Manuel d'instructions

Didi et Ditto

Le Roi-Loup





Introduction

La charmante vallée de Jako n'est plus la même depuis que le Roi-Loup s'y est installé avec sa meute d'Intendants. Le vilain Roi a condamné tous les habitants de la vallée aux travaux forcés. Les castors Didi et Ditto souhaitent à tout prix que la vallée redevienne ce qu'elle était. Il leur faudra un bon plan ! Ils décident d'aller voir le Roi-Loup pour conclure un marché. Leur proposition est la suivante : s'ils réussissent à prouver au Roi qu'ils sont plus malins que ses Intendants, les loups devront tous quitter la vallée pour de bon. À leur grande surprise, le Roi-Loup accepte ! Seulement, pour accomplir leur mission, les castors vont avoir besoin de ton aide...

Afin de prouver au Roi-Loup que les castors sont plus intelligents, il faudra lui rapporter les médailles et drapeaux royaux de chacun des Intendants. Pour obtenir ceux-ci, tu dois réussir les seize activités d'apprentissage. Le sort de la vallée est entre tes mains !

Deux façons de jouer !

Didi et Ditto sont frère et sœur. Ce sont d'espiègles petits castors aux pelages et aux personnalités très colorés. Ce jeu t'offre la possibilité de réaliser l'aventure en compagnie de Didi ou de Ditto.

Bien plus qu'un jeu !

Afin de réussir à recueillir les huit médailles et les huit drapeaux royaux, tu devras étaler tes compétences en mathématiques, en lecture, en sciences ainsi que ta créativité. Toutes les activités sont basées sur ce que tu vois en classe et suivent le programme scolaire. Mais ne t'en fais pas, les activités sont si amusantes que tu voudras sûrement les faire encore et encore ! En plus, ta mission va t'amener à parcourir un univers 3D fabuleux avec des arbres en spirale, des loups mauves, des poules qui essaient de voler et des hiboux magiciens ! Et attends de voir les animations... tu vas te régaler !





Avant de commencer...

Avant de commencer l'aventure, plusieurs options te sont offertes. D'abord, choisis une icône pour identifier tes parties sauvegardées. Tu peux inscrire ton nom ou la date sous l'icône si tu le désires. (Quatre joueurs différents peuvent sauvegarder jusqu'à dix parties chacun.). Ensuite, choisis le niveau de difficulté des activités. Si tu ne sais pas quel niveau choisir, pourquoi ne commences-tu pas par le niveau débutant? Je te parie que tu vas y apprendre un tas de choses!







Retour en arrière...



Pour savoir où tu en es...



Les options

Se déplacer dans le jeu

À la fin du film d'introduction, on retrouve Didi ou Ditto, selon le personnage que tu as choisi d'incarner, devant la carte de la vallée, sur le sentier qui mène au château. C'est à toi de décider où ton personnage va aller. En promenant ton curseur sur la carte de la vallée, les endroits que tu peux visiter apparaîtront dans un cercle. Clique sur l'endroit vers lequel tu veux que ton castor favori se dirige.

Les interactions souris - clavier

Lorsque tu glisses le pointeur de la souris au bas de l'écran, la flèche «Retour» (la flèche verte), le contenu du baluchon, de même que le bouton «Options» (la fleur rouge) apparaissent.

Retour en arrière...

Si tu désires revenir en arrière, utilise la flèche «Retour» qui est accessible en glissant le pointeur au bas de l'écran ou en appuyant sur la touche F1.

Pour savoir où tu en es...

Pour savoir combien de médailles et de drapeaux tu as amassés, vérifie le contenu du baluchon en glissant le pointeur de ta souris au bas de l'écran ou en appuyant sur la touche F1. Il t'en faut seize pour compléter le jeu.

Les options

En cliquant sur l'icône de la fleur, tu accèdes au menu «Options». Là, tu peux ajuster le volume, aller au menu des activités, changer de niveau, sauvegarder tes parties ou accéder à des parties sauvegardées, voir le générique ou quitter le jeu.



Les menus des activités

Par ce menu, tu peux accéder à chacune des seize activités d'apprentissage. Celles-ci sont classées sous quatre onglets différents : Maths, Lecture, Sciences et Créativité. Parcours les onglets à la recherche de l'icône d'une activité que tu souhaites jouer. Lorsque tu l'as trouvée, clique d'abord sur l'icône pour afficher la description détaillée de celle-ci, puis appuie sur la fleur « Jouer l'activité » pour la lancer. C'est également dans ce menu que tu trouveras tes évaluations : par activité, par sujet, ainsi qu'une moyenne générale pour l'ensemble des sujets.

Astuces et aide

Le pointeur

Par défaut, le pointeur de la souris a la forme d'une flèche mauve qui devient jaune lorsqu'elle passe devant un objet sur lequel on peut cliquer. Lorsque le pointeur de la souris prend la forme d'une main « ouverte », cela signifie qu'il s'agit d'un objet qui peut être ramassé.



De l'aide de tes amis...

Pour savoir où aller ou ce que tu dois faire, clique sur Didi ou Ditto. Ton castor préféré te donnera des indices et des renseignements importants.



Sauvegarde automatique

Lorsque tu quittes le jeu, ta partie en cours s'enregistre automatiquement. Pour reprendre une partie, clique d'abord sur la plante que tu avais choisie, puis sur « Parties sauvegardées ». La dernière sauvegarde apparaît dans la petite feuille, en bas, au centre de l'écran. Tu peux ainsi reprendre la partie là où tu l'avais laissée ou retourner à n'importe quelle autre partie que tu avais préalablement sauvegardée.

Les touches spéciales

F1 Cette touche fait apparaître le baluchon (inventaire), la flèche « Retour » et le bouton « Options ». Tu obtiens le même résultat en amenant le pointeur au bas de l'écran.

F2 Cette touche t'amène au menu « Options ». Là tu peux ajuster le volume, changer de niveau, sauvegarder tes parties, accéder aux parties sauvegardées, voir le générique ou quitter le jeu.

F3 Cette touche t'amène à la page « Sauvegarder une partie ».
Tu n'as qu'à cliquer sur l'une des feuilles pour enregistrer ta partie.

Barre d'espacement

Elle peut être utilisée pour passer les animations, les instructions des activités et les films du début et de la fin du jeu. Même si tout le monde préfère les voir encore et encore!

ESC, CTRL + Q (Windows), POMME + Q (Mac)

Toutes ces façons te permettent de quitter le jeu.



