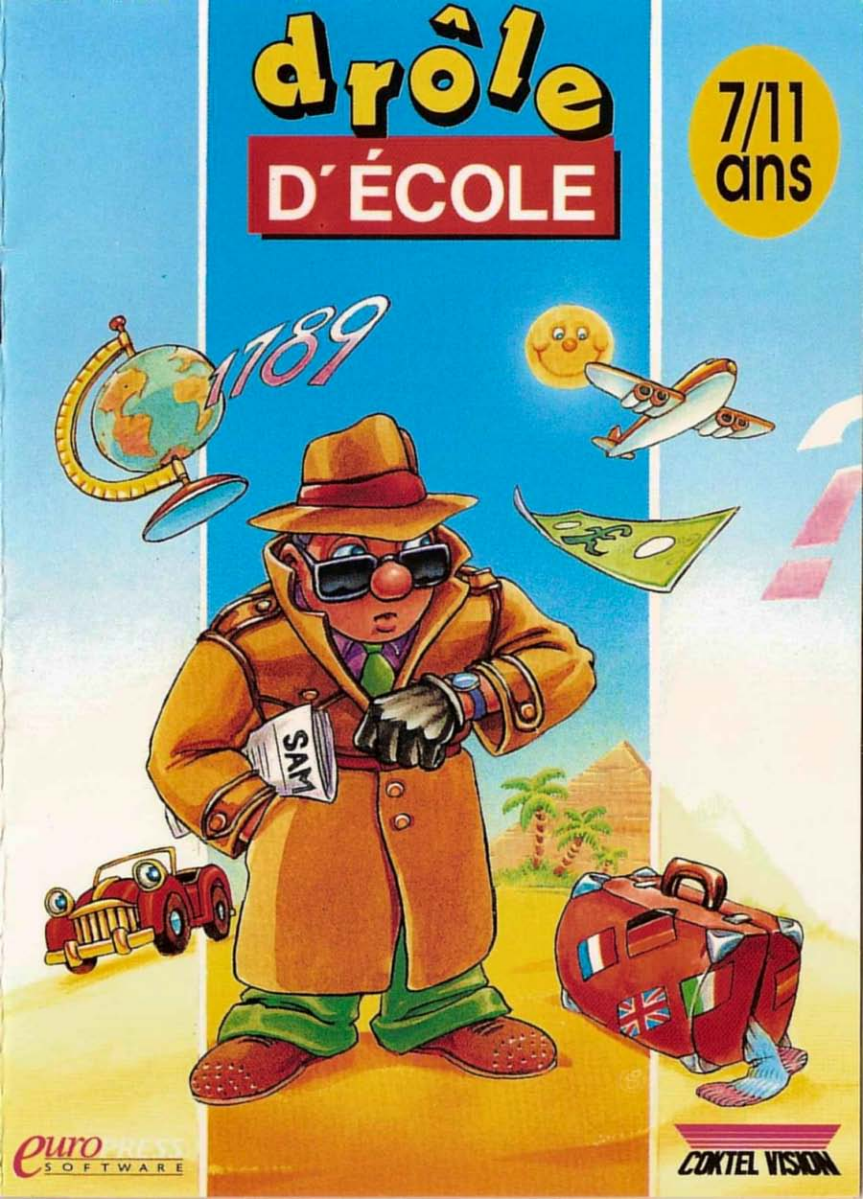
drôle D'ÉCOLE

7/11 ans



euro SOFTWARE

COKTEL VISION

DROLE D'ECOLE

POUR LES SEPT A ONZE ANS

SOMMAIRE

PRESENTATION
INSTRUCTIONS
DU COTE DES PARENTS ET DES ENSEIGNANTS:
OBJECTIFS PEDAGOGIQUES DE CHAQUE MODULE
MISE EN ROUTE

PRESENTATION

Bienvenue dans le monde magique de DROLE D'ECOLE pour les sept à onze ans! Chacun des six modules d'activité a été soigneusement conçu pour instruire votre enfant tout en le divertissant. DROLE D'ECOLE est un programme original et complet qui lui permettra d'approfondir ses connaissances en calcul et en culture générale.
Les images colorées et amusantes et la bande sonore variée stimuleront et faciliteront les progrès de votre enfant.

Chaque module est un jeu éducatif qui embrasse au moins trois domaines importants du programme :

MATHEMATIQUES

Trois des modules abordent chacun un aspect particulier des mathématiques:

"**PROPORTIONS**" amène l'enfant à développer son appréciation des pourcentages, des valeurs décimales et des fractions.

Les Jeux Manuel

"**MONNAIES**" présente les valeurs comparées d'un certain nombre de monnaies européennes, et demande aux enfants de mettre en application leurs connaissances en matière de multiplications et de divisions, afin de comparer des prix.

"**DERNIER VOL POUR PARIS**" se base sur le tableau d'affichage des départs et des arrivées d'un aéroport. Il conduit les enfants à sélectionner l'information appropriée et à l'utiliser pour répondre à des questions sur la mesure du temps.

