Lapin Malin
La fête foraine



Manuel des Parents et des Enseignants

POUR SE LANCER...

Pour toute question concernant l'installation, le dépannage et le matériel nécessaire pour démarrer *Lapin Malin La fête foraine*, reportez-vous à la documentation accompagnant le CD.

Lapin Malin® La fête foraine

Table des matières

PROPOSPÉDAGOGIQUE 2

Développement de l'enfant 2
Concepts et résultats pédagogiques 3
Conseils aux parents et aux enseignants 6

POUR COMMENCER 8

S'inscrire 8
Choisir un univers 10
Utiliser TOP 11

JOUER AUX ACTIVITES 12

Rassembler des tickets 13
Univers du Club des Nombres 14
Club des Nombres 14
Cherche et Trouve 15
Univers d'ABC Resto 16
ABC Resto 16
Loupe Indiscrète 17
Univers de la Cabane des Formes 18
Cabane des Formes 18
Corps à Construire 19
Univers du Défilé 20
Défilé 20
Costumes en Fête 21
Univers du Jeu de Cartes 22
Jeu de Cartes 22
Clowns en Couleurs 23
La Fête Foraine 24

ANNEXES

Annexe A : touches TOP 25
Annexe B : chanson "Joyeux Jamboree" 28

INDEX 33

Propos Pédagogique

Dès leur naissance, les enfants apprennent sur eux-mêmes et sur le monde qui les entoure. Leur connaissance s'accroît grâce à leurs cinq sens, aux personnes de leur entourage et au jeu. L'objectif de *Lapin Malin La fête foraine* est d'aider les enfants à acquérir les notions fondamentales en matière de lecture, mathématiques et sciences et de développer leur sens de la réflexion et de l'analyse en proposant des activités ludiques spécialement adaptées.

DEVELOPPEMENT DE L'ENFANT

Tout au long de leur croissance, les enfants acquièrent des connaissances dans neuf matières de base :

- Perception photographique—capacité à différencier les formes et les motifs
- Mémoire photographique —capacité à mémoriser ce que l'enfant a vu au préalable
- Perception auditive — capacité à différencier les sons et les mélodies
- Mémoire auditive — capacité à mémoriser ce que l'enfant a entendu au préalable
- Capacités motrices — sens de l'équilibre, contrôle du corps et coordination yeux-mains
- Connaissances du français—capacité à suivre des instructions et à écouter des chansons
- Connaissances arithmétiques—capacité à compter et à utiliser les nombres
- Connaissances et réflexion scientifiques—capacité à s'intéresser au monde et à prédire la suite des évènements
- Concentration et Attention — capacité à se concentrer sur une tâche et à travailler de manière indépendante.

L'objectif spécifique de *Lapin Malin La fête foraine* est de proposer aux enfants de maternelle un environnement interactif qui va leur permettre d'améliorer leurs connaissances dans ces neuf matières essentielles. En outre, le programme est conçu pour leur donner l'occasion d'utiliser l'ordinateur de manière saine et constructive. Nous avons, en effet, fait appel à des spécialistes du développement chez l'enfant (chercheurs et enseignants), à des pédiatres et à des parents et avons même consulté les enfants eux-mêmes.

L'acquisition de connaissances est accrue si l'on propose des activités où au moins deux des cinq sens sont utilisés. Dans ce programme, toutes les activités sont multisensorielles et donnent aux enfants l'occasion d'agir et d'apprendre grâce à des graphismes et des animations (vue), des dialogues et de la musique (ouïe) et des

mouvements (toucher/exercice physique). Parallèlement à cela, nous proposons des exercices grâce auxquels les enfants abordent les notions d'odorat et de goût ; reportez-vous au chapitre *Conseils aux Parents et aux Enseignants*.

Avant de maîtriser les petits mouvements, les enfants apprennent à réaliser ceux de plus grande ampleur — contrôle moteur à grande échelle puis contrôle moteur à petite échelle. Les chercheurs affirment que si l'enfant est en retard sur la maîtrise des mouvements à grande échelle, le contrôle moteur à petite échelle en sera d'autant plus retardé. Dans cette optique, *Lapin Malin La fête foraine* propose aux jeunes enfants d'acquérir le contrôle moteur à grande échelle en se levant et en bougeant au rythme de la musique.

CONCEPTS ET RESULTATS PEDAGOGIQUES

Lapin Malin La fête foraine propose dix activités—cinq sites d'apprentissage structurés et cinq activités d'apprentissage ludique dont la fin est variable. Les sites d'apprentissage mettent l'accent sur le sens de la réflexion et de l'analyse ainsi que sur certains concepts fondamentaux en lecture, mathématiques et sciences grâce à des exercices d'apprentissage structurés. Les activités d'apprentissage ludique permettent aux enfants de découvrir et de jouer en faisant appel à des concepts basés sur une certaine créativité.

Le Tableau des Aptitudes affiche les points qui sont développés dans chaque activité. (Voir *Annexe A* pour plus d'informations.) Les paragraphes suivants décrivent le contenu pédagogique général des huit activités.

Sites d'apprentissage

Dans le **Club des Nombres**, les enfants développent les bases des mathématiques en apprenant à identifier les nombres, à compter, à additionner, à soustraire et à associer les chiffres à leur quantité. Les enfants sont également invités à s'étirer, à sauter, à tourner, à se tortiller et à chanter avec les personnages de la forêt pour développer leurs compétences motrices.

Dans **l'ABC Resto**, les enfants apprennent à associer et à reconnaître les majuscules et les minuscules ainsi que leurs correspondances phonétiques. Ils consolident également leur vocabulaire en apprenant les mots concernant les objets qui se trouvent dans le restaurant. Au fur et à mesure des quatre niveaux, les enfants tentent d'isoler le début de chaque mot et développent ainsi les connaissances essentielles à l'apprentissage de la lecture.

Dans **La Cabane des Formes**, les enfants continuent à développer les concepts de base de la lecture et apprennent à faire la différence entre des choses d'apparence similaire. Cette capacité de différenciation est l'un des premiers indicateurs d'un apprentissage réussi de la lecture. En outre, elle prépare l'enfant à différencier les lettres qui se ressemblent, telles que *b*, *p* et *d*. La **Cabane des Formes** permet également d'acquérir d'autres connaissances intellectuelles. En abordant chaque série d'objets, les enfants apprennent à les trier selon leur forme, leur son, leur couleur et leur groupe.

