Junior Récré

Micro Application

Copyright © 1999 Data Becker GmbH & Co. KG
Merowingerst 30
40223 Düsseldorf

© 1999 Micro Application
20-22, rue des Petits-Hôtels
75010 Paris

Auteur soft.art

Traduction MIGNOT Christine

‘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 : 2-7429-1446-3
DB : 446976

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

FRANCE - MICRO APPLICATION
20-22, rue des Petits-Hôtels
75010 PARIS
Tél : (01) 53 34 20 20 - Fax : (01) 53 34 20 00
http://www.microapp.com
Support technique :
Tél : (01) 53 34 20 46 - Fax : (01) 53 34 20 00
E-mail : info-ma@microapp.com

SUISSE - HELVEDIF SA
19, Chemin du Champ des Filles
CH-1228 PLAN LES OUATES
Tél. : (022) 884 18 08 - Fax : (022) 884 18 04
http://www.helvedif.ch

ILE DE LA RÉUNION -ISYCOM
SA SAUVEUR CACOUB
130 Ruelle Virapin
97440 SAINT ANDRE - ILE DE LA RÉUNION
Tél. : 02 62 58 41 00 - Fax : 02 62 58 42 00
Tél. : 01 48 78 12 47 - Fax : 01 40 82 92 34

BELGIQUE - EASY COMPUTING
Chaussée d'Alsemberg, 610
1180 BRUXELLES
Tél. : (02) 346 52 52 - Fax : (02) 346 01 20
http://www.easycomputing.com

MAROC - CONCORDE DISTRIBUTION
8, rue Jalal Eddine Essayouti - Rés. "Le Nil"
Quartier Racine - CASABLANCA
Tél. : 239 36 65 - Fax : 239 28 45

CANADA - MICRO APPLICATION Inc.
1650 Boulevard Lionel-Bertrand
BOISBRIAND (QUÉBEC) - J7H 1N7
Tél. : (450) 434-4350 Fax : (450) 434-5634
http://www.microapplication.ca

ALGÉRIE - AL-YOUMN (Media Sud)
Bât. 23, N° 25 cité des 1 200 Logements
El khroub W/CONSTANTINE
Tél. - Fax : (04) 96 18 69
e-mail : al-youmn@aristote-centre.com

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 strictement 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 utilisation 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 ou de la carte d'enregistrement (si celle-ci n'a pas déjà été envoyée).

Micro Application retourne alors à ses frais, au client, à l'adresse indiquée sur le bon de garantie ou la carte d'enregistrement, 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.

SOMMAIRE

1. Pour les parents... 6

1.1 Installation du programme 6

1.2 Désinstallation 8

1.3 Configuration de Junior Récré 8

2. Les enfants et l'ordinateur 9

3. C'est l'heure de la récré ! 10

3.1 Je m'appelle Freddy et toi, qui es-tu ? 10

3.2 Et voilà comment jouer ! 12

3.3 La fusée 14

4. ABC'est parti pour la planète des lettres ! 15

4.1 Maison n°1 - Jeux de lettres 16

4.2 Maison n°2 - Dessins et coloriages 16

4.3 Maison n°3 - Jeux de mots 17

5. 1, 2, 3 - En route pour la planète des nombres ! 17

5.1 Vaisseau spatial n°1 - Jeux de formes 18

5.2 Vaisseau spatial n°2 - Jeux de calcul 18

5.3 Vaisseau spatial n°3 - Jeux de nombres 19

6. Envie de t'amuser ? Rendez-vous sur la planète des jeux 19

6.1 Tour n°1 - Association de chiffres 20

6.2 Tour n°2 - Puzzles, jeux de société et autres jeux 20

6.3 Tour n°3 - Association de lettres 21

7. Et si on imprimait les jeux ? 21

7.1 Impression de plusieurs jeux à la fois 22

7.2 Impression avec ou sans explications 22

7.3 Impression noir et blanc ou couleur 22

1. 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.

1.1 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 Récré*.