La vallée de Jako

Loin de la ville et par delà les montagnes existe un endroit fabuleux appelé la vallée de Jako. C'est là qu'habitent les castors Didi et Ditto. À la fin du film d'introduction du jeu, le castor que tu auras choisi d'accompagner se retrouve sur le sentier du château devant l'immense carte qui surplombe la vallée. Sur cette carte figurent huit différents endroits à explorer. Tu peux choisir de les visiter dans n'importe quel ordre. Tu n'as qu'à cliquer sur l'un d'entre eux pour t'y rendre. L'important c'est de trouver et de gagner les huit médailles et les huit drapeaux.

Activités

Il y a seize activités d'apprentissage très différentes à découvrir et à compléter. Voici une courte description de chacune des activités ainsi qu'une image indiquant où les trouver dans les huit différentes parties de la vallée.



LA FERME

La charrette de provisions

Associations

Compétences :

- Association image-mot;
- Association lettre-mot;
- Association mot-syllabe;
- Construire le vocabulaire.

Compétence tranversale :

- Relations spatiales d'objets.

Pour déplacer une caisse de provisions, amène le pointeur de la souris sur celle-ci, clique dessus et glisse-la dans un espace vide. Pour charger la charrette, il suffit de glisser la caisse jusqu'à l'ouverture de la portière.



Après chacune des consignes de l'Intendant Rufus, retire deux ou trois caisses de la table de tri. Celles-ci seront ensuite transportées au château du Roi-Loup.

Il y a six questions à répondre pour réussir l'activité et gagner la médaille royale de l'Intendant Rufus.

NIVEAUX 1 ET 2 :
Aux niveaux 1 et 2, identifie des mots illustrés contenant des phonèmes précis et des mots illustrés qui commencent par des lettres spécifiques.

NIVEAU 3 :
Au niveau 3, identifie des mots illustrés : certains contenant des lettres précises, formés d'une syllabe, formés de deux syllabes, formés de quatre lettres ou encore se terminant par des lettres précises.

Longueur ou durée?
Mesures

Compétences :

- Choisir l'unité appropriée pour mesurer la longueur d'un objet;
- Choisir l'unité appropriée pour mesurer la durée d'une action ou d'un événement.

Compétence tranversale :

- Construire le vocabulaire.



C'est Brigitte la poule qui lit les questions de l'examen. En fait, elle te présente d'abord l'image sur la feuille-question, puis elle t'en fait la description. Chacune des questions comporte deux volets. Pour le premier volet, tu choisis l'instrument qu'il faut utiliser pour prendre la mesure de ce qui apparaît sur la feuille. Ainsi, choisis le ruban à mesurer s'il s'agit d'un objet dont on peut mesurer la longueur ou le chronomètre s'il s'agit d'une action ou d'un événement dont on peut mesurer la durée. Quant au deuxième volet, indique à Brigitte quelle est l'unité appropriée pour prendre la mesure. Choisis l'une des trois unités de mesure en cliquant dessus.

Il y a six questions à répondre (à deux volets) pour réussir l'activité et gagner un drapeau royal.

NIVEAU 1 :
Les unités de mesure du niveau 1 sont les suivantes : cm, dm, m, sec, min, h.

NIVEAU 2 :
Les unités de mesure du niveau 2 sont les suivantes : mm, cm, m, min, h, mois.

NIVEAU 3 :
Les unités de mesure du niveau 3 sont les suivantes : cm, m, km, h, jour, année.



LE PRÉ

L'extracteur à miel
Épellation

Compétences :

- Reconnaissance et identification de mots ;
- Relations lettres-sons et syllabes ;
- Formulation adéquate du vocabulaire ;
- Orthographe d'usage ;
- Épellation de mots.

Compétence tranversale :

- Addition et soustraction.



L'activité de l'extracteur à miel est un jeu de hasard. Pour remporter la médaille royale, il s'agit de gagner plus de bonbons au miel que l'Intendante Pétula. Le hic, c'est que même si tu trouves les lettres manquantes des cinq mots et donc les bonnes réponses, il se peut que tu ne gagnes pas autant de bonbons que la louve. En effet, c'est le hasard qui décide combien de bonbons tu reçois pour chaque bonne réponse. Si l'Intendante est plus chanceuse que toi, il faudra que tu rejoues jusqu'à ce que tu gagnes plus de bonbons qu'elle. Lorsque c'est ton tour, clique d'abord sur la manivelle pour connaître le mot à compléter. Ensuite, pour remporter le nombre de bonbons qui est indiqué au-dessus de l'image, tape les lettres manquantes du mot sur ton clavier. Après chaque bonne réponse, tape la somme des bonbons que tu as gagnés en te servant de ton clavier.

Il y a cinq mots à écrire pour compléter l'activité et remporter la médaille royale de l'Intendante Pétula.

NIVEAU 1 :
Il n'y a que quelques lettres manquantes au mot ou une syllabe.

NIVEAU 2 :
Seulement deux lettres d'un mot sont données dans la question ; les autres sont manquantes. Les mots sont un peu plus longs.

NIVEAU 3 :
Aucune lettre n'est donnée, seulement le nombre d'espaces correspondant au nombre de lettres du mot.



Les dominos du roi
Assortiments

Compétences :

- Identifier ce qui se rapporte à l'univers des vivants et à l'univers matériel ;
- Distinguer différents stades de la vie ;
- Connaître les fonctions de l'anatomie humaine ;
- Connaître les fonctions de l'anatomie animale ;
- Identifier des objets familiers qui vont ensemble.

Amuse-toi à trouver le lien entre les images sur les pièces de dominos. Prends d'abord le temps de bien examiner les images. Quand tu crois le savoir, aligne correctement les six dominos l'un à la suite de l'autre dans la partie inférieure de l'écran. Clique sur une pièce, garde la souris enfoncée et glisse-la à l'endroit voulu. Quand tu sélectionneras ton premier domino, les cerises du compteur se mettront à rouler. Exécute-toi rapidement ! Tu n'as pas beaucoup de temps ! Si tu ne reconnais pas une image, amène le pointeur de la souris sur celle-ci pour entendre l'indice. Lorsque tu as terminé la séquence, n'oublie pas de cliquer sur la goupille verte du compteur.

Il y a six dominos à aligner correctement pour réussir l'activité et gagner un drapeau royal.

NIVEAU 1 :

- Les différents stades de la vie animale et végétale ;
- L'anatomie humaine ;
- Les habitats des animaux ;
- Les objets qui vont ensemble.

NIVEAU 2 :

- Les animaux et leurs queues ;
- Les objets qui vont ensemble ;
- La nourriture des animaux ;
- Les stades de la vie humaine.