Dans **Le Défilé**, les enfants élaborent des ensembles en s'attachant à combiner couleurs, tailles et sons. Dans les trois premiers niveaux, ils travaillent sur l'un des trois éléments de l'ensemble ou ils assortissent un ou deux éléments pour former un ensemble. Au quatrième niveau, les enfants sont capables de maîtriser la création de leurs propres ensembles de sons.

Dans **Jeu de Cartes**, les enfants sont encouragés à associer des lettres, des chiffres, des motifs et des formes identiques. Les facultés de concentration et de mémorisation s'améliorent au fur et à mesure que les enfants découvrent tous les éléments acquis dans le programme. La complexité des motifs et des quantités évoluent au rythme de progression des enfants.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Les cinq sites d'apprentissage de *Lapin Malin La fête foraine* sont, à leur tour, divisés en quatre niveaux de difficulté. A chacun de ces niveaux, l'enfant découvre de nouveaux concepts, se sent plus en confiance et prouve qu'il maîtrise les concepts qu'il vient d'apprendre.

Au Niveau 1, les enfants commencent à jouer en utilisant les concepts de base présentés dans l'activité. Ils peuvent également s'amuser avec les personnages, les animations farfelues, les poèmes, la musique et les activités faisant appel à une capacité motrice de base. Au Niveau 2, les enfants découvrent de nouveaux concepts plus approfondis. Au Niveau 3, les enfants continuent à s'amuser tout en apprenant, avec assurance, à maîtriser de nouvelles connaissances. Le Niveau 4 offre un environnement plus flexible où les enfants peuvent jouer et montrer qu'ils maîtrisent les concepts qu'ils viennent d'apprendre. A ce stade, tous les concepts abordés doivent être intégrés à part entière dans le contenu cognitif des enfants.

Activités d'apprentissage ludique

Dans **Cherche et Trouve**, les enfants doivent chercher Lapin Malin qui s'est caché dans le paysage. En aidant Mimi la Souris à retrouver Lapin Malin, les enfants consolident leur faculté à se concentrer et à discerner un objet parmi tant d'autres ce qui constitue un élément fondamental dans l'apprentissage de la lecture.

Dans **Loupe Indiscrète**, Lapin Malin fait appel à la curiosité et à l'imagination des enfants en les invitant à explorer la forêt et à découvrir ce qui se trouve derrière. Au fur et à mesure que les enfants découvrent les animations cachées, ils comprennent que certaines choses sont différentes de ce qu'elles semblent être.

Dans **Corps à Construire**, les enfants reconstituent Lapin Malin ou l'un de ses amis en assemblant les différentes parties du corps. L'accent est mis sur la taille, la forme et la couleur de chaque élément pour retrouver un personnage favori ou créer un ami imaginaire.

Dans **Costumes en Fête**, Lapin Malin et Mimi la Souris jouent à "Et si..." et changent de costumes au gré de l'imagination des enfants. Ces derniers doivent trier les vêtements par taille et déterminer à qui ils appartiennent. Ils peuvent également s'imaginer en docteur, astronaute ou policier ou ont la possibilité de mélanger les différentes tenus pour organiser leur propre défilé de mode.

Dans **Clowns en Couleurs**, les enfants augmentent leur sens créatif en sélectionnant et en coloriant une série d'images qu'ils peuvent ainsi personnaliser et imprimer.

CONSEILS AUX PARENTS ET AUX ENSEIGNANTS

Voici quelques conseils pour aider vos enfants à profiter au maximum de *Lapin Malin La fête foraine.*

Aidez vos enfants à développer de bonnes habitudes lors de leurs premiers contacts avec l'ordinateur.

- Les enfants devraient être assis à 40-50 cm de l'écran de l'ordinateur.
- Veillez à ce qu'ils se tiennent droit. Vérifiez que le moniteur est à la bonne hauteur. Il est préférable que l'enfant baisse la tête plutôt qu'il ne la lève.
- Veillez à ce que le volume ne soit pas trop élevé. Les tympans des jeunes enfants sont particulièrement sensibles. En outre, les enfants ne devraient pas utiliser d'écouteurs devant leur ordinateur.
- Ayez un éclairage adapté près de l'ordinateur. Préférez une lumière tamisée plutôt qu'un éclairage criard ou fluorescent.
- Pour les enfants de 3 à 5 ans, chaque séance devant l'ordinateur devrait être limitée à 20 minutes. Après chaque séance, l'enfant devrait se consacrer à des activités qui ne nécessitent pas une vision rapprochée trop prolongée.

Donnez l'occasion aux enfants de réviser leurs acquis pédagogiques en réalisant des activités multisensorielles lorsqu'ils ne sont plus face à l'ordinateur.

- Emmenez vos enfants dans un endroit pour pratiquer les activités motrices à grande échelle de plein air — saut, saut à la corde, course, danse.
- Encouragez vos enfants à danser sur "Joyeux Jamboree." (Voir *Annexe B* pour les paroles de la chanson). Les mouvements de Chanson du Défilé, du Rap des Formes et de l'ABC Resto ont pour objectif d'améliorer les capacités d'écoute, de lecture et de coordination. Les chansons de *Lapin Malin La fête foraine* incluent également une série de mouvements pour le développement des aptitudes motrices à grande échelle.
- Chantez et dansez avec vos enfants.
- Cuisinez ensemble. Sentez et goûtez chaque ingrédient. Discutez de leurs odeurs et de leurs saveurs séparément et lorsqu'ils sont mélangés.

- Aidez vos enfants à trier et à classer leurs jouets. Réorganisez vos placards de cuisine suivant la taille, le poids, le genre, la couleur, la fonction, le goût ou l'odeur. (A cet âge, les enfants ne peuvent classer que selon un critère à la fois.)
- Apprenez à vos enfants à utiliser une loupe. Observez des objets de la vie quotidienne. Comparez des objets naturels tels que bois et aliments à des objets réalisés par la main de l'homme tels que plastique et métal.

Aidez vos enfants à réviser les connaissances présentées dans le programme.

