Junior ABC

Micro Application

Copyright © 1998 Data Becker GmbH & Co. KG
Merowingerst 30
40223 Düsseldorf

© 1998 Micro Application
20-22, rue des Petits-Hôtels
75010 Paris
Téléphone : 01 53 34 20 20
Télécopie : 01 53 34 20 00
Internet : http://www.microapp.com
CompuServe : 100270,744

Auteurs Günther FÄRBER et DTGRAFIC GmbH

Traduction Marie-Emmanuelle CHOFFIN et Christine MIGNOT

‘Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de MICRO APPLICATION est illicite (article L122-4 du code de la propriété intellectuelle).

Cette représentation ou reproduction illicite, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles L335-2 et suivants du code de la propriété intellectuelle.

Le code de la propriété intellectuelle n'autorise, aux termes de l'article L122-5, que les reproductions strictement destinées à l'usage privé. Pour les logiciels, seule est autorisée une copie de sauvegarde si cela est indispensable pour préserver son utilisation’.

Avertissement aux utilisateurs :
Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et n’ont aucun caractère exhaustif. Elles ne sauraient engager la responsabilité de l’éditeur. La société MICRO APPLICATION ne pourra être tenue pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans cet ouvrage ainsi que des conséquences, quelles qu’elles soient, qui résulteraient de l’utilisation des informations et indications fournies.

ISBN : 2-7429-1295-9
DB : 446420

Tous les produits cités dans cet ouvrage sont protégés, et les marques déposées par leurs titulaires de droits respectifs.

Licence d'utilisation de ce progiciel Micro Application

Article 1 : Acceptation des conditions

Par le seul fait d'installer le progiciel contenu sur le support, le client s'engage à respecter les conditions d'utilisation figurant ci-après.

Article 2 : Licence d'utilisation

En acquérant le support inclus, le client bénéficie d'une licence d'utilisation du progiciel contenu sur ce support. Cette licence donne uniquement le droit d'effectuer une seule installation du progiciel, et de le faire fonctionner conformément à sa destination, sur le matériel prévu.

Ce progiciel livré dans sa version code-objet est directement lisible par l'ordinateur.

Cette licence est valable pour la durée légale de la protection du progiciel.

Article 3 : Limites du droit d'utilisation

Le client ne détient sur le progiciel que le droit d'utilisation de la version objet.

Il s'engage donc à ne pas le reproduire, en totalité ou en partie. Le logiciel étant fourni sur un support numérique garantissant sa préservation, le support original tient lieu de copie de sauvegarde au sens de l'article L 122-6-1 du code de la propriété intellectuelle.

Le client s'engage également à ne pas chercher à le modifier, le compléter, l'adapter à un autre système d'exploitation, à le décompiler (ingénierie inverse) ou à le traduire.

Le progiciel est conçu pour l'usage privé du client, qui s'interdit donc formellement de consentir des sous-licences, de le louer, de le prêter... De manière générale, il est strictement interdit d'en faire l'objet ou l'instrument d'une exploitation qui bénéficie à un tiers, que ce soit à titre gratuit ou onéreux.

Ces restrictions concernent le progiciel pris dans son ensemble mais également dans toutes ses composantes : ainsi, les photographies, images, cliparts, sons, textes et tous autres éléments contenus dans le progiciel, restent la propriété de leurs créateurs.

Tout usage du progiciel, toute opération technique sur le progiciel, non prévus par la présente licence est une contrefaçon, délit pénal sanctionné de peines d'amende et d'emprisonnement.

Article 4 : Logiciels en shareware ou logiciels contributifs

Les logiciels commercialisés sous l'appellation de « shareware » sont exclusivement prévus pour vous permettre de les évaluer ou de les tester. Ils sont d'ailleurs le plus souvent constitués de versions incomplètes.

MICRO APPLICATION n'est pas l'auteur de ces logiciels et vous cède exclusivement le support comportant les versions d'évaluation.

Si vous décidez effectivement de les utiliser, vous devez vous enregistrer directement auprès de l'auteur mentionné pour chaque shareware, dans les délais et les conditions (notamment financières) qu'il exige.

A défaut de remplir ces conditions, vous serez considéré comme contrefacteur.

Article 5 : Garantie

Dans le cas où le client constaterait une défectuosité du support, il dispose d'un mois à compter de son achat pour en faire retour à Micro Application.
Pour bénéficier de cette garantie, le client doit obligatoirement adresser à ses frais, à Micro Application, le support accompagné du bon de garantie que vous pourrez imprimer à partir du fichier que vous trouverez dans ce manuel.

Micro Application retourne alors à ses frais, au client, à l'adresse indiquée sur le bon de garantie, un nouveau support.

Il n'est fourni par Micro Application aucune autre garantie, le progiciel étant livré en l'état.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant

Certaines personnes sont susceptibles d'avoir des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises d'épilepsie lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo :

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Pour les parents...

Outre des explications sur l'installation du programme, vous trouverez dans ce chapitre des informations relatives aux différents niveaux de difficulté, ainsi que des conseils concernant l'apprentissage de votre enfant par le biais de l'informatique.

Installation du programme

Cette section détaille la configuration optimale de votre ordinateur qui vous permettra d'éviter tout problème lors de l'installation, du démarrage et de l'utilisation de *Junior ABC*.

Configuration requise

Voici la configuration matérielle requise pour que *Junior ABC* fonctionne sans problème sur votre ordinateur :

* Pentium 100 ou supérieur
* Windows 95 ou 98
* Au moins 16 Mo de RAM
* Carte graphique VGA avec au moins 256 couleurs
* Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse
* Souris
* Microphone (pour les exercices utilisant le radiocassette)
* Carte son 16 bits compatible Windows
* Imprimante si vous souhaitez imprimer les récompenses à chaque fois que votre enfant réussit un exercice.

L'Assistant d'installation

L'installation débute dès que vous insérez le CD-ROM dans le lecteur, sauf si vous avez désactivé la notification d'insertion de CD. Activez alors la commande **Exécuter** du menu **Démarrer**. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, saisissez la commande suivante dans le champ *Ouvrir* :

```
D:\NAVIGMA.EXE
```

> Remarque
> Définir le lecteur de CD-ROM
> La lettre D doit correspondre à la lettre d'identification de votre lecteur de CD-ROM. Si tel n'est pas le cas, modifiez la lettre en conséquence.

Validez à l'aide la touche Entrée ou en cliquant sur le bouton OK. Cliquez ensuite sur le bouton **Installer le logiciel** pour démarrer l'Assistant d'installation.

Le démarrage de l'Assistant d'installation entraîne l'ouverture d'une boîte de dialogue de bienvenue. Le bouton **Suivant** vous permet, en toute circonstance, de passer à l'étape suivante de l'installation.



Écran de bienvenue dans le programme d'installation de Junior ABC

La fenêtre suivante affiche les conditions de licence qui s'appliquent à *Junior ABC* de Micro Application. Lisez-les attentivement. Si vous souscrivez à ces conditions et désirez poursuivre l'installation, cliquez sur le bouton **Oui**.

Avant que l'installation à proprement parler ne commence, vous avez la possibilité de sélectionner, si vous le souhaitez, un dossier d'installation différent de celui qui vous est proposé. Cliquez pour cela sur le bouton **Parcourir** dans la boîte de dialogue **Sélection du dossier d'installation**.



Dossier d'installation de Junior ABC

Si le dossier d'installation que vous avez indiqué n'existe pas encore, vous devez préciser dans une autre boîte de dialogue si vous souhaitez ou non créer ce dossier. Une petite boîte de dialogue s'affiche, dans laquelle vous pouvez choisir un autre lecteur, ainsi qu'un autre dossier d'installation.

Une fois que vous avez déterminé le dossier d'installation, vous pouvez choisir le groupe de programmes dans lequel vous souhaitez créer un raccourci pour le programme *Junior ABC*.



Groupe de programmes de Junior ABC

Vous pouvez accepter le nom du groupe de programmes qui vous est proposé par défaut, choisir un autre groupe de programmes parmi ceux existants, ou définir un nouveau groupe de programmes dans la zone de saisie supérieure. Un clic sur le bouton **Suivant** lance l'installation définitive de *Junior ABC*.

La boîte de dialogue qui suit s'affiche pour vous signaler que l'installation de *Junior ABC* s'est déroulée correctement. Il ne vous reste maintenant plus qu'à redémarrer l'ordinateur. Vous pouvez lancer le programme via le groupe de programmes correspondant, dans le menu **Démarrer\Programmes**.



Installation terminée

Désinstallation

Si vous souhaitez désinstaller *Junior ABC* pour le réinstaller, par exemple, sur un autre disque dur, vous pouvez utiliser ce programme de désinstallation. Il vous permet de désinstaller complètement le

programme, de telle sorte que l'ensemble des fichiers liés au programme soient supprimés de votre disque dur.

Pour ce faire, il vous suffit de lancer le programme **Désinstallation de Junior ABC**. Celui-ci se trouve avec le programme principal, dans le groupe de programmes que vous avez précédemment défini.

Configuration de Junior ABC



Choix d'une police et d'une imprimante par défaut

Une fois le programme installé, vous trouvez également la commande **Configuration de Junior ABC** dans le groupe de programmes de *Junior ABC*. Si vous sélectionnez cette entrée, vous avez la possibilité de choisir entre différentes polices et de définir une imprimante par défaut pour *Junior ABC*.

Choix des polices

Junior ABC vous offre la possibilité de choisir entre trois polices pour les caractères d'imprimerie et trois polices pour l'écriture manuscrite. Votre enfant pourra ainsi découvrir les lettres de l'alphabet, telles qu'il les voit ou les verra à l'école.

Imprimante par défaut

Étant donné que le programme peut vous permettre d'imprimer sur différentes imprimantes, à vous de déterminer celle que vous souhaitez définir par défaut. La plupart des documents imprimés comportant des images en couleur, nous vous recommandons d'utiliser une imprimante couleur.

Les enfants et l'ordinateur

Il y a bien longtemps que les ordinateurs ne sont plus uniquement réservés aux adultes qui les utilisent pour effectuer des calculs complexes, développer des fusées capables d'atteindre la lune ou déterminer la place qu'occupera leur équipe de football favorite dans le championnat. Depuis quelques années, le PC est, en effet, utilisé tant pour travailler, qu'apprendre ou se divertir. Les enfants sont ainsi devenus des utilisateurs à part entière de l'ordinateur.

En ce qui concerne l'apprentissage par le biais de l'informatique, de nombreuses études scientifiques ont prouvé que les enfants apprennent généralement plus facilement, plus rapidement et avec plus

de plaisir lorsqu'ils utilisent de bons didacticiels que lorsqu'ils emploient des méthodes d'apprentissage traditionnelles.

En tant que parents, vous jouez un rôle important dans la progression de votre enfant. Vous pouvez, en effet, l'aider à apprendre efficacement tout en s'amusant. Mais suivez bien les conseils ci-dessous :

1. Ne jamais substituer l'ordinateur aux parents

Dès que vous le pouvez, asseyez-vous devant l'ordinateur avec votre enfant et regardez ensemble les exercices proposés. Nous vous recommandons de n'utiliser l'ordinateur pour occuper votre enfant, afin de vous octroyer un moment de répit, que dans des cas exceptionnels.

2. Fixer des limites horaires

Les enfants ont souvent tendance à oublier complètement le temps lorsqu'ils se trouvent devant l'ordinateur. Ils peuvent, en effet, facilement y passer deux ou trois heures. Convenez avec votre enfant d'une heure à laquelle il devra s'arrêter et veillez à ce que ce soit effectivement fait. À vous de décider du temps que votre enfant passera devant son ordinateur pour y jouer ou y travailler. Votre enfant respectera plus facilement l'heure fixée si vous en avez convenu ensemble.

3. Favoriser l'apprentissage social de votre enfant

L'écriture, la lecture, le calcul ou les connaissances théoriques en général ne représentent qu'une partie de ce que les enfants doivent apprendre. Ce que l'on pourrait appeler "l'apprentissage social" est tout aussi important. Il s'agit pour votre enfant d'apprendre la manière de se comporter avec les autres.

Apprendre et jouer sur ordinateur sont également deux activités qui peuvent contribuer à cet "apprentissage social", si votre enfant travaille, par exemple, avec des amis ou ses frères et sœurs. Nous vous conseillons, en effet, de favoriser un apprentissage en commun. Cela augmentera, non seulement les performances de votre enfant, mais également son plaisir (et le vôtre par la même occasion...).

Pour trouver des conseils destinés à optimiser l'apprentissage de votre enfant avec *Junior ABC*, appuyez sur la touche F1 . Le fichier *Informations destinées aux parents* s'affiche alors. Pour quitter cette page d'informations, sélectionnez la commande **Fichier/Quitter** ou cliquez sur la petite croix en haut à droite, dans la barre de titre.

A B C'est parti !



Salut, je m'appelle Freddy la Souris et je vais t'expliquer tout ce que tu peux faire avec *Junior ABC*. C'est un programme vraiment formidable avec lequel tu découvriras plein de choses : les lettres de l'alphabet, les mots, mais aussi des dessins et des recettes à imprimer et bien d'autres choses encore... Allez, c'est parti !

Je m'appelle Freddy et toi, qui es-tu ?

Pour que je sache qui joue avec moi, tu dois d'abord me donner ton prénom dès que tu as démarré le jeu. Une fois ton prénom écrit à l'aide du clavier de l'ordinateur, clique sur le visage qui sourit, juste à droite de ton prénom.



Choisis un prénom

Remarque
Le mot "cliquer", "clic",...
Tu verras souvent ce mot dans le manuel : il veut tout simplement dire que tu dois appuyer sur le bouton gauche de la souris ; si tu n'y arrives pas tout de suite, n'hésite pas à demander l'aide de tes parents.

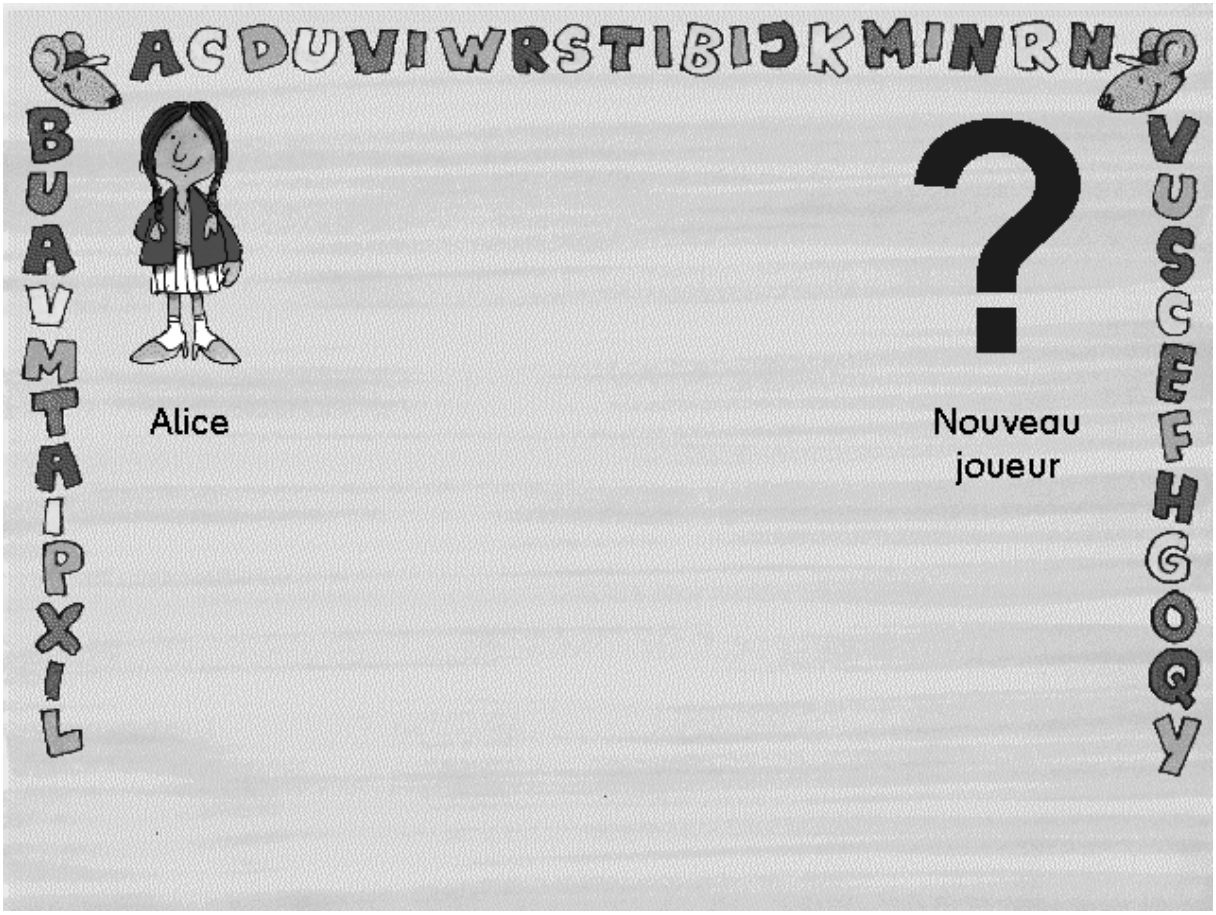
Tu peux aussi choisir un prénom amusant parmi tous ceux qui te sont proposés dans la liste. Pour entendre ces prénoms, déplace tout simplement la souris sur eux.


Choisis un personnage

Tu peux ensuite choisir un personnage qui te plaît ou que tu trouves tout simplement amusant. Pour cela, il te suffit de cliquer sur l'un des douze personnages proposés. Tu aperçois les six premiers personnages sur ton écran, le gros bouton fléché en bas à droite te permet d'afficher les six autres.

Maintenant que tu as choisi un personnage, j'ai encore besoin de connaître ton âge. Indique-le moi à l'aide d'un clic de souris. Le jeu peut maintenant commencer !

Si tu n'utilises pas *Junior ABC* pour la première fois, tu peux aller un peu plus vite. Le personnage que tu as choisi s'affiche automatiquement et il te suffit de le sélectionner en cliquant dessus avec la souris.



Voici ton personnage

Si ton frère, ta sœur ou l'un de tes amis a également envie de jouer avec moi, ils peuvent eux aussi choisir un personnage. Ils n'ont qu'à cliquer sur le grand point d'interrogation bleu et faire comme toi la première fois, lorsque tu as choisi ton personnage. Tu peux bien sûr leur expliquer comment faire.



Tu peux trouver ce bouton dans ma maison. Si tu cliques dessus, tu peux donner un nouveau prénom à ton personnage, choisir un nouveau personnage ou corriger ton prénom si tu t'es trompé en l'écrivant la première fois.

Et voilà comment jouer !