GEOGRAPHIE

"**VOYAGE ESPIONNAGE**" entraîne l'enfant autour du monde avec des questions et des informations sur la situation des continents, des océans, des pays, des mers, des villes,etc.

HISTOIRE

"**DATES EN HISTOIRE**" évoque de nombreux événements historiques pour les resituer dans le temps. Les enfants seront amenés à réfléchir en termes de siècle, de décennie et enfin de dates bien précises.

Enfin, "**QUIZ ESPIONNAGE**" est un jeu où il faut faire preuve de rapidité face à des questions à choix multiples. De nombreuses questions de mathématiques, d'orthographe, de biologie ou de culture générale sont posées à l'enfant.

LES MANIPULATIONS

Chaque module a été conçu en vue d'une facilité d'utilisation maximale. La plupart des modules peuvent être pilotés à partir du clavier, par la simple combinaison des **touches de confirmation** (**ENTER / ENTREE / RETURN** selon les machines), ou encore, au moyen de

Le Vieux Manoir

la **souris**. Malgré cette simplicité d'utilisation, il convient d'assister et de diriger votre enfant au début.

LES NIVEAUX

Le module commence toujours par le niveau de difficulté le plus bas et augmente en fonction des progrès de l'enfant. Celui-ci peut aussi passer à un niveau supérieur à tout moment sans aide extérieure grâce à la touche de niveau (F10). Il y a pour chaque module un minimun de trois niveaux. DROLE D'ECOLE a été réalisé pour s'adapter à une vaste étendue de connaissances. Les premiers niveaux sont conçus pour des enfants de sept ans, tandis que les niveaux supérieurs intéresseront les enfants jusqu'à onze ans.

INSTRUCTIONS

Elles se présentent sous forme d'une histoire courte qui entraîne votre enfant dans la journée bien remplie de Sam l'Espion. Afin de mieux le familiariser avec DROLE D'ECOLE, il convient de lire avec lui ou de lui donner à lire tous les chapitres importants après voir chargé le jeu. Les touches fonctionnelles signalées dans cette histoire sont les mêmes pour tous les types d'ordinateur. Certains systèmes disposent de procédures de validation supplémentaires. Si nécessaire, un rappel explicatif des touches disponibles est donné au début de chaque chapitre.

LA MISSION DELICATE DE L'AGENT Q

Il était huit heures en ce matin froid de novembre, lorsque Sam l'espion, surnommé "L'Agent Q", sortit de son lit. Encore tout ensommeillé, il pénétra en traînant les pieds dans sa cuisine pour préparer son café. D'un geste machinal, il mit la radio en marche et s'assit pour jeter un coup d'œil à son journal.

Les Yeux Malins

La radio émit trois notes sonores.

"Et maintenant voici les informations", commença le présentateur. "La police ne dispose toujours d'aucune piste sur le vol mystérieux du trésor du Roi Raram."

Sam leva les yeux de son journal et prêta l'oreille, tout contrarié par cette nouvelle.

"La nuit dernière une statue en or massif et de nombreuses autres pièces ont été volées. Le vol a été commis peu après minuit mais le lieu n'a pas été révélé au public."

Sam éteignit la radio. Il n'arrivait pas à croire ce qu'il venait d'entendre. La veille même, dans l'après-midi, il avait placé la statue et quelques documents de la plus haute importance dans le coffre-fort du Chef, au siège des Services Secrets. Sam ignorait tout du contenu des documents, mais, d'après les propos du Chef : "mis entre de mauvaises mains ils pouvaient permettre de rançonner le monde entier!"

Sam devina qu'une nouvelle mission aller commencer pour lui. En quelques minutes il était prêt et se mit en route pour le siège des Services Secrets.

Le Vieux Manuel

PROPORTIONS

Sam se tenait devant le bureau du Chef. Derrière ce dernier, on pouvait apercevoir le coffre-fort, vide à présent. "Nous devons tirer cette affaire au clair," dit le Chef,. "Les agents ennemis deviennent de plus en plus rusés. Q, vous devez trouver qui est l'agent double. Il vous aidera forcément à retrouver les trésors de Raram et les documents importants."

- La première question qui se pose est : "qui est l'agent double ?" dit Sam.

- "Nous savons qu'il se trouve à l'école d'espionnage," répondit le Chef. "Afin de le démasquer, vous devrez subir l'examen des proportions."

- "L'examen des proportions, qu'est-ce que c'est que ça?," reprit Sam.

- "Quand j'étais espion stagiaire, en 1956, nous avions un examen similaire," expliqua le Chef. "Une proportion, c'est un nombre qui sert à comparer des choses entre elles. Supposez que vous avez dix pièces de dix centimes et que deux d'entre elles sont noires: la proportion des pièces noires sera de deux dixièmes..."

- "C'est-à-dire un cinquième," renchérit Sam.

- "Mmoui," poursuivit le Chef, "un cinquième, vingt pour cent ou 0,2."

- "Donc je réponds à ces questions, et l'agent double se fait alors connaître."