- Encouragez vos enfants à observer les formes dans tout ce qui les entoure—une feuille, une fleur, une fenêtre ou des voitures.
- Isolez ensemble les sons du début, du milieu et de la fin des mots dans la vie quotidienne.
- Incitez vos enfants à déchiffrer et à reconnaître les lettres imprimées sur des objets. Utilisez les boîtes de céréales, les affiches ou les panneaux indicateurs.
- Encouragez vos enfants à compter quelle que soit l'occasion—faites-les compter dans l'ordre croissant et décroissant.
- Créez un vestiaire à l'aide de vieux habits. Les enfants aiment beaucoup imiter les adultes et se déguiser ce qui leur permet de jouer des rôles en société.
- Discutez des tenues vestimentaires correspondant à différentes occasions. Demandez-leur ce qu'ils porteraient pour peindre ou à quel endroit est-il nécessaire de porter un maillot de bain par exemple.
- Cachez un objet et dites-leur ce que vous avez caché. Aidez-les à retrouver l'objet en utilisant les expressions "chaud" et "froid".
- Mettez plusieurs objets sur un plateau. Demandez aux enfants de trouver un objet bien particulier sur ce plateau. Selon l'âge des enfants, variez le nombre d'objets et les endroits où ils se trouvent tels placards, tiroirs ou armoires.

La lecture à haute voix faite aux enfants augmente la soif de lecture et de connaissance. Elle développe l'imagination, encourage la créativité et améliore le vocabulaire.

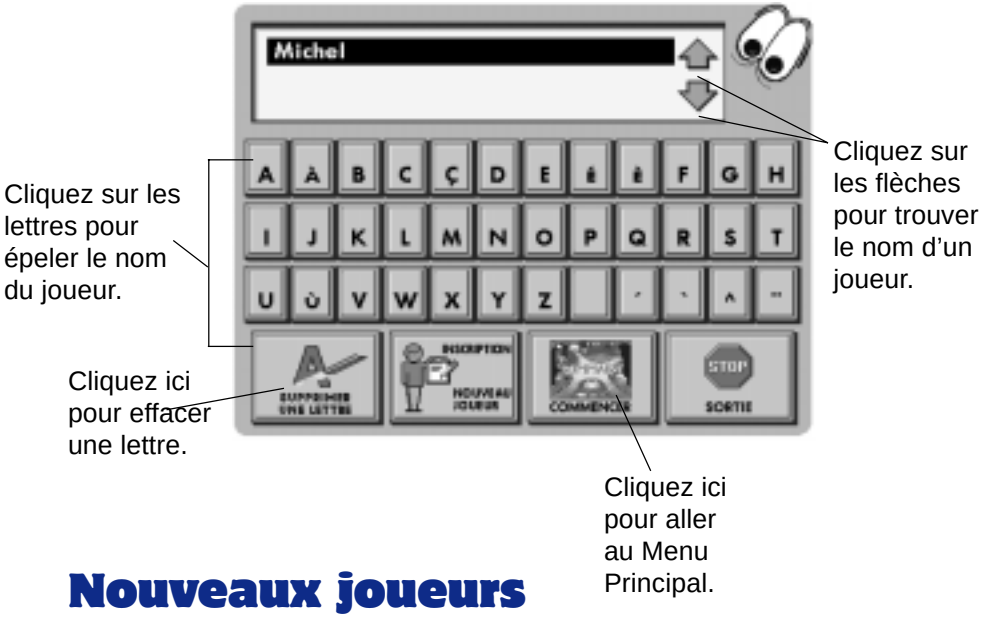
- Lisez à et avec vos enfants tous les jours.

Pour commencer

Etes-vous prêt à découvrir et à apprendre avec Lapin Malin et ses amis ? Commencez par suivre les instructions qui accompagnent le CD.

S'INSCRIRE

Pour jouer à *Lapin Malin La fête foraine*, vous devez d'abord vous inscrire et taper votre nom. L'écran Inscription reprend le nom de tous les joueurs qui se sont déjà inscrits.



Nouveaux joueurs

Pour ajouter un nom à la liste Inscription :

1. Cliquez sur les lettres de l'alphabet ou utilisez le clavier pour taper le nom du joueur. Chaque nom peut comporter un maximum de 15 lettres. Et il peut pas y avoir deux fois le même nom.

Pour effacer une lettre, cliquez sur  ou appuyez sur **Effacer**.

Cliquez sur  ou appuyez sur **Barre d'espacement** pour laisser un espace entre deux lettres. (Un espace correspond à une lettre.) Puis finissez de taper les lettres de votre nom.

2. Cliquez sur  pour commencer une partie.

Joueurs inscrits

Les noms des joueurs qui ont déjà joué à *Lapin Malin La fête foraine* se trouvent dans la liste Inscription. Si vous ne voyez pas votre nom dans la fenêtre des noms, cliquez sur les flèches pour faire défiler la liste.

Pour reprendre une partie sauvegardée :

1. Cliquez sur un nom pour le sélectionner ou tapez simplement le nom en utilisant les lettres de l'alphabet ou le clavier.
2. Cliquez sur .

Effacer le nom d'un joueur

Vous pouvez effacer le nom d'un joueur à tout instant. Lorsqu'il y a 99 noms, la liste est pleine. Il faut alors effacer l'un des noms avant de pouvoir en inscrire un nouveau. Effacer un nom dans la liste fait que ce joueur, sa progression et ses options de jeu ne seront plus disponibles sur le disque dur.

Pour effacer le nom d'un joueur :

- Cliquez sur le nom pour le sélectionner. Appuyez ensuite sur **Ctrl** + **R**.

CHOISIR UN UNIVERS

Après vous être inscrit, le Menu Principal apparaît à l'écran. C'est à ce moment que vous choisissez l'univers que vous voulez découvrir.



Cliquez sur la radio pour entendre la chanson de "Jolly Jamboree" et pour danser avec Mimi.

Cliquez sur la carte pour voir les endroits que vous avez visités.

Cliquez sur le chemin de l'univers que vous désirez découvrir.

La carte qui se trouve au centre du Menu Principal indique votre progression. Pendant la partie, vous allez rassembler des tickets pour les jeux de la fête foraine. Au fur et à mesure que vous obtenez des tickets, des points de la carte sont coloriés pour représenter les jeux que vous avez réalisés.