Veux-tu que je te montre comment utiliser le programme ?

À chaque fois que tu crées un nouveau personnage, tu peux obtenir des explications sur l'utilisation du programme. Pour cela, clique sur le visage de gauche (Freddy qui dit "oui"). Si tu veux découvrir le programme par toi-même, sans écouter les explications de Freddy, clique sur le visage de droite (Freddy qui dit "non").

Tu peux également choisir d'écouter les explications sur l'utilisation du programme plus tard, en ouvrant le livre des astuces.

Si tu réponds "oui" à la question qui t'est posée, tu verras d'abord les différentes formes que peut prendre le pointeur de la souris (c'est-à-dire le petit symbole affiché sur l'écran lorsque tu déplaces la souris).



Voilà à quoi ressemble normalement le pointeur de la souris, c'est-à-dire si aucun jeu ou aucune surprise ne se cache derrière.



Quand le pointeur de la souris prend la forme d'une main avec un index levé, il suffit d'un clic pour démarrer un exercice ou entendre une explication.



Le pointeur de la souris prend la forme d'une petite loupe lorsqu'une surprise se cache derrière l'objet sur lequel tu diriges la souris. Pour apercevoir cette surprise, il te suffit de cliquer sur l'objet et tu verras apparaître ou tu entendras quelque chose d'amusant.

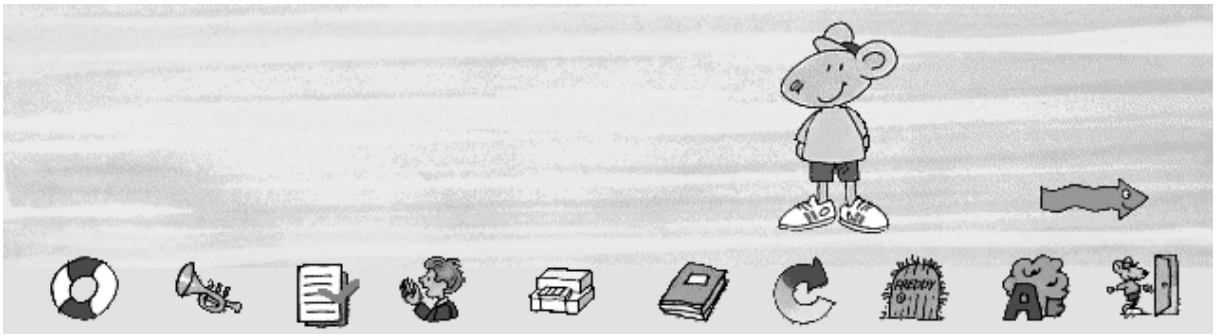


Si le pointeur de la souris se transforme en une clé, il te suffit alors d'un clic pour ouvrir une porte et changer d'endroit.



Le pointeur de la souris prend cette forme dans certains exercices. Cela signifie que tu peux déplacer des nombres ou des petites cartes d'un endroit à un autre à l'aide de la souris, tout en maintenant son bouton gauche enfoncé. Tu auras peut-être un petit peu de mal au début mais je suis sûr que tu y arriveras avec un peu d'entraînement !

Mais il n'y a pas que les pointeurs de la souris, il y a aussi plein d'autres boutons multicolores qui pourront t'aider à mieux utiliser le programme. Tu peux les apercevoir dans la barre jaune située en bas de ton écran.



Les différents boutons trouvés dans le programme

Si tu déplaces le pointeur de la souris sur chacun des boutons, tu remarques qu'il se passe quelque chose de différent à chaque fois. Je vais maintenant t'expliquer ce qui se passe exactement lorsque tu cliques sur chacun de ces boutons.



Si tu te sens un peu perdu, clique sur la bouée de sauvetage pour savoir ce que tu dois faire ou obtenir des explications sur un jeu.



Si tu cliques sur la trompette, tu peux alors régler le volume de ma voix et définir ainsi si tu veux que je parle très fort ou plus doucement à mes amis.



Lorsque tu cliques sur ce bouton, tu peux savoir les exercices que tu as déjà faits et le nombre de bonnes et de mauvaises réponses que tu as données. Tu pourras alors montrer à tes parents tout ce que tu sais faire !



Tu peux cliquer sur ce bouton à chaque fois que tu n'arrives pas à répondre tout seul à une question. La bonne réponse s'affiche alors et tu pourras ainsi améliorer ton résultat la prochaine fois que tu feras cet exercice.



Ce bouton qui représente une imprimante te permet d'imprimer de jolies images et des jeux. En effet, ce programme ne te permet pas seulement de jouer avec mes amis et moi, il te propose également des jeux et des recettes à imprimer.



Si tu n'arrives pas à répondre à certaines questions, tu auras peut-être besoin de jeter un œil dans le livre des astuces. Utilise ce bouton pour l'ouvrir.



Clique sur ce bouton pour réentendre quelque chose que tu n'as pas bien compris.



Clique sur ce bouton si tu veux me rendre une petite visite dans ma maison.



Un clic sur ce bouton te conduit dans la forêt des lettres ; tu peux y rencontrer tous mes amis et découvrir les exercices amusants qu'ils te proposent.



Si tu n'as plus envie de jouer avec moi, utilise ce bouton pour arrêter de jouer et quitter le programme.



Ce bouton n'est affiché que lorsque tu te trouves dans ma maison. En cliquant dessus, tu peux modifier ton personnage.



Tu apercevras cette flèche verte ou rouge sur certaines fenêtres du programme. Il te suffit de cliquer dessus pour quitter la fenêtre dans laquelle tu te trouves.

La maison de Freddy et la forêt des lettres

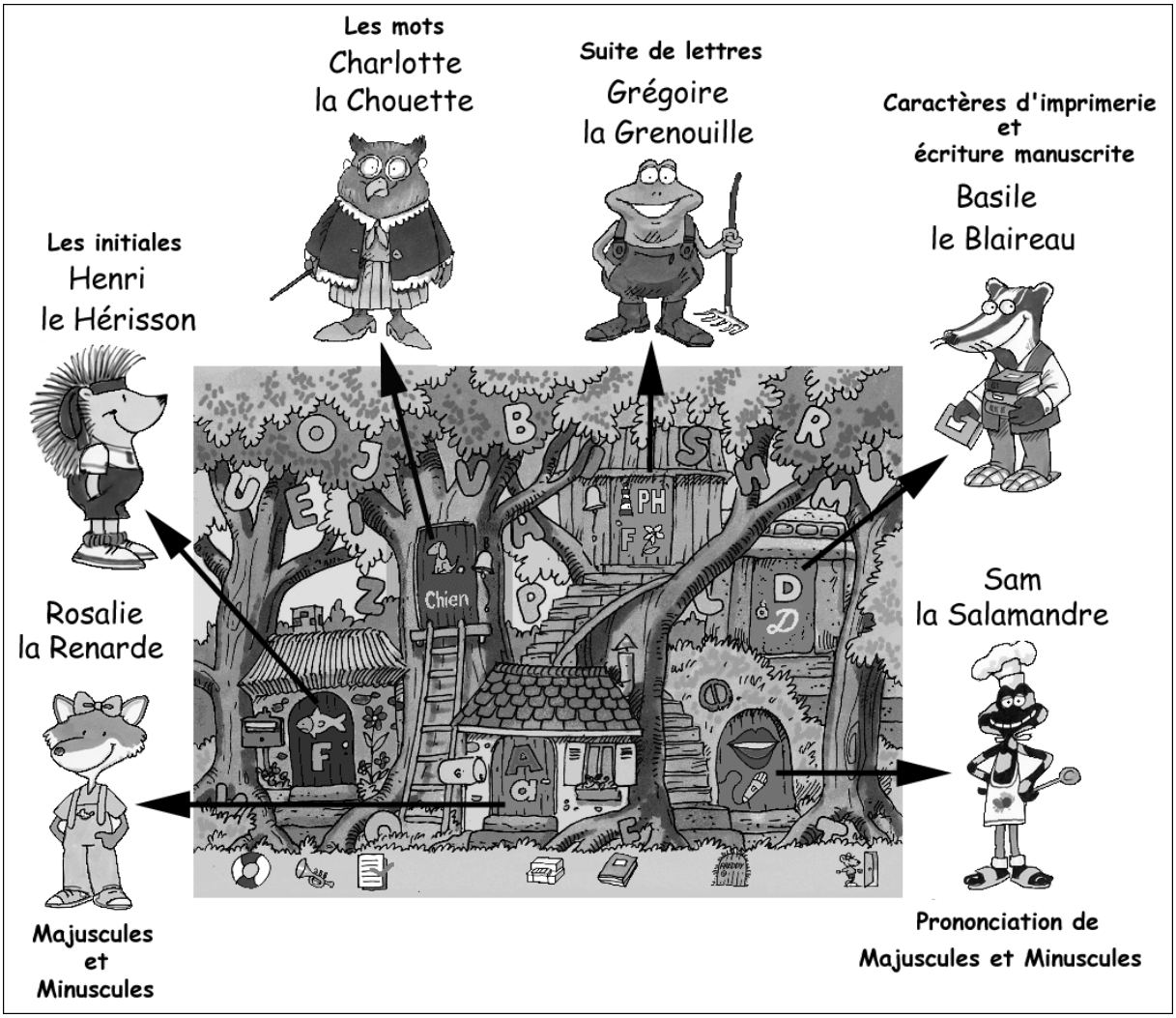


La maison de Freddy

Que de choses à découvrir dans ma maison ! À chaque fois que le pointeur de la souris se transforme en une petite loupe lorsque tu déplaces la souris sur un objet, cela veut dire que tu peux cliquer dessus et découvrir une surprise. Tu pourras, par exemple, trouver un pingouin caché dans un seau ou faire danser un parapluie. Clique un peu partout pour découvrir toutes les surprises qui se cachent dans ma maison et amuse-toi bien !

Si tu cliques sur la porte de ma maison à droite de l'horloge ou sur le bouton avec un "A" sur un arbre, que tu aperçois en bas de l'écran, tu entres dans la forêt des lettres. C'est là qu'habitent un grand nombre de mes amis. Avec eux, tu pourras faire plein d'exercices amusants.

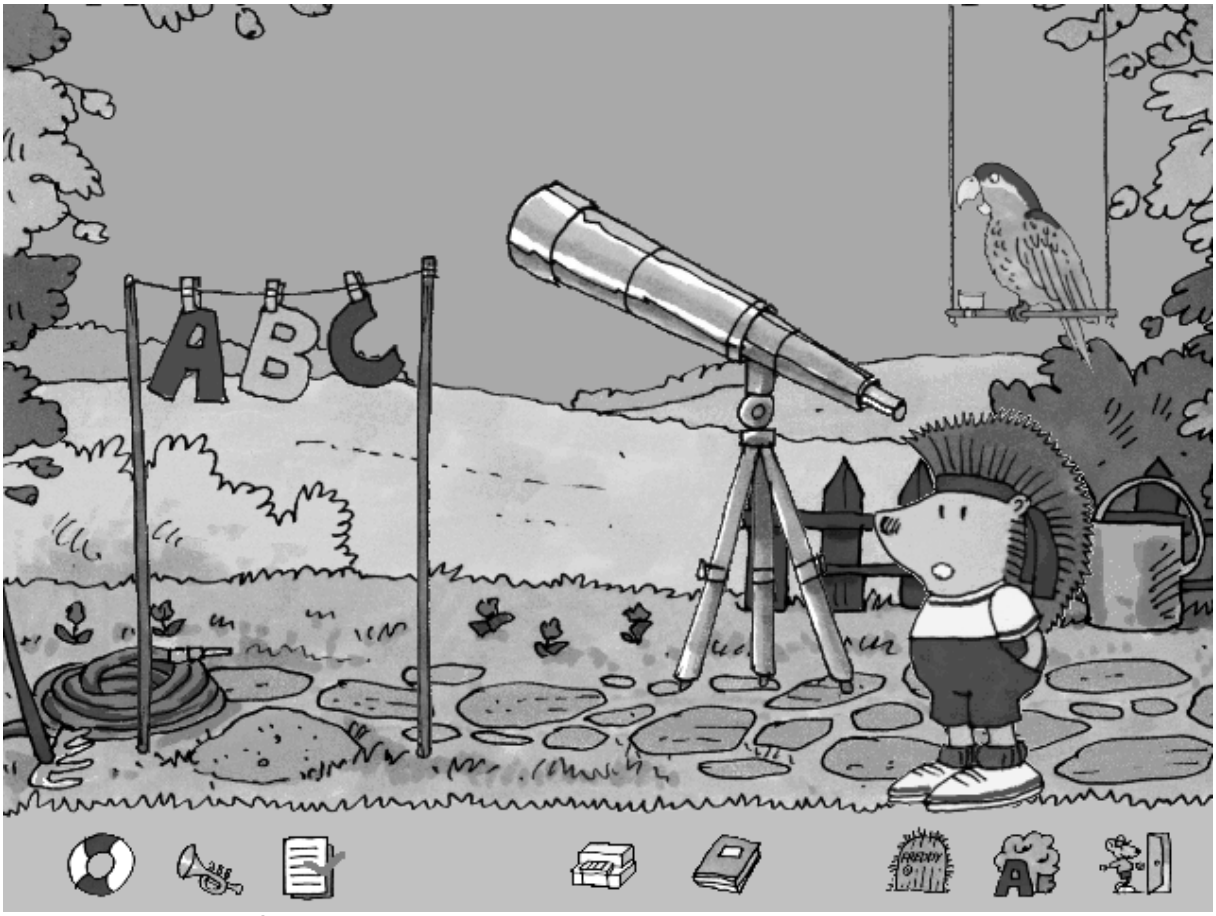
Regarde bien l'image qui suit pour savoir où habite chacun de mes amis.



Les maisons de mes amis

Henri le Hérisson t'apprendra à distinguer l'initiale d'un mot, Rosalie la Renarde t'en dira plus sur les majuscules et les minuscules et Sam la Salamandre t'a préparé une délicieuse soupe de lettres. Si tu veux en savoir plus sur les caractères d'imprimerie et l'écriture manuscrite, va donc voir le professeur Basile le Blaireau. Grégoire la Grenouille t'apprendra, quant à elle, à reconnaître des suites de lettres. À l'école de la forêt de Charlotte la Chouette, tu pourras jouer avec les mots ! La forêt des lettres regorge de surprises, comme ma maison... Clique tout simplement sur les lettres des arbres et c'est parti !

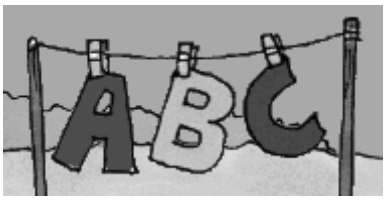
Les initiales avec Henri le Hérisson



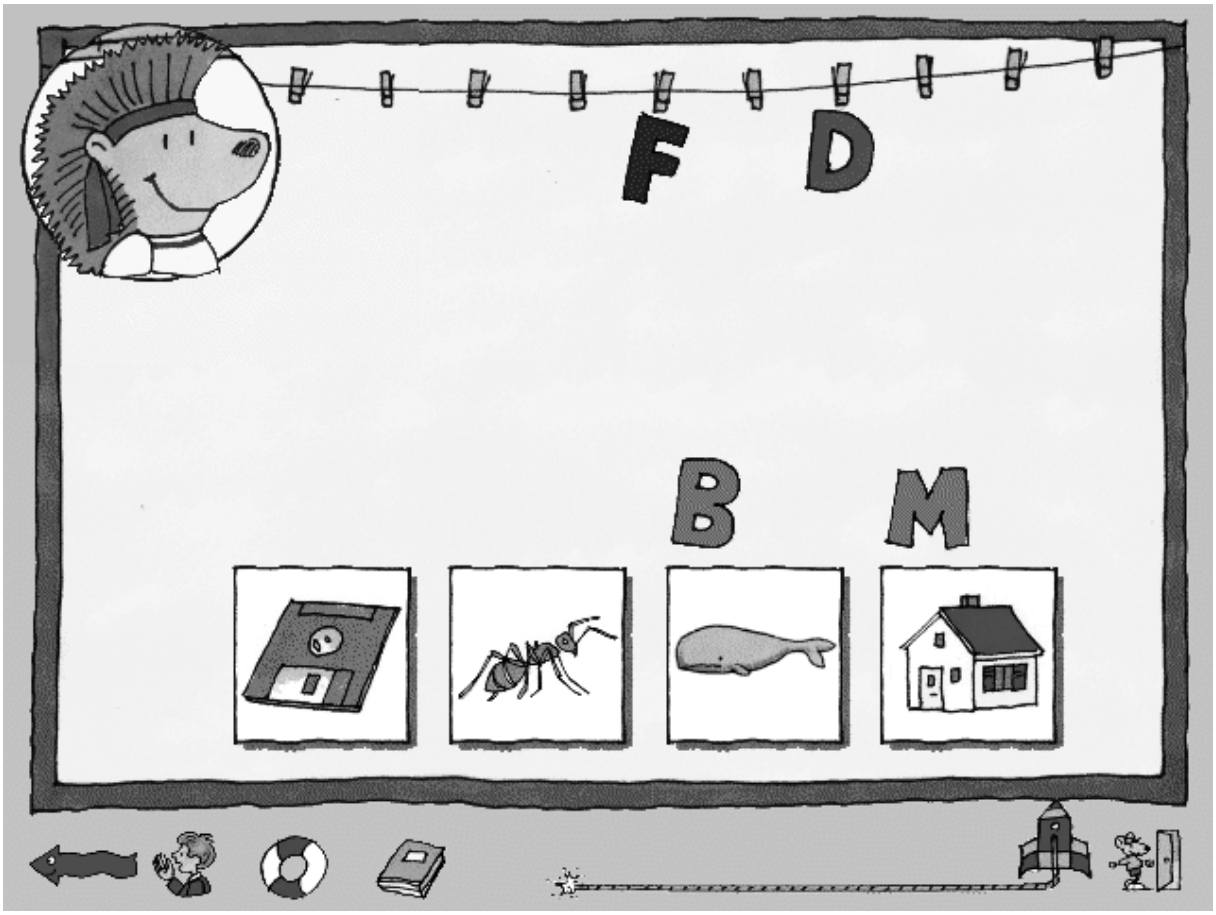
Le jardin d'Henri le Hérisson

Bonjour, je m'appelle Henri le Hérisson. Il y a beaucoup de choses à découvrir dans mon jardin... Pour savoir tout ce qui s'y passe, clique simplement sur les différents objets que tu aperçois. Tu y trouveras de nombreuses surprises et trois exercices amusants qui t'apprendront tout sur les initiales. Je vais maintenant t'expliquer ce que tu dois faire.

La corde à lettres - Quelle est l'initiale de chaque mot ?