NIVEAU 3 :

- Évolution de la vie animale ;
- Les objets qui vont ensemble ;
- Les empreintes d'animaux ;
- La transformation des aliments.





Helmut

LA CASCADE

Quelle tortue?

Probabilités

Compétences :

- Développer la pensée logique;
- Comparer, déduire et observer;
- Identifier des attributs communs;
- Collecter des données et les classer selon leurs attributs.

Compétence tranversale :

- Construire des phrases interrogatives.

Pour être récompensé de la médaille royale, tu dois prouver à l'Intendant Helmut que tu connais aussi bien les tortues de la cascade que lui. Pour ce faire, tu dois deviner quelle tortue apparaît sur sa feuille avant qu'il ne réussisse à découvrir quelle est la tienne! Commence d'abord par piger une feuille du paquet qui se trouve en haut, à gauche de l'écran. Le loup tire une carte à son tour. Tu ne vois pas la tortue sur sa feuille et il ne voit pas celle qui est sur la tienne. Afin de découvrir quelle est la tortue sur la carte de l'Intendant, pose-lui des questions auxquelles on peut répondre par «oui» ou par «non» en cliquant sur les différents éléments des planchettes. Puis, sers-toi du crayon pour rayer les images des tortues qui ont été éliminées grâce à la réponse de l'Intendant. Pour déposer le crayon, clique sur le sol. Avec la loupe, tu peux examiner les tortues de plus près. Pour la déposer, clique sur le sol. Quand tu crois savoir quelle tortue l'Intendant a tirée, tu n'as qu'à cliquer sur son prénom sur le grand tableau. S'il s'agit de la bonne tortue, tu as gagné. Si ce n'est pas celle-là, tu dois continuer la ronde de questions. Pour indiquer au loup que c'est maintenant à son tour de te poser une question, n'oublie pas de cliquer sur la petite sonnette orange.

Pour remporter la médaille royale de l'Intendant Helmut, il suffit de trouver quelle tortue le loup a pigée. Tu piges?

NIVEAU 1 :
Au niveau 1, le nombre de questions est assez restreint. De plus, la planchette de questions comporte des dessins et des couleurs.

NIVEAU 2 :
Au niveau 2, la planchette des questions comporte moins de visuels.



Mini-Tortue

NIVEAU 3 :
Au niveau 3, les cartes des tortues comportent des informations écrites. Il y a un portrait de la tortue sur la carte. Il faut donc lire et comprendre les informations afin de poser les bonnes questions.

Vivants ou non-vivants?
Catégories

Compétences :

- Reconnaître les objets qui appartiennent à l'univers des vivants ou des non-vivants;
- Classer des objets selon leurs attributs.

Compétence tranversale :

- Construire le vocabulaire.

Plusieurs objets sont transportés par la cascade. À l'aide du panier, attrape d'abord cinq objets appartenant à l'univers des vivants, puis cinq objets appartenant à l'univers des non-vivants. Pour ce faire, déplace le castor sur la passerelle en appuyant sur les flèches gauche ou droite du clavier.

Pour remporter un drapeau royal, il faut attraper cinq vivants dans la première ronde et cinq non-vivants dans la seconde.

LES NIVEAUX :
Tu vas sûrement reconnaître tous les objets et les êtres vivants du niveau 1. Par contre, aux niveaux 2 et 3, certains te seront probablement moins familiers.



LA GROTTE DANS LA MONTAGNE

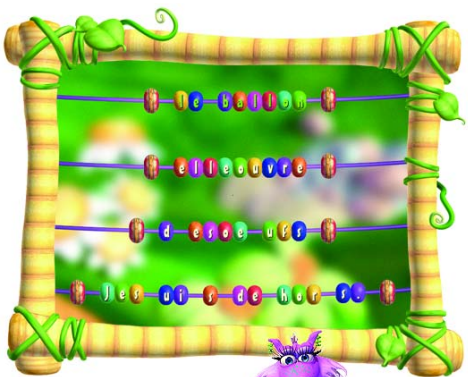
Les colliers de perles-lettrées
Mots et phrases

Compétences :

- Identifier des unités distinctives, syllabes, mots;
- Identifier les mots d'un texte;
- Recourir au point et à la majuscule;
- Comprendre les mots explicites d'un texte.

« J'aimerais bien voir ça moi! Je suis prête à parier ma médaille royale que tu ne peux pas compléter les huit colliers que le roi m'a commandés... »

L'Intendante Clarice a déjà enfilé les bonnes perles sur les cordons. Il s'agit maintenant de les déplacer de manière à former les bons mots. Pour déplacer une perle, clique dessus. Utilise la souris pour la glisser vers la droite ou vers la gauche. Quand tu auras placé les perles correctement, la louve lira les mots formés par elles.



Clarice

Il y a huit colliers à compléter pour remporter la médaille royale de l'Intendante Clarice.

NIVEAU 1 :
Les questions comportent des noms communs précédés d'articles définis et indéfinis et des verbes au présent de l'indicatif précédés de pronoms singuliers.

NIVEAU 2 :
Au niveau 2, les lettres sur les perles sont des lettres scriptes. Les questions comportent des noms communs précédés d'articles ou de pronoms.

NIVEAU 3 :
Les questions comportent des énoncés et de courtes phrases. Les adjectifs doivent être accordés en genre et en nombre. Les phrases (contenant des verbes) débutent par une majuscule et se terminent par un point.

Le labyrinthe dans la grotte
Résolution de problème

Compétences :

- Développer la pensée analytique ;
- Résolution de problème ;
- Logique ;
- Liens de causes à effets.



Ours Bleu

Pour réussir cet exploit, tu dois coincer les grenouilles, ramasser l'ourson de peluche et ressortir du labyrinthe par l'escalier caché. Pour faire ton chemin à travers le labyrinthe, tu dois déplacer les chariots et les roches en poussant dessus. Observe bien la légende à gauche du labyrinthe. Elle t'indique dans quelles directions tu peux les bouger. À l'aide des flèches jaunes, déplace les chariots et les roches de manière à bloquer les grenouilles.Tu peux aussi utiliser les flèches sur ton clavier pour déplacer le castor. Tu dois absolument éviter d'être touché par une grenouille ! Sinon, tu retournes à la case de départ. Tu as quatre essais pour réussir. Une fois l'ourson récupéré, il te restera à trouver l'escalier pour sortir du labyrinthe. À tout moment, si tu es coincé, appuie sur la touche « R » de ton clavier pour recommencer.