Configuration requise

Voici la configuration matérielle requise pour que *Junior Récré* 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
* Imprimante
* Carte son 16 bits compatible Windows

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 automatique. Activez alors la commande **Exécuter** du menu **Démarrer**. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, saisissez la commande suivante dans le champ *Ouvrir* :

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

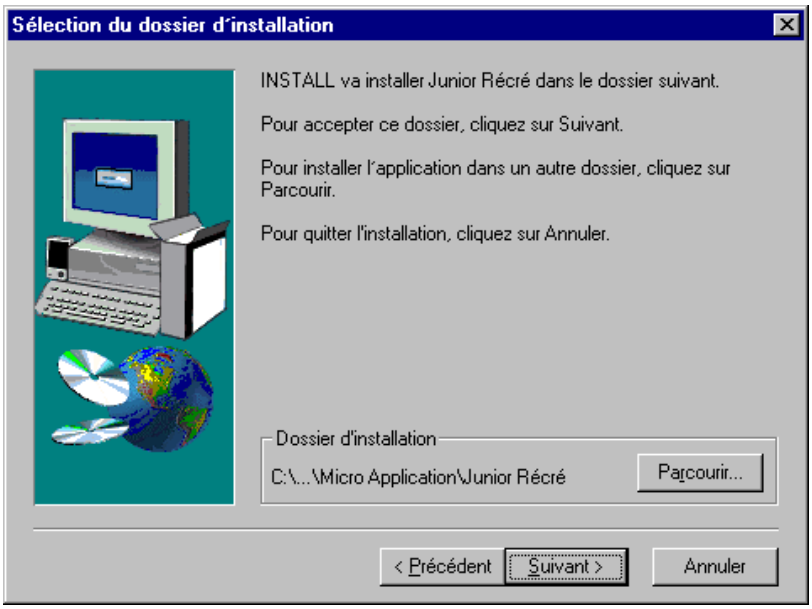
Remarque Définir le lecteur de CD-ROM La lettre D doit correspondre à la lettre d'identification de votre lecteur de CD-ROM. Si tel n'est pas le cas, modifiez la lettre en conséquence.

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.

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

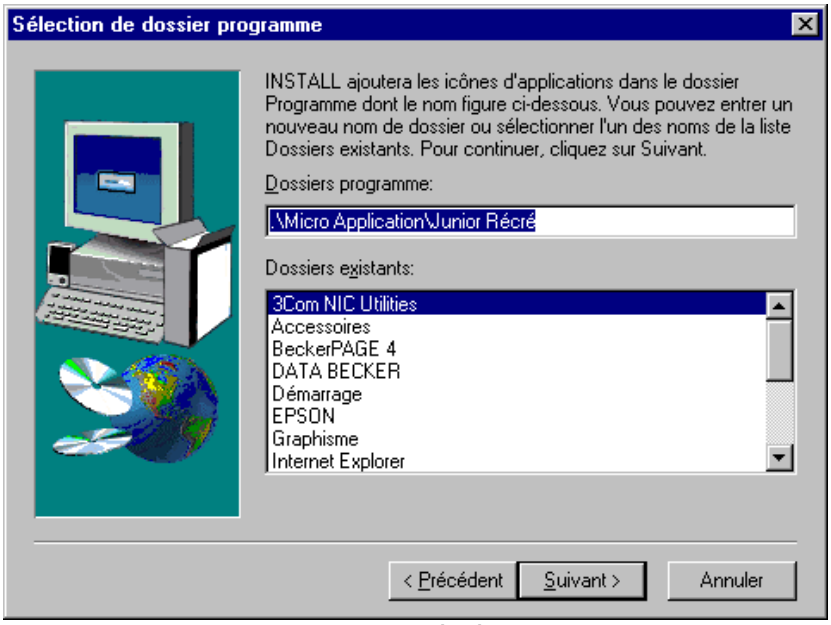
Avant que l'installation à proprement parler ne commence, vous avez la possibilité de sélectionner, si vous le souhaitez, un dossier d'installation différent de celui qui vous est proposé. Cliquez pour cela sur le bouton **Parcourir** dans la boîte de dialogue **Sélection du dossier d'installation**.



Dossier d'installation de Junior Récré

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.