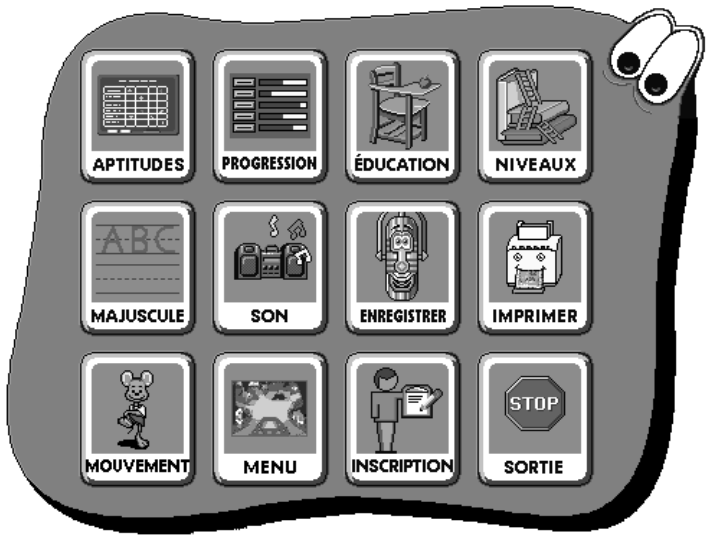
Pour plus d'informations sur les activités et sur la façon de rassembler des tickets, reportez-vous au chapitre suivant, *Jouer aux activités*.

UTILISER TOP (TABLEAU D'OPTIONS DU PROGRAMME)

Au bas du Menu Principal, vous allez trouver TOP. (Vous ne pouvez pas voir TOP dans le reste du programme mais vous pouvez l'utiliser à tout moment.) TOP vous donne accès aux données et aux options du programme. Toutes les modifications apportées grâce à TOP restent en vigueur tant que vous ne les changez pas. Ces modifications sont sauvegardées sous votre nom si vous quittez le programme. TOP vous permet également de vous déplacer dans n'importe quelle partie du programme. Pour de plus amples informations sur la fonction TOP, veuillez consulter l'*Annexe A*.

Touches TOP

- Pour ouvrir TOP, appuyez sur **Ctrl** + **P**.
- Pour fermer TOP, cliquez n'importe où excepté sur TOP.
- Pour choisir une des touches, cliquez dessus.



Jouer aux activités

Lapin Malin La fête foraine a cinq passionnants univers à vous offrir. Chaque univers est constitué de deux éléments : un site d'apprentissage et une activité d'apprentissage ludique. A chaque étape, Lapin Malin, Mimi la Souris et leurs amis vont vous encourager à découvrir de nouvelles idées, à explorer de nouveaux concepts et à vous amuser tout en apprenant.

Pour entrer dans un site d'apprentissage, cliquez sur le chemin qui mène à l'entrée. Pour accéder à une activité d'apprentissage ludiques, cliquez simplement sur le panneau.

Chaque univers propose des animations cachées et une chanson spéciale que vous devez trouver. Cliquez un peu partout pour la découvrir ! Ecoutez attentivement les chansons. Elles vont vous dire des choses très importantes concernant les sites d'apprentissage.



Cliquez sur la porte pour aller au site d'apprentissage.

Cliquez sur Mimi pour obtenir de l'aide.

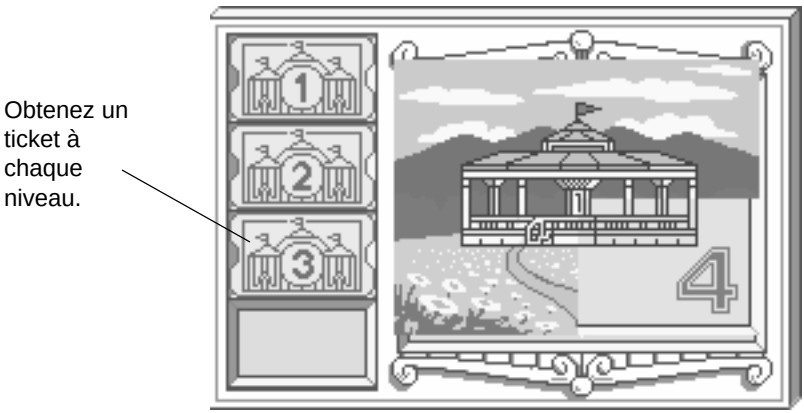
Cliquez sur le panneau pour aller à l'activité d'apprentissage ludique.

Cliquez ici pour retourner au Menu Principal.

RASSEMBLER DES TICKETS

Chaque site d'apprentissage a quatre niveaux. A chaque fin de niveau, vous obtenez un ticket. Lorsque vous avez rassemblé les quatre tickets, vous pouvez monter sur l'une des attractions de la fête foraine. (Voir *La Fête foraine* ultérieurement dans le chapitre.) Vous démarrez chaque exercice au Niveau 1 et vous n'accédez au niveau suivant qu'une fois le niveau en cours terminé. Si vous voulez commencer à un autre niveau, vous pouvez personnaliser le niveau en utilisant TOP. (Voir *Annexe A* pour plus d'informations.)

Lorsque vous êtes dans une activité d'apprentissage ludique, vous pouvez y rester aussi longtemps que vous le désirez et vous amusez. Vous pouvez jouer et découvrir des animations cachées. Vous n'obtenez aucun ticket dans ces activités. Lorsque vous êtes prêt à récupérer un nouveau ticket, vous devez donc vous rendre dans un site d'apprentissage.

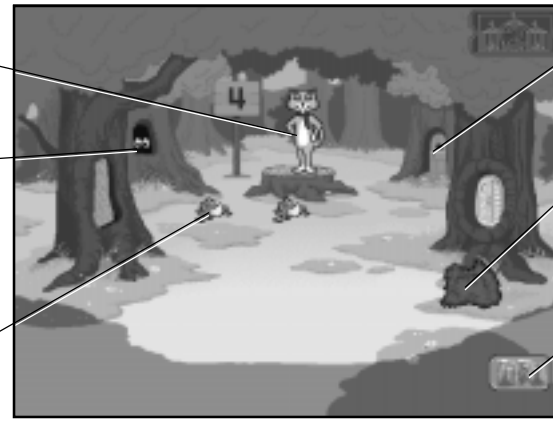


UNIVERS DU JEU DES NOMBRES

L'univers du Jeu des Nombres te permet de jouer avec les nombres et les mouvements. Il mène au site d'apprentissage Jeu des Nombres et à l'activité d'apprentissage ludique Cherche et Trouve.

Jeu des Nombres

Dans le Jeu des Nombres, Ali le Chat va vous aider à retrouver les amis de la forêt. Lorsque vous les retrouvez, veillez bien à sauter, à vous étirer et à vous tortiller avec eux.