- "Les choses ne vont pas être aussi simples," répondit le Chef. "Après le premier examen, il va vous faire savoir où aller ensuite. Il vous faudra passer un deuxième examen et retrouver une formule secrète. Avec cette formule vous obtiendrez l'indication de l'endroit où se tiendra le troisième examen. La troisième épreuve vous délivrera un message secret. Ce message devrait vous aider à trouver la piste du voleur."
Sam était d'humeur sombre: il n'avait jamais été très bon en maths. Il prit son imperméable gris et le mit. "Je m'en vais", dit-il en se dirigeant vers la porte.

"Bonne chance", répondit le Chef, "nous comptons sur vous."

Sam savait qu'il n'avait aucune chance sans l'aide de quelqu'un, mais de qui? Il se rappela alors que la dernière fois que vous vous étiez rencontrés, tu lui avais

Le Vieux Maurel

promis de l'aider lors de sa prochaine mission. L'instant d'après, Sam avait son stylo'phone secret en main.

Tu attendis patiemment devant chez toi que la voiture de Sam apparaisse et s'arrête dans un crissement de pneus. En route pour une mission secrète avec l'agent Q!

COMMENT JOUER

Ordinateur	Sélection	Confirmation	Chrono
AMIGA / PC / Atari	Barre espace / touche flèche	↵	F9

Sam a besoin de ton aide pour passer l'examen des proportions et pour retrouver les documents secrets. Seul problème, mais de taille: Sam et toi vous avez très peu de temps pour passer toutes les épreuves!

MISSION N°1
Sam arrive à l'école d'espionnage et voit dix espions. On lui pose un certain nombre de questions auxquelles tu dois l'aider à répondre. Lorsque tu penses avoir la bonne réponse à la première question, place le curseur (à l'aide des touches de sélection) sur une des valeurs de la liste de proportions qui se trouve à droite de l'écran. Lorsque le curseur est à la place voulue, appuie sur ↵.

Pour cette mission tu peux changer le mode de représentation des proportions à l'écran. Une petite case située à gauche de la grande liste contient les noms de chaque type de proportion. Avec la flèche gauche, déplace le curseur sur cette case. Choisis le type de proportion à l'aide des touches de sélection, et appuie sur ↵. Quand c'est fait, ramène le curseur sur la liste des proportions avec la flèche droite.
Si tu as des difficultés pour répondre à l'une des questions, tu peux sélectionner "*Indice*" dans la petite case. Procède de la même façon pour changer de type de proportion.

Les Yeux Manuel

Une fois que tu as aidé Sam à passer la première épreuve, l'agent double va transmettre le premier message secret.

MISSION N°2
Sam est à présent dans le laboratoire secret. Le Professeur Amnésie lui donnera la formule secrète s'il réussit la deuxième mission. Cette fois, il y a vingt objets, et Sam a de nouveau besoin de ton aide pour répondre à des questions sur les proportions. Procède de la même façon que pour la mission n°1. Tu peux, là encore, changer la présentation des proportions qui figurent sur la grande liste de réponses, mais cette fois-ci un type de proportion a été supprimé et ne peut plus être utilisé.

Quand Sam a passé avec succès, grâce à ton aide, la deuxième épreuve, tu as la possibilité d'utiliser l'ordinateur du Professeur Amnésie pour calculer la formule secrète.

MISSION N°3
A présent, tu dois accompagner Sam au parc et l'aider à trouver le message secret.

Il y a trente objets cette fois. Aide Sam à fouiller le parc de la même façon que tu l'as fait pour les deux premières épreuves. Tu n'as plus la possibilité de changer le type de proportion proposé dans la liste de réponses.
Après avoir aidé Sam à passer cette épreuve il sera en mesure de trouver le message secret. Note soigneusement son contenu.

QUIZ ESPIONNAGE

Sam retourna au siège central, et pénétra tout excité dans le bureau du Chef.
"Chef, j'ai le message secret!," s'écria-t-il.

Le Chef regarda le papier: "C'est bon, mais ce n'est pas suffisant," dit-il. "Je pense que tu trouveras ce que nous cherchons dans nos bureaux de Quizcity."

Le Vieux Manuel

Sam se sentit pâlir. "Quizcity," grommela-t-il, "la dernière fois que j'y suis allé, j'en suis revenu avec une terrible migraine. J'ai dû rester au lit pendant une semaine!

- "Expliquez-vous!," ordonna le Chef.

- "La seule façon d'entrer dans la maison est de grimper par dessus le mur extérieur," poursuivit Sam. "Le garde de faction pose quantité de questions difficiles. Quand on répond correctement on monte un peu. Dans le cas contraire, le plus souvent il vous balance un pot de fleurs sur la tête et il faut tout recommencer depuis le début! Même si vous arrivez en haut, il se contente de vous tendre une feuille de papier qui dit: "Refaites un tour". Ce n'est que quand vous avez escaladé le mur pour la quatrième fois qu'il vous tend le message."