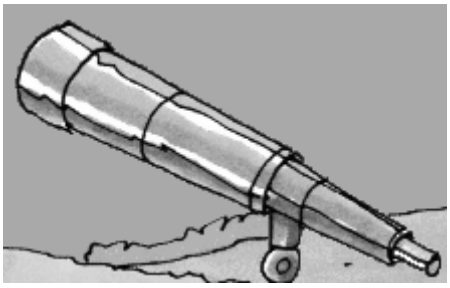
Clique sur la corde à lettres pour commencer le premier exercice. Quatre initiales sont accrochées à ma corde à lettres. En bas de l'écran, tu aperçois quatre petites images représentant des mots. À toi de trouver l'initiale de chacun de ces mots. Lorsque tu penses avoir trouvé, clique tout simplement sur l'initiale puis déplace-la à l'aide de la souris sur l'image représentant le mot qui commence par cette lettre, tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé.



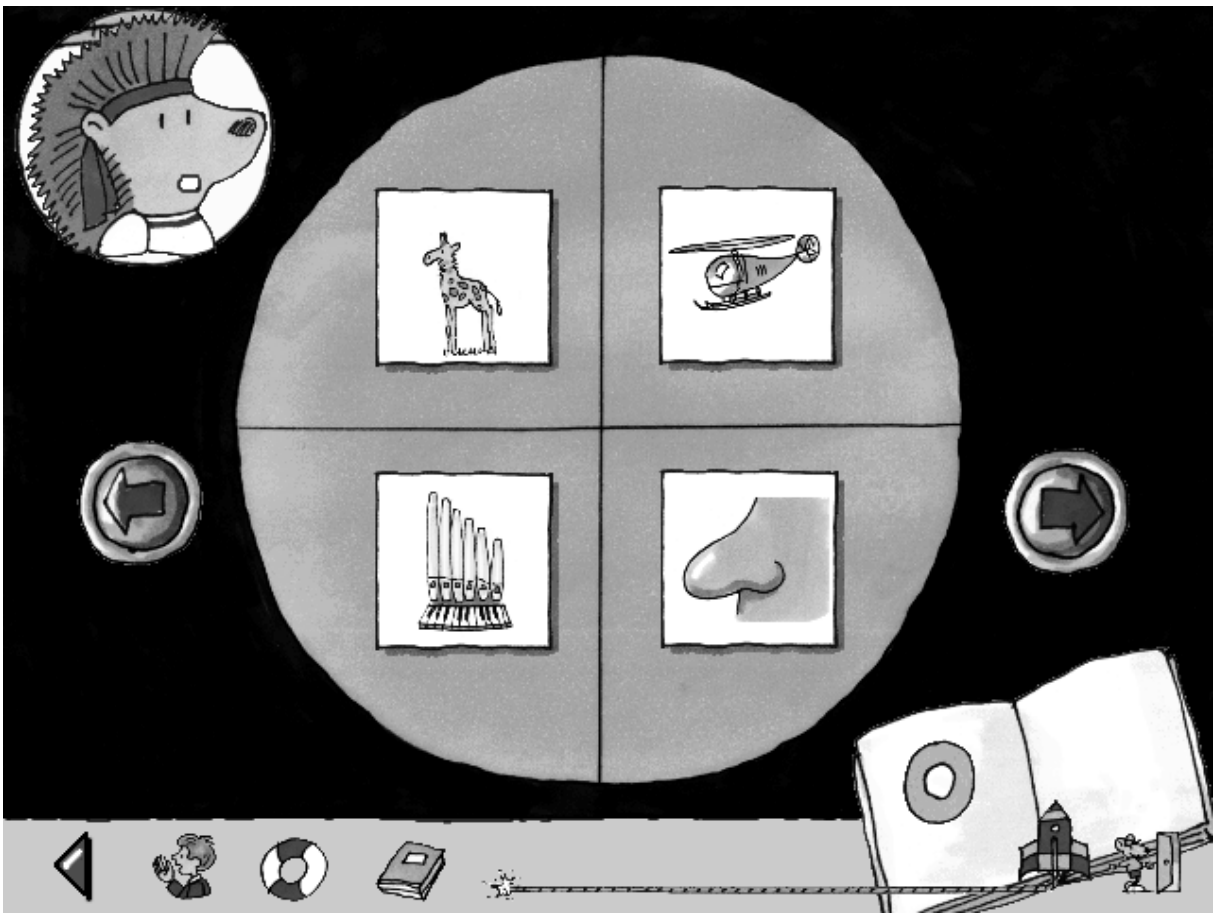
Trouve l'initiale de chaque mot

À chaque question de l'exercice, la mèche de la fusée se consume un peu plus, jusqu'à ce que la fusée décolle. Si tu réponds bien à beaucoup de questions, une super récompense t'attend...

Le télescope des lettres - Quel est le mot ayant pour initiale cette lettre ?



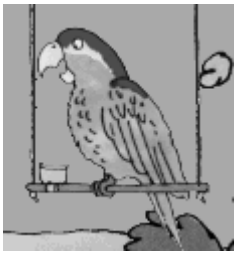
Pour commencer cet exercice, clique sur mon télescope magique. Tu dois ici découvrir laquelle des huit petites images que tu aperçois dans mon télescope représente un mot commençant par la lettre affichée sur mon livre. Tu ne peux voir que quatre images à la fois. Pour voir les quatre suivantes, clique sur l'une des flèches qui se trouve de chaque côté de mon télescope.



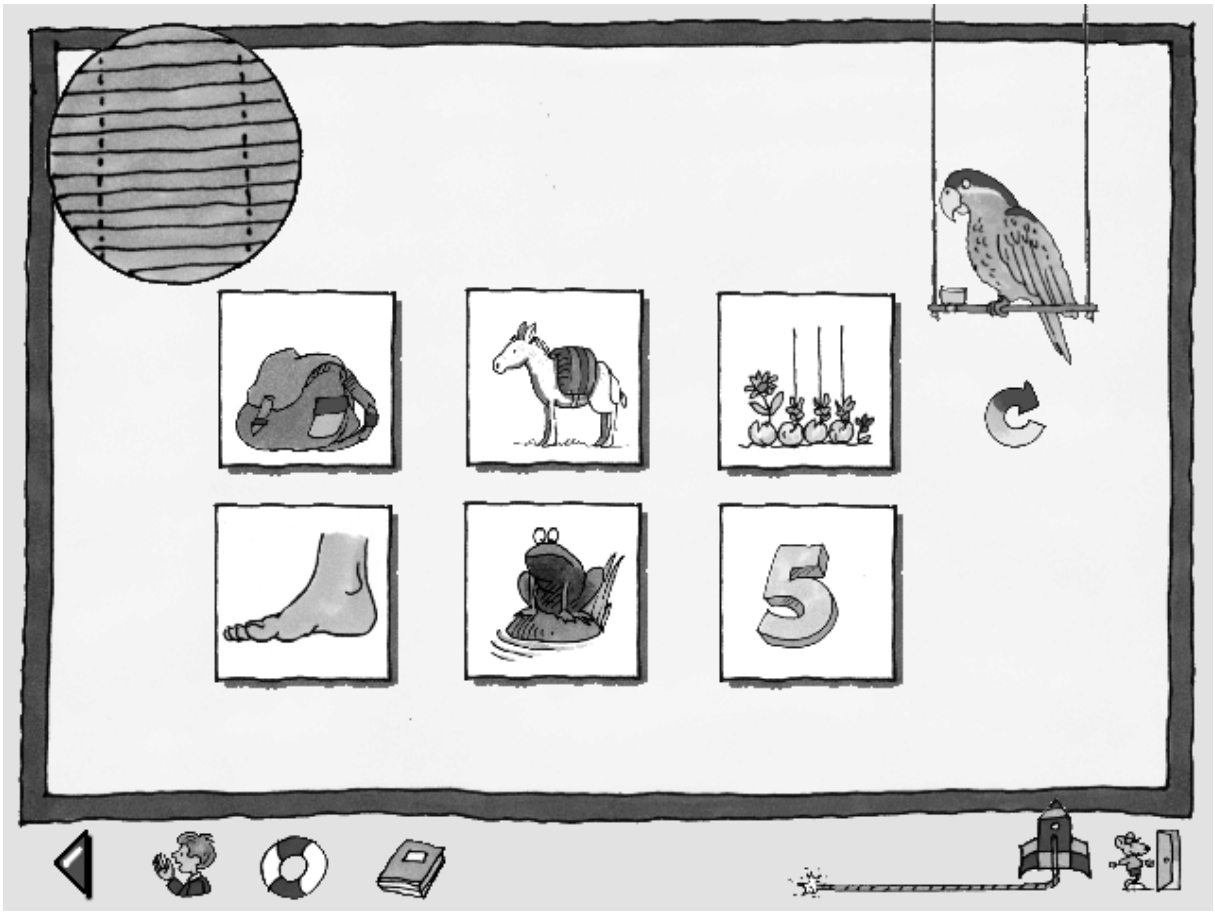
Trouve le mot dont l'initiale est un "o"

Une fois que tu penses avoir trouvé la bonne réponse, clique tout simplement sur la petite carte correspondante pour la sélectionner.

Les lettres prononcées par Pierrot le Perroquet - Quelle initiale entends-tu ?



Mon perroquet Pierrot peut te proposer un formidable jeu de lettres. Il te lit une lettre et c'est à toi de trouver l'image qui représente le mot commençant par cette lettre parmi les six images affichées à l'écran. Si tu n'as pas bien entendu, clique sur la flèche arrondie et Pierrot te répétera la lettre.



Retrouve le mot commençant par la lettre que tu entends

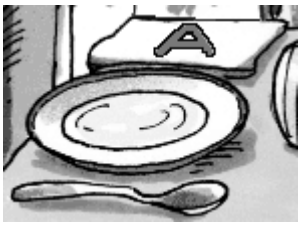
Majuscules et minuscules avec Sam la Salamandre



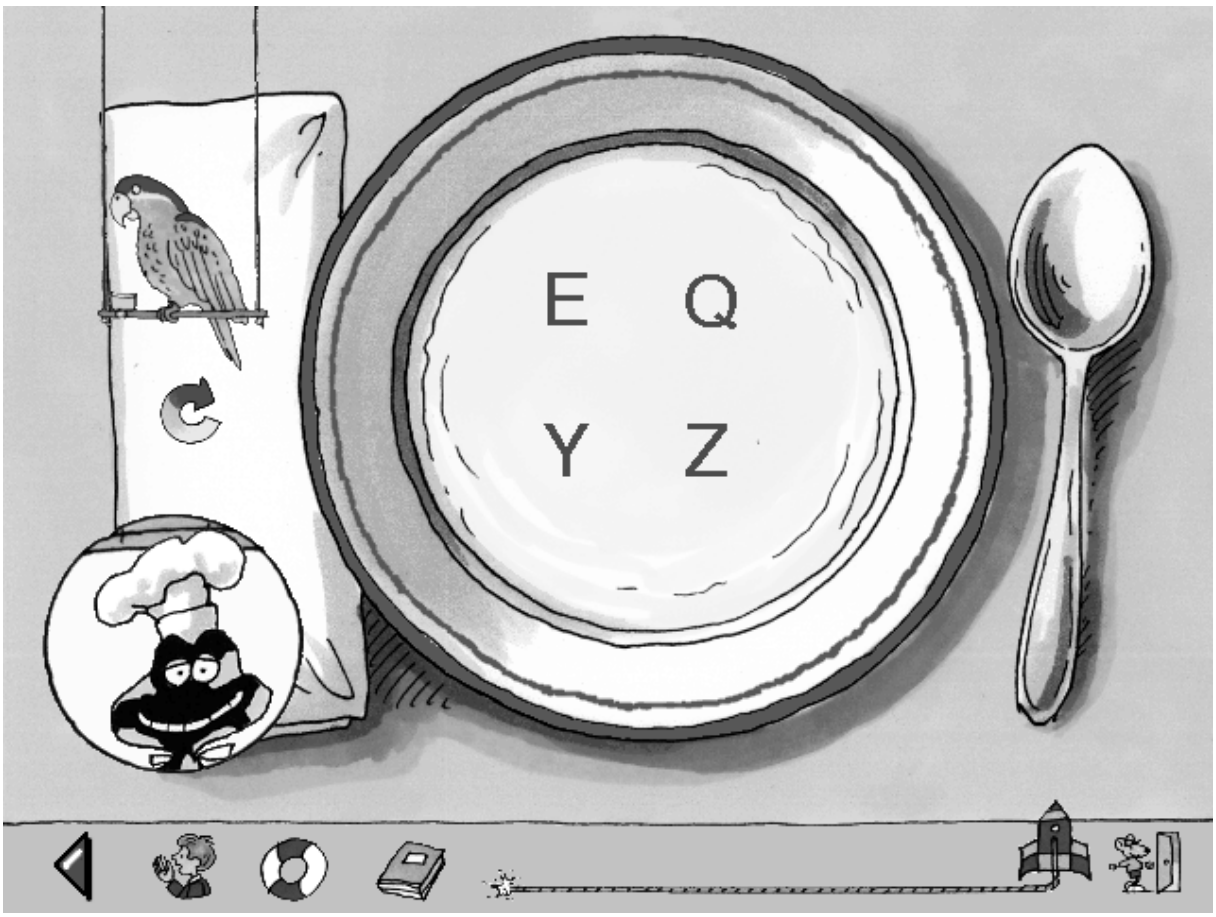
La cuisine de Sam la Salamandre

Bonjour et bienvenue dans ma cuisine ! Je m'appelle Sam la Salamandre et je suis en train de préparer mon plat préféré : la soupe de lettres. Si tu veux y goûter, je peux t'en garder un peu : j'ai de la soupe de majuscules et de minuscules. Mais avant de commencer un exercice, farfouille donc un peu dans ma cuisine avec le pointeur de ta souris. Tu découvriras plein de surprises et même des poissons qui sautent des casseroles...

La soupe de majuscules - Reconnaître les majuscules

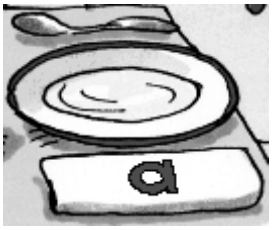


Clique sur la serviette de table avec un "A" majuscule pour goûter ma soupe de majuscules. Mon perroquet te lit alors une lettre que tu dois retrouver parmi les lettres majuscules de l'assiette. Si tu ne vois pas tout de suite cette lettre, clique sur la cuillère qui se trouve à droite de l'assiette et remue la soupe jusqu'à ce que tu aperçoives la lettre que tu as entendue. Il te suffit alors de cliquer dessus pour la sélectionner. Pierrot te lit ensuite une autre lettre, et ainsi de suite.



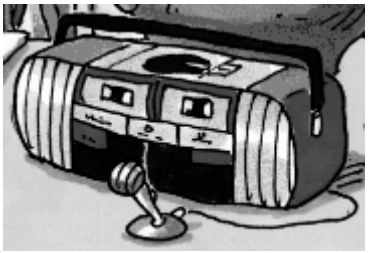
Trouve la lettre lue par Pierrot le Perroquet

La soupe de minuscules - Reconnaître les minuscules

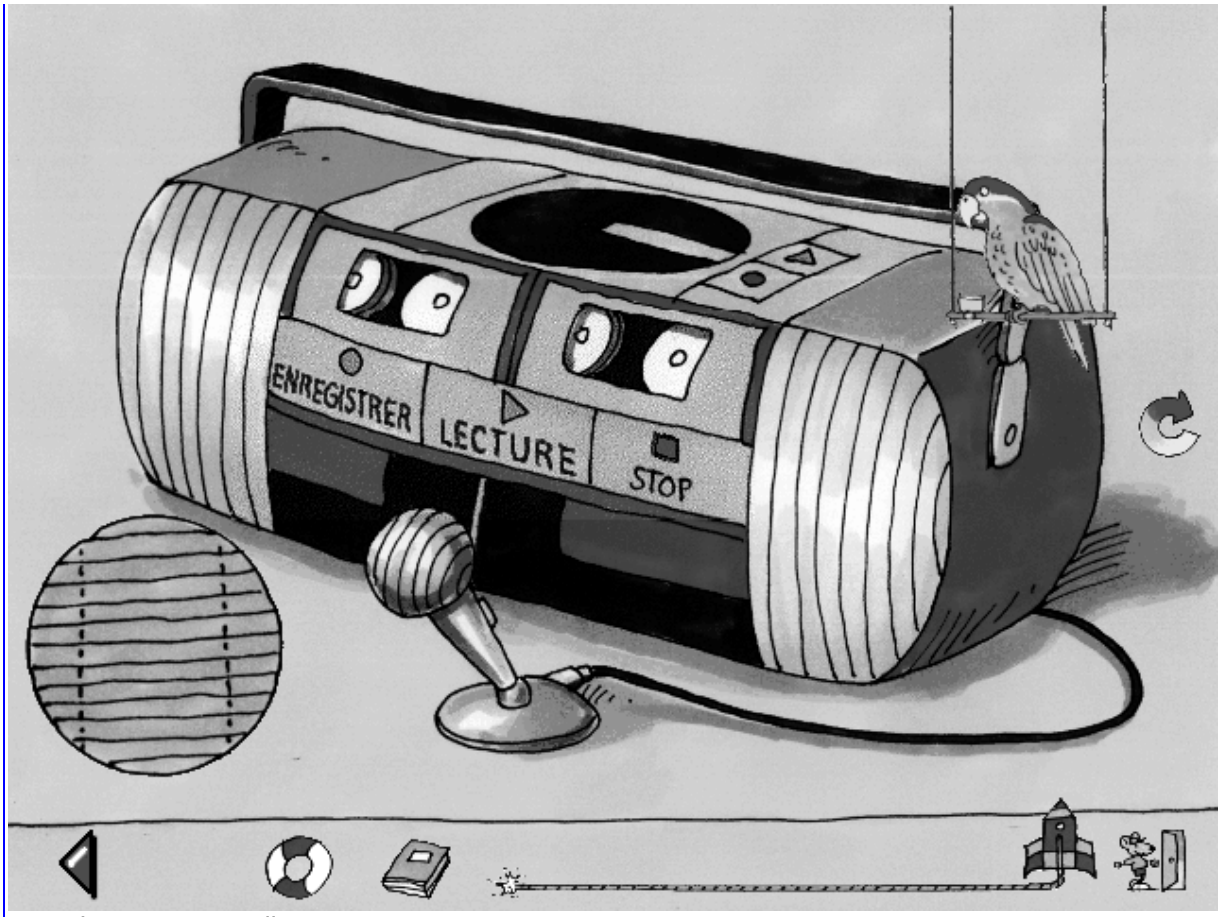


Clique sur la serviette de table avec un "a" minuscule pour goûter ma soupe de minuscules. Le principe de cet exercice est presque le même que celui de l'exercice de la soupe de majuscules. Mon perroquet te lit simplement une lettre que tu dois retrouver parmi les lettres minuscules de la soupe. Si tu n'as pas bien compris la lettre que Pierrot a prononcée, clique sur la flèche arrondie pour qu'il te la répète.

