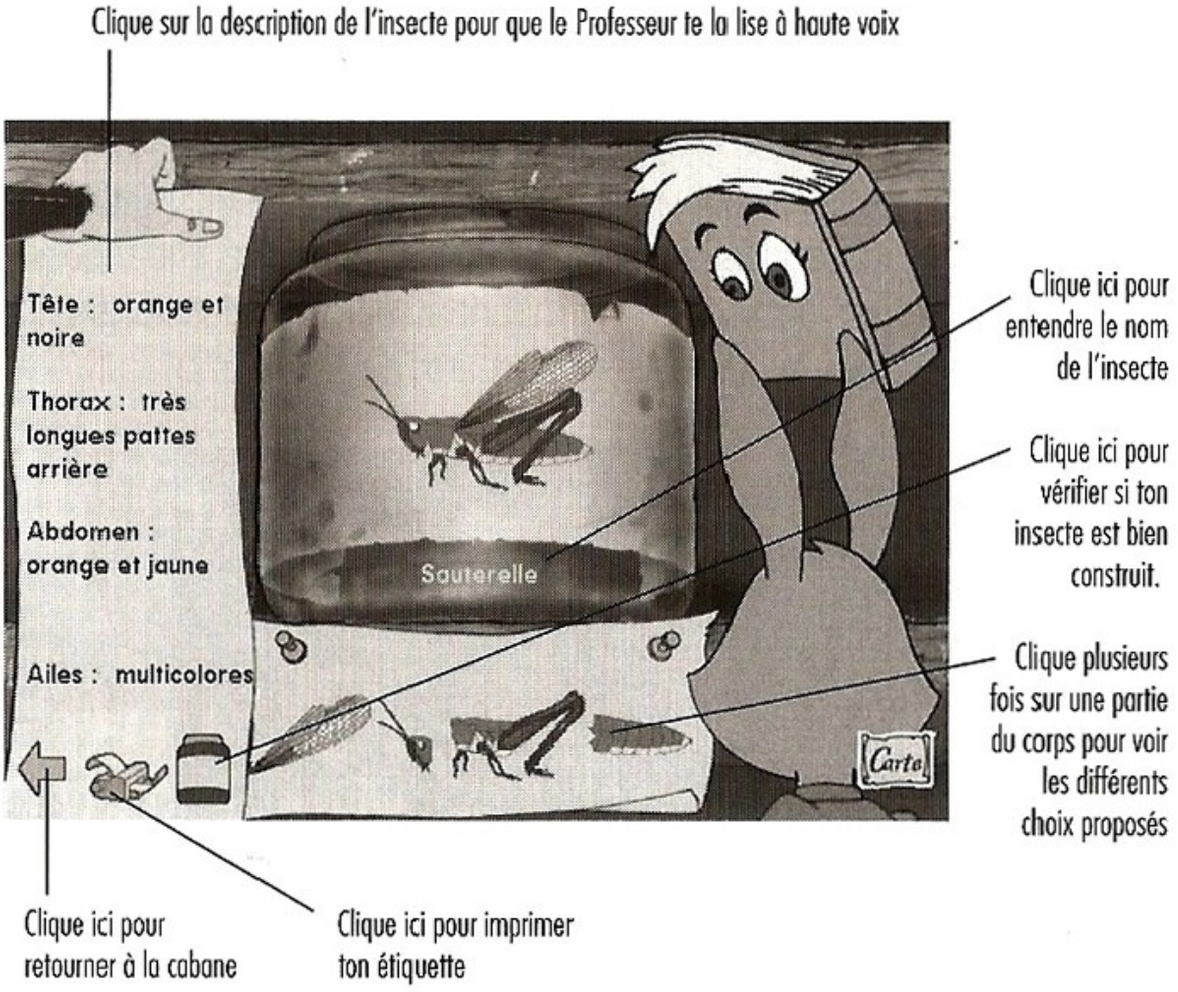
Objectifs ou compétences sollicitées : apprentissage des différentes parties du corps des insectes ; utilisation d'un schéma comme source d'informations ; enrichissement du vocabulaire



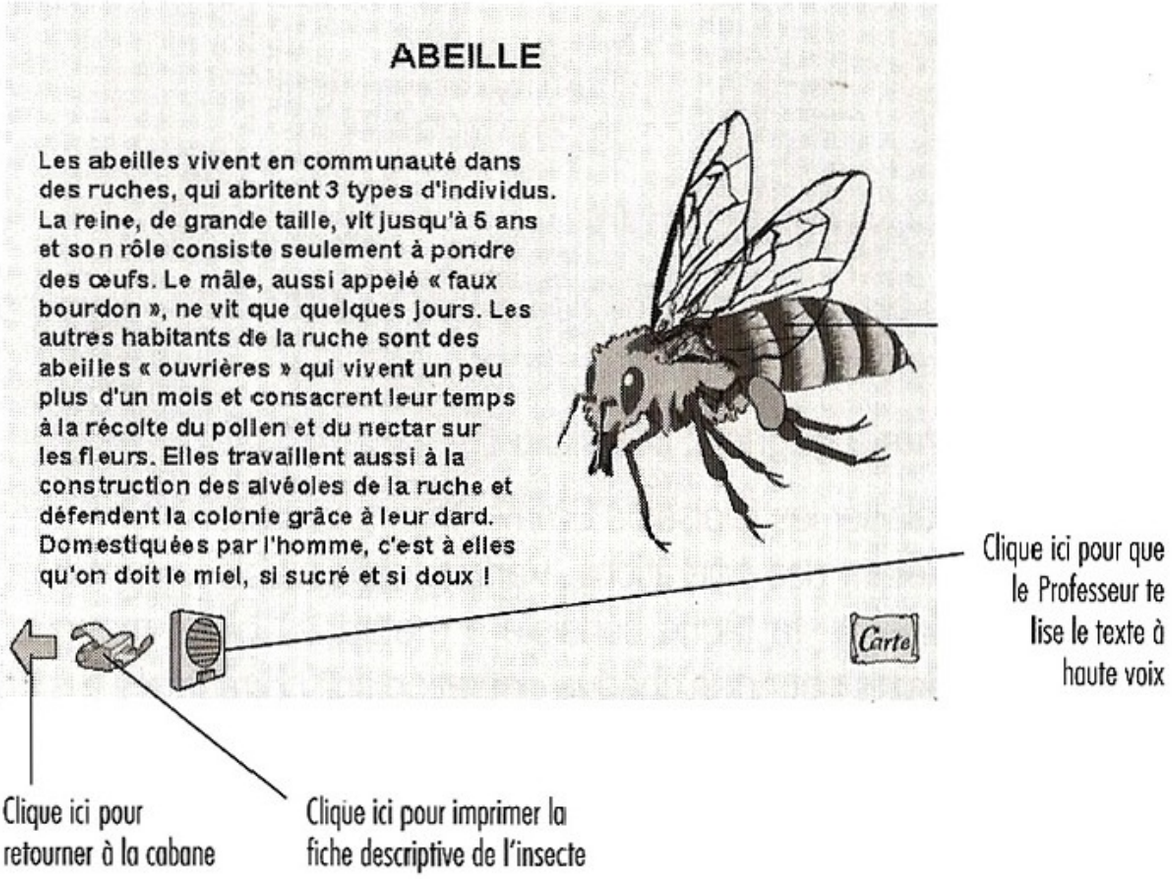
Le Professeur Entomolo est si occupé à étudier ses insectes qu'il n'a pas le temps de réparer l'aéroglisseur. Peux-tu aider le Professeur à étiqueter les bocaux de sa collection d'insectes ? Si tu lui donnes un coup de main, il aura un peu de temps libre et pourra utiliser les ingrédients que tu lui as rapportés pour réparer l'aéroglisseur. Remarque : le Professeur Entomolo ne pourra réparer l'aéroglisseur que si tu lui rapportes les ingrédients nécessaires.