- "C'est pour des raisons de sécurité," expliqua le Chef, "nos agents doivent être certains qu'ils ont affaire à la bonne personne. A Quizcity ils ont pour consigne de ne traiter qu'avec des espions avertis des dangers. Et maintenant, allez-y !"
En quittant le siège, Sam était heureux de savoir que tu l'attendais dans sa voiture pour l'aider à remplir sa mission à Quizcity.

Le Vieux Nerd

COMMENT JOUER

Ordinateur	Sélection	Confirmation	Chang^{T} de fichier	Chang^{T} chrono
AMIGA / PC / Atari ST	Barre d'esp^{T}/Touches dir	↵	F1	F9

Sam a besoin de ton aide pour escalader les murs de Quizcity et s'emparer du message secret.

Dans ce jeu une question apparaît en haut de l'écran, avec une série de réponses au choix en-dessous. L'une est la bonne, mais laquelle? Pour choisir, utilise la touche

de sélection des réponses. Quand le curseur est sur la bonne réponse, appuie sur ↵. Si tu as trouvé, Sam grimpera le mur. Si tu t'es trompé, il redescend. Tu disposes d'un temps limité de dix secondes pour répondre à chaque question, mais tu peux régler le chronomètre sur 20 ou 30 secondes.

Si tu ne connais pas la réponse à une question, tu as le droit de passer trois fois pour chaque niveau. Pour cela, place le curseur sur la brique marquée "*Passer*" sur le mur à gauche de l'écran.

"*Quiz espionnage*" comporte quatre niveaux de difficulté croissante. A la fin de chaque niveau, le jeu passera automatiquement au suivant. Quand Sam aura grimpé le mur à quatre reprises, il recevra le message secret. Note soigneusement son contenu.

MONNAIES

De retour au siège, Sam trouva le Chef en train de faire nerveusement les cent pas en l'attendant. Il savait que Sam n'était pas très doué ..., mais qui d'autre pouvait-il envoyer? Le Chef eut du mal à cacher sa joie quand il vit Sam franchir en coup de vent la porte, agitant une feuille de papier.

"Je l'ai, Chef," hurla Sam, "je l'ai eu en un clin d'oeil."

Le Chef arracha la feuille des mains de Sam, mit ses lunettes et s'assit à son bureau. "Hmm... oui, bien, hmm..." Il n'arrêtait pas de marmonner en lisant et relisant le papier.

"Pas de problème, n'est-ce pas Chef?" demanda Sam.
- "Non, c'est parfait," répondit-il, "mais il s'agit là d'une lourde mission. La statue et les documents ont été emportés à l'étranger."

- "Où ça?" demanda Sam.

Le Manuel

- "Je l'ignore," répondit le Chef, "mais vous devez vous rendre directement à l'aéroport - plongeant dans ses tiroirs, il en ressortit plusieurs piles de monnaies étrangères - Prenez ceci, j'ai l'impression que vous allez en avoir besoin. Votre premier contact se trouvera dans la boutique de l'aéroport."

- "Est-ce que je peux passer chez moi faire ma valise?" demanda Sam.

- "Pas le temps, votre premier contact vous fournira tout ce dont vous aurez besoin," dit le Chef.

- "Mais où dois-je me rendre?" demanda Sam.

- "Vous le saurez quand vous y serez," répliqua le Chef.

Sam était très embarrassé. Il retourna à sa voiture où tu l'attendais patiemment. Après un court trajet, tu te retrouvas avec Sam devant une boutique de l'aéroport. Sam te dit: "cette fois-ci, je vais devoir travailler clandestinement".

"Clandesti... quoi?", avais-tu dit en pouffant de rire.

COMMENT JOUER

Ordinateur	Sélection	Confirmation
AMIGA / PC / Atari	Chiffres	↵

Niveau 1

Sam doit rassembler les morceaux de son nouveau déguisement d'agent secret. Pour prouver qui il est, il doit répondre à des questions sur les taux de change. Une fois de plus, il a besoin de ton aide. La question porte sur la quantité de devises (monnaie étrangère) qu'il peut obtenir pour une somme donnée en francs. Les taux de change sont indiqués en haut de l'écran. Pour trouver

Le Vieux Manuel

la réponse, multiplie le nombre de francs par le taux de change de cette devise.

Ce module utilise les monnaies de Grande-Bretagne (livres), d'Allemagne (marks), d'Espagne (pesetas), et d'Italie (lires).

Tape tes réponses avec le clavier. Elles apparaîtront au fur et à mesure dans la calculatrice en bas de l'écran. Si tu fais une erreur, tu peux l'effacer avec la touche "*effacement*" (sur Atari : "*Backspace*", sur PC/AMIGA : "*DEL*" / ←). Quand la bonne réponse apparaît sur la calculatrice, appuie sur la touche ↵.

Si tu as du mal à trouver la réponse, tu peux t'aider de la calculatrice. Pour cela, entre le nombre de francs suivi de "*" (ce qui signifie multiplier), puis entre le taux de change. Ensuite enfonce à nouveau la touche ↵.