Répéter des lettres et des mots avec le radiocassette - Enregistrer ta voix



Maintenant que tu as entendu beaucoup de lettres de l'alphabet, tu aimerais peut-être t'entraîner à les prononcer tout seul et enregistrer ta voix. Aucun problème ! Sam a dans sa cuisine un super radiocassette avec lequel tu peux enregistrer tout ce que tu dis. Clique sur le radiocassette pour que Pierrot te lise une lettre et répète-la ensuite. Pour cela, tu dois d'abord demander à ton papa ou à ta maman de brancher un micro à l'ordinateur.



Enregistre ce que tu dis

Pour enregistrer ce que tu dis, clique sur le bouton **Enregistrer** (celui avec le rond vert). Lorsque tu cliques dessus, le rond vert devient rouge et la touche semble enfoncée. Cela veut dire que tout ce que tu dis dans ton micro à partir de maintenant est enregistré. Clique sur le bouton **Stop** (celui avec le carré rouge) pour arrêter d'enregistrer ce que tu dis. Pour écouter ta voix, clique sur le bouton **Lecture** (celui avec le triangle vert).

Tu as certainement déjà remarqué qu'il y avait aussi deux boutons au-dessus du radiocassette. Si tu cliques sur le bouton avec le triangle vert, tu peux alors écouter de la musique. Un clic sur le bouton avec le rond rouge te permet d'arrêter la musique.

Majuscules et minuscules avec Rosalie la Renarde



La chambre de Rosalie la Renarde

Salut, je m'appelle Rosalie la Renarde. Ma chambre est un petit peu en désordre. Pourrais-tu m'aider à la ranger ?

Tu peux aussi m'aider à faire mes devoirs si tu en as envie. Je vais t'expliquer ce qu'il faut faire...

Trier les livres par ordre alphabétique



Clique sur la pile de livres avec des lettres pour commencer cet exercice. En bas à droite, tu aperçois plein de livres en désordre. Six de ces livres ont une lettre sur leur couverture. À toi de classer ces six livres par ordre alphabétique sur l'étagère. Pour déplacer un livre, clique dessus, puis déplace-le sur l'étagère à l'aide de la souris, tout en maintenant son bouton gauche enfoncé. Relâche le bouton lorsque le livre est au bon endroit sur l'étagère.



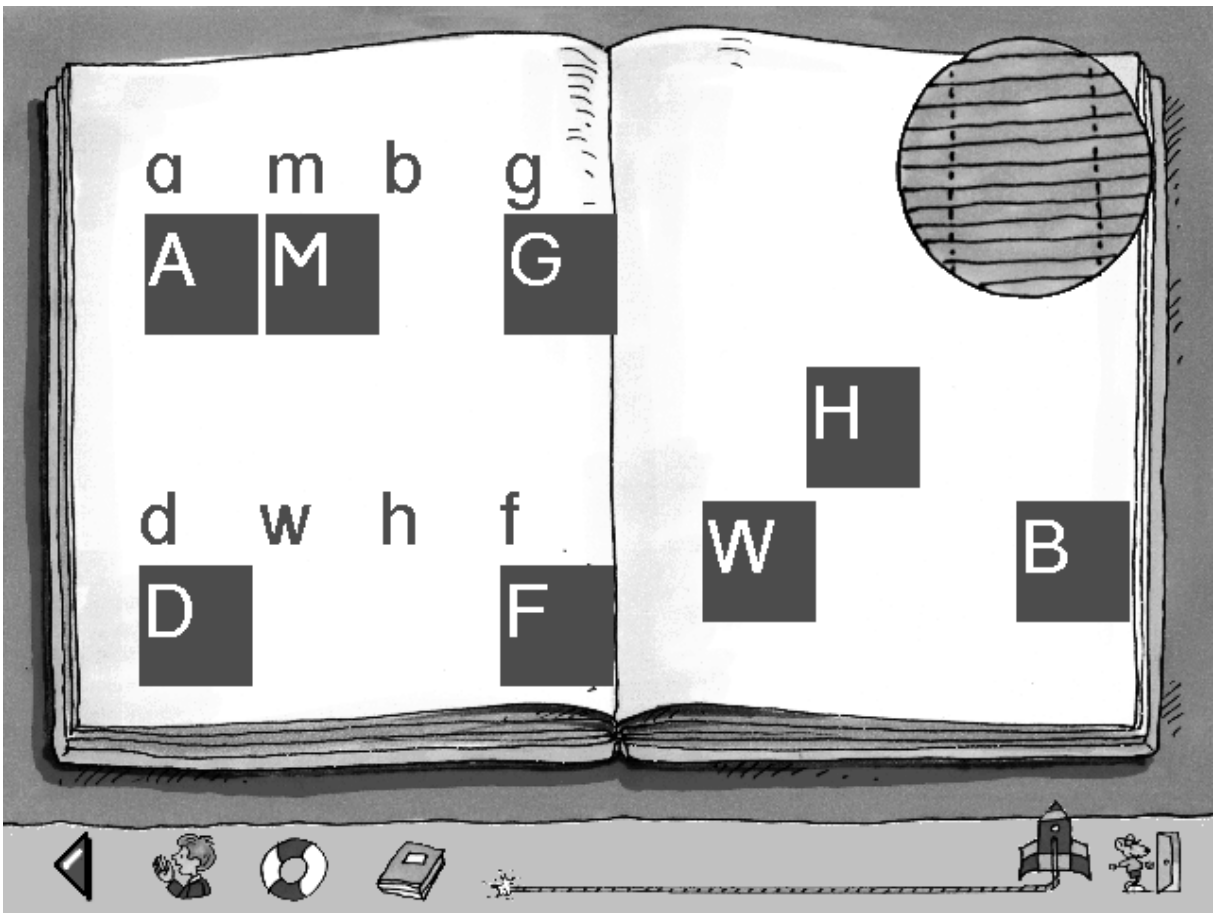
Range les livres par ordre alphabétique sur l'étagère

Tu as terminé l'exercice lorsque tu as placé les six livres dans le bon ordre sur l'étagère. Tu peux alors passer à l'exercice suivant.

Ranger les MAJUSCULES



Clique sur le livre de lecture vert pour commencer cet exercice. Dans cet exercice, tu aperçois huit majuscules à droite et huit minuscules à gauche. À toi de placer chaque majuscule de droite sous la minuscule de gauche correspondante. Pour cela, clique sur l'une des majuscules, maintiens le bouton de la souris enfoncé et déplace-la sous la minuscule correspondante. Relâche le bouton de la souris lorsque la majuscule est au bon endroit.



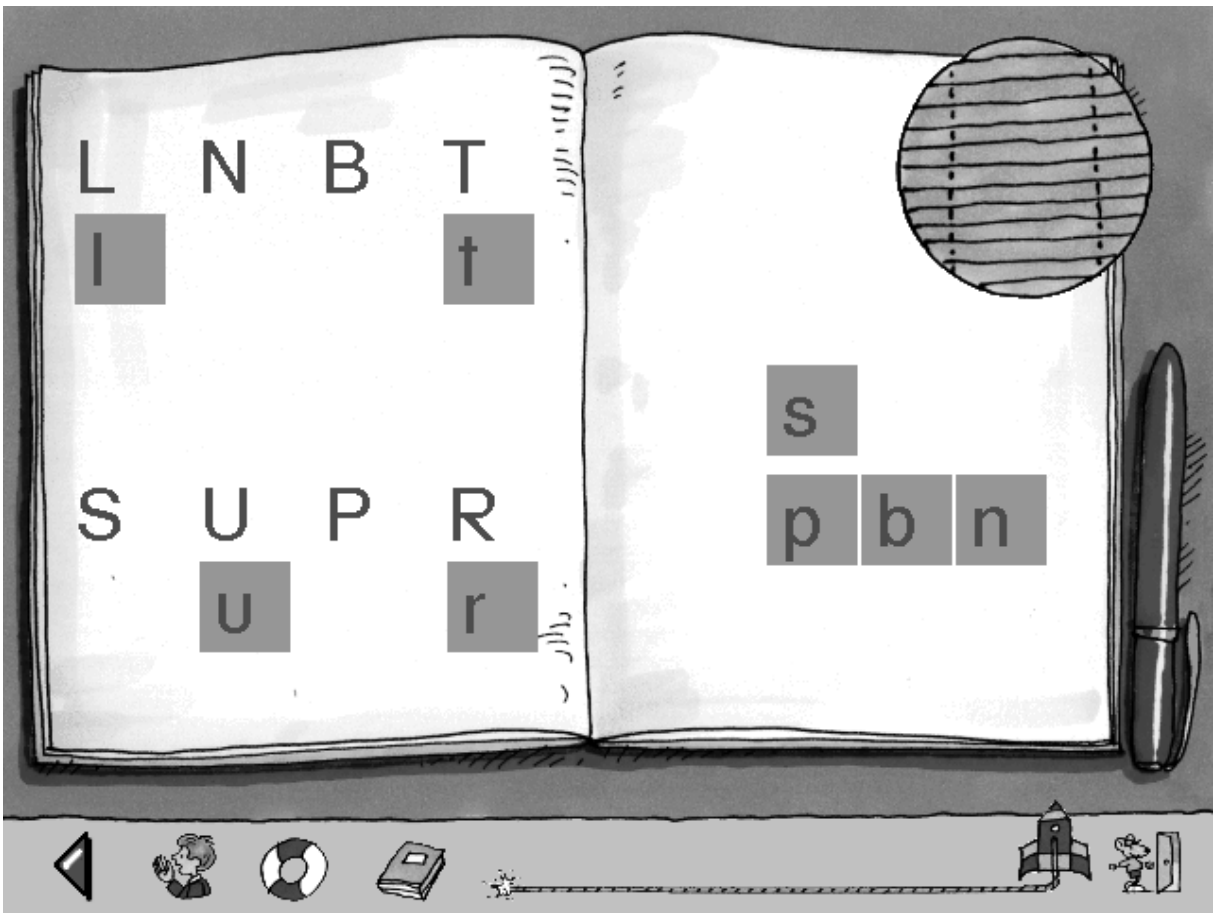
Ranger les majuscules sous les minuscules

Si tu mets une majuscule à la mauvaise place, tu vois tout de suite que tu t'es trompé. La majuscule retourne alors à sa place sur la page de droite.

Ranger les minuscules



Clique sur le cahier de devoirs orange pour commencer cet exercice. Tu vas voir qu'il ressemble beaucoup au précédent. Simplement cette fois-ci, tu aperçois huit minuscules à droite et huit majuscules à gauche. À toi de placer chaque minuscule de droite sous la majuscule de gauche correspondante. Pour cela, clique sur l'une des minuscules, maintiens le bouton de la souris enfoncé et déplace-la sous la majuscule correspondante. Relâche le bouton de la souris lorsque la minuscule est au bon endroit.



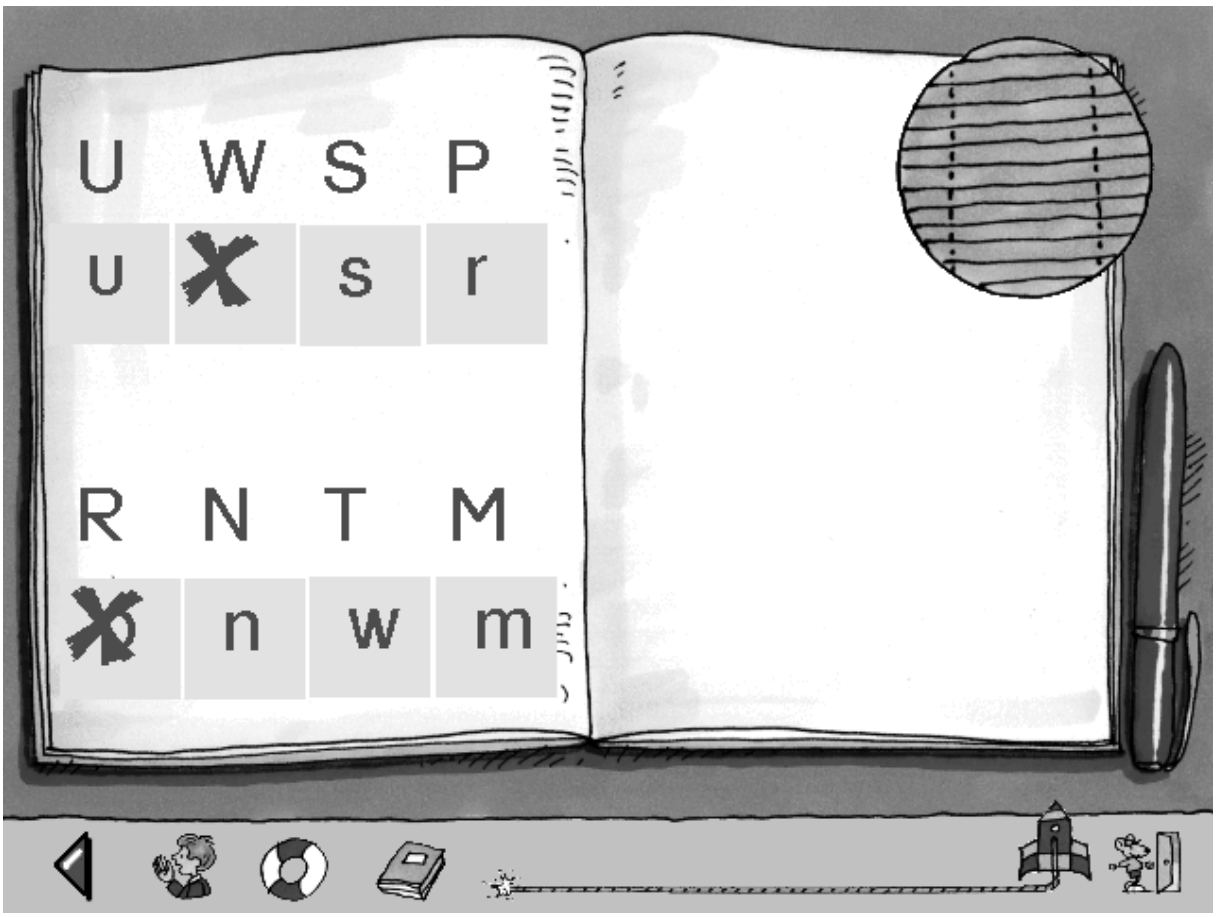
Ranger les minuscules sous les majuscules

Si tu as un peu de mal avec cet exercice, n'hésite pas à jeter un coup d'œil dans le livre des astuces. Pour cela, clique sur le petit livre vert qui se trouve en bas de l'écran. Tu y apprendras plein de choses sur les minuscules et les majuscules...

Trouver l'erreur dans la dictée



Les choses se compliquent un peu maintenant ! Un clic sur le cahier de couleur mauve et tu peux m'aider à améliorer ma note en dictée. J'ai sûrement fait plein de fautes !



Quelle est l'erreur ?

Sur la page gauche de mon cahier, tu peux voir deux lignes de lettres majuscules sous lesquelles se trouvent deux lignes avec les minuscules correspondant à ces majuscules. J'ai malheureusement fait quelques fautes. Tu peux m'aider en cliquant sur les minuscules qui ne sont pas à leur place. La croix rouge t'indique si tu as cliqué au bon endroit.

Mais fais bien attention ! Il peut y avoir une ou plusieurs erreurs...

Caractères d'imprimerie et écriture manuscrite avec Basile le Blaireau



La bibliothèque de Basile le Blaireau

Bienvenue dans ma bibliothèque ! Je suis le professeur Basile le Blaireau et je suis le spécialiste des caractères d'imprimerie et de l'écriture manuscrite dans la forêt des lettres. Si tu veux en savoir un peu plus sur ce sujet, je peux sûrement t'aider.

Reconnaître des lettres en caractères manuscrits et en caractères d'imprimerie



Dans ma bibliothèque, tu peux apercevoir deux gros livres devant toi à droite. Pour commencer ce premier exercice, clique sur le livre avec les lettres "ABC".

Il s'agit ici de déplacer les huit majuscules manuscrites de la page droite du livre sous les huit majuscules en caractères d'imprimerie correspondantes de la page gauche du livre.

Pour déplacer une lettre d'une page à l'autre, sélectionne-la en cliquant dessus puis fais-la glisser à l'aide de la souris en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

Tu peux aussi parcourir le livre des astuces et choisir d'imprimer une liste de toutes les lettres en caractères d'imprimerie et manuscrits. Cette liste te sera très utile pour cet exercice !

Reconnaître des mots en caractères d'imprimerie et en caractères manuscrits

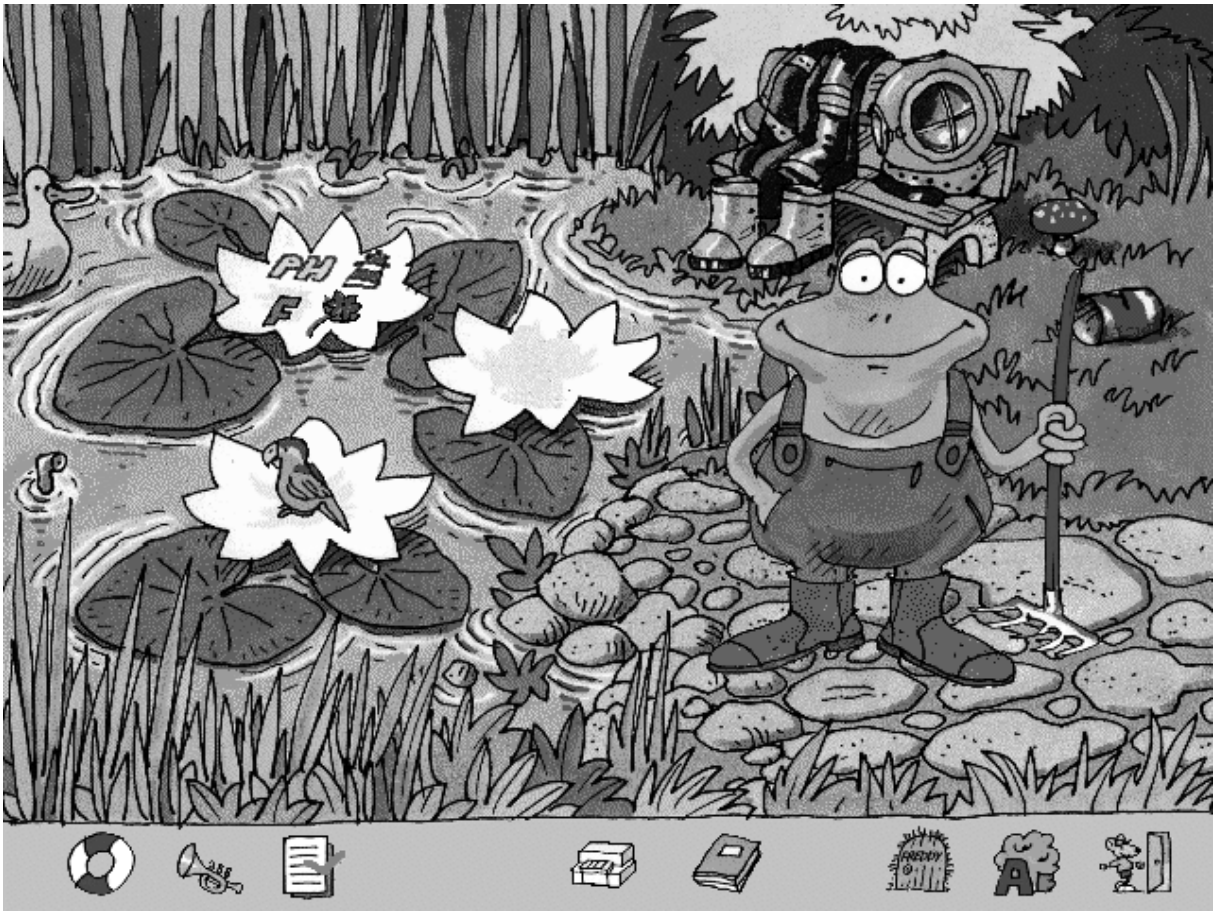


Si tu sais déjà bien distinguer les lettres en caractères d'imprimerie et en caractères manuscrits, cet exercice ne devrait te poser aucun problème. Pour commencer cet exercice, clique sur le gros livre avec le mot "Junior".