Au Niveau 1, associez les nombres que vous donne Ali à ceux qui se trouvent sur les arbres.

Aux Niveaux 2 et 3, trouvez le nombre exact d'amis de la forêt pour égaler le nombre que vous donne Ali.

Au Niveau 4, sélectionnez le nombre d'amis de la forêt avec lesquels vous voulez jouer.

Cherche et Trouve

Lapin Malin se cache dans l'un des tableaux ! Aidez Mimi à le retrouver. Regardez bien partout ! Lapin Malin est très futé et il peut se cacher à différents endroits dans chaque tableau.

Cliquez sur le tableau dans lequel vous désirez que Lapin Malin se cache.



Cliquez ici pour retourner à la porte d'entrée.

Cherchez Lapin Malin. Cliquez là où vous le voyez.



Imprimez le tableau.

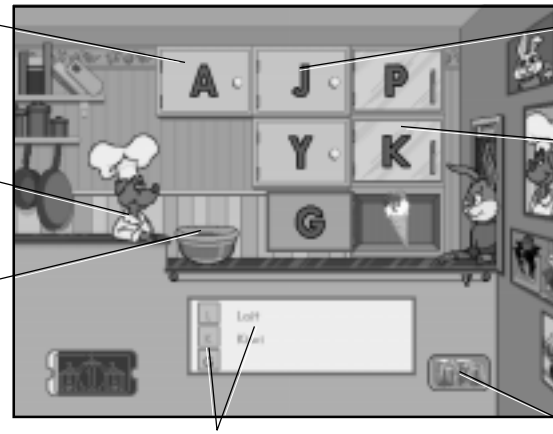
Cliquez ici pour retourner à la galerie d'art.

UNIVERS D'ABC RESTO

L'univers d'ABC Resto te permet d'écouter de la musique et de rencontrer quelques amis un peu fous qui dînent ensemble. Il mène au site d'apprentissage ABC Resto et à l'activité d'apprentissage ludique Loupe Indiscrète.

ABC Resto

Dans ABC Resto, Zap le Chien et Lapin Malin ont besoin de toi pour préparer un bon repas. Ecoute attentivement les instructions de Zap.



Cliquez sur une lettre pour entendre son nom ou son son.

Cliquez sur Zap pour obtenir de l'aide.

Cliquez sur le bol de Zap pour y mettre des ingrédients.

Cliquez sur l'ingrédient pour entendre son nom.

Cliquez sur le placard pour l'ouvrir.Cliquez en-dehors pour le refermer.

Cliquez sur les lettres pour entendre leur nom ou leur son. Cliquez sur les mots pour entendre le nom des ingrédients.

Cliquez ici pour retourner à la porte d'entrée.

Au Niveau 1, associez la lettre que vous donne Zap à celles situées sur les placards.

Au Niveau 2, associez le son de la lettre que vous donne Zap aux lettres situées sur les placards.

Au Niveau 3, trouvez l'ingrédient commençant par la même lettre que celle que vous dicte Zap.

Au Niveau 4, choisissez n'importe quel ingrédient commençant par la lettre que vous dicte Zap.

Loupe Indiscrète

Il y a tant de choses à voir sur l'écran de la Loupe Indiscrète. Déplacez votre loupe et cliquez sur les différents endroits que vous voulez regarder de plus près. Essayez de deviner ce que vous allez voir. Cliquez à plusieurs reprises au même endroit pour en découvrir toutes les surprises.



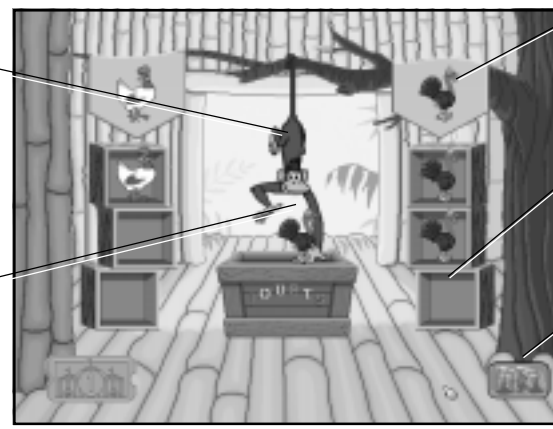


UNIVERS DE LA CABANE DES FORMES

Dans l'univers de la Cabane des Formes, des singes coquins et une musique folle règnent en maîtres. Il mène au site d'apprentissage Cabane des Formes et à l'activité d'apprentissage ludique Corps à Construire.

Cabane des Formes

Fred a besoin de votre aide pour ranger ses jouets dans la Cabane des Formes. Mettez-les dans les bonnes boîtes. Fred vous explique ce que vous devez faire.



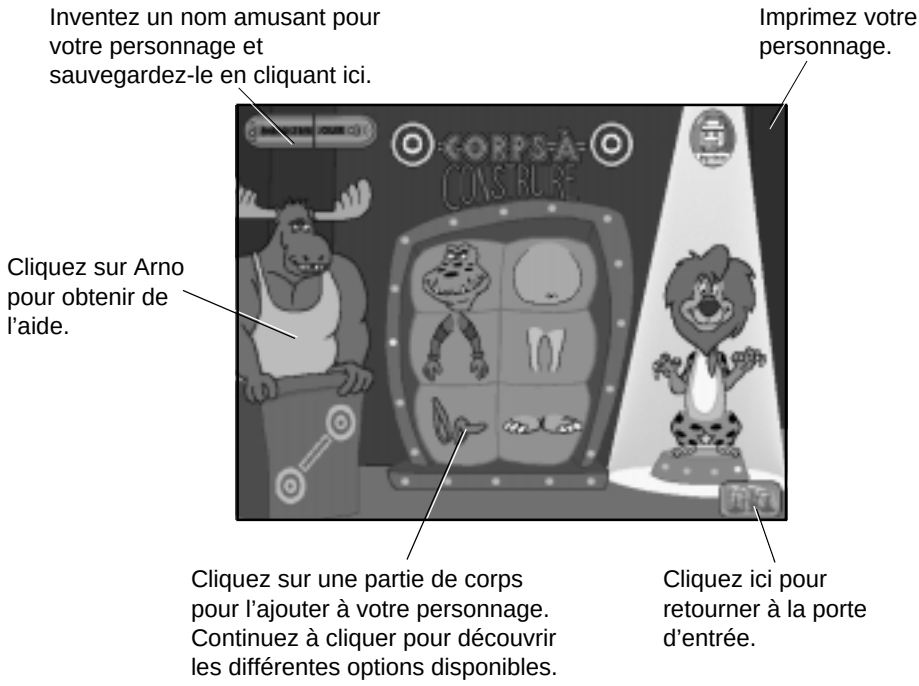
Au Niveau 1, classez les jouets selon les deux catégories figurant sur les drapeaux.