Tu peux utiliser la calculatrice à cette fin cinq fois par niveau. Un point lumineux en haut de la calculatrice indique où tu en es. A chaque demande d'aide une de ces lumières va s'éteindre. Quand il n'y en a plus, cela indique que la calculatrice ne sert plus qu'à saisir des réponses, et non à les trouver: tu dois donc utiliser cette aide à bon escient !
- Quand Sam trouve une bonne réponse, il gagne deux francs.
- S'il en donne une mauvaise, il a droit à un autre essai, mais il ne gagnera alors qu'un seul franc au lieu de deux en cas de bonne réponse.
- Si Sam se trompe à nouveau, il ne reçoit pas d'argent.
- Dès qu'il a gagné six francs Sam reçoit un élément de son déguisement.

Niveau 2
Sam doit maintenant réunir les éléments essentiels dont il aura besoin au cours de sa mission.

Cette fois-ci la question est: combien obtient-on de francs en échange d'une certaine somme en monnaie

Le Vieux Manuel

étrangère? Pour trouver la réponse il faut diviser ou multiplier le montant en devises par le taux de change approprié.

Tape la réponse comme tu l'as fait au niveau 1. En cas de besoin, tu peux t'aider de la calculatrice pour trouver la réponse. Pour diviser, il faut taper le montant en devises suivi de **"/"**, (ce qui signifie diviser) puis le taux de change. De la même façon qu'au niveau précédent, tape ↵ à deux reprises pour passer à la question suivante. N'oublie pas que tu ne peux utiliser la calculatrice que cinq fois pour t'aider à répondre ...

Niveau 3

Sam a maintenant l'occasion d'acheter quelques articles supplémentaires que tu emporteras en mission secrète. Tu vas voir trois ou quatre objets sur le comptoir, chacun portant un prix indiqué en monnaie étrangère.

La question est de savoir lequel est le plus cher ou meilleur marché. Pour cela, il faut connaître le prix de chaque objet en francs. Comme au niveau 2, il faut diviser ou multiplier la valeur de chaque objet par le taux de change approprié.
Une fois que tu as déterminé le bon article, tape son numéro (il figure à côté) à l'aide du clavier et appuie sur la touche ↵.

DERNIER VOL POUR PARIS

Sam considéra qu'il était temps pour tous les deux de vous envoler vers votre destination. Mais laquelle? Sam était sûr de la trouver en examinant le tableau horaire de l'aéroport.

Entre deux questions sur les horaires de départ et d'arrivée, il partait en courant vers un avion qui s'apprêtait à décoller en criant "c'est celui-là, c'est celui-là!". Et à chaque fois, alors que tu te disais qu'il était parti sans toi, Sam revenait avec de nouvelles questions.

Le Vieux Manoir

COMMENT JOUER

Ordinateur	Déplacement	Confirmation	Horloge 12/24H
AMIGA / PC / Atari ST	Barre d'espt/Touches dir.	↵	F9

Au départ, lorsque le tableau d'affichage est chargé, les horaires sont présentés comme sur une horloge de vingt-quatre heures. Si tu préfères, tu peux passer à une horloge de douze heures en enfonçant la touche de changement d'horloge.

Niveau 1
Sur le tableau des départs, qui se trouve au milieu de l'écran, apparaissent les noms de quatre destinations. La question de Sam apparaît en bas de l'écran et porte sur l'heure de départ d'un vol donné.

Regarde le tableau des départs: les heures sont indiquées à côté de chaque destination. Quand tu as trouvé l'heure de départ de l'avion, sélectionne la bonne réponse dans la liste d'heures figurant dans la case située à gauche du tableau des départs, à l'aide de la touche de sélection, puis tape la touche ↵.

A chaque bonne réponse une des lumières de l'écran s'allume. Quand les quatre lumières sont allumées, c'est que Sam a décollé!

Niveau 2
Sam demande cette fois-ci la destination de certains vols. Sélectionne ta réponse comme au niveau 1.

Niveau 3
Dans ce niveau, Sam veut savoir quand les avions vont atteindre leur destination. Pour t'aider, tu disposes maintenant d'informations supplémentaires à droite de l'écran. Pour trouver l'heure d'arrivée d'un avion, il faut ajouter à l'heure de départ la durée du voyage.

Le Vieux Manuel

A ce niveau, il faut cinq lumières pour envoyer Sam à destination.

Niveau 4

Au niveau 4, les départs ont tous été retardés ou avancés. Très impatient, Sam veut que tu trouves l'heure à laquelle les avions vont décoller.

La case de renseignements à droite de l'écran t'indique le retard ou l'avance de chaque avion. Comme au niveau 3, calcule l'heure en ajoutant ce retard à l'heure de départ et si l'avion est en avance, il faudra soustraire l'avance à l'heure de départ.

VOYAGE ESPIONNAGE

Sam s'arrêta quelques minutes pour réfléchir. Il regarda à nouveau le morceau de papier.