Dans cet exercice, tu dois déplacer les quatre mots écrits en lettres manuscrites de la page droite du livre sous les quatre mots écrits en caractères d'imprimerie de la page gauche du livre. Déplace les mots un par un. Lorsque tu as bien placé un mot manuscrit sous le mot en caractères d'imprimerie correspondant, une petite image représentant le mot s'affiche.

Lettres de sonorité identique et lettres doubles avec Grégoire la Grenouille

C'est super que tu viennes me rendre visite et découvrir mon étang de nénuphars. Je m'appelle Grégoire la Grenouille et je peux te proposer plein d'exercices de lettres assez difficiles... Il y a même des lettres qui se prononcent différemment selon la lettre devant laquelle elles se trouvent. Nous allons nous intéresser ensemble à ces lettres un peu difficiles. C'est parti, plongeons dans l'étang !

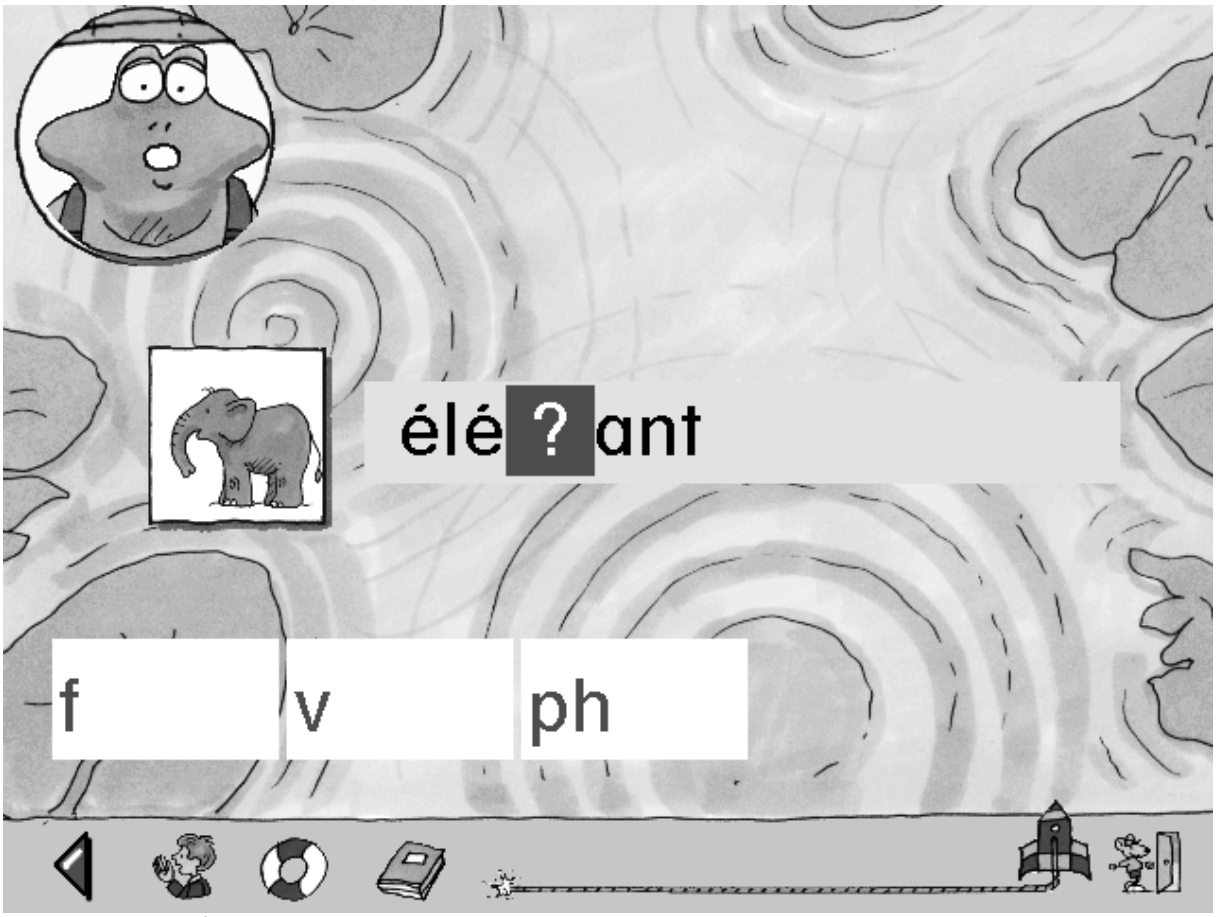


L'étang de nénuphars de Grégoire la Grenouille

Quelle est la lettre qui manque ? - Exercice à trou



Pour commencer cet exercice avec les mots à trou, clique sur le nénuphar avec les lettres PH et F.



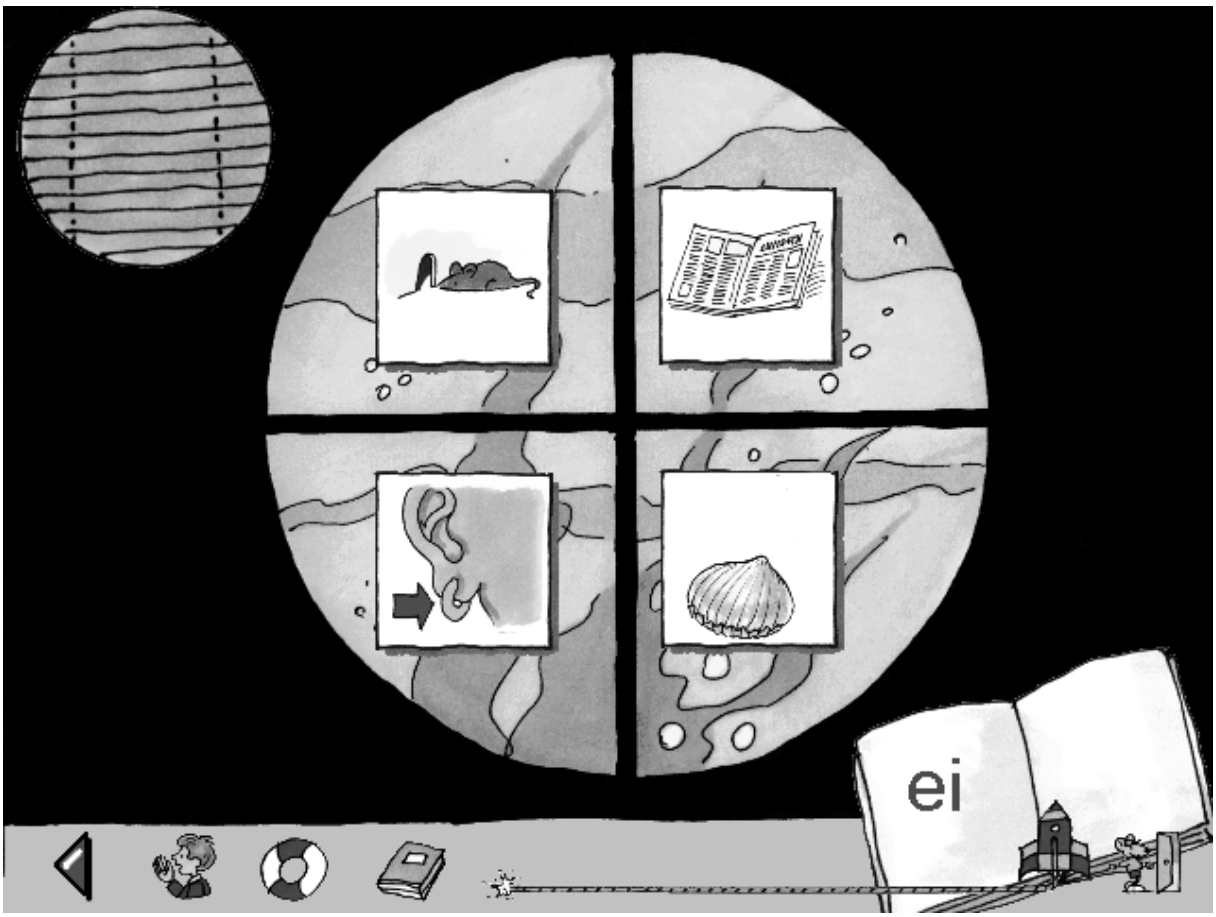
Le jeu des mots à trou

Comme tu peux le voir, il manque une ou plusieurs lettres dans le mot affiché à l'écran. Cette lettre ou ces lettres ont été remplacées par un point d'interrogation rouge. Plusieurs séries de lettres te sont proposées en bas de l'écran, à toi de sélectionner celle qui convient à l'aide de la souris. Si tu as donné la bonne réponse, l'image illustrant le mot s'anime. Si tu as donné une mauvaise réponse, un ballon jaune s'affiche pour te signaler que tu t'es trompé.

L'exercice de la plongée - Quel est le mot qui contient les lettres que tu aperçois sur le livre ?



Clique sur le scaphandre pour commencer cet exercice. Dans cet exercice, tu aperçois quatre images représentant chacune un mot. Clique sur celle dont le mot contient les lettres affichées sur le livre en bas à droite. Ces lettres peuvent se trouver au début ou au milieu d'un mot. Par exemple, les lettres "ch" se trouvent au début du mot "chien" et au milieu du mot "fourchette".



Trouve le mot contenant les lettres affichées sur le livre

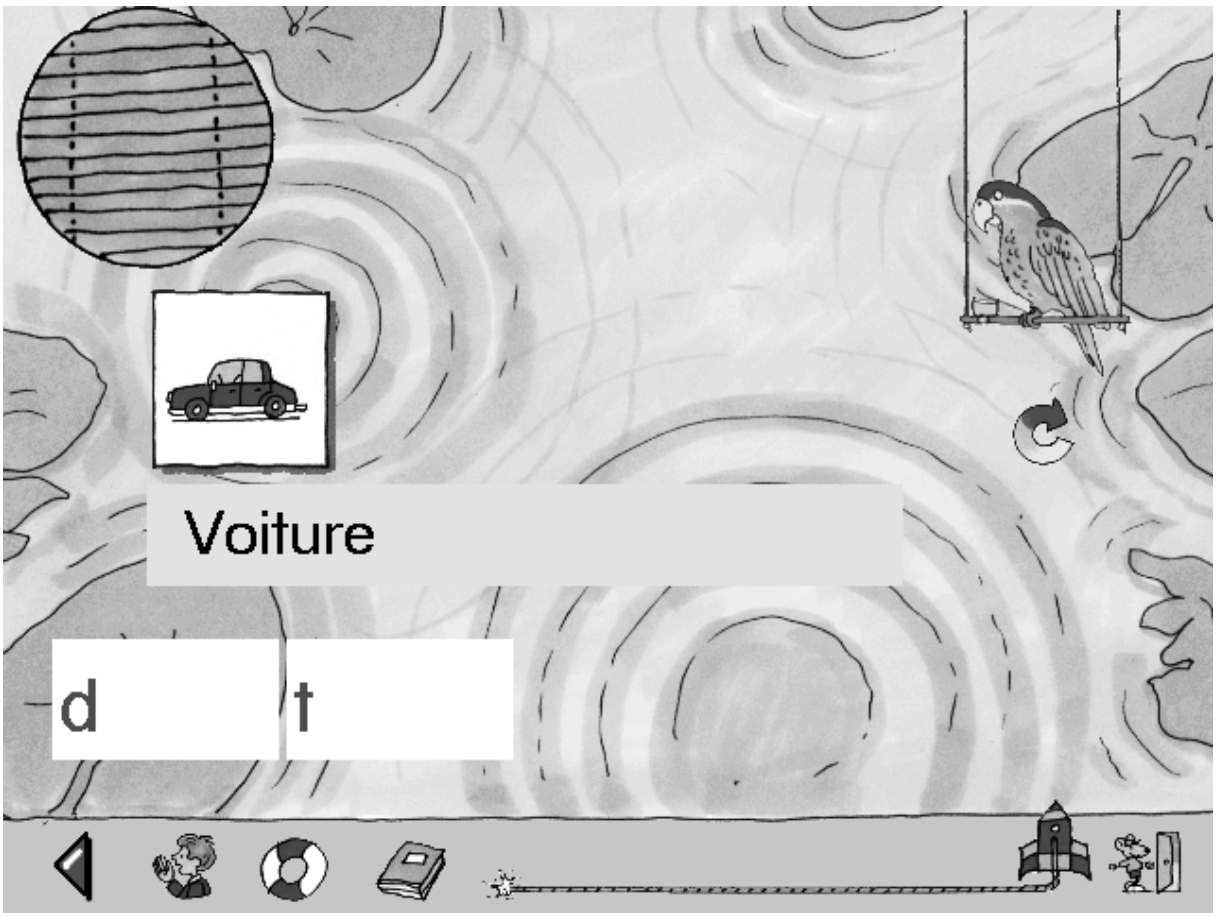


Si tu n'arrives pas à trouver la solution tout seul, tu peux cliquer sur le bouton avec le petit garçon qui te donnera alors la réponse.

Le "et" dans "perroquet"



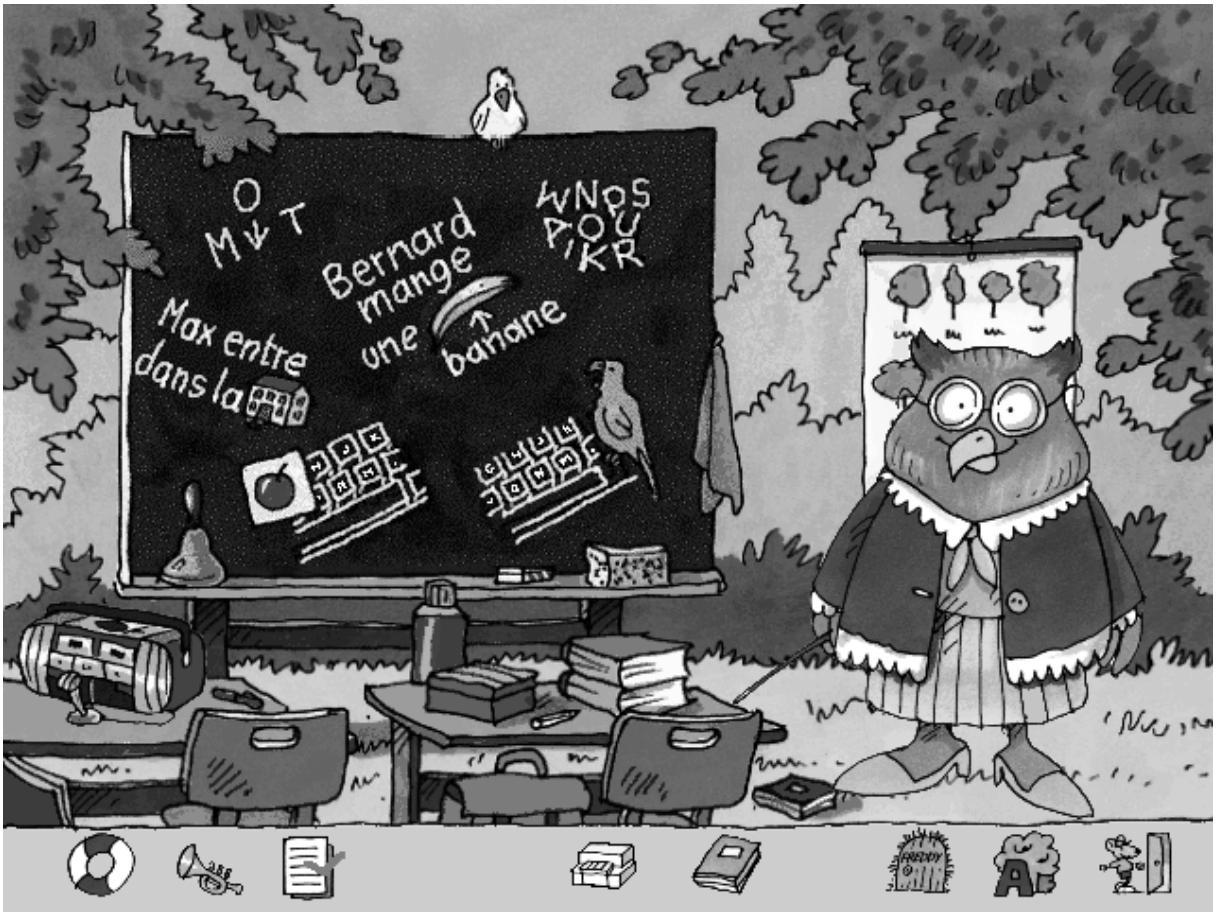
Clique sur le nénuphar avec le perroquet pour commencer cet exercice. Dans cet exercice, tu dois écouter attentivement le mot que te lit Pierrot le perroquet. Ce mot contient des lettres qui sont parfois difficiles à distinguer...



Retrouve la lettre contenue dans le mot que tu as entendu

Tu as le choix entre plusieurs réponses dont une seule contient des lettres qui se trouvent dans le mot que Pierrot t'a lu. Clique sur la réponse que tu penses être la bonne. Si tu as donné une bonne réponse, le mot s'affiche alors en entier avec l'image correspondante. Si tu t'es trompé, ce n'est pas très grave. Regarde bien la solution qui s'affiche et tu feras mieux la prochaine fois.