Pour obtenir un drapeau royal, tu dois coincer les grenouilles, ramasser l'ourson et ressortir du labyrinthe par l'escalier caché.

LES NIVEAUX :
Les objectifs sont les mêmes pour les trois niveaux de difficulté. Mais les labyrinthes sont plus compliqués aux niveaux 2 et 3 !



LA MAISON DE L'ERMITE

Le parfum du roi

Opérations

Compétences :

- Sens et écriture des nombres ;
- Reconnaître à l'oral et à l'écrit les nombres naturels sur une ligne graduée ;
- Développer les premières stratégies du calcul mental ;
- Sens des opérations, addition (ajout) et soustraction (retrait) ;
- Dénombrement par dizaines.

Parmi les flacons de parfum qui sont sur l'étagère, tu dois trouver celui qui doit être rapporté au Roi. Pour le trouver, suis attentivement les huit indices que l'Intendant Ralph va te lire. Pour te déplacer d'un flacon à l'autre, appuie sur les flèches de la console. Après chacun de tes déplacements, n'oublie pas de cliquer sur le bouton violet de la console pour marquer où l'indice t'a mené. Le loup te lit ensuite la prochaine directive.

Pour remporter la médaille royale de l'Intendant Ralph, il faut suivre ses huit directives et trouver le flacon de parfum du Roi.



Ralph

NIVEAU 1 :
Au niveau 1, tu dois avancer ou reculer d'un certain nombre de flacons. [Sens des opérations : addition (ajout) et soustraction (retrait)]. Il faut savoir identifier les chiffres des dizaines et des unités.

NIVEAUX 2 ET 3 :
Aux niveaux 2 et 3, il faut savoir identifier les nombres pairs et impairs.



Couki

Les wagonnets de Couki
Classification

Compétences :

- Appareiller les mots qui riment ;
- Identifier les contraires ;
- Identifier les mots de même famille.

Il te faut indiquer à Couki dans quel wagonnet il doit laisser tomber les pierres. Il a déjà chargé une pierre dans chacun des trois wagonnets. Lis d'abord le mot gravé sur la pierre qui se trouve dans le chariot du chien. Si tu n'arrives pas à déchiffrer un mot, amène le pointeur de la souris dessus et il sera dit à haute voix. Pour savoir dans quel wagonnet laisser tomber une pierre, tu dois trouver celui qui contient un mot qui s'apparente avec celui dans le chariot poussé par Couki. Pour lui indiquer à quel moment décharger une pierre, appuie sur la flèche du clavier qui pointe vers le bas. Appuie sur les flèches « gauche » et « droite » du clavier pour que Couki pousse le chariot dans un sens ou dans l'autre. À l'aide de la souris, tu peux aussi tirer le chariot dans un sens ou dans l'autre pour le déplacer sur la passerelle, puis cliquer sur la pierre pour la décharger. Le hic, c'est que tu dois finir de charger les wagonnets avant que le sablier ne soit écoulé.

Pour gagner un drapeau royal, il s'agit de classer correctement neuf pierres dans les bons wagonnets.

NIVEAU 1 :
Au niveau 1, les pierres sont gravées de mots qui riment.

NIVEAU 2 :
Au niveau 2, les pierres sont gravées de mots contraires.

NIVEAU 3 :
Au niveau 3, les pierres sont gravées de mots de même famille.



LA FORÊT PROFONDE

La chorale d'escargots
Musique

Compétences :

- Interpréter de courtes pièces musicales en suivant une partition simplifiée ;
- Maintenir sa concentration au cours de l'interprétation ;
- Créer des pièces musicales instrumentales et des séquences rythmées.



Écoute d'abord la première mesure de la partition. Chacune des petites coquilles colorées sur la portée correspond à une note de musique. Pour entendre les notes, clique sur les escargots dont les coquilles sont de la même couleur que celles de la première mesure de la partition. Tu dois interpréter toutes les notes les unes après les autres. Par la suite, tu peux t'exercer à tes propres compositions. Sur le champignon de gauche se trouve Lindberg le percussionniste. Pour qu'il t'accompagne, choisis l'un de ses quatre rythmes en appuyant sur les boutons qui se trouvent sous sa batterie. Sur le champignon de droite, il y a trois boutons. Pour enregistrer une composition, clique sur le bouton rond. Pour l'écouter, clique sur la touche triangulaire, à sa droite. Pour arrêter l'enregistrement ou la lecture de la pièce, appuie sur la touche carrée qui se trouve à gauche de la touche d'enregistrement.

Pour gagner un drapeau royal, il s'agit d'interpréter parfaitement toutes les mesures de la pièce sans faire une seule fausse note.

NIVEAU 1 :
Au niveau 1, les partitions à interpréter ont 4 mesures.

NIVEAUX 2 ET 3 :
Aux niveaux 2 et 3, les partitions à interpréter ont 8 mesures.



Le jeu de trac
Additions

Compétences :

- Mise en correspondance ;
- Opérations sur les nombres, addition ;
- Connaître le sens des symboles +, = ;
- Expérimenter une activité liée au hasard des séquences rythmées.

Le jeu de trac est un jeu de hasard. Le gagnant est le joueur qui, au bout de deux rondes, marque le moins de points. Au début du tour, toutes les boîtes numérotées sont ouvertes. La rangée du bas est la tienne. Lance les deux dés puis additionne-les. Entre la somme sur ton clavier. Ensuite, ferme les boîtes dont les chiffres correspondent aux dés et à la somme de ceux-ci. On ferme une boîte en cliquant dessus. Tu peux lancer les dés jusqu'à ce que tu ne puisses plus fermer de boîtes. Puis, c'est le tour de l'Intendante Lizzy.

Pour remporter la médaille royale de l'Intendante Lizzy, il faut marquer le moins de points possible.

NIVEAU 1 :
Au niveau 1, le jeu de trac comporte neuf boîtes.

NIVEAU 2 :
Au niveau 2, le jeu de trac comporte dix boîtes.

NIVEAU 3 :
Au niveau 3, le jeu de trac comporte douze boîtes.



LA HUTTE DES CASTORS

Un tableau pour le Roi

Couleurs

Compétences :

- Exploiter des transformations sur les couleurs;
- Arriver à former 9 couleurs à partir des 3 couleurs primaires;
- Utiliser les couleurs créées pour réaliser des créations en deux dimensions.