"On dirait que nous allons devoir trouver nous-mêmes notre trajet pour arriver à destination, dit-il. Nous devons prendre l'avion spécial espions sur la piste privée."
Tu rassemblas tes affaires en vitesse et tu courus après Sam qui s'apprêtait déjà à monter dans la navette de l'aéroport.

COMMENT JOUER

Ordinateur	Déplacement	Confirmation	Zoom
AMIGA / PC / Atari ST	Touches dir^{es}	↵	F8

Pour tenter de se rendre à l'endroit (gardé secret), Sam ne va pas se contenter de voyager avec l'avion spécial espions, il va utiliser d'autres véhicules. Tu dois aider Sam à atteindre sa destination en conduisant ses véhicules. Pour cela, tu vas te servir des touches indiquées ci-dessus.
Arrivé à destination, appuie sur la touche ↵.

Le Vieux Manuel

Niveau 1
Sam essaie de se rappeler comment piloter l'avion. Pendant le vol les noms des continents et des océans survolés apparaissent en bas de l'écran.

Niveau 2
Sam a décidé d'échanger son avion contre un bateau. Des messages diffusés par radio lui indiquent de se rendre sur certains océans. Sers-toi des touches de direction pour orienter le bateau vers l'endroit indiqué par le message. Une fois sur place, appuie sur ↵. Si tu t'es trompé de lieu, une grande flèche t'indiquera où aller.

Niveau 3
Sam voyage en ballon. Cette fois-ci on lui donne pour instruction de se rendre dans des pays bien précis. Utilise les touches directionnelles et ↵ comme tu l'as fait avant. Si tu te trompes de direction, une boussole apparaît et t'indique la bonne direction. Tu peux également savoir à quelle distance tu te trouves de ton point d'arrivée.

Niveau 4
Sam doit maintenant se déplacer en hélicoptère pour se rendre dans certaines villes et autres lieux d'importance.

Niveau 5
Sam a emprunté le sous-marin du centre d'espionnage pour remonter différents fleuves et aller dans certaines mers.

Niveau 6
Sam voyage maintenant dans son jet privé. Tu vas devoir réfléchir lorsque la destination est indiquée sous forme d'énigme.

DATES EN HISTOIRE

Enfin, vous êtes arrivés, Sam et toi, à destination ! Le dernier message que Sam reçut à bord de l'avion était: "A la sortie de l'aéroport du Caire, prendre le cinquième taxi noir."

Le Vieux Manuel

En sortant de l'aéroport il y avait une file de taxis. Tu comptas soigneusement jusqu'au cinquième taxi noir. Lorsque tu ouvris la porte, le chauffeur jeta un regard circulaire et sourit. Sam s'engouffra derrière toi et demanda: "vous savez où aller?"

Le chauffeur hocha la tête et démarra.

Quelques heures plus tard, vous étiez en plein désert.

"J'peux pas aller plus loin, dit le chauffeur dans un français approximatif, sortez et attendez ici."

A contrecœur, vous êtes descendus de voiture, Sam et toi, vous avez escaladé la dune de sable et avez regardé le taxi s'éloigner jusqu'à ce qu'il ne devienne plus qu'un point à l'horizon. Au bout de quelques minutes, tu sentis une pression sur l'épaule, tu te retournas, et à ta grande surprise, tu vis un chameau. Le regard de son cavalier plongea vers vous deux.

"Q, je suppose," dit-il, "mais qui est avec toi?

- "Mon compagnon," répondit Sam.

- "C'est tout à fait contraire au règlement. Le Chef n'aimera pas ça. Montez quand-même."

Sam et toi vous êtes montés sur le chameau qui vous a conduit jusqu'aux pyramides de Historuine.

Le vieux Manuel

COMMENT JOUER

Ordinateur	Sélection	Confirmation	Indice
AMIGA / Atari ST	Touches direct[es]	↵	Help
PC	Touches direct[es]	↵	CAPS LOCK

Les pyramides magiques datées de l'époque Historuine ne sont pas classées uniquement en raison de leur ancienneté, mais également parce que beaucoup de leurs pierres sont couvertes de dates. Derrière certaines de ces pierres sont cachées des pierres précieuses, et derrière d'autres ce sont des parchemins secrets.

Sam est parti avec cinq marteaux ; tu regardes le message codé : il comporte des questions, et pour y répondre, tu dois guider Sam vers la bonne pierre. Si tu tombes juste, Sam trouvera une pierre précieuse, ou mieux encore, un parchemin secret.

A chaque niveau, tu dois conduire Sam jusqu'à la pierre qui contient la bonne réponse à la question. Pour cela, utilise les touches directionnelles. Quand Sam est sur la pierre visée, appuie sur ⏎. Il frappera alors la pierre avec un marteau. Si tu as répondu correctement à la question, la pierre s'écartera pour découvrir le trésor qu'elle cachait. Si tu t'es trompé, les pouvoirs magiques de la pyramide éloigneront le marteau de Sam.