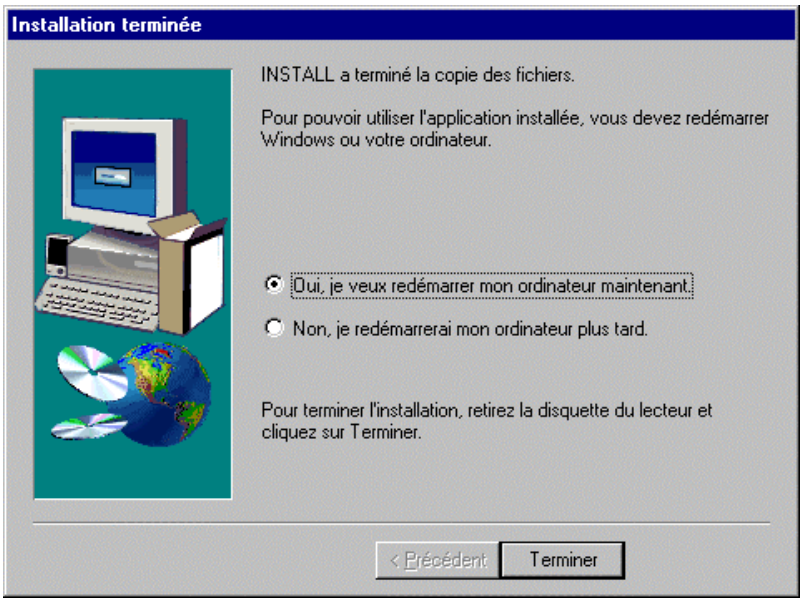
Une fois que vous avez déterminé le dossier d'installation, vous pouvez choisir le groupe de programmes dans lequel vous souhaitez créer un raccourci pour le programme *Junior Récré*.



Groupe de programmes de Junior Récré

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 Récré*.

La boîte de dialogue qui suit s'affiche pour vous signaler que l'installation de *Junior Récré* 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**.



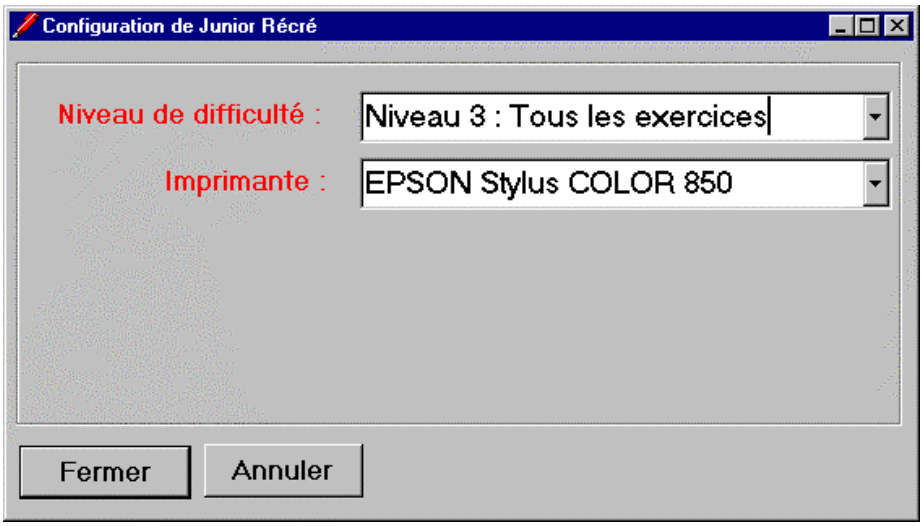
Installation terminée

1.2 Désinstallation

Si vous souhaitez désinstaller *Junior Récré* 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 Récré**. Celui-ci se trouve avec le programme principal, dans le groupe de programmes que vous avez précédemment défini.

1.3 Configuration de Junior Récré



Une fois l'installation de *Junior Récré* terminée, vous trouvez, entre autres, l'entrée *Configuration de Junior Récré* dans le menu **Démarrer**. Lorsque vous sélectionnez cette entrée, vous accédez à une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez définir un niveau de difficulté ainsi que l'imprimante que doit utiliser le programme.

Sélection d'un niveau de difficulté

Vous pouvez définir dans cette boîte de dialogue un niveau de difficulté pour les jeux. Vous avez le choix entre trois niveaux, le niveau 1 étant le plus facile et le niveau 3 le plus difficile. Si vous optez,

par exemple, pour le premier niveau, les jeux ne feront apparaître que certains nombres ou mots jugés faciles. Le niveau 3 intègre, quant à lui, des nombres et des mots beaucoup plus difficiles dans les jeux.