Pour cette activité, tu dois fabriquer des couleurs puis réaliser un tableau. Pour réaliser les mélanges, le Roi a fourni un carnet avec neuf recettes et une palette comportant trois couleurs : du jaune, du bleu et du rouge. Pour faire un mélange, sers-toi du pinceau pour prendre la peinture dans un godet puis la déposer dans un autre. Clique sur le pinceau, glisse-le jusqu'au godet souhaité, puis clique sur celui-ci pour prendre la couleur. En mélangeant deux couleurs dans un godet vide, tu obtiens une nouvelle couleur. Ensuite, sers-toi des douze couleurs pour peindre le plus beau paysage de la vallée. Choisis d'abord une couleur en cliquant sur celle-ci. Sélectionne l'épaisseur du trait de pinceau sur le manche. Pour appliquer la peinture, déplace le pointeur de la souris sur le canevas. Pour effacer un détail, règle l'épaisseur du trait de l'éponge et corrige ton tableau. Pour tout effacer d'un seul coup, clique sur le chiffon qui se trouve juste là. Lorsque tu as terminé ton tableau, amène le pointeur au bas de l'écran et clique sur la flèche « Retour » pour regagner le monde.

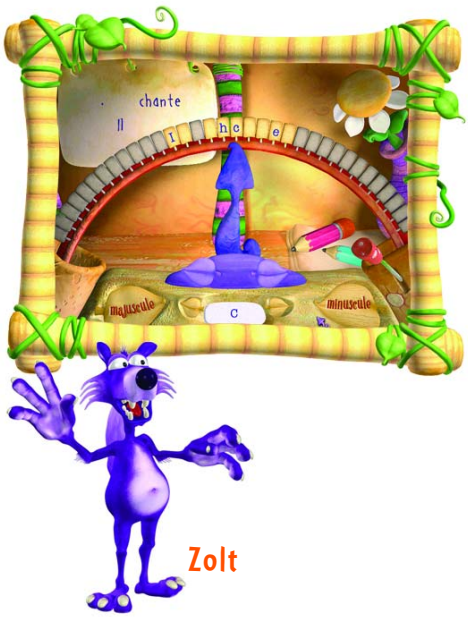


Ouizy

Pour gagner un drapeau royal, il faut réaliser les neuf mélanges de couleurs en suivant les recettes.

NIVEAUX 1 ET 2 :
Aux niveaux 1 et 2, les questions-recettes du calepin sont illustrées. On y voit une équation formée de deux compte-gouttes et d'une éprouvette.

NIVEAU 3 :
Au niveau 3, il y a ni illustration, ni équation, mais plutôt une question inscrite sur la feuille du calepin.



La machine à écrire

Écriture

Compétences :

- Écrire des phrases simples en gérant la syntaxe et la ponctuation ;
- Recourir au point et à la majuscule ;
- Marquer du genre et du nombre les noms et les adjectifs ;
- Distinguer les noms propres et les noms communs.

Tu dois compléter les six messages de l'activité. Observe d'abord ce qui est écrit sur la feuille du carnet, derrière à gauche. Il s'agit de l'indice. Sur les plaquettes de la machine figurent quelques lettres du message. Guidé par l'indice, inscris la bonne lettre ou le bon signe sur chaque plaquette vide. Il y a deux façons d'utiliser la machine. Déplace d'abord la grande flèche de la console jusqu'à la plaquette où tu veux inscrire une lettre. Ensuite, parcours les lettres et les signes de la console en te servant de ces petits boutons violets en forme de feuilles. Sélectionne une lettre en cliquant sur le levier rouge pour que celle-ci s'affiche sur la plaquette. Pour entrer une lettre majuscule, appuie d'abord sur le bouton « majuscule » qui se trouve ici puis entre la lettre. Pour entrer une lettre minuscule, assure-toi que le bouton « minuscule » soit bien enfoncé… puis tape la lettre. La seconde méthode consiste à taper les lettres manquantes du message en te servant de ton clavier. Déplace la grande flèche jusqu'à la plaquette désirée, puis tape les lettres sur ton clavier. Sers-toi de la barre d'espacement pour faire avancer la grande flèche jusqu'à l'autre plaquette. Appuie sur la touche « reculer » du clavier pour effacer une lettre. Lorsque tu as comblé toutes les plaquettes vides, n'oublie pas d'appuyer sur le levier.

Pour remporter la médaille royale de l'Intendant Zolt, il faut avoir complété les six messages de l'examen.

NIVEAU 1 :
Au niveau 1, tu débutes ta phrase par une lettre majuscule et la termines par un point. Tous les noms et les adjectifs sont au singulier.

NIVEAU 2 :
Au niveau 2, tu débutes ta phrase par une lettre majuscule, tu la termines par un point et tu accordes les noms et les adjectifs en genre et en nombre.

NIVEAU 3 :
Au niveau 3, tu débutes ta phrase par une lettre majuscule, tu la termines par un point, tu accordes les noms et les adjectifs en genre et en nombre et tu utilises la majuscule pour les noms propres.



LE MARÉCAGE

Tangram
Géométrie

Compétences :

- Distinguer des figures planes ;
- Connaître les attributs des figures planes : face, sommet, côté, milieu, ligne droite, angle, etc. ;
- S'initier à l'organisation de l'espace ;
- Mettre au point des techniques de repérage et de construction ;
- Patience et persévérance.

Tu dois découvrir les sept pièces du tangram parmi les quatorze pièces qui sont là. Dans un premier temps, l'Intendante va te lire sept descriptions. Chaque fois que tu identifies une pièce, tu n'as qu'à cliquer dessus. Dans un deuxième temps, lorsque tu auras identifié les sept pièces du tangram, tu peux t'attaquer au vrai défi ! Tu dois réaliser le tangram qui se trouve devant toi en utilisant toutes les pièces. Pour déplacer une pièce, sélectionne-la en cliquant dessus et glisse-la jusqu'à l'endroit voulu. Pour la faire tourner, clique sur la flèche au centre de celle-ci.



Bella

Tu peux bouger toutes les pièces à ta guise. L'idée, c'est de les placer aux bons endroits sur le modèle pour compléter la figure.

Identifie les sept pièces du tangram et complète la figure pour remporter la médaille royale de l'Intendante Bella.

NIVEAU 1 :
Pour le niveau 1, les connaissances géométriques se limitent à l'identification du carré, du rectangle, du triangle, du cercle et du losange et des relations spatiales des figures les unes par rapport aux autres : à gauche, à droite, en dessous, au-dessus, etc. La seconde partie de l'activité propose quatre tangrams différents pour le niveau 1.