Au Niveau 2, classez les jouets selon leur forme, leur couleur, leur catégorie ou leur son. L'un des drapeaux va vous fournir un indice.

Aux Niveaux 3 et 4, décidez vous-même de la manière dont vous voulez classer les jouets. Vous pouvez les classer de trois manières différentes.

Corps à Construire

Construisez des corps avec Arno l'Elan, hôte du jeu télévisé Corps à Construire. Découvrez les armes, les jambes, les pieds, les têtes, les oreilles et les torses. Mélangez et associez-les pour créer un des amis d'Arno ou imaginer un nouveau personnage.



Pour imprimer votre nouveau personnage :

- Cliquez sur la touche **IMPRESSION**.

Pour sauvegarder et écouter :

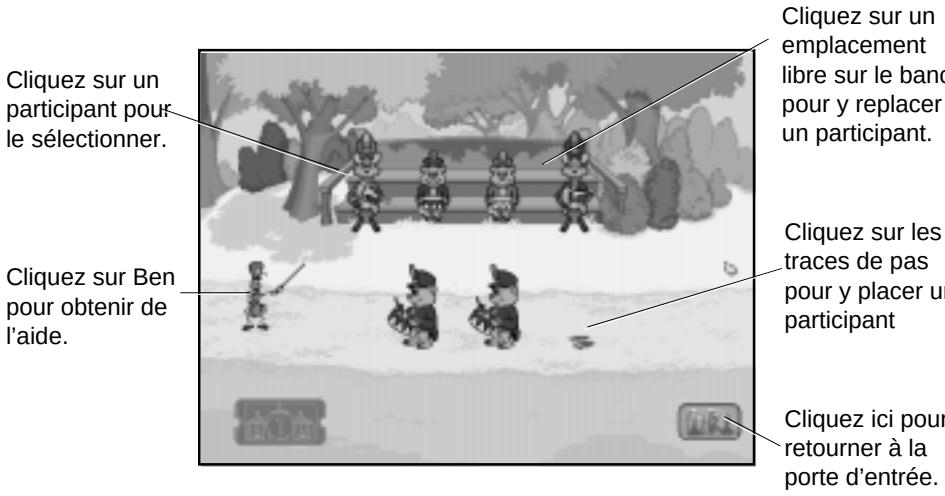
- Inventez un nom pour votre personnage et appuyez sur la touche **ENREGISTRER** et prononcez le nom du personnage. Lorsque la touche **ECOUTER** s'affiche, cliquez dessus pour écouter votre enregistrement.

UNIVERS DU DEFILE

Les ensembles sont à l'honneur dans l'univers du Défilé. Cliquez pour découvrir des ensembles dans la nature, la musique—partout ! Cet écran mène au site d'apprentissage du Défilé et à l'activité d'apprentissage ludique Costumes en Fête.

Le Défilé

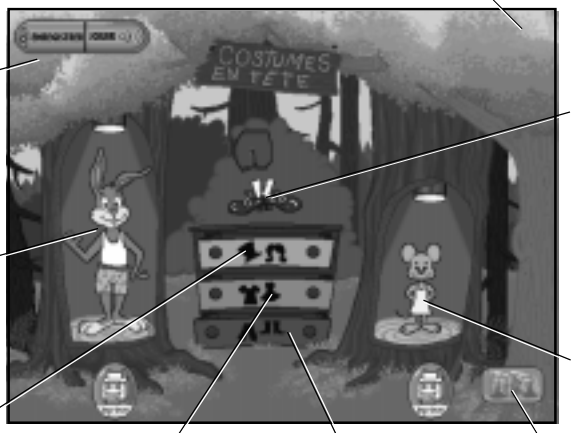
Ben la Fourmi a besoin de votre aide pour choisir les participants au Défilé. Ben va vous expliquer le genre de défilé et les éléments qu'il souhaite mettre en valeur : couleur, taille ou son.



- Au Niveau 1, organisez un défilé en utilisant un élément.
- Au Niveau 2, organisez un défilé en finissant un ensemble à un élément.
- Au Niveau 3, organisez un défilé plus long en finissant un ensemble à deux éléments.
- Au Niveau 4, organisez votre propre défilé.

Costumes en Fête

Créez vos costumes en jouant à “Et si...” avec Lapin Malin et Mimi. Choisissez leurs costumes pour qu’ils puissent croire qu’ils sont quelqu’un d’autre..



Les lumières de l’arbre indiquent le nombre de costumes terminés.

Sauvegardez le nom de votre costume fou en cliquant ici.

Cliquez sur un vêtement pour le sélectionner. Puis cliquez sur Lapin Malin ou Mimi pour qu’ils le mettent.

Cliquez sur Lapin Malin pour obtenir de l’aide.

Cliquez sur Mimi pour obtenir de l’aide.

Cliquez sur le tiroir supérieur pour découvrir les chapeaux.

Cliquez sur le tiroir du milieu pour découvrir chemises, manteaux et robes.

Cliquez sur le tiroir du bas pour découvrir pantalons, jupes et chaussures.

Cliquez ici pour retourner à la porte d’entrée.

Pour imprimer votre costume fou :

- Cliquez sur la touche **IMPRESSION** située sous chaque costume.