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.

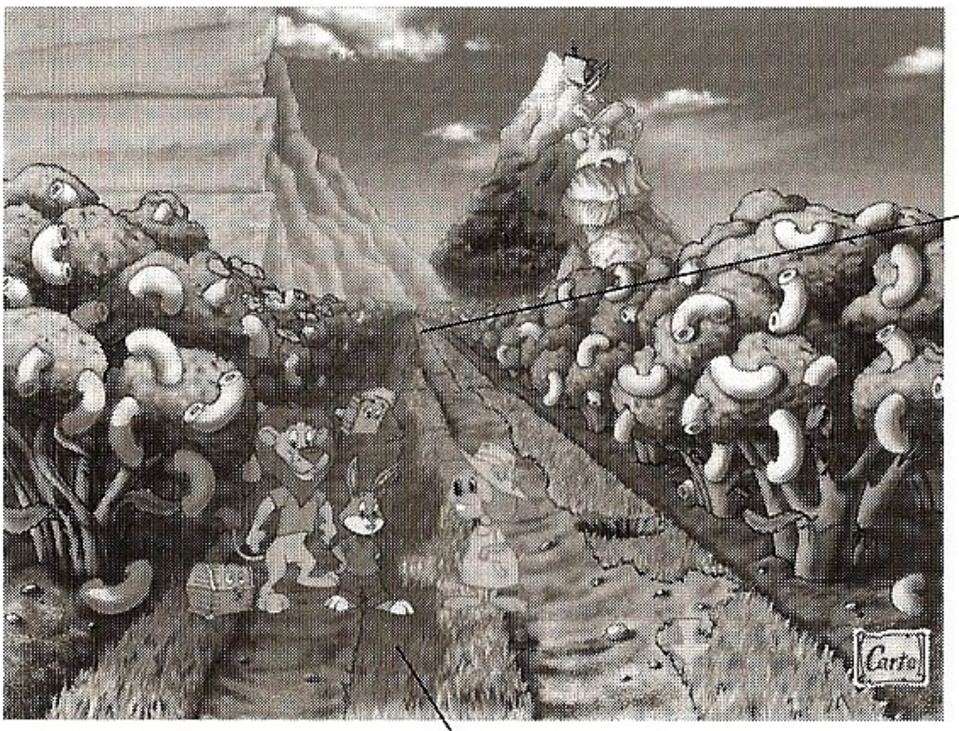


Chaque fois que tu termines une image d'insecte, un petit texte explicatif apparaît. Lis-le pour en apprendre davantage sur cet insecte.



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 Calculemmental

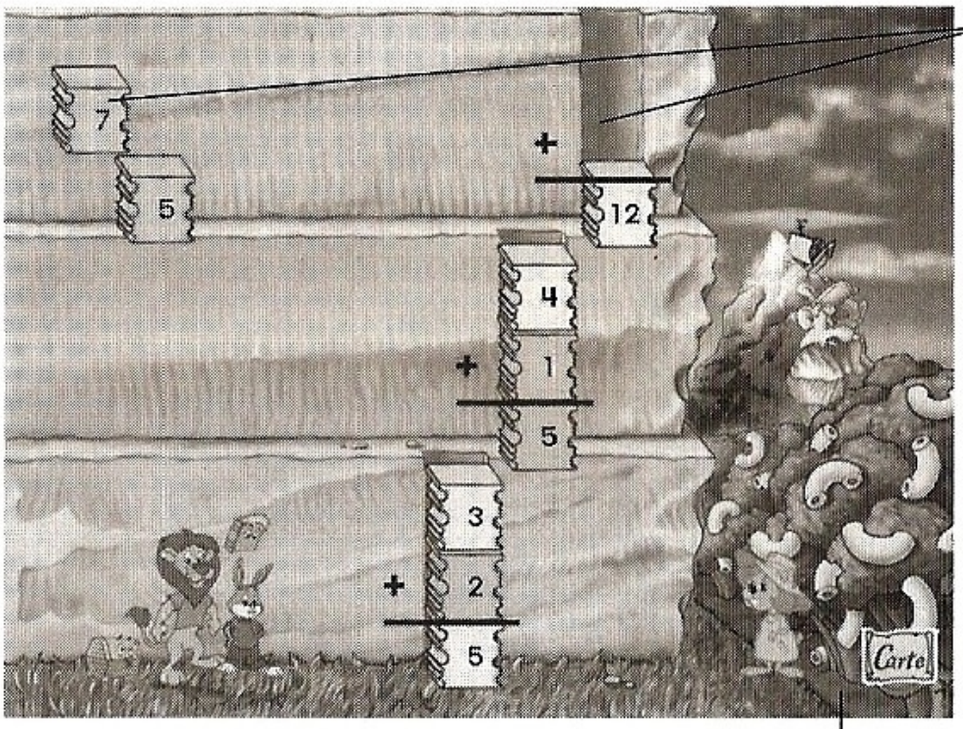
Clique ici pour retourner à l'entrée de l'île du Mont PâteMolle