Distinguer les lettres avec Charlotte la Chouette



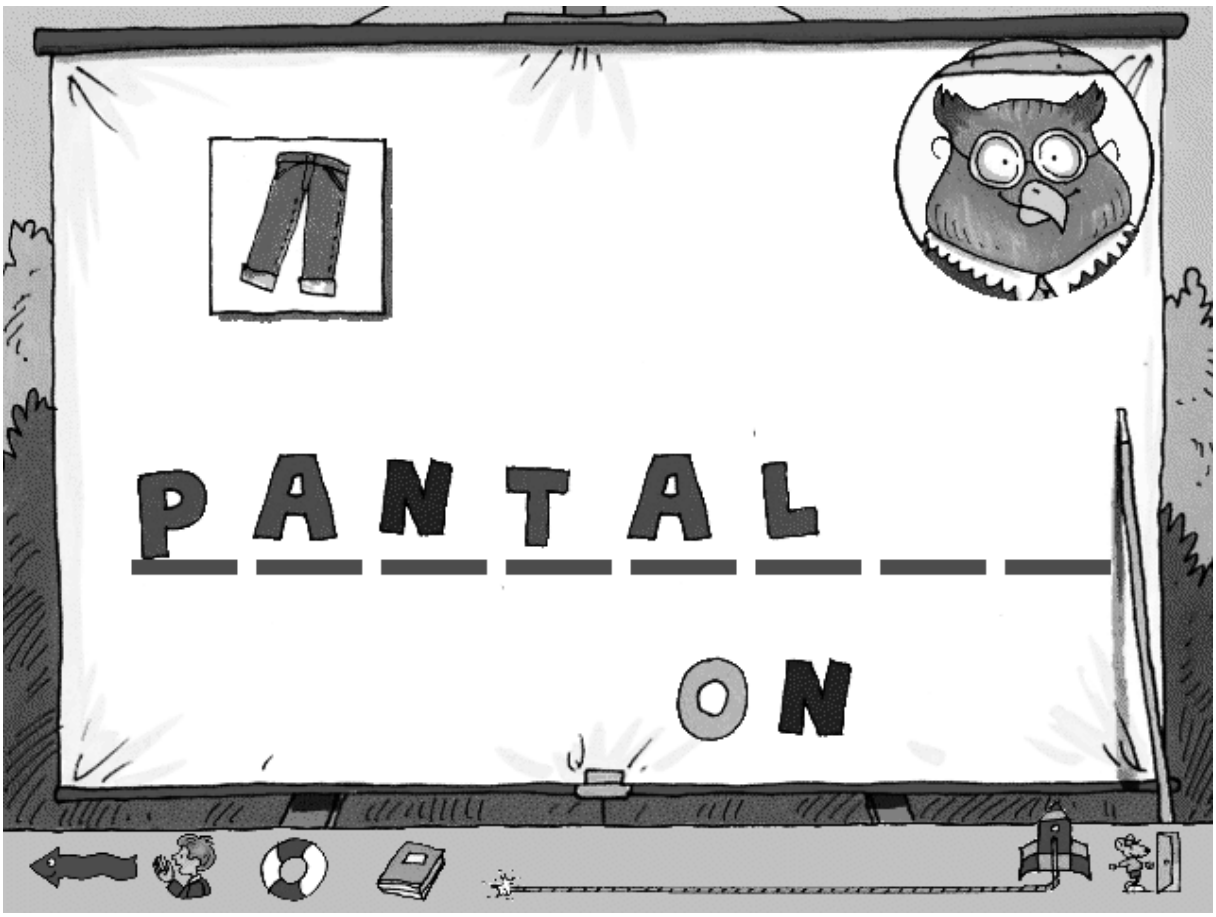
L'école de Charlotte la Chouette

C'est gentil de venir me dire bonjour dans mon école de la forêt. Je m'appelle Charlotte la Chouette et j'ai plein de jeux de mots cachés sur mon tableau noir. Je te propose de les découvrir ensemble. Je vais maintenant t'expliquer tout ce que tu peux faire.

Mettre les lettres dans le bon ordre - Le méli-mélo de lettres

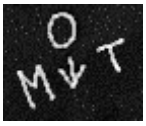


Dans cet exercice, les lettres des mots se sont mélangées. À toi de les remettre dans le bon ordre pour former des mots. Pour cela, sélectionne la lettre que tu souhaites déplacer, puis fais-la glisser à la bonne place à l'aide de la souris, tout en maintenant son bouton gauche enfoncé. Chaque petit trait représente une lettre du mot. Pour t'aider, regarde bien la petite carte avec l'image qui représente le mot que tu dois trouver.

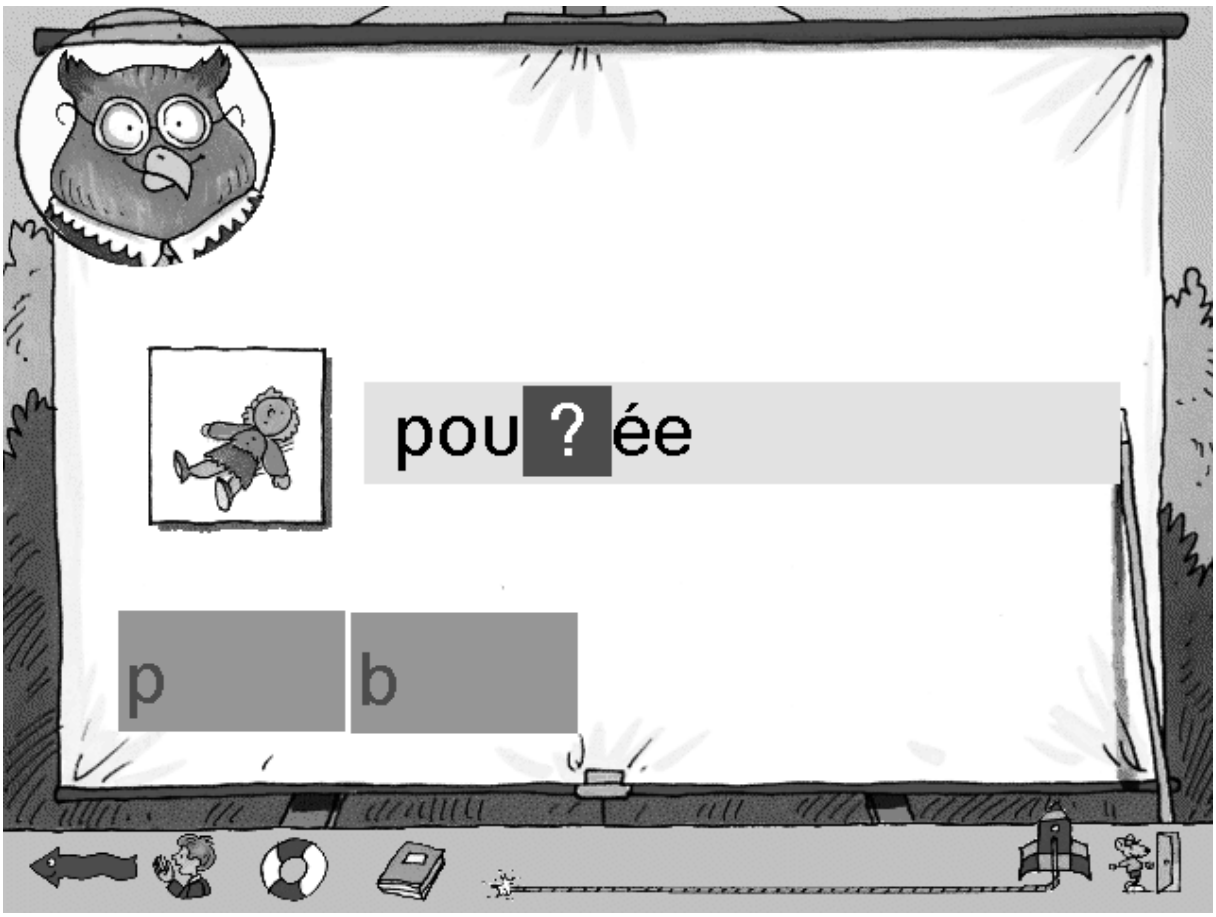


Remets les lettres dans le bon ordre

Trouver les lettres manquantes - Le jeu des mots à trou



Clique sur cette partie du tableau pour commencer l'exercice des mots à trou. Tu aperçois ici un mot avec un point d'interrogation représentant la lettre manquante de ce mot. À toi de remplacer le point d'interrogation par la lettre qui convient. Tu as le choix entre plusieurs lettres ; choisis celle qui convient en cliquant dessus. Le programme t'indique si tu as donné la bonne réponse.

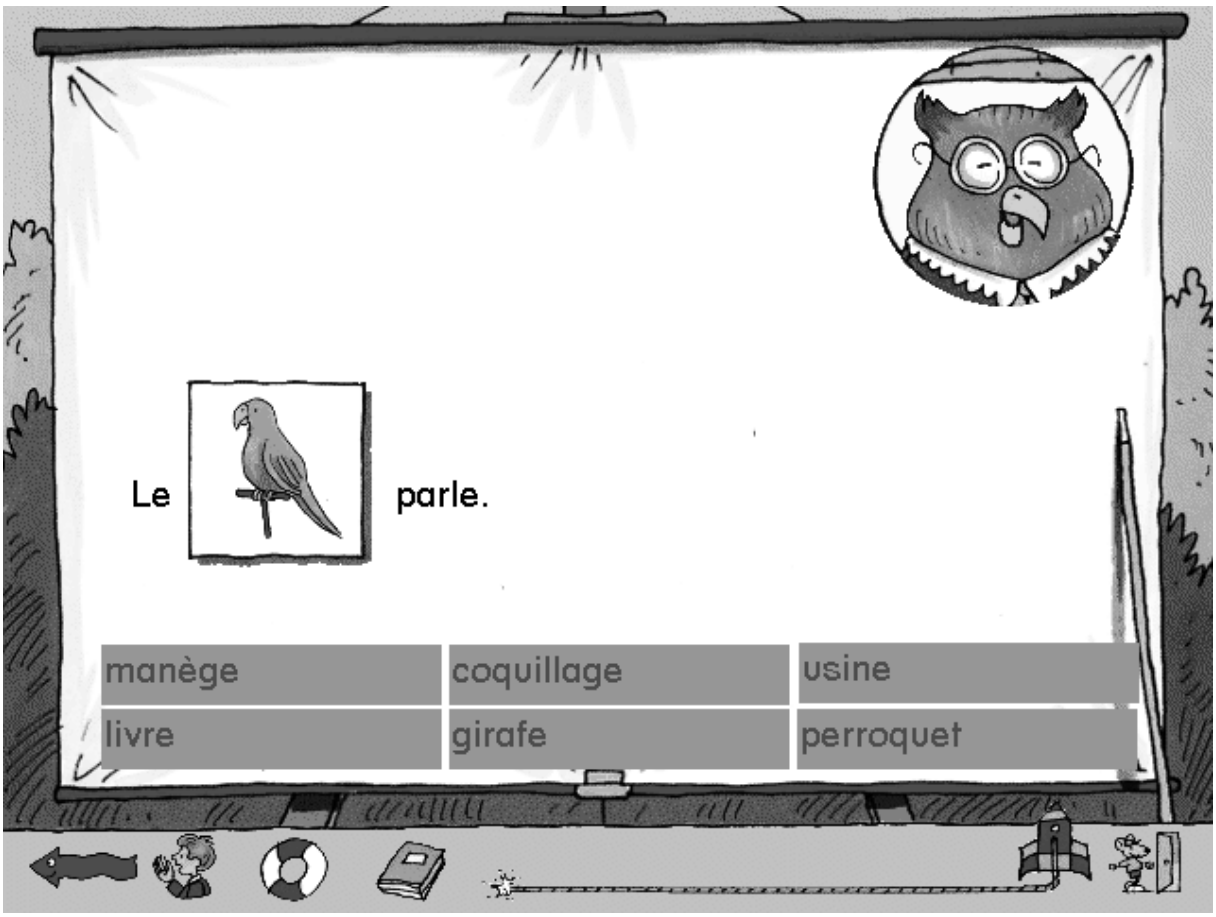


Trouve la lettre manquante

Trouver le bon mot - Les mots en images



Dans cet exercice, une phrase est affichée sur l'écran. Un des mots de cette phrase a été remplacé par une image. À toi de trouver le mot correspondant à cette image parmi les six mots proposés en bas de l'écran.



Trouve le mot correspondant à l'image

Avant de répondre à la question de l'exercice, essaye de lire toute la phrase. Tu pourras d'ailleurs entendre la phrase lorsque tu auras trouvé la bonne réponse. Tes parents peuvent peut-être t'aider à la lire si tu n'y arrives pas.

Trouver la bonne image - Les images en mots

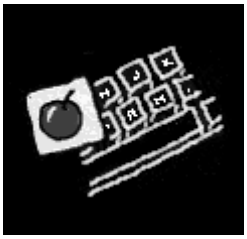


Cet exercice ressemble beaucoup à celui des mots en images. Tu dois simplement remplacer le mot écrit en rouge dans la phrase par l'image qui lui correspond. Regarde attentivement les quatre images qui te sont proposées et clique sur celle qui correspond au mot écrit en rouge. Si tu donnes la bonne réponse, tu pourras entendre la phrase en entier.

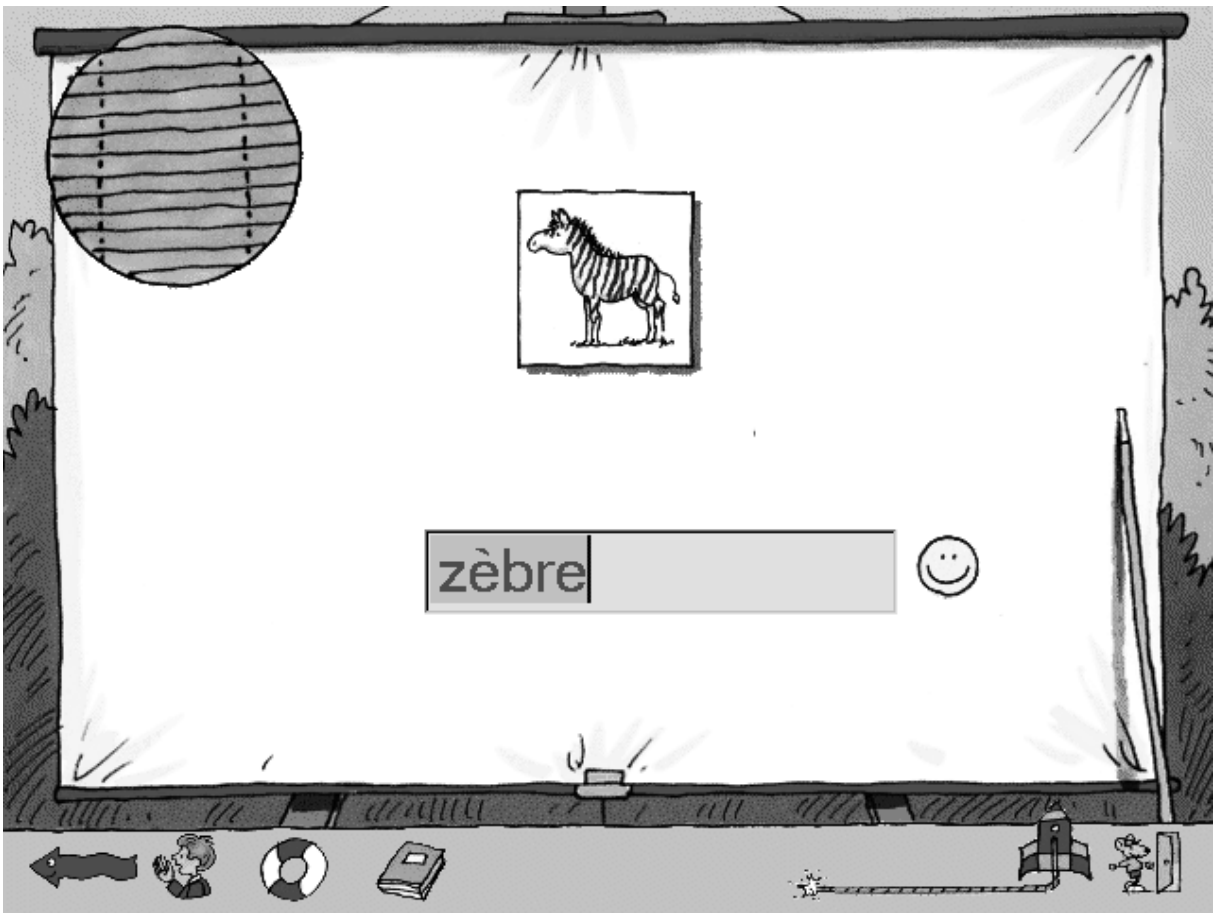


Trouve l'image qui correspond au mot écrit en rouge

Taper des mots au clavier - Écris ce que tu vois



Tu vas maintenant t'entraîner à écrire des mots entiers sur le clavier de l'ordinateur. Une image est affichée sur l'écran. À toi de taper sur ton clavier le mot représenté par cette image. Les lettres s'affichent au fur et à mesure que tu les tapes.