Pour sauvegarder et écouter :

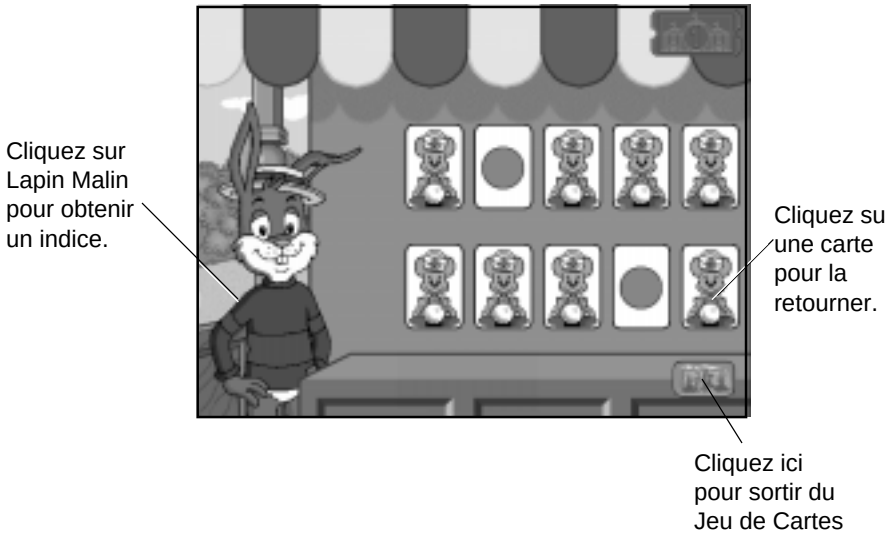
- Inventez un nom pour votre costume. Appuyez sur la touche **ENREGISTRER** et prononcez le nom de votre costume ofu. Lorsque la touche **ECOUTER** s’affiche, cliquez dessus pour écouter votre enregistrement.

UNIVERS DU JEU DE CARTES

Découvrez avec Lapin Malin l'univers du Jeu de Cartes où vous allez réviser les nombres, les couleurs, les formes et les lettres que vous avez appris dans Lapin Malin La fête foraine. Cet écran mène au site d'apprentissage Jeu de Cartes et à l'activité d'apprentissage ludique Clowns en Couleurs.

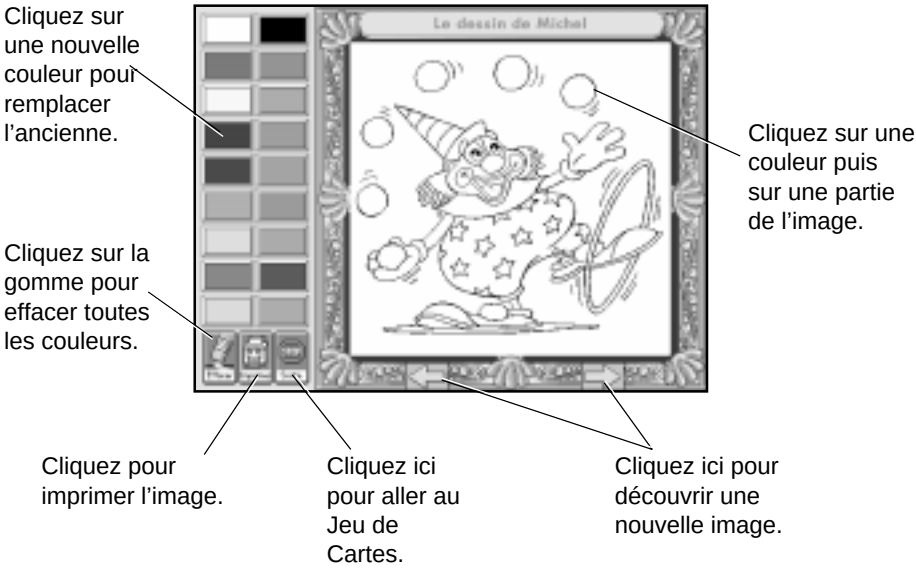
Jeu de Cartes

Jouez au Jeu de Cartes avec Lapin Malin. Aidez-le à associer les nombres, les formes, les couleurs et les lettres sur les cartes en mémorisant l'endroit où ils sont.



Clowns en Couleurs

Entrez et amusez-vous à colorier les images des clowns. Le chevalet contient l'image de personnages qui s'amusent à une fête foraine. Lorsque vous avez terminé, vous pouvez imprimer votre coloriage.



LA FETE FORAINE

La fête foraine propose cinq attractions—les tasses de thé, la montagne russe, le manège, les autos tamponneuses et la grande roue—une attraction par univers. Lorsque vous avez récupéré les quatre tickets d'un univers, vous pouvez monter sur le jeu autant de fois que vous le désirez.

Lorsque vous récupérez les 20 tickets du programme, vous pouvez monter sur tous les jeux et vous découvrirez alors un grand défilé spécialement préparé pour vous !



ANNEXE A : TOUCHES TOP

Les 12 touches TOP vous donnent accès aux options du programme et à des informations détaillées sur le contenu pédagogique du programme. Pour sélectionner une touche, cliquez dessus.



Aptitudes présente un tableau des principales connaissances abordées par les activités du programme.





Progression présente un tableau indiquant votre progression dans toutes les activités du programme. Vous pouvez accéder également aux informations détaillées concernant chaque activité.





Education vous permet d'obtenir des informations générales sur le contenu pédagogique du programme ainsi que sur le développement cognitif chez l'enfant.





Niveaux vous permet de personnaliser le degré de difficulté de chaque activité. Cliquez sur un carré pour sélectionner un niveau différent.





Majuscule/Minuscule vous permet de faire apparaîtres les lettres d'ABC Resto en majuscule ou en minuscule.



Menu vous permet d'accéder au Menu Principal.



Inscription vous permet d'accéder à l'écran Inscription.



Mouvement vous permet d'obtenir des informations générales concernant les différents mouvements du programme. Vous pouvez également obtenir une démonstration des mouvements spéciaux, y compris ceux de la chanson "Jolly Jamboree."



Son vous permet d'éliminer les effets sonores. Lorsque le son est coupé, une barre diagonale apparaît sur la touche. Toutes les activités restent disponibles. Néanmoins, certaines activités faisant énormément appel aux effets sonores, l'enfant éprouvera des difficultés à jouer sans le son.



Imprimer vous permet d'accéder ou non à la fonction d'impression. Vous pouvez imprimer le Tableau de Progression ou vos créations dans Clowns en Couleurs, Costumes en Fête ou Corps à Construire.



Enregistrer vous permet d'accéder ou non à la fonction d'enregistrement. Vous pouvez inventer un nom pour vos créations dans Costumes en Fête et Corps à Construire, l'enregistrer et l'écouter.



Sortie vous permet de quitter le programme.

ANNEXE B : JOYEUX JAMBOREE

Pendant que vous jouez à *Lapin Malin La fête foraine,* vous pouvez écouter et danser sur “Jolly Jamboree” en cliquant sur la radio de Mimi dans le Menu Principal.