Remarque L'âge de votre enfant Notez par ailleurs que l'âge de votre enfant n'est demandé qu'à titre indicatif. Cette donnée n'influence, en effet, en rien les jeux qui lui seront proposés.

Choix d'une imprimante

Vous pouvez également indiquer ici l'imprimante que le programme devra utiliser pour imprimer les jeux choisis par votre enfant. Comme de nombreux jeux comportent des images en couleur, nous vous conseillons d'utiliser une imprimante couleur afin d'optimiser l'impression.

Autres remarques

Junior Récré ne permet pas seulement d'imprimer des jeux tout faits avec des chiffres ou des lettres fixes, il offre également la possibilité d'imprimer certains jeux avec d'autres images et/ou chiffres et lettres que ceux proposés dans les modèles. Ces jeux modifiables sont ceux sous lesquels est affiché le bouton avec la flèche arrondie (bouton **Nouveau jeu**).

Tous les jeux peuvent, par ailleurs, être imprimés avec ou sans explications. Pour cela, sélectionnez d'abord le jeu que vous souhaitez imprimer, cliquez ensuite sur le bouton avec l'imprimante situé en bas de l'écran pour accéder à la boîte de dialogue de l'impression, puis sur le bouton avec une imprimante si vous souhaitez imprimer le jeu sans explication, ou sur le bouton avec Freddy la Souris et une imprimante pour l'imprimer avec les explications.

2. 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 Récré* 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.

3. C'est l'heure de la récré !



Salut, je m'appelle Freddy la Souris et je vais t'expliquer tout ce que tu peux trouver sur les planètes de *Junior Récré*. C'est un super programme avec lequel tu peux imprimer plein de jeux : des jeux de lettres et de mots, des jeux de nombres et de calcul, et aussi des dessins, des coloriages et des tas d'autres jeux amusants ! Attention au décollage : 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0, c'est parti !

3.1 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 ou un surnom

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.

Si tu ne sais pas encore écrire ton prénom, tu peux tout simplement choisir un prénom ou un surnom amusant parmi ceux qui te sont proposés dans la liste. Pour les entendre, déplace tout simplement la souris sur chacun d'eux.

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.



Choisis un personnage

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

Remarque Indication de l'âge Attention ! Si je veux connaître ton âge, c'est juste parce que je suis un petit peu curieux... Les jeux proposés sont les mêmes pour tous les enfants, à toi d'imprimer ceux que tu préfères et que tu ne trouves pas trop difficiles.

Si tu as déjà utilisé *Junior Récré*, tu peux aller un peu plus vite. Le personnage que tu as choisi s'affiche automatiquement sur l'écran 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.

3.2 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 cliquant sur le bouton de l'Aide.

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 changer d'endroit ou afficher un jeu.


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, aussi longtemps que tu maintiendras le pointeur de la souris sur cet objet.


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.


Lorsque le pointeur prend la forme d'un sablier, il faut simplement que tu attendes un petit peu avant de faire quelque chose.

Voilà, tu sais maintenant tout sur le pointeur de la souris et les différentes formes qu'il peut prendre. Mais, ce n'est pas tout... Il y a aussi plein de boutons multicolores qui pourront t'aider à mieux utiliser le programme. Tu peux les apercevoir en bas de l'écran.



Les différents boutons trouvés dans le programme

Si tu déplaces le pointeur de la souris dessus, tu sauras ce que te permet de faire chaque bouton. Je vais maintenant te donner quelques explications.



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



Si tu cliques sur la trompette, tu peux régler le volume de ma voix et me dire ainsi si tu veux que je te parle très fort ou plus doucement.



Ce bouton, qui représente une imprimante, est le plus important puisqu'il te permet d'imprimer tous les jeux que tu veux.



Si tu préfères choisir d'abord plusieurs jeux sans les imprimer immédiatement, tu peux utiliser ce bouton. Tu pourras alors mettre de côté des jeux (20 au total) dans le casier et les imprimer en une seule fois à la fin.



Ce bouton est affiché lorsque tu peux imprimer ce jeu avec d'autres images, nombres ou lettres.