Calculemmental

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

Ingrédients à gagner : froquillettes

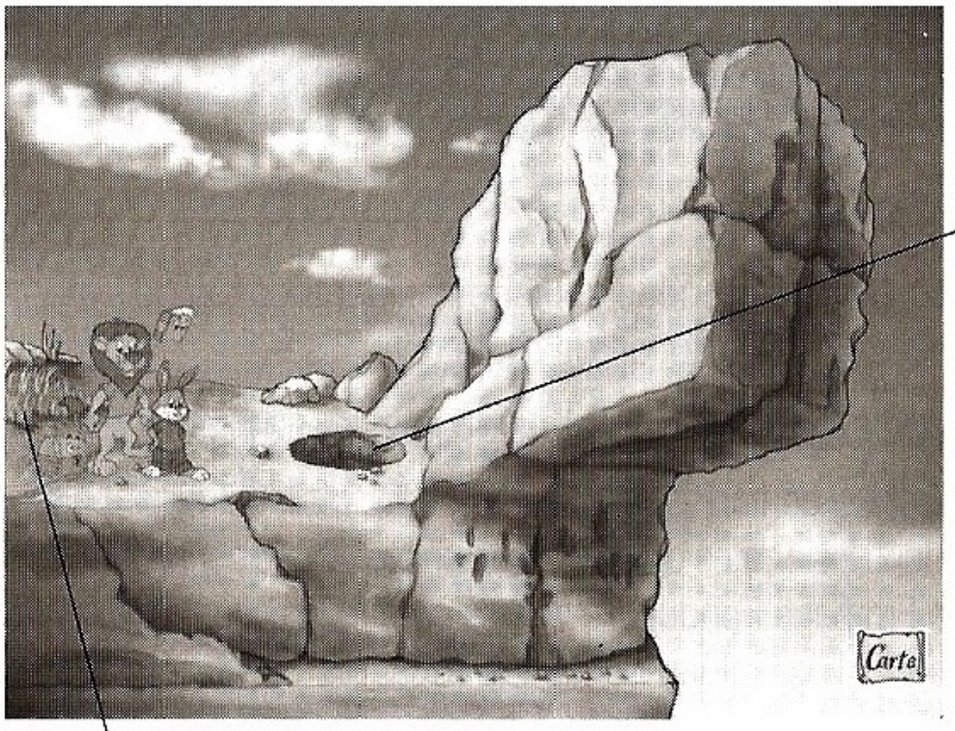
Pour escalader les falaises d'Emmenthal, tu dois construire une échelle en complétant des opérations. Parfois, certains blocs sont déjà placés dans la falaise. Ta tâche consiste à mettre les blocs manquants aux bons endroits pour que chaque opération soit correcte. Si tu complètes suffisamment d'opérations, 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 !



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

Au sommet des falaises d'emmenthal



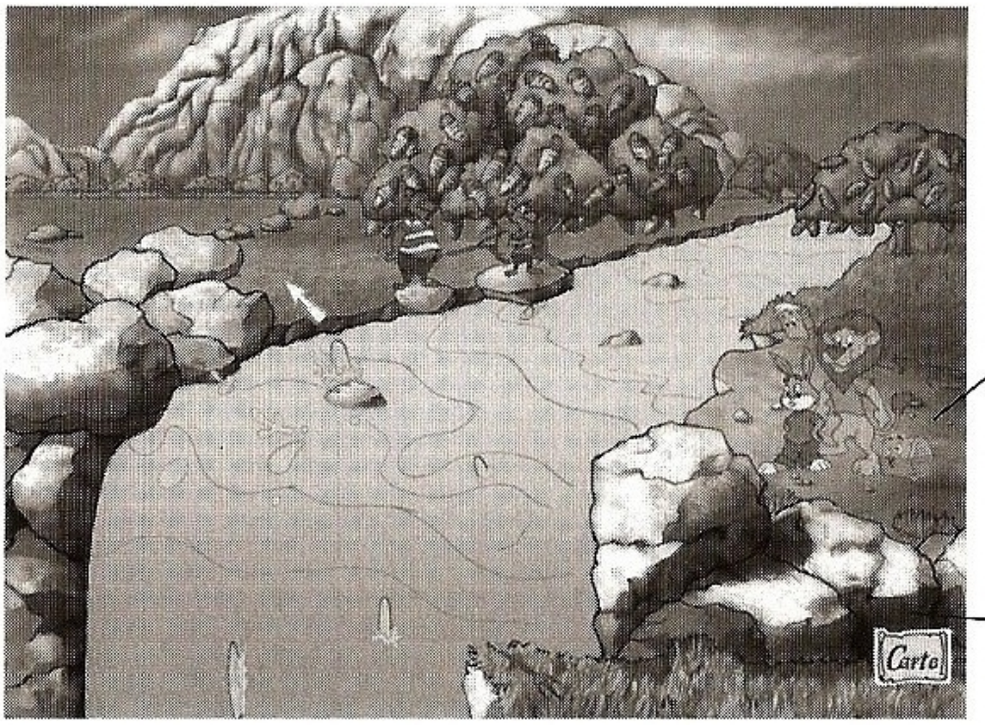
Clique ici pour retourner dans le Verger aux coquillettes.

Clique ici pour aller aux chutes de Fromage Fondu

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.



Clique ici pour retourner au sommet des falaises d'Emmenthal

Clique ici pour jouer à la Fondue de mots

Fondue de mots

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

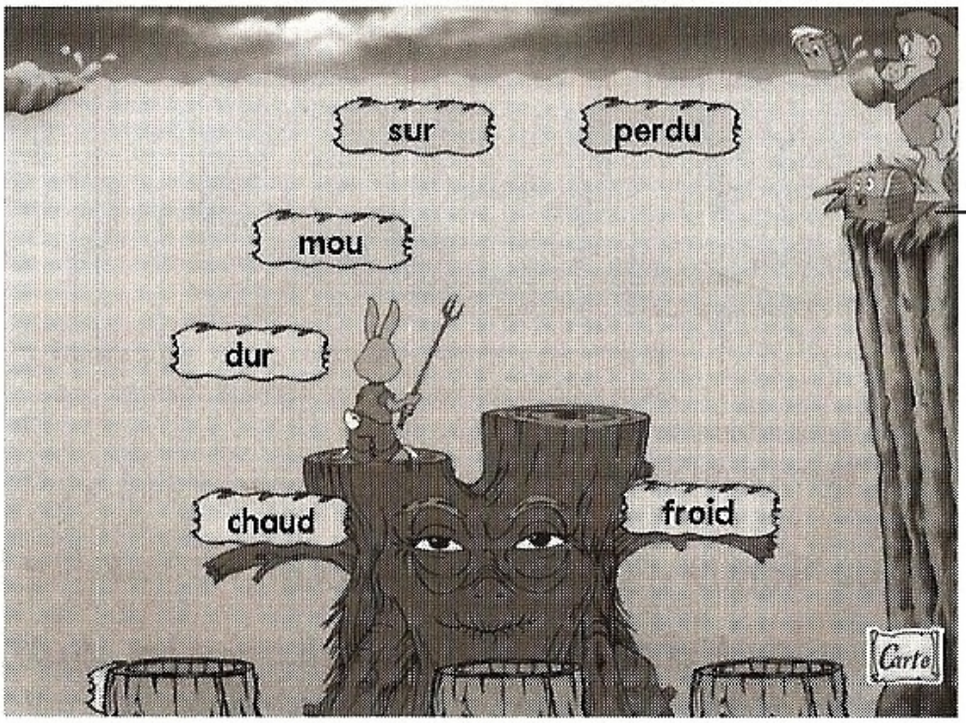
Ingrédients à gagner : baguettes de pain

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.