Radio de Mimi

Dans cette annexe, vous trouverez les paroles de “Jolly Jamboree”, ainsi que les principaux mouvements que les enfants peuvent faire en écoutant la chanson. Avant que les enfants commencent, assurez-vous qu’ils ont assez de place pour bouger. Certains des mouvements décrits dans la chanson sont basés sur les travaux de Paul Dennison, Ph.D., pionner en matière de recherche neurologique et fondateur de la Fondation de Cinétique Pédagogique, située à Venture en Californie. Dr Dennison pense que “le mouvement et l’apprentissage sont des compagnons indispensables.” C’est la raison pour laquelle les mouvements sont conçus pour intégrer différentes zones du cerveau et améliorer l’écoute, la lecture et la coordination. (Voir la touche Mouvement de TOP pour plus d’informations concernant “Joyeux Jamboree.”)

LE JOYEUX JAMBOREE

Eh bonjour ! Eh bonjour !
Tu viens jouer ! Au jamboree !
Voyons si tu peux bien me suivre,
Pour faire le joyeux jamboree !

Refrain
Tap' des mains. *Clap, clap, clap.*
Ris très fort. *Ha, ha, ha.*
Tap' des pieds. *Plum' Plum' Plum'*
Puis fais demi tour.



Puis marche avec,
1,2,3 !
Nous partons tous en même temps.
Nous défilons comme une fanfare.
Croise les mains,
Touche tes genoux.

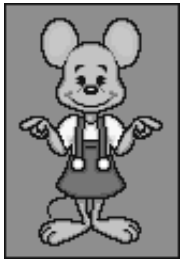


Et bouge ta main comme une abeille,
Et trace un huit en me suivant.
Puis regarde où va l'abeille,
Et suit-la en bourdonnant !
Bzzzzzz! Regarde l'abeille ! Super

Refrain

La dernière rime avec nouille.
On l'appelle double nigaud.
Lève tes bras en l'air
Et trace des dessins.
Trace un cercle
encore et encore
regarde tes mains
Très bien

Refrain



Maint'nant qu'tu as fini, devine !
Tu vas pouvoir apprendre beaucoup.
Et ton cerveau est large ouvert,
Car tu as fait le Jamboree !

Refrain

INDEX

A

ABC Resto 16
  concepts 3
  univers 16–17
Activité d'apprentissage ludique
  Cherche et Trouve 15
  Clowns en Couleurs 23
  Corps à Construire 19
  Costumes en Fête 21
  Loupe Indiscrète 17
Activités
  ABC Resto 16
  Cabane des Formes 18
  Cherche et Trouve 15
  Clowns en Couleurs 23
  Corps à Construire 19
  Costumes en Fête 21
  Jeu de Cartes 22
  Jeu des Nombres 14
  Le Défilé 20
  Loupe Indiscrète 17
Ajouter un joueur 8

C

Cabane des Formes 18
  concepts 4
  univers 18–19
Cherche et Trouve 15
  concepts 5
Clowns en Couleurs 23
  concepts 5
Connaissances
  touches TOP 25
Conseils aux enseignants 5–7
Conseils aux parents 5–7
Contenu pédagogique du programme 26
Corps à Construire 19
  concepts 5
Costumes
  concepts 5
Costumes en Fête 21

D

Défilé
  concepts 4
Démarrer
  nouveau joueur 8

E

Education
  touches TOP 26
Exercices Multisensoriels 2

F

Fête Foraine, la 24

I

Impression
  touches TOP 27
Inscription
  touches TOP 27

J

Jeu de Cartes 22
  univers 22–23
Jeu des Nombres 14
  concepts 3
  univers 14–15
Jolly Jamboree 28

L

Le Défilé 20
  univers 20–21
Lettres, inscription 8
Loupe Indiscrète 17
  concepts 5

M

Majuscule
  touches TOP 26
Menu
  touches TOP 26
Minuscule
  touches TOP 26
Mouvement 3
  touches TOP 27

N

Niveaux 4
  définition pédagogique 4
Niveaux de difficulté
    14, 16, 18, 20
  définition pédagogique 4–5
  définitions 4–5
Nouveau joueur, inscription 8

P

Progression
  touches TOP 25

Q

Quitter
  touches TOP 27
quitter le programme 27

R

Rassembler des tickets 13
Reprendre une partie 9

S

Sauvegarder une partie 9
Sélectionenr
  un univers 10
Sélectionner
  une touche TOP 11
Service consommateurs 30
Site d'apprentissage
  ABC Resto 16
  Cabane des Formes 18
  Jeu de Cartes 22
  Jeu des Nombres 14
  Le Défilé 20
Son
  touches TOP 27

T

Tableau
  de progression 25
  des connaissances 25
Tickets, rassembler 13
TOP
  connaissances 25
  éducation 26
  impression 27
  inscription 27
  majuscule 26

menu 26
minuscule 26
mouvement 27
progression 25
quitter 27
son 27
utiliser 11

U

Univers
ABC Resto 16–17
Cabane des Formes 18–19
Jeu de Cartes 22–23
Jeu des Nombres 14–15
Le Défilé 20–21
sélectionner 10

CREDITS DE LA VERSION FRANCAISE

Localisation Française
TLC-Edusoft
132, Bd Camélinat
92247 Malakoff Cedex

Site Web : http://www.tlc-edusoft.fr

Support technique
Tél. : 01 46 73 08 00
Fax : 01 46 73 09 44
Courrier électronique :
SupportFr@learningco.com

Directrice de la localisation
Marie-Rose Schlotterer

Chefs de projet
Christof Baumbach
Béatrice Jeannès

Studio d'enregistrement
Scopitone

Voix

Lapin Malin :
Françoise Blanchard

Mimi la Souris :
Claire Guillot

Sam le Lion :
Lorenzo Pancino

Arno l'Elan et Présentateur :
Patrice Baudrier

Ben la Fourmi :
Serge Faliu

Zap le Chien, Fred le Singe et Ben la Fourmi :
Serge Faliu

Ali le Chat :
Claire Guillot

Voix du Jeu des Nombres
Claire Guillot
Claude Lombard

Voix des clients d'ABC Resto
Serge Faliu
Claire Guillot
Claude Lombard

Graphiques
Richard Belote
Jennifer Blake

Synchronisation labiale
Mike Judge

Qualification
Stéphane Wallerand et son équipe