NIVEAU 2 :
Pour le niveau 2, les connaissances géométriques englobent l'identification de l'ellipse, du pentagone, de l'hexagone, du parallélogramme, de l'octogone, du trapèze et des relations spatiales des pièces les unes par rapport aux autres : à gauche, à droite, en dessous, au-dessus, etc. La seconde partie de l'activité propose quatre tangrams différents pour le niveau 2.



Grognon

NIVEAU 3 :
Pour le niveau 3, les connaissances géométriques comprennent l'identification des attributs suivants : nombre de côtés, sommets, angles droits. La seconde partie de l'activité propose quatre tangrams différents pour le niveau 3.

Connais-tu la vallée de Jako?

Orientation

Compétences :

- Techniques relatives à l'espace ;
- Lecture d'un plan simple ;
- Utilisation de repères ;
- Utilisation des points cardinaux et orientation ;
- Repérage de lieux dans l'espace : à gauche de, à droite de, en haut, en bas.

Grognon a perdu son bâton. Pour que tu l'aides à le retrouver, il va t'énumérer les six parties de la vallée par où il est passé. Après chacune de ses directives, lorsque tu atteins un lieu, marque ton déplacement en cliquant sur celui-ci. Puis, il va te dicter la prochaine destination. Pour reconnaître les différentes parties de la vallée, amène le pointeur de la souris juste au-dessus. Si tu souhaites que Grognon répète la destination, clique sur le point d'interrogation qui se trouve en haut à droite. Finalement, pour connaître les différents points cardinaux, promène le pointeur de la souris sur la rose des vents.

Pour remporter un drapeau royal, suis attentivement les huit directives de Grognon afin de retrouver son bâton.

NIVEAU 1 :
Au niveau 1, les repères dans l'espace se limitent à : au-dessus, au-dessous, à gauche et à droite.

NIVEAU 2 :
Au niveau 2, les repères dans l'espace sont les points cardinaux : nord, est, sud et ouest.

NIVEAU 3 :
Au niveau 3, les repères dans l'espace sont : nord-est, sud-est, nord-ouest et sud-ouest.

Les personnages

La vallée de Jako regorge de personnages colorés, amusants et attachants. Fais connaissance avec eux !



LES HABITANTS DE LA VALLÉE DE JAKO

Didi et Ditto

Nos deux héros sont membres de la famille des « Castor Canacolouris ». Ils se distinguent des autres castors par leur riche pelage coloré et par le fait qu'ils se tiennent debout plutôt que de se déplacer à quatre pattes. D'une intelligence remarquable, ils parlent une langue similaire à celle des humains, ce qui est plutôt rare si l'on considère que la plupart d'entre eux n'ont jamais vu un seul humain de toute leur vie.



Didi
Didi est en parfait contrôle de sa vie. Elle est confiante, courageuse et toujours prête pour l'aventure. Elle est l'aînée, d'une minute, de son frère jumeau Ditto. Parmi ses nombreux talents, Didi peut se vanter de cuisiner la meilleure garniture de tartes aux fruits de la région. Quand l'odeur délicieuse des tartes se répand dans la vallée, tous les animaux salivent !

Ditto
Ditto est un castor tout à fait sûr de lui. Même s'il est parfois du genre à réfléchir longuement avant d'entreprendre quoi que ce soit, il est toujours partant pour les défis de taille ! Étonnamment, tout comme sa soeur Didi, il possède un savoir-faire inégalé dans la préparation de pâte à tarte feuilletée. Peut-être a-t-il été pâtissier dans une autre vie !



Hip Hop
Parce que Hip Hop a la réputation d'être un lapin très zélé, l'Intendante-Louve du pré lui a confié deux tâches difficiles. En plus de prendre soin des abeilles du rucher royal, Hip Hop doit démêler rapidement le jeu de dominos du Roi-Loup.



Couki
La curiosité insatiable de Couki le met souvent dans de vilains draps. C'est un chien téméraire et curieux qui adore les sensations fortes ! Depuis peu, le Roi-Loup l'a nommé responsable du transport de blocs de pierre jusqu'au château. Ses activités se concentrent à la carrière, qui se trouve non loin de la maison de l'ermite.

Hiboudini



Hiboudini
Cette petite chouette adore la magie. Même si elle n'en est pas toujours consciente, elle réussit de nombreux tours! Dans les faits, ses tours de magie produisent rarement l'effet attendu au premier essai! Cependant, depuis que le Roi-Loup oblige Hiboudini à faire répéter la chorale d'escargots, elle n'a hélas! plus beaucoup de temps pour sa magie.



Grognon

Grognon
Malgré son air peu affable, ce vieil insecte est un tendre. Les habitants de la vallée lui ont tout de même donné le surnom de « Grognon » parce qu'il a l'habitude d'être d'une humeur maussade et désagréable. Il a été mandaté par le Roi-Loup pour surveiller les activités dans le marécage avec l'Intendante-Louve Bella.

Ouizy



Ouizy
Ouizy est un espiègle chien de prairie. Il adore jouer des tours au grand dam des habitants de la vallée. Son surnom lui vient du son bizarre qu'il émet lorsqu'il rit de ses blagues et de ses facéties. Hélas, son humour ne fait pas toujours l'unanimité! Il a cependant un peu moins de temps pour les bouffonneries depuis que le Roi-Loup lui a demandé de lui peindre un tableau. L'art, c'est du sérieux!



Ours Bleu

Ours Bleu
Ours Bleu est un grand timide. Il se dissimule souvent derrière les arbres, présumant que personne ne peut le voir. Malgré son caractère doux et tendre, le Roi-Loup lui a donné une tâche très dure. Ours Bleu doit se débarasser des grenouilles qui ont infesté la grotte dans la montagne. Ce que le Roi-Loup ne sait pas, c'est qu'Ours Bleu manque de courage lorsqu'il ne traîne pas son ourson de peluche avec lui.

Lindberg



Lindberg
Malgré sa petite taille, Lindberg est un as de la voltige. C'est un athlète qui s'intéresse à tous les sports. Il passe tout son temps libre à s'entraîner pour améliorer ses performances et rêve de faire un jour partie de l'équipe olympique. Malheureusement, il n'y a pas d'équipe olympique dans la vallée de Jako, mais cela n'arrête en rien les prouesses de Lindberg!

Amusanne



Amusanne
Les habitants de la vallée de Jako peuvent toujours compter sur Amusanne pour rire un bon coup : elle a en mémoire un répertoire extraordinaire d'histoires drôles. Une blague n'attend pas l'autre !