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 jouer à la Chasse aux nombres dans la grotte

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

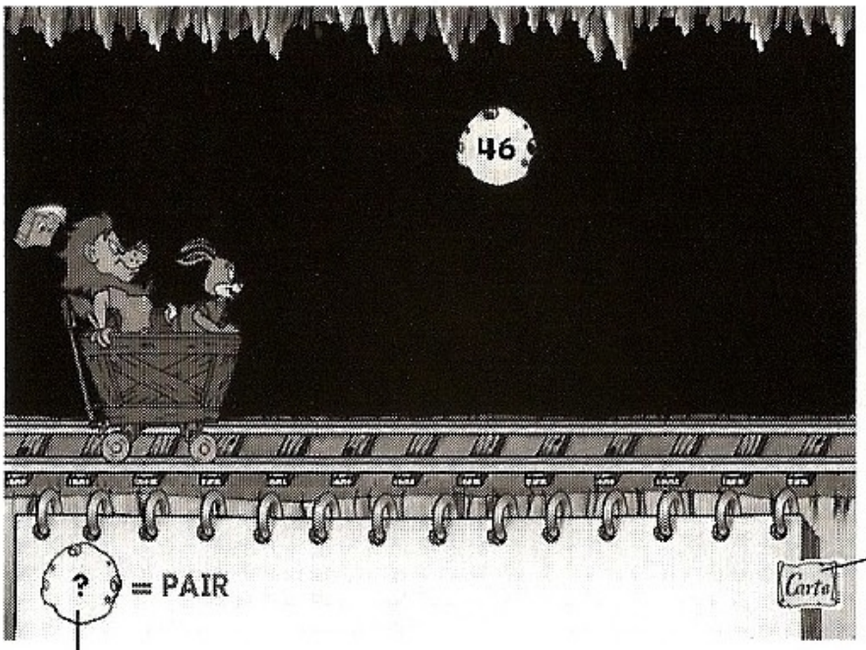
Chasse aux nombres dans la grotte

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.



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

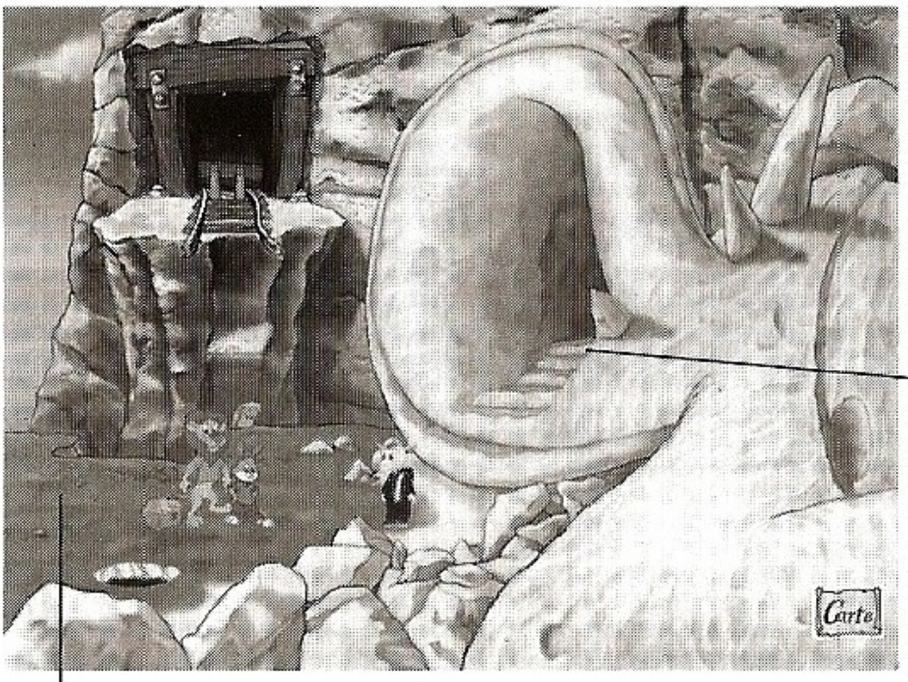
Regarde ici pour savoir quels boulets de fromage tu dois récupérer avec ton chariot. Remarque : essaie d'éviter tous les autres boulets

Pour faire sauter le chariot :

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

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 jouer au Labyrinthe de la lecture et du temps