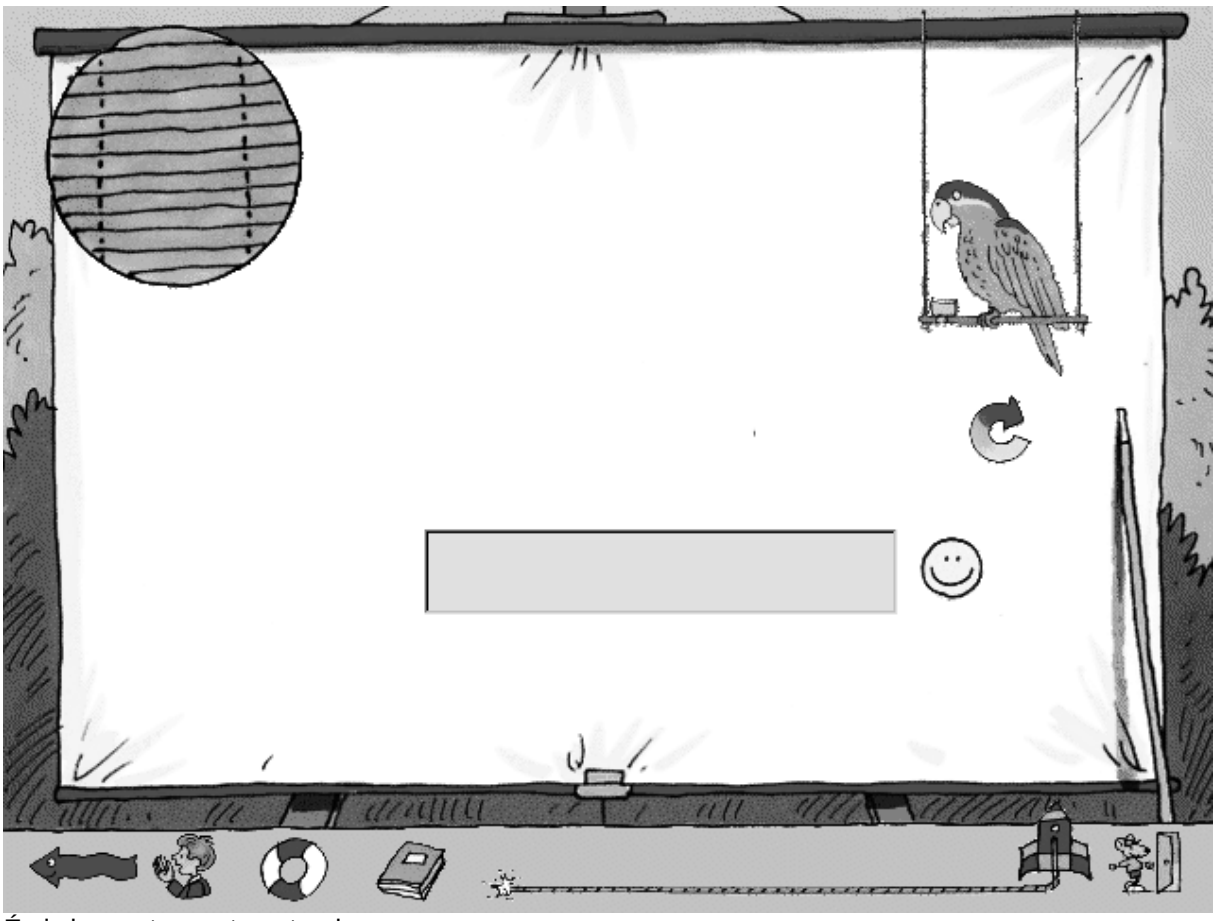
Tape le mot représenté par l'image

Une fois que tu as tapé toutes les lettres du mot, clique sur le petit visage qui sourit à droite de l'endroit où tu as tapé le mot. Le programme t'indique alors si tu as donné la bonne réponse.

La dictée de Pierrot le Perroquet - Écris ce que tu entends



Cet exercice ressemble beaucoup au précédent mais, cette fois-ci tu dois bien faire attention à ce que dit Pierrot le Perroquet. Il prononce plusieurs mots et c'est à toi de les taper, comme lorsque tu fais une dictée à l'école.



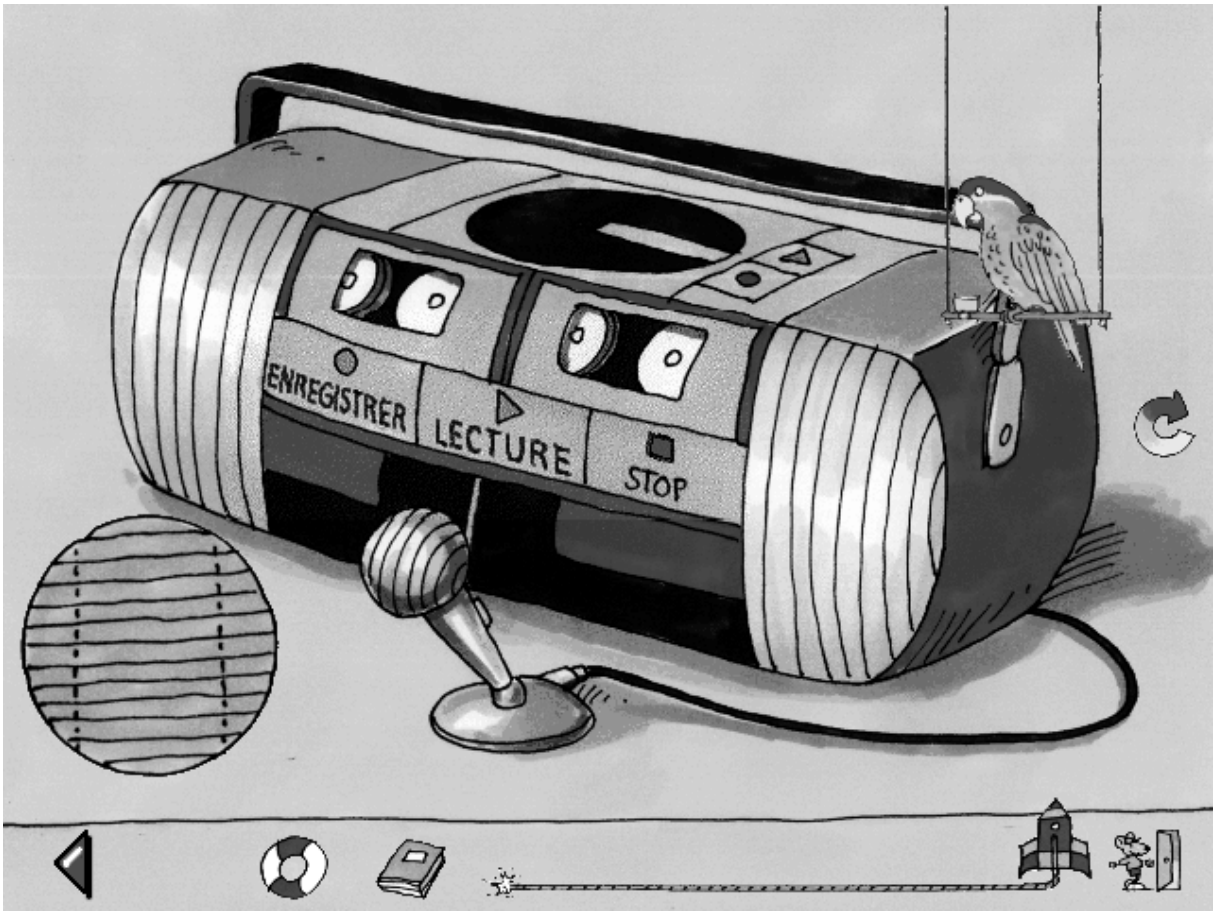
Écris les mots que tu entends

Si tu n'as pas bien compris un mot, clique sur la flèche arrondie qui se trouve sous la balançoire du perroquet pour que Pierrot te répète le mot. Clique sur le petit visage qui sourit lorsque tu as fini de taper le mot et Pierrot te dira si tu as donné la bonne réponse. Amuse-toi bien !

Répéter les mots



Si tu as un micro branché à ton ordinateur, tu peux enregistrer les mots que tu dis avec le radiocassette. Pierrot le Perroquet te lit différents mots qu'il te suffit de répéter dans le micro.



Répète les mots que tu entends

Lorsque tu es prêt à parler, appuie sur le bouton **Enregistrer** (celui avec le rond vert) et parle dans le micro. Lorsque tu cliques sur ce bouton, le rond vert devient rouge et on a l'impression que la touche est enfoncée. À partir de ce moment, tout ce que tu dis dans le micro est enregistré. Si tu as fini de parler, clique sur le bouton **Stop** (celui avec le carré rouge). Pour écouter ensuite ce que tu as dit, clique sur le bouton **Lecture** (celui avec le triangle vert).

Si tu cliques sur le bouton avec un triangle vert qui se trouve au-dessus du radiocassette, tu peux même écouter de la musique. Pour arrêter la musique, clique sur le bouton avec le rond rouge qui se trouve à côté.

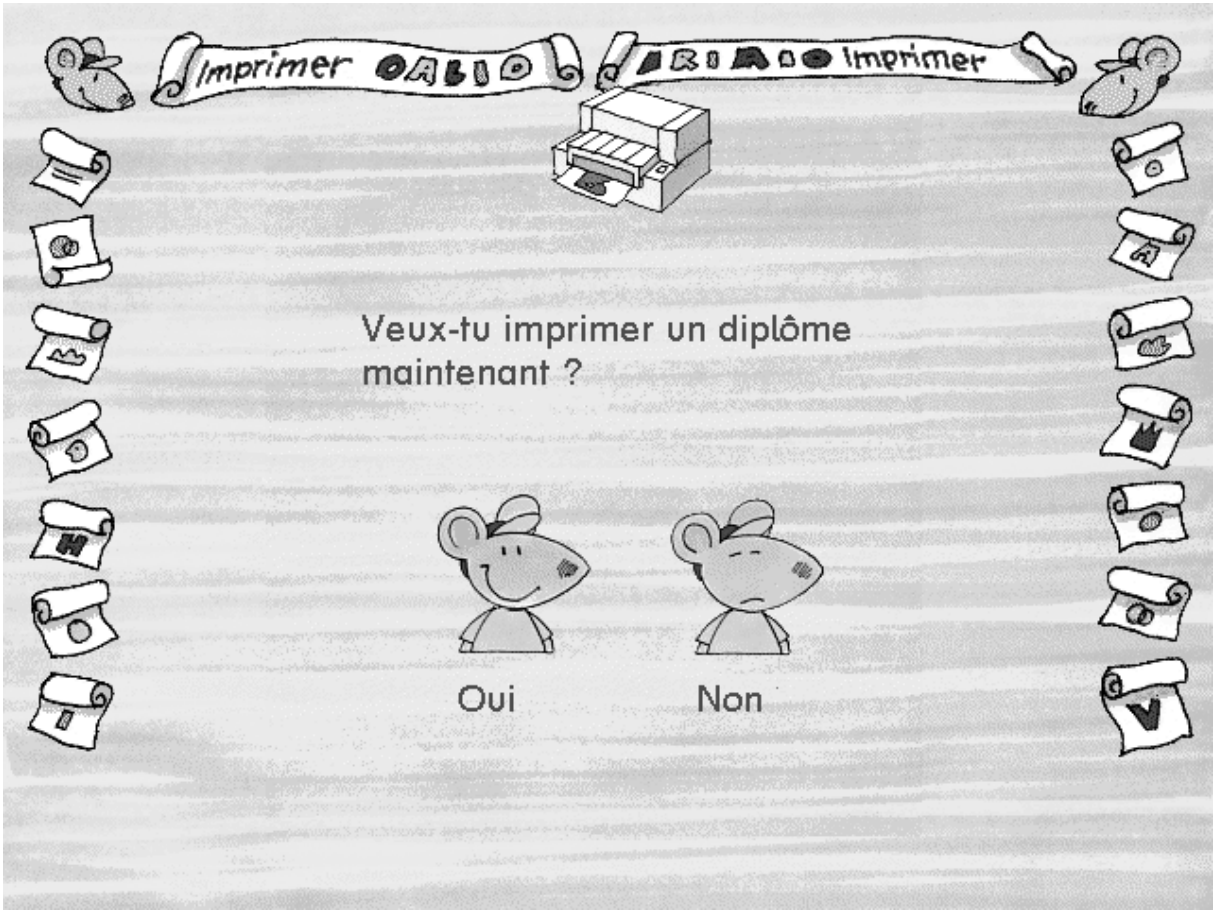
Ai-je donné beaucoup de bonnes réponses ?

Des petits génies comme toi veulent sûrement montrer à leurs parents comme ils se sont bien appliqués. Ils veulent peut-être aussi obtenir une belle récompense parce qu'ils ont bien répondu à plein de questions. Je vais maintenant t'expliquer comment faire pour recevoir ta récompense et comment montrer à tes parents toutes les bonnes réponses que tu as données.

Et voici la fusée qui décolle !



Tu t'es sûrement déjà demandé à quoi peut bien servir la petite fusée avec la longue mèche que tu aperçois toujours en bas de l'écran dans les différents exercices. Elle te permet en fait de savoir à combien de questions tu dois encore répondre avant de recevoir une récompense. La mèche de la fusée se consume un peu plus à chaque fois que tu réponds bien à une question et ce, jusqu'à ce que la fusée décolle. Chaque exercice est composé de huit questions.



Veux-tu imprimer une récompense ?

Si tu as donné plus de bonnes réponses que de mauvaises, tu peux alors imprimer une récompense.

Pour obtenir ta récompense, clique sur le visage de droite (Freddy qui dit "oui"). Tu recevras alors un diplôme, une image à colorier, une jolie chanson ou plein d'autres choses encore.

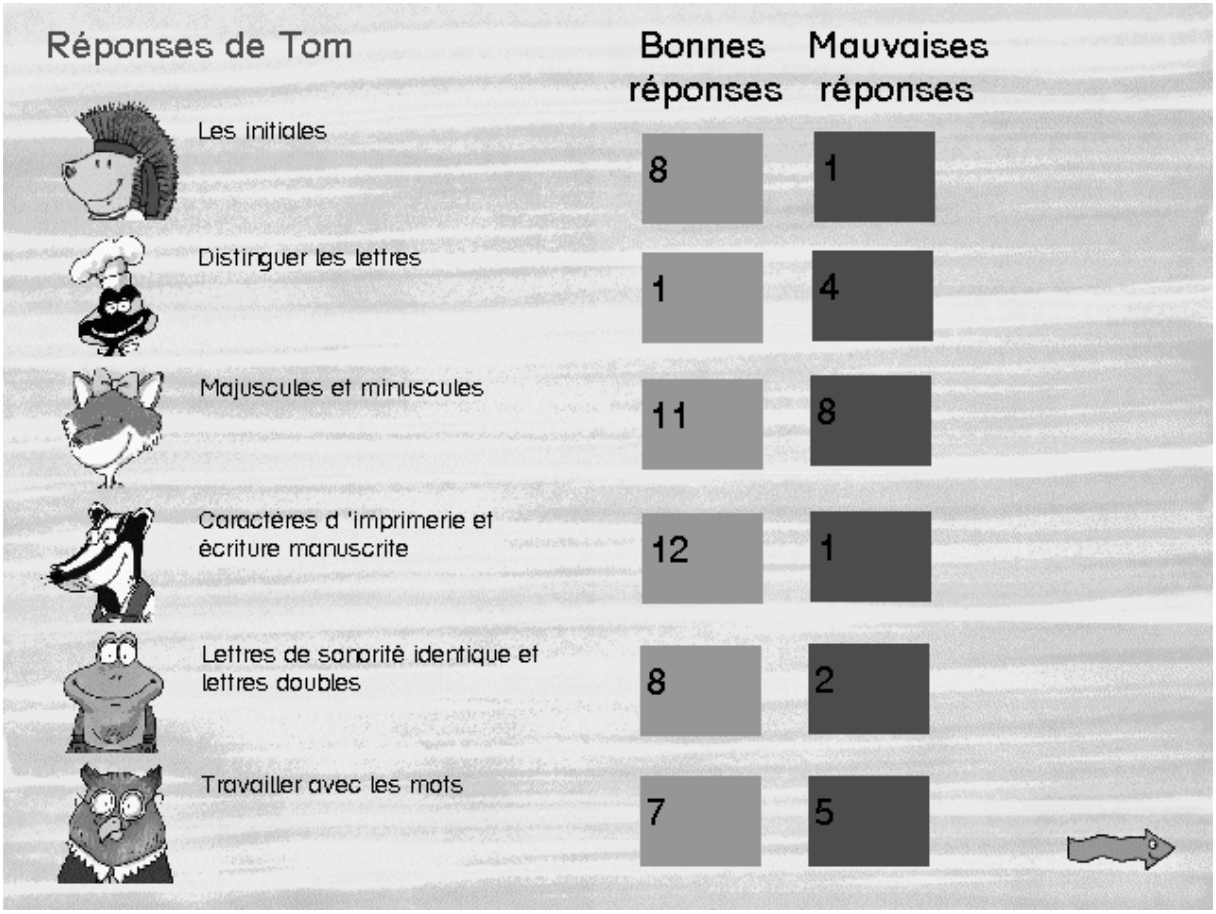
Si tu préfères continuer à jouer ou que tu as déjà obtenu plein de récompenses, clique sur le visage de droite (Freddy qui dit "non").

Quels sont tes résultats ?



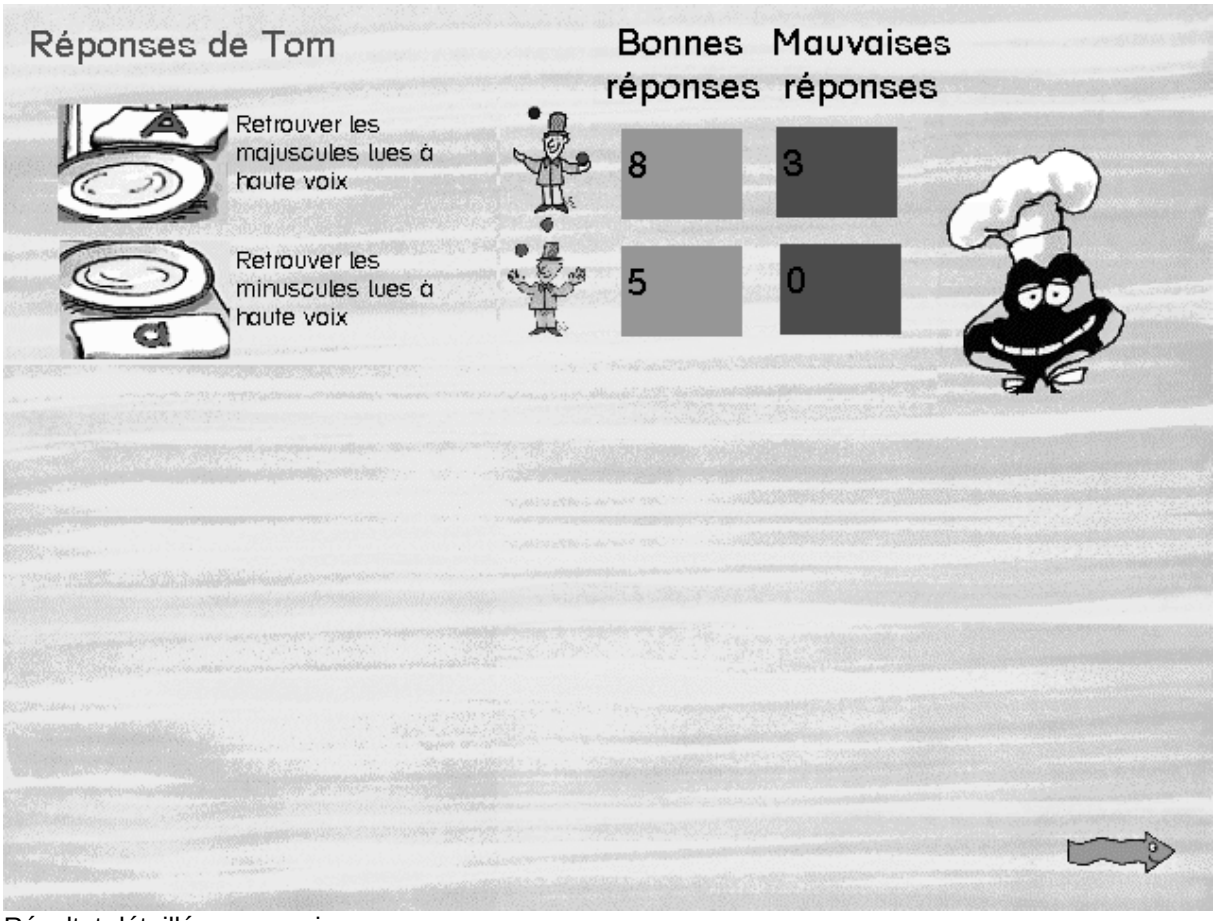
Clique sur ce bouton pour accéder à l'écran récapitulatif de tes résultats. Le programme distingue deux types de résultats : les bilans par leçon et les résultats par exercice. Tu peux donc obtenir, d'une part, un aperçu général des leçons que tu as déjà parcourues et, d'autre part, le résultat détaillé que tu as obtenu à chaque exercice (bonnes et mauvaises réponses par exercice). Selon l'endroit dans lequel tu te trouves au moment où tu cliques sur le bouton des résultats, tu accéderas directement à l'un ou l'autre de ces bilans.