Mini-Tortue



Mini-Tortue
Mini-Tortue est l'une des nombreuses tortues qui habitent dans la vallée. Elle fait partie d'une espèce qui se distingue par leur coloris remarquable, et aucune n'est semblable à sa voisine. Le hic, c'est que leur carapace n'est pas très solide et qu'il leur arrive de tomber soudainement. Mini-Tortue a été mandatée par le Roi-Loup pour superviser le nettoyage de la cascade.

Brigitte



Brigitte
Brigitte fait partie d'une espèce étonnante de poules qui habitent la vallée de Jako. Comme les autres, elle n'a qu'une idée en tête… voler ! À défaut de planer convenablement dans les airs, elle a perfectionné l'art de la chute ! Le Roi-Loup l'oblige maintenant à travailler à la scierie de la ferme.

Bertha



Bertha la Coccinelle
Cette coccinelle est une maniaque de la propreté. Gare à la poussière ! Avec elle, tout ce qui traîne se retrouve à la poubelle. Bertha n'aime pas que le ménage, elle est aussi une grande romantique !

Le Roi-Loup



LE ROI-LOUP ET SA MEUTE D'INTENDANTS

Le Roi-Loup
Le Roi-Loup, venu d'une contrée lointaine, s'est installé dans la vallée de Jako et a condamné tous les habitants aux travaux forcés. Il est vilain, hautain et vaniteux ! Comme tous les loups, il a des vices et des faiblesses. Il aime beaucoup le jeu, il est très gourmand et il n'est certes pas aussi futé qu'il le prétend !



Le Conseiller du Roi-Loup

On ne sait pas si ce grand loup barbu donne de véritables conseils au Roi ou s'il joue plutôt le rôle de mascotte ou de bouffon. Néanmoins, il suit le Roi-Loup comme s'il était son ombre.



L'Intendant Ralph

Ce loup est un Canis Rohasis, ou Loup roux, qui est un proche parent des Loups Mauves. L'Intendant Ralph est chargé de faire les courses du Roi-Loup.



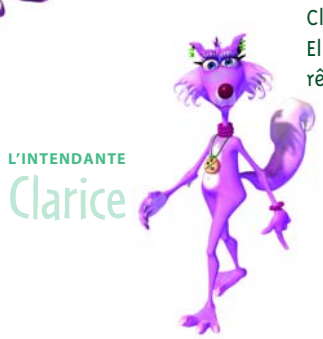
L'Intendante Pétula

Pétula est l'Intendante-Louve qui veille à la fabrication du miel royal dans le pré. Tout comme le Roi-Loup, cette louve aime beaucoup les jeux de hasard. On dit aussi de Pétula qu'elle est une célibataire endurcie. Heureux au jeu, malheureux en amour !



L'Intendant Zolt

Parmi les prédateurs qui habitent dans la vallée, on retrouve le Canis Mauvus ou Loup Mauve. Peu d'habitants savent que ces loups ont la particularité d'être végétariens. Ces jours-ci, Zolt aspire à devenir le scribe personnel du Roi-Loup. Certains disent qu'il veut se rapprocher du Roi parce qu'il est imbu de pouvoir.



L'Intendante Clarice

Clarice est l'Intendante-Louve qui supervise les travaux autour de la mine. Elle prétend être très instruite et cultivée. Elle se laisse souvent aller à la rêverie et peut paraître distraite par moments.



L'INTENDANT
Helmut

L'Intendant Helmut

L'Intendant-Loup Helmut supervise l'assainissement des eaux de la cascade. Malgré son physique imposant, Helmut est un loup plutôt cérébral. Il affirme qu'il connaît toutes les tortues de la vallée de Jako et que celles-ci sont plus travaillantes que tous les autres animaux.

L'INTENDANTE
Lizzy



L'Intendante Lizzy

Lizzy est l'Intendante-Louve qui veille aux préparatifs en vue d'un concert organisé pour le Roi-Loup. Seulement, plutôt que de superviser les répétitions, elle préfère jouer à des jeux de hasard ! Elle a même promis de relever de ses corvées quiconque réussira à la battre au jeu de trac.

L'INTENDANT
Rufus



L'Intendant Rufus

L'Intendant-Loup Rufus se trouve dans la grange qui a été transformée en entrepôt. Il est responsable d'envoyer toutes les provisions au château. Cet Intendant se croit astucieux et malin. En fait, sa tête est presqu'aussi enflée que ses biceps !

L'INTENDANTE
Bella



L'Intendante Bella

Bella est l'Intendante-Louve assise sur le quai dans le marécage. Elle est responsable de la culture des nénuphars et des roseaux. Elle prend ses responsabilités d'Intendante à cœur, même si elle se laisse souvent aller à son passe-temps favori, les casse-tête.

Configuration minimale

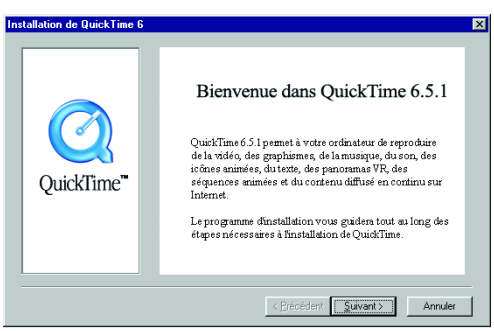
WINDOWS

Windows 98, 2000, ME, XP ;
Processeur : Pentium III-500 MHz ;
Mémoire (RAM) : 128 Mo ;
Vidéo et son : Compatible DirectX ;
Lecteur CD-ROM : 12X ;
Espace sur disque dur : 560 Mo

MACINTOSH

OS X 10.2, 10.3, 10.4 ;
Processeur : G3 - 900MHz,
G4 - 700MHz, G5 ;
Mémoire (RAM) : 128 Mo ;
Carte Vidéo Minimum : 800 x 600 ;
Carte de son : Standard Macintosh ;
Lecteur CD-ROM : 12X ;
Espace sur disque dur : 600 Mo





Installation

WINDOWS

1. Insérez le disque de Didi et Ditto dans votre lecteur CD-ROM.

Une fenêtre vous offrant le choix entre « Installer », « Quitter » ou « Options » s'affiche à l'écran.

NOTE : Vous pouvez changer le disque cible en cliquant sur le bouton « Options ». Sélectionnez ensuite le disque désiré en cliquant sur les flèches qui apparaissent au bas de la fenêtre.

2. Cliquez sur le bouton « Installer » pour débuter l'installation.

La copie des fichiers s'effectue.

3. Si QuickTime 6 n'est pas déjà installé sur votre ordinateur, un message s'affiche pour vous donner la possibilité de l'installer. Cliquez sur le bouton « Installer » pour lancer l'installation de QuickTime 6.