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

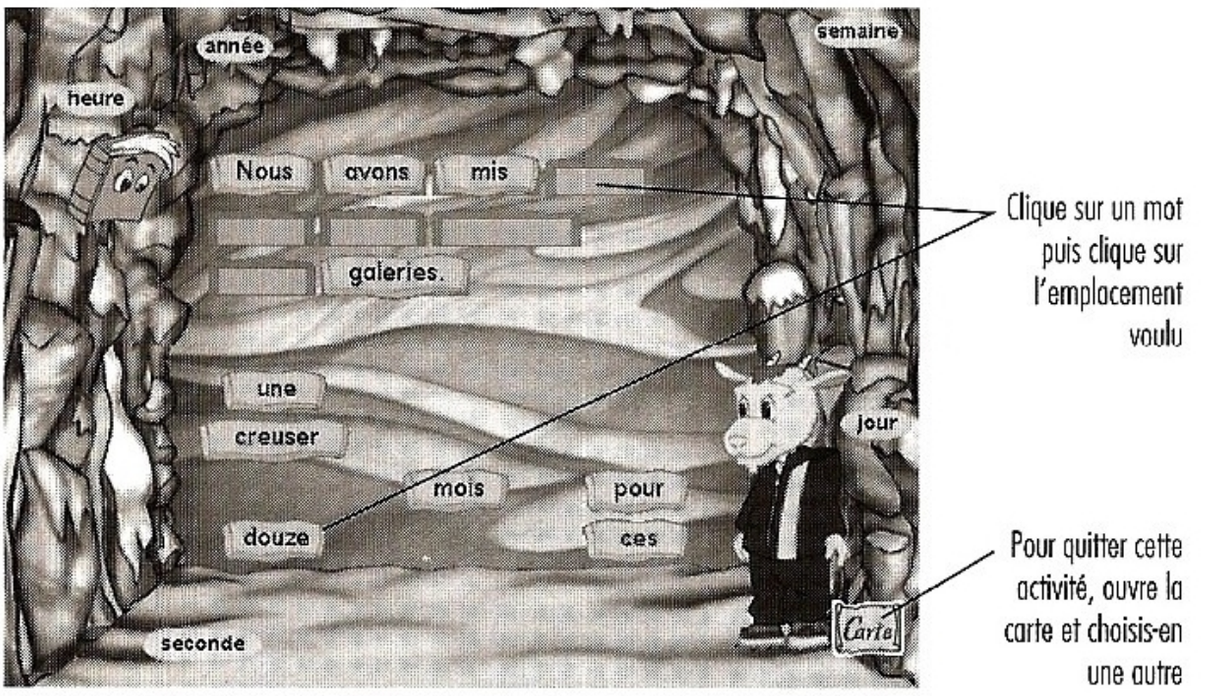
Le labyrinthe de la lecture et du temps

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.

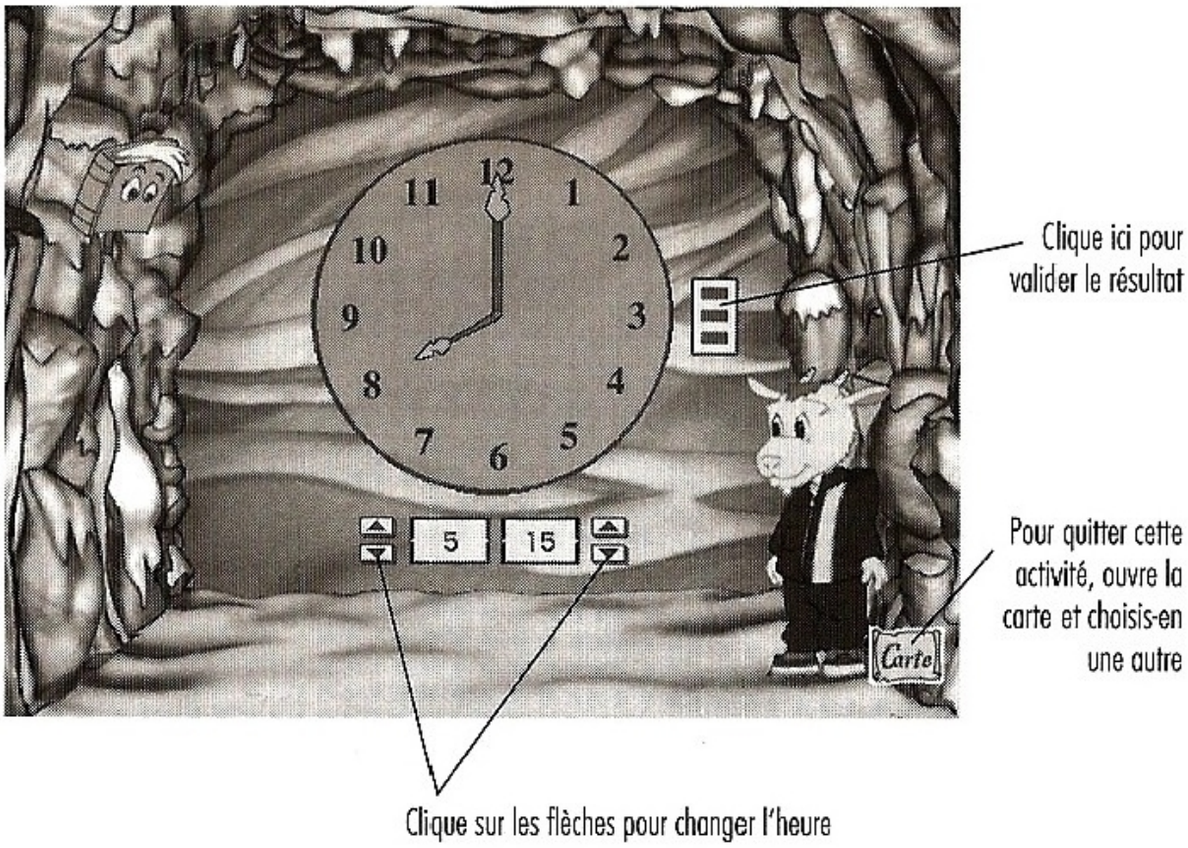
Pour ouvrir une porte verrouillée par un message codé :

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.



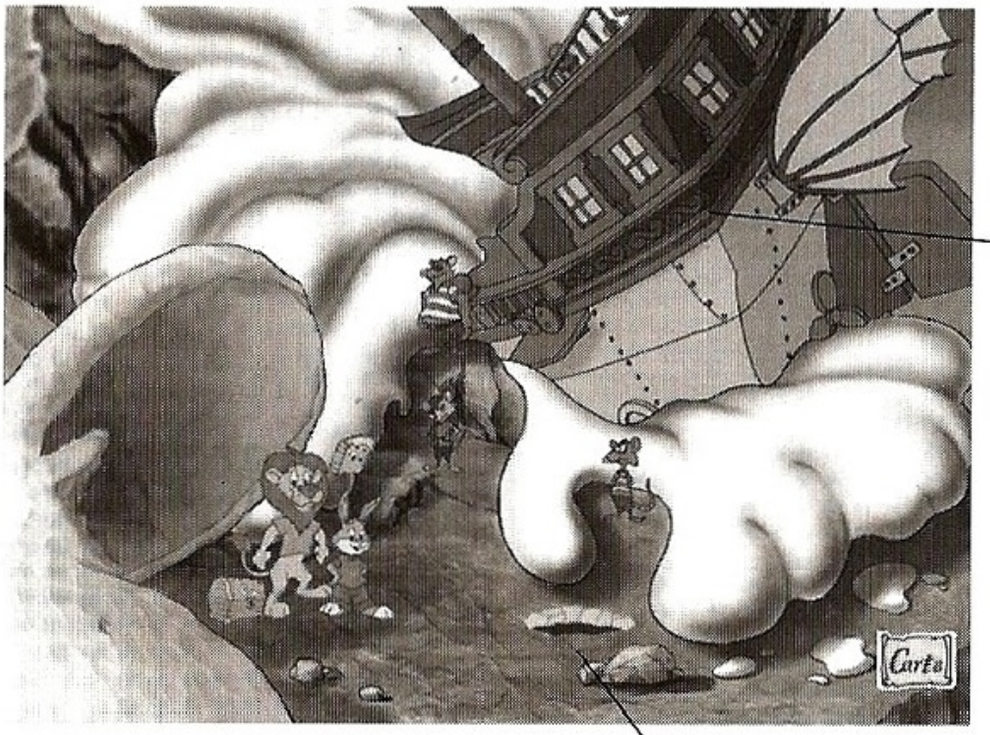
2. Clique sur les flèches pour faire apparaître l'heure qui correspond à celle indiquée par l'horloge.
3. Lorsque tu as terminé, clique sur le boîtier de commande pour valider le résultat.
4. Si l'heure est correcte, une des bandes marron devient verte. **Remarque** : tu dois trouver l'heure exacte trois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