Ce bouton te permet de revenir dans ma fusée et de commencer un nouveau voyage vers l'une des planètes pour découvrir des jeux de lettres, de nombres et aussi plein de jeux de société et de dés !



Si tu n'as plus envie d'imprimer des jeux, utilise ce bouton pour quitter le programme.



Tu trouves ces deux boutons marqués d'une flèche lorsque tu peux reculer ou avancer, par exemple lorsqu'un jeu est affiché à l'écran et que tu souhaites passer au jeu suivant ou précédent. Tu peux ainsi parcourir tous les jeux et choisir ceux que tu imprimeras à la fin.



Le bouton avec une petite loupe marquée d'un signe "+" te permet d'agrandir un jeu à l'écran pour mieux le voir et le comprendre.



Une fois agrandi, le jeu peut, bien sûr, retrouver sa taille normale. Pour cela, clique simplement sur le bouton avec une petite loupe marquée d'un signe "moins".



Tu aperçois 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.

3.3 La fusée



Lorsque tu te trouves dans ma fusée, tu peux commencer un voyage vers la planète de ton choix. Tu aperçois devant toi un grand ciel étoilé et trois planètes. À toi de choisir celle que tu as envie de visiter. Tu trouveras plein de jeux à imprimer sur chaque planète. Clique simplement sur celle que tu préfères. La fusée modifie alors sa trajectoire et atterrit sur la planète que tu as choisie.

Il y a plein de surprises à découvrir dans ma fusée... 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. Amuse-toi bien !

Voilà maintenant un aperçu de tous les jeux que tu peux trouver sur les trois planètes :

	La planète Alphabétus, planète des lettres, te fera découvrir des jeux de lettres et de mots, des dessins et des coloriages.
	Sur la planète Numérus, planète des nombres, tu trouveras des jeux de nombres, de calcul et de formes.
	Enfin, si tu préfères t'amuser avec tes copains, visite donc la planète Récréus, planète des jeux, où tu trouveras plein de jeux de société et de dés.

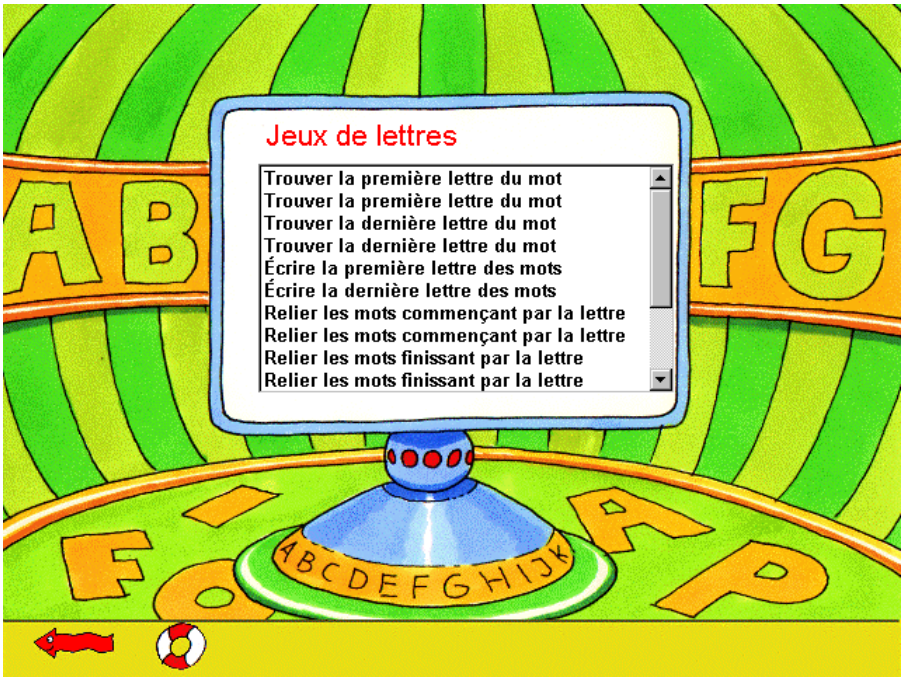
4. ABC'est parti pour la planète des lettres !



La planète des lettres Alphabétus

La planète Alphabétus regorge de jeux de lettres et de mots, de dessins et de coloriages. Tu n'as plus qu'à entrer dans l