NOTE : Si QuickTime est déjà installé, l'installation sera terminée. Cliquez alors sur le bouton « Jouer » pour démarrer le jeu.

INSTALLATION DE QUICKTIME 6

Suivez les instructions de l'installateur de QuickTime 6. Cliquez sur le bouton « Suivant » pour passer à la prochaine étape. Vous pouvez sans crainte accepter les paramètres tels que sélectionnés par défaut.

Désinstallation de Didi et Ditto

WINDOWS

1. Insérez le disque de Didi et Ditto dans votre lecteur CD-ROM.

Une fenêtre vous offrant le choix entre « Jouer » et « Quitter » s'affiche à l'écran.

2. Tel qu'il est indiqué au bas de la fenêtre, appuyez simultanément sur les touches « Shift » et « U » de votre clavier.

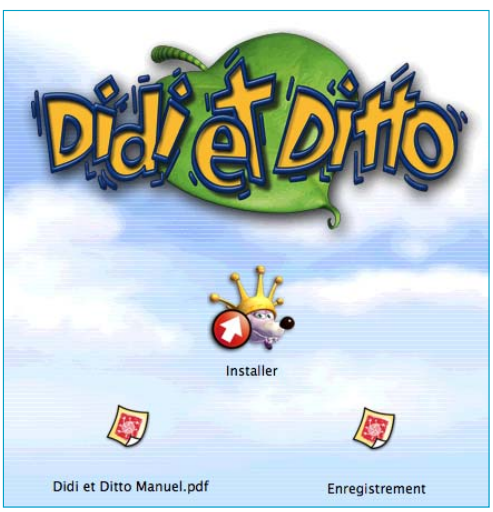
Un message vous demandant de confirmer la désinstallation s'affiche dans la fenêtre.

3. Cliquez sur le bouton « Oui ».

La désinstallation s'effectue.

Installation

MACINTOSH



1. Insérez le disque de Didi et Ditto dans votre lecteur CD-ROM.

L'icône du CD-ROM s'affiche sur votre bureau.

2. Double-cliquez sur l'icône du CD-ROM, la fenêtre s'ouvre sur votre bureau.

3. Double-cliquez sur l'icône « Installer » dans la fenêtre du disque.

Une fenêtre vous offrant le choix entre « Installer » et « Quitter » s'affiche à l'écran.

NOTE : Vous pouvez changer le disque cible en cliquant sur le bouton « Options ». Sélectionnez ensuite le disque désiré en cliquant sur les flèches qui apparaissent au bas de la fenêtre.

4. Cliquez sur le bouton « Installer » pour débuter l'installation.

La copie des fichiers s'effectue.



Désinstallation de Didi et Ditto

MACINTOSH

Vous trouverez le dossier « Didi et Ditto » dans le dossier « Applications » de votre disque Macintosh. Jetez-le tout simplement dans la corbeille sur votre bureau et le tour est joué !

Licence

CONTRAT DE LICENCE DE LOGICIEL

En contrepartie du paiement des redevances d'utilisation, Kutoka Interactive inc. vous accorde une licence d'utilisation du Logiciel, dont les droits sont limités à ceux prévus au contrat. Kutoka Interactive inc. détient tous les droits de propriété intellectuelle (incluant les droits d'auteur) du Logiciel et des éléments multimédias qu'il contient de même que des expériences qu'il procure à l'utilisateur et à toute autre personne.

En vertu de cette licence, vous êtes autorisé à utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur personnel à la fois. Vous pouvez toutefois céder votre licence d'utilisation du Logiciel à un tiers en lui remettant le CD-ROM contenant le Logiciel ainsi qu'une copie de la licence. Ce transfert de propriété met fin à votre licence et le nouveau détenteur de la licence est réputé avoir accepté les conditions du présent contrat dès la première utilisation du Logiciel.

En vertu de la présente licence, vous ne pouvez pas :

- Utiliser ou céder le Logiciel autrement que dans les conditions décrites aux présentes ;
- Reproduire ou modifier, ni tenter de reproduire ou de modifier le Logiciel ou sa documentation ;
- Décompiler, désassembler ou effectuer toute opération de rétroingénierie, ni tenter, encourager ou permettre à quiconque de faire de même à partir de votre exemplaire du Logiciel ;
- Réaliser des œuvres dérivées, ni permettre à d'autres personnes de réaliser des œuvres dérivées ni les inciter à le faire à partir de la présente documentation, du Logiciel lui-même ou de tout autre document associé au Logiciel ; ou
- Accorder une sous-licence, offrir en location ou céder le Logiciel ou le CD-ROM sur lequel il est encodé.



Interprétation

Dans le cas où l'une des dispositions de cette licence serait jugée contraire à la loi par un tribunal compétent, cette disposition sera appliquée dans les limites permises, et les autres dispositions de cette licence et de la garantie demeureront en vigueur.

Limites de la garantie et exonération des responsabilités

Kutoka Interactive inc. garantit, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'acquisition du Logiciel, que le support sur lequel celui-ci est encodé, c'est-à-dire le CD-ROM, sera exempt de tout défaut de matière première ou de tout vice de fabrication. Le contenu du Logiciel est fourni « TEL QUEL » sans garanties d'aucune sorte. Kutoka Interactive inc. ne garantit pas l'utilisation ininterrompue ou exempte d'erreurs du Logiciel.

La responsabilité de Kutoka Interactive inc. en ce qui a trait au Logiciel et votre recours en vertu du paragraphe qui précède se limitent au remplacement du CD-ROM. Cette garantie ne s'applique pas en cas de défauts du Logiciel ou du CD-ROM directement imputables à l'action délibérée de l'utilisateur ou à sa négligence.

Contactez-nous

Kutoka Interactive inc.
1001, rue Sherbrooke Est
Bureau 400
Montréal (Québec) Canada
H2L 1L3

Téléphone : (514) 849-4800
Ligne sans frais : 1 877-8KUTOKA (Canada et États-Unis seulement)
Télécopieur : (514) 849-9182

Courriel : info@kutoka.com

Si vous ne trouvez pas les renseignements qu'il vous faut dans ce document, nous vous invitons à consulter la rubrique « Soutien » sur notre site Internet au www.kutoka.com. Vous pouvez également contacter notre soutien technique par courriel à l'adresse suivante : info@kutoka.com ou par téléphone en composant le : (514) 849-4800 du lundi au vendredi, de 9 h à 17 h (heure de l'Est).