Clique ici pour monter sur le Vaisseau magique. Remarque : tu dois d'abord donner à chaque Pirate sa friandise préférée

Clique ici pour retourner aux portes du Labyrinthe des Pirates

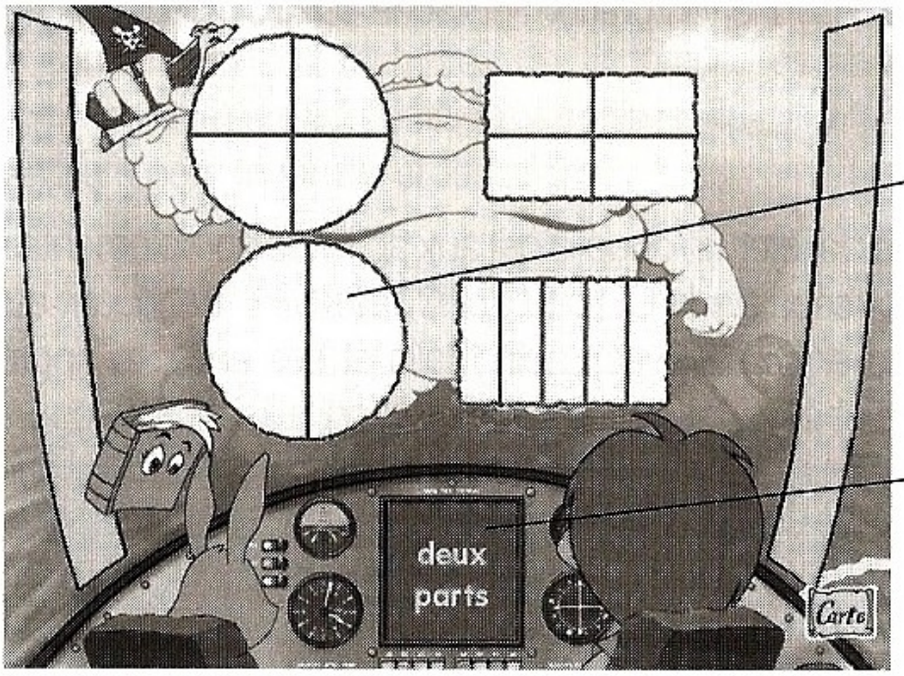
Remarque : s'il te manque un aliment, essaie de rejouer au Calculemmental pour gagner des froquillettes, au Mur de lettres pour trouver des briques de fromage bleu, ou à la Fondue de mots pour rapporter des baguettes de pain (voir Calculemmental, Le Mur de lettres ou Fondue de mots).

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.

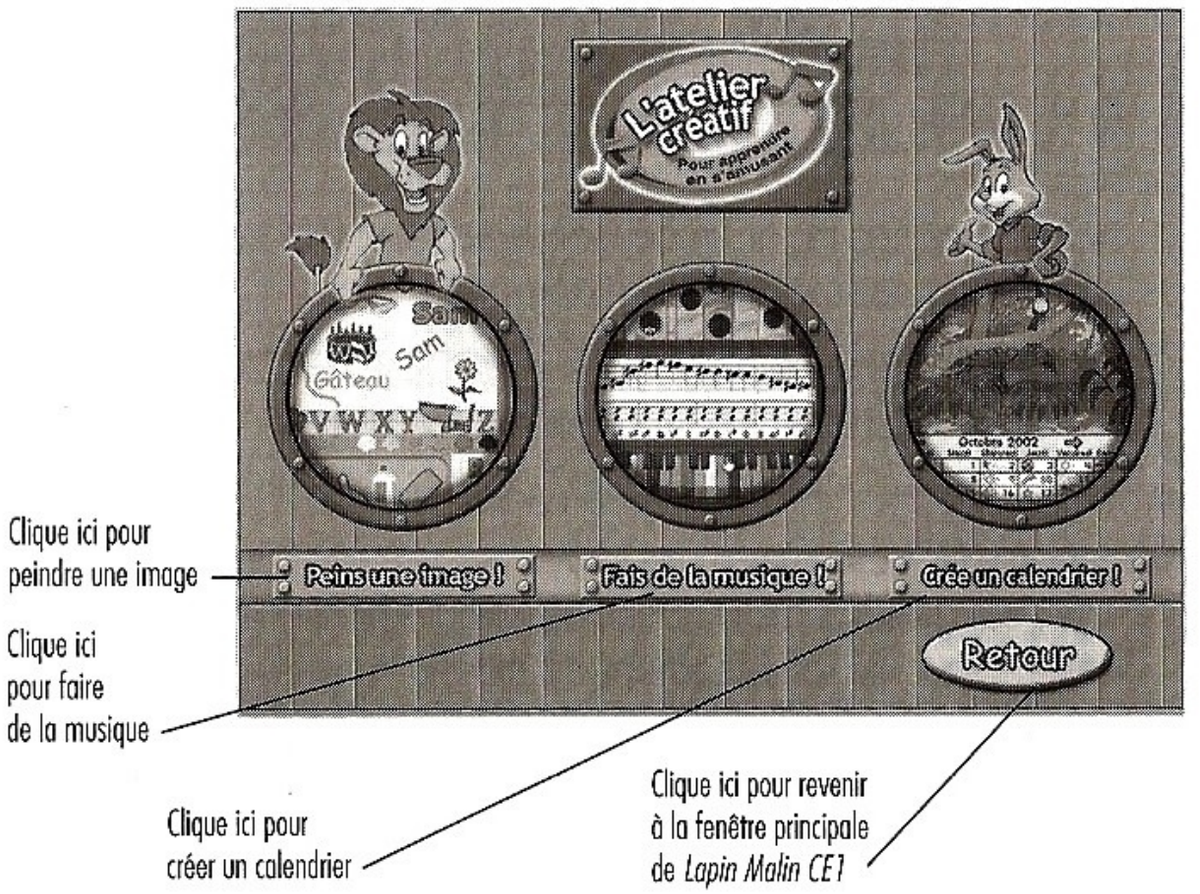
En Mode Exercices, tu peux jouer à chaque activité aussi longtemps et aussi souvent que tu le souhaites, mais tu ne gagnes rien. Tu n'as pas

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**.