Aux ***niveaux 1 et 2***, tu aides Sam en lui indiquant le siècle durant lequel s'est produit tel événement. Au ***niveau 3***, Sam veut connaître la décennie au cours de laquelle se situent certains autres événements. Enfin, au ***niveau 4***, tu dois donner à Sam l'année exacte de chaque événement pour l'aider à réussir sa mission.

N'oublie pas que Sam ne dispose que de cinq marteaux pour l'ensemble du jeu, fais donc bien attention à tes réponses (le chiffre qui se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran t'indique le nombre de marteaux qu'il te reste). Si tu es égaré, appuie sur la touche d'aide. Tu as droit à plusieurs indices pour l'ensemble des cinq niveaux, mais il faut en user avec circonspection.

Peux-tu aider Sam à retrouver les trésors du roi Raram et accomplir sa mission?

Bonne chance!

Les Deux Canards

DU COTE DES PARENTS ET DES ENSEIGNANTS

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES DE CHAQUE MODULE

PROPORTIONS

Le but de ce module est de familiariser l'enfant avec les trois types de proportions (fractions, valeurs décimales et pourcentages) et de les utiliser pour effectuer des calculs simples.

A chaque niveau les enfants se voient demander la proportion d'objets répondant à un critère donné. Il faut sélectionner la proportion.

Au ***niveau 1***, les enfants ont la possibilité de choisir, s'ils le souhaitent, le type de proportion avec lequel ils veulent travailler. Le nombre total d'objets est de dix. Les enfants doivent comprendre qu'un sur dix c'est un dixième, ou 0,1, ou 10% et que au fur et à mesure que le nombre d'objets correspondant à une caractéristique augmente, ces valeurs augmentent aussi par incréments de un dixième, de 0,1 ou de 10%.

Au ***niveau 2***, deux seulement des trois types de proportion sont encore disponibles. Le troisième, choisi au hasard, est désactivé pour éviter que les enfants ne se cantonnent à l'un d'entre eux. A ce niveau, le nombre total d'objets passe à vingt. Par conséquent chacun va représenter un vingtième, 0,05 ou 5% de l'ensemble.

Au ***niveau 3***, le type de proportion est choisi au hasard parmi les trois types et ne peut pas être changé. Le nombre total d'objets est ici de 30, chaque article représentant dès lors un trentième, 0,03 ou 3,33% du total.

Le Mieux Manuel

QUIZ ESPIONNAGE

Ce jeu a été conçu pour tester les connaissances générales de l'enfant. Les questions portent sur de nombreux domaines, dont l'orthographe, les mathématiques et les sciences. S'y ajoutent des notions de base que les enfants peuvent, ou doivent connaître.

MONNAIES

"Monnaies" est un jeu éducatif dont l'objectif est de:

* présenter un certain nombre de devises européennes avec leur parité,

* faciliter l'appréciation des différences de valeur entre ces monnaies et le franc,

* et utiliser les divisions et les multiplications pour convertir les devises étrangères en francs et inversement.

Ce module compte trois niveaux:

Au ***niveau 1***, les enfants doivent convertir une somme donnée en francs en devises étrangères. Pour ce faire ils devront multiplier le nombre de francs par le taux de change.

Au ***niveau 2***, les problèmes sont inversés: les devises étrangères doivent être converties en francs, ce qui demande une simple opération de division ou de multiplication.

Le ***niveau 3*** franchit une étape par rapport aux précédents. Les enfants doivent, en premier lieu, comparer les valeurs relatives d'un certain nombre d'articles libellés en différentes valeurs monétaires et trouver, par exemple, laquelle est la plus chère. Après quoi, les enfants ont la possibilité d'utiliser leur propre "banque" (la monnaie est en francs) pour acheter ces articles.

Une calculatrice à l'écran a été incorporée au jeu pour aider les enfants dans leurs réponses. Pour éviter qu'ils en abusent, le nombre d'utilisations autorisées par jeu a été limité.

Levier x Manuel

DERNIER VOL POUR PARIS

"*Dernier vol pour Paris*" porte sur des additions et des soustractions de segments de temps permettant d'obtenir des prévisions horaires d'événements. Une salle d'aérogare fournit le cadre familier pour ce type de situations et d'informations: des horloges, des horaires variables, des vols retardés ou même avancés, etc.

Les ***niveaux 1 et 2*** sont de simples exercices qui incitent les enfants à consulter des listes (tableaux de départs) et à choisir les éléments d'information pertinents pour répondre aux questions.

Au ***niveau 3***, les heures de départ et les durées de vol sont indiquées. Les enfants doivent alors sélectionner les renseignements utiles afin de calculer, par simple addition, l'heure d'arrivée de chaque avion.

Le ***niveau 4*** propose une variante par rapport au niveau précédent. Cette fois-ci, les heures de départ sont données avec une liste de retards ou de départs anticipés. Une fois encore, les éléments d'information pertinents doivent être sélectionnés et un calcul (addition ou soustraction) doit prendre place avant de pouvoir donner la réponse.