Si tu te trouves dans la forêt des lettres ou dans ma maison, tu accèdes directement à l'aperçu général des leçons. À partir de là, tu peux également accéder à l'aperçu détaillé des résultats par exercice en cliquant sur le personnage correspondant.



Bilan par leçon

Pour quitter cet écran, clique sur la flèche verte qui se trouve en bas à droite.



Résultat détaillé par exercice

Si tu veux accéder au résultat ci-dessus, clique tout simplement sur le personnage qui t'intéresse dans l'aperçu général. Tu peux aussi y accéder en cliquant sur le bouton avec la petite page de livre avec une coche depuis la leçon correspondante. Si tu te trouves, par exemple, chez Sam la Salamandre, lorsque tu cliques sur la petite page de livre avec la coche tu arrives directement au résultat détaillé des exercices de la leçon proposée par Sam la Salamandre. Tu peux ainsi voir pour chaque exercice les questions auxquelles tu as bien répondu et celles qui t'ont posé plus de problèmes.

Les jongleurs qui figurent à côté des bonnes et des mauvaises réponses représentent le nombre de questions auxquelles tu as déjà répondu dans chaque exercice et le niveau de difficulté que tu as atteint.



Si le petit jongleur n'a aucune balle dans les mains, cela signifie que tu n'as répondu à aucune question dans cet exercice.



Si le jongleur tient deux balles rouges dans les mains, cela signifie que tu as répondu jusqu'à maintenant à des questions de niveau de difficulté 1.



Si les deux balles rouges du jongleur sont en l'air, cela signifie que tu as effectué des exercices de niveau de difficulté 2.



Si une balle rouge et une balle bleue sont en l'air, cela signifie que tu as atteint le troisième niveau de difficulté.

Remarque
Tu peux aussi imprimer tes résultats
Si tu veux montrer tes résultats à tes parents, tu peux les imprimer en cliquant sur le bouton avec l'imprimante.

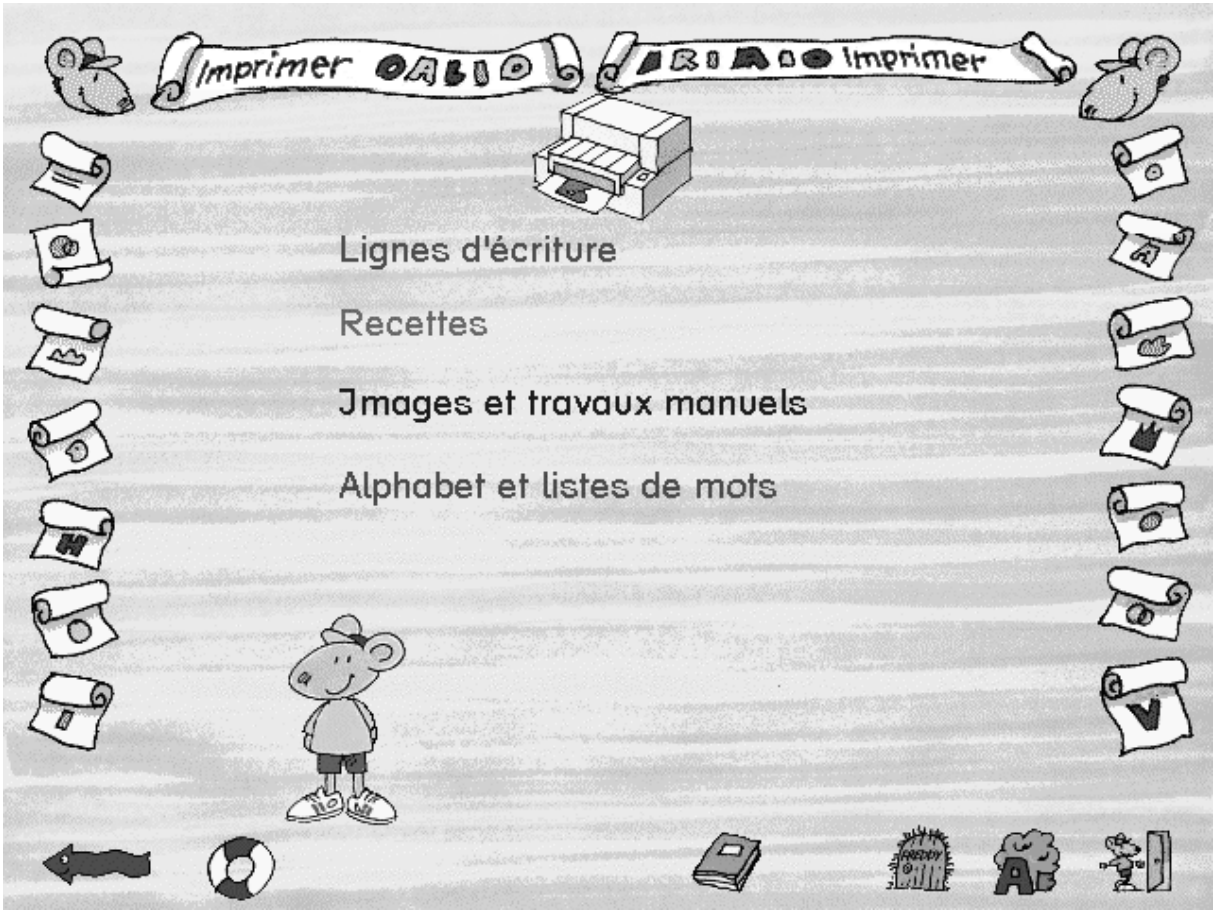
Les petits "plus" de Junior ABC : les images et jeux à imprimer



Si tu n'as pas du tout envie de faire des exercices sur ton ordinateur et que tu préfères t'amuser ou imprimer des images à colorier, clique sur le bouton avec l'imprimante qui se trouve en bas de l'écran.

Tu peux maintenant imprimer différentes choses, comme des pages de lignes d'écriture, des recettes, des images, des coloriages, ou même un charmant pantin de Freddy la Souris (oh, oh, on parle de moi...).

Il y a des listes qui pourront t'être très utiles pour répondre à certaines questions des exercices, par exemple une liste de mots commençant par "f" et par "ph". Déplace le pointeur de la souris sur les différents documents à imprimer pour savoir de quoi il s'agit.



Choisis le document que tu souhaites imprimer

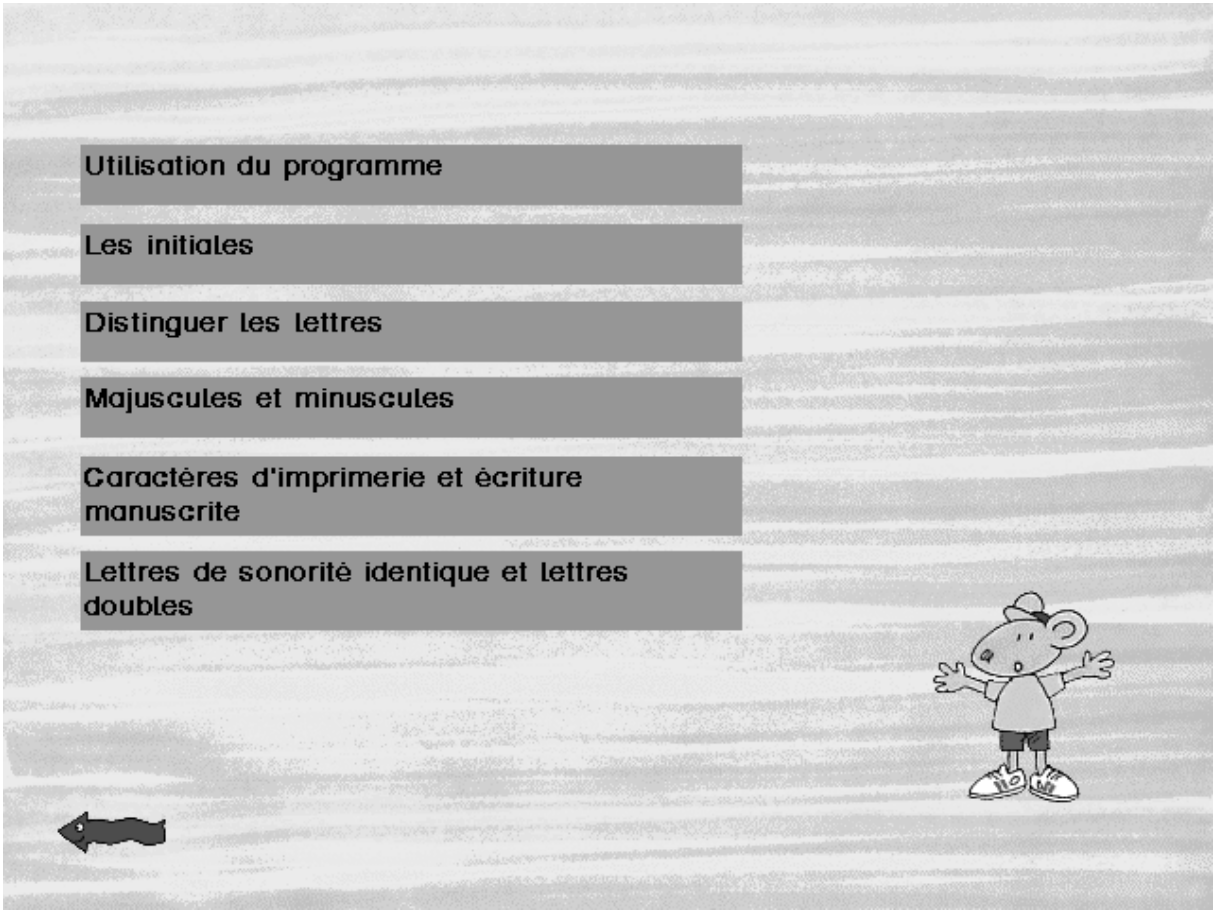
Avant d'imprimer un document, n'oublie pas de demander à tes parents de vérifier si l'imprimante est bien branchée à l'ordinateur pour qu'il n'y ait aucun problème lors de l'impression. L'impression peut parfois durer un peu de temps, car certaines listes comprennent de nombreuses images.

Le livre des astuces



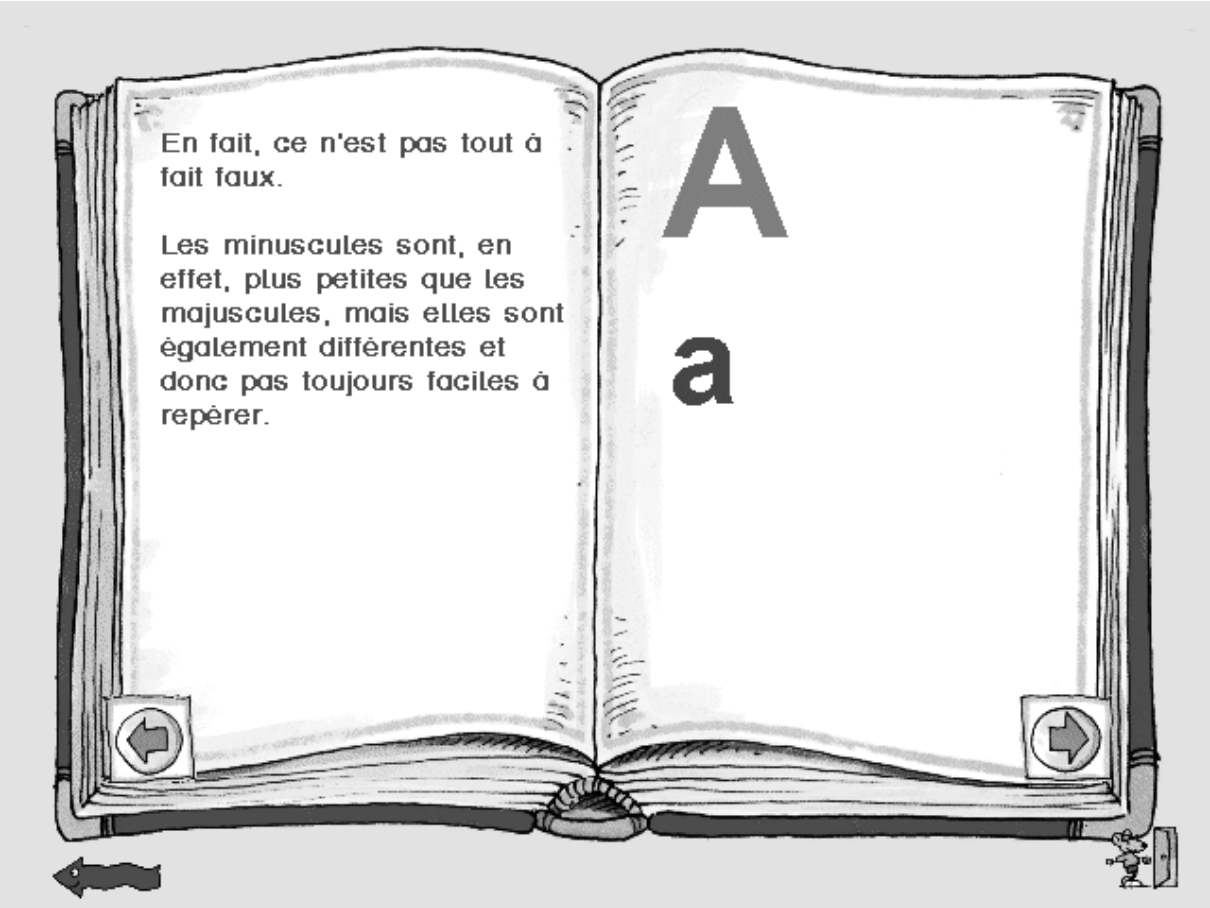
Un clic sur le petit livre vert te conduit dans le livre des astuces. Tu peux réécouter ici toutes les explications sur l'utilisation du programme et apprendre plein de choses intéressantes sur les lettres et les mots qui t'aideront à résoudre de nombreuses énigmes de *Junior ABC*.

Déplace le pointeur de la souris sur les différentes zones vertes de l'écran pour entendre les thèmes au sujet desquels tu peux obtenir des informations. Clique sur la zone verte correspondant au thème qui t'intéresse particulièrement pour accéder au chapitre correspondant.



Sommaire du livre des astuces

Tous les textes contenus dans le livre des astuces sont écrits et lus, tu n'as donc pas à avoir peur de ne pas comprendre quelque chose.



Exemple d'explication trouvée dans le livre des astuces

Lorsque tu arrives à la fin d'une page, clique sur le bouton avec la flèche qui clignote en bas à droite de la page. Tu passes alors automatiquement à la page suivante. Si tu veux réécouter ce que tu viens t'entendre sans passer immédiatement à la page suivante, clique tout simplement sur le texte de la page.

Par ailleurs, si tu donnes trois mauvaises réponses de suite dans un exercice, le bouton du livre des astuces clignote pour t'inciter à le consulter. Clique sur ce bouton et tu accéderas directement à des informations sur l'exercice qui te pose problème. Si tu n'as pas envie d'ouvrir le livre des astuces maintenant, clique simplement à un autre endroit de l'écran.

Enregistrement

(À utiliser en l'absence de la carte d'enregistrement)

À imprimer et retourner sous pli affranchi à :

Micro Application
Support technique
20-22, rue des Petits-Hôtels - 75010 Paris
Tél : 01 53 34 20 46
3615 MICROAPP
http://www-microapp.com

Junior ABC

Réf : 2295

Vous pourrez bénéficier de :

- nos informations produits et nouveautés
- notre support technique gratuit
- nos offres de mise à jour exceptionnelles

❑ Mme ❑ Mlle ❑ M.

Nom : _____ Prénom : _____

Société : _____

Adresse : _____

Code Postal : /_ /_ /_ /_ / _/ Ville : _____

Pays : _____

Téléphone : _____

Date : _____ Signature :

Conformément à l'article 27 de la Loi n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant sur notre fichier. L'enregistrement est facultatif, mais il vous permet de bénéficier de notre support technique gratuit, de nos informations produits et nouveautés, et de nos offres de mise à jour exceptionnelles. Micro Application peut être amené à céder, louer ou échanger ces informations, sauf opposition de votre part notifiée par écrit à Micro Application.

Logiciel certifié d'origine

Garantie du CD-ROM

À imprimer et retourner accompagnée du support en cas
de non-fonctionnement de celui-ci.

Micro Application
Service Garantie
20-22, rue des Petits-Hôtels - 75010 Paris
3615 MICROAPP

Micro Application s'engage à remplacer votre logiciel au cas où le matériel qui vous serait livré se révélerait défectueux.

Vous disposez d'un mois, à compter de la date d'achat de votre logiciel, pour nous en faire le retour par courrier (cf : article 5 de la licence d'utilisation).

Micro Application 1998 ©
Data Becker 1998 ©

❑ Mme ❑ Mlle ❑ M.

Nom : _____ Prénom : _____

Société : _____

Adresse : _____

Code Postal : /_ /_ /_ /_ / _/ Ville : _____

Pays : _____

Téléphone : _____

Nom du logiciel : _____

Date d'achat : _____ Lieu d'achat : _____

Problème rencontré : _____

_____

Date : _____ Signature :

Conformément à l'article 27 de la Loi n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant sur notre fichier. Le présent questionnaire est obligatoire, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. Micro Application peut être amené à céder, louer ou échanger ces informations, sauf opposition de votre part notifiée par écrit à Micro Application.