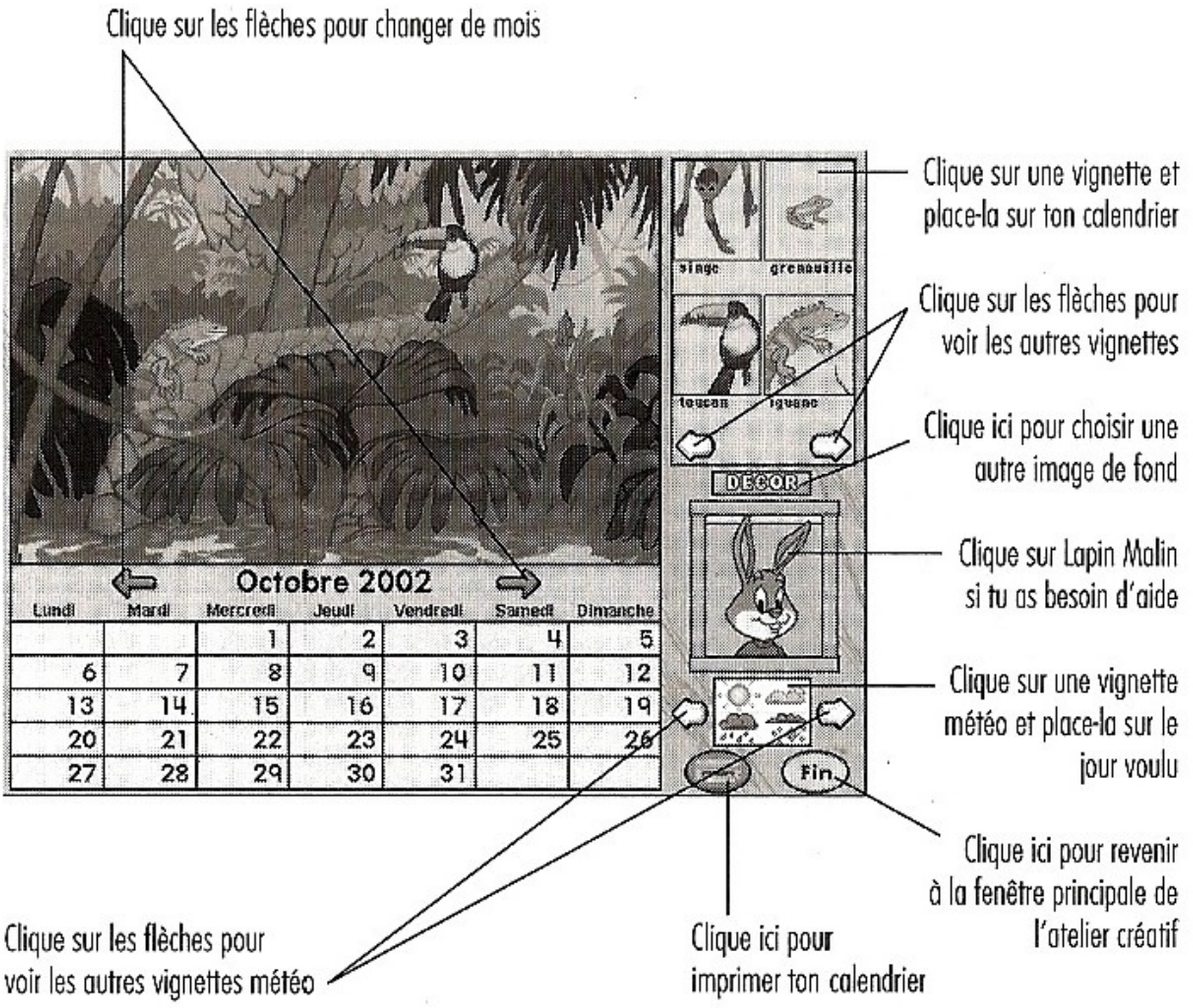
Activités complémentaires - L'atelier créatif

N'oublie pas de jeter un coup d'œil aux activités complémentaires qui te sont proposées sur le CD de *Lapin Malin CE1*. 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 !**



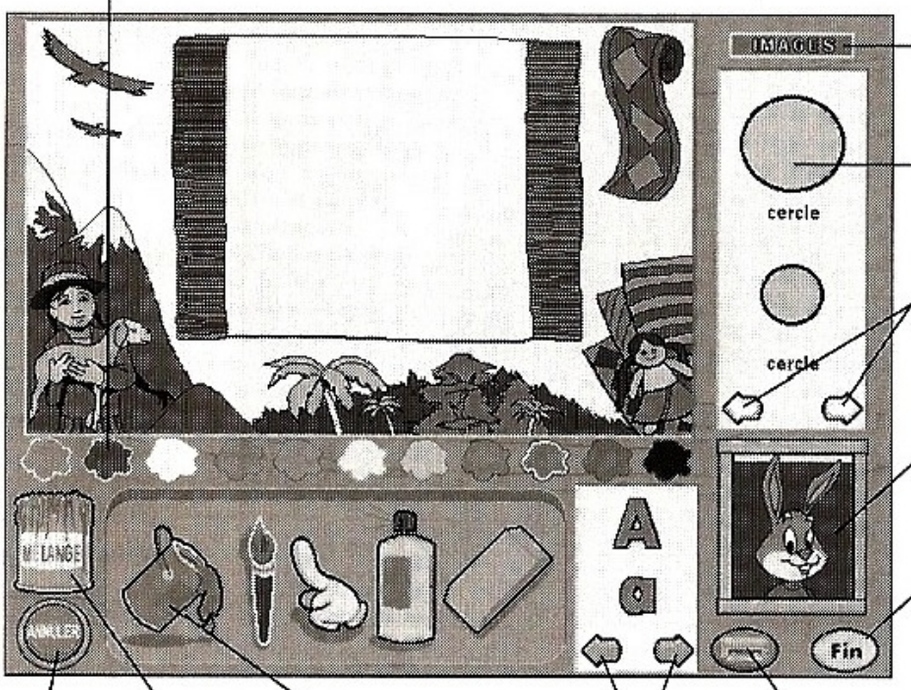
Crée un calendrier !

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.