VOYAGE ESPIONNAGE

"*Voyage espionnage*" est un jeu qui apprend à localiser continents, océans, pays, villes, mers, capitales et autres points de repère. Les enfants doivent diriger notre espion sur un planisphère: il se déplace au moyen de différents modes de transport. La position du véhicule de l'espion sur la carte du monde est indiquée par un curseur.

Le ***niveau 1*** présente le programme. Ici, pas de questions, les enfants se contentent de déplacer le curseur sur la carte. Les noms des continents et des océans apparaissent en bas de l'écran au fur et à mesure qu'ils sont parcourus.

Le Vieux Manuel

Au ***niveau 2***, l'espion se retrouve sur un bateau et navigue en direction de continents et d'océans. Bien entendu, les enfants comprendront vite qu'ils doivent garder le curseur dans les zones bleues de l'écran (mers et océans) et qu'ils ne peuvent que contourner, et non traverser, les continents. S'ils se montrent incapables de répondre, une grande flèche (très visible) apparaîtra sur la carte pour indiquer l'endroit.

Le ***niveau 3*** nous emporte à nouveau dans les airs, en ballon cette fois. C'est l'occasion pour les enfants de pointer le curseur sur des pays précis. En cas de mauvaise réponse, une boussole marquée de huit orientations leur montrera la direction vers laquelle ils doivent voler. En suivant les points de la boussole et en profitant de toutes les indications relatives à la proximité ou à l'éloignement du lieu de destination, ils doivent se montrer capables, en se concentrant un peu, de découvrir tout endroit inconnu.

Le ***niveau 4*** offre une approche similaire à celle du niveau précédent, mais porte essentiellement sur les grandes villes.

Le ***niveau 5*** retourne à l'élément liquide, dans un sous-marin cette fois-ci. On y découvre les principaux lacs, les plus grandes mers, îles, etc.

Pour finir, au ***niveau 6*** les enfants doivent piloter un avion vers différentes destinations.

DATES EN HISTOIRE

Ces dernières années l'enseignement scolaire de l'histoire a délaissé l'approche traditionnelle chronologique des événements nationaux et mondiaux. Les enfants ont plutôt été orientés vers un rôle de "détective" pour puiser leurs propres informations dans différentes sources historiques afin de construire une représentation des événements du passé.

Le Vieux Hibou

"*Dates en histoire*" est un module original et passionnant dans lequel l'événement historique est traité par le biais des dates de certains événements majeurs. Son objectif est d'aider l'enfant à situer dans une perspective chronologique ces événements du passé et, ce faisant, de l'aider à se faire une appréciation de l'époque à laquelle ces événements ont pris place.

Comme pour les autres modules de DROLE D'ECOLE, l'approche est progressive quant à l'importance des événements et à la précision des dates.

Aux ***niveaux 1 et 2***, le module demande aux enfants de mettre en relation des faits avec des siècles.

Au ***niveau 3***, ils doivent situer les événements dans leur décennie. Ce peut être considéré comme un point de départ pour le dernier niveau du jeu où, pour répondre aux questions, l'on demande aux enfants de situer avec précision l'année de l'événement.

MISE EN ROUTE

ATARI ST ET AMIGA

Insérez votre disquette dans le lecteur. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Mettez votre micro-ordinateur sous tension. Le logiciel se charge automatiquement.

PC ET COMPATIBLES

Sur disquette :
Insérez votre disquette dans le lecteur A (ou B). Tapez **A: (ou B:)** puis ↵. Tapez **DROLE** puis ↵. Suivez alors les instructions de configuration à l'écran.

Sur disque dur :
Insérez votre disquette dans le lecteur A (ou B) et tapez **A: (ou B:)** puis ↵. Tapez **INSTALL** puis ↵. Suivez alors les

Le Vieux Manuel

instructions de configuration à l'écran. Une fois l'installation effectuée, pour lancer le jeu, il suffit de se placer dans le répertoire **DROLE 7** où a été installé le jeu et de taper **DROLE** puis ↵.

IMPORTANT

Si vous n'avez pas assez de RAM
Pour augmenter l'espace mémoire conventionnelle, vous pouvez :

- diminuer le nombre de "files" et "buffers" spécifié dans le fichier CONFIG. SYS. Pour modifier ce fichier, consultez la notice de votre micro-ordinateur. Après l'utilisation du jeu, remettez impérativement le fichier CONFIG. SYS. dans son état initial.
- créer une disquette système "bootable" à partir d'une disquette vierge. Pour cela, conformez-vous aux instructions du manuel du MS-DOS. Pour toute utilisation du jeu, insérez cette disquette dans le lecteur avant d'allumer l'ordinateur. Lancez ensuite le jeu comme indiqué précédemment.

Pour une meilleure utilisation des capacités de votre machine, compressez votre disque dur régulièrement (ex. avec l'utilitaire COMPRESS).

Le Vieux Manuel

COKTEL VISION
Parc Tertiaire de Meudon
5, rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON-LA-FORET Cedex
Tél. : (33-1) 46.30.99.57