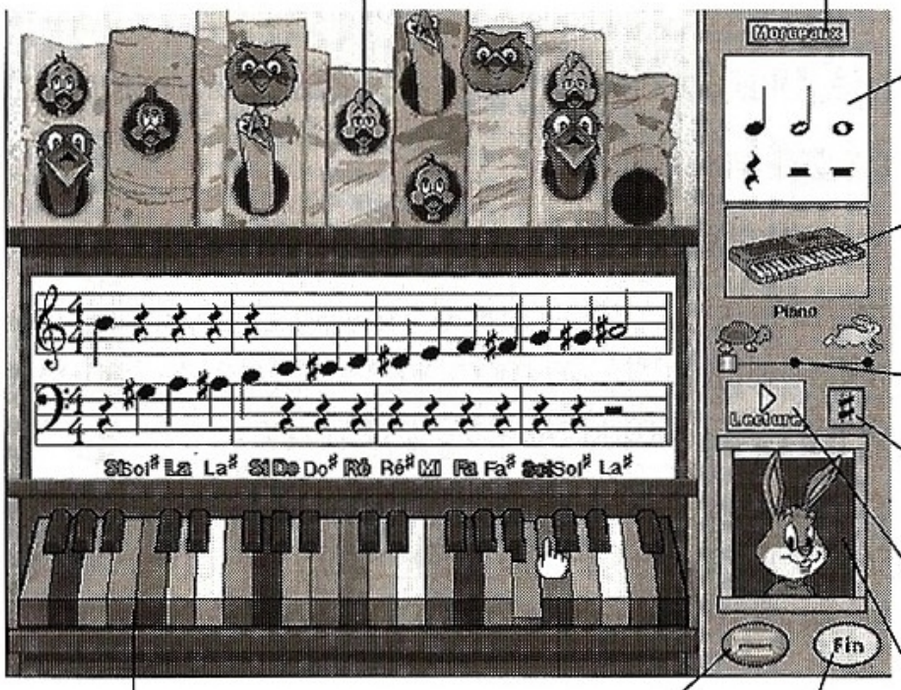
Peins une image !

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 !



Clique sur les trous pour faire de la musique avec les oiseaux

Clique ici pour choisir un autre titre

Clique sur une note ou sur une pause et place-la sur la portée

Clique sur l'instrument de musique pour en choisir un autre

Fais glisser ce curseur pour changer le tempo de la musique

Clique ici pour transformer les dièses en bémols ou les bémols en dièses

Clique ici pour écouter ta musique

Clique sur les touches du piano pour écouter les sons qu'elles produisent et pour composer de nouveaux airs

Clique ici pour imprimer ta partition

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

Clique sur Lapin Malin si tu as besoin d'aide

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.
- par e-mail supportfr@mindscape.com.

Nous vous invitons à consulter la liste des questions les plus fréquemment posées (FAQ) sur le site web http://www.mindscape.com, elle vous renseignera sur les éventuels problèmes rencontrés avec nos logiciels, ainsi que leurs solutions.

Vous pouvez trouver la FAQ standard dans le répertoire SAV à la racine de ce cédérom, sous forme de fichier électronique : fichier "FAQ STANDARD.RTF".

Veuillez lors de votre appel vous munir des informations suivantes :

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

En cas de problèmes, merci de bien vouloir nous retourner le "FORMULAIRE SAV.DOC" ou "FORMULAIRE SAV.TXT" que vous trouverez dans le répertoire SAV 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



La collection Lapin Malin, c'est aussi...



Lapin Malin



Avec les cédéroms *Lapin Malin*, c'est rigolo de devenir grand !

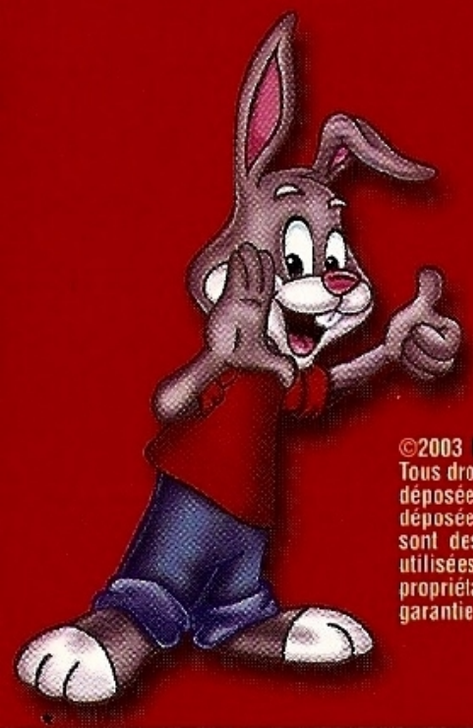
MINDSCAPE

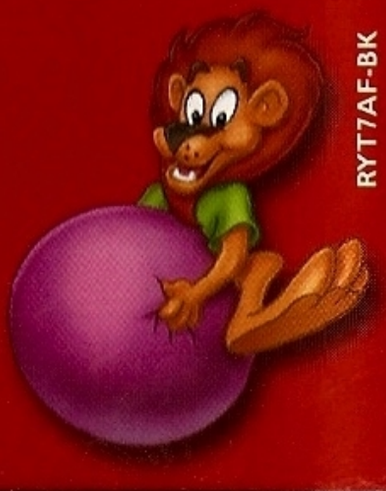
En FRANCE :
MINDSCAPE
122, avenue du Général Leclerc
92514 BOULOGNE-BILLANCOURT CEDEX
Tél. : 01.55.38.48.00
SAV : 01.55.38.48.58
www.mindscape.com

En SUISSE :
ABC SOFTWARE
Roule Joseph Piller 8
CH 1706 FRIBOURG
Tél : 41 26 341 91 10
Fax : 41 26 341 91 11
www.abcsoftware.ch

En BELGIQUE :
ABC SOFT
Humaniteitslaan 231
B-1620 Drogenbos - Belgique
Tél. : (32) 2 333 86 86
Fax : (32) 2 376 58 50
www.abcsoft.be

Au QUÉBEC :
MINDSCAPE
C.P 78546 – Comptoir Postal Wilderton
H3S 2W9 MONTREAL
QUEBEC – CANADA
SAV: (+33) 1.55.38.48.58
www.mindscape.com





©2003 Mindscape ©Riverdeep Interactive Learning Limited et ses licenciés. Tous droits réservés. The Learning Company et TLC Multimedia sont des marques déposées de Riverdeep Interactive Learning Limited. Lapin Malin est une marque déposée de Mindscape. "Le Défi des Pirates" et "l'atelier de dessin et de musique" sont des titres protégés. QuickTime et le logo QuickTime sont des marques utilisées sous licence. Tous les autres logos et marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Ce produit est soumis à des restrictions d'utilisation et de garantie précisées dans le contrat de licence à l'intérieur de la boîte.

RYT7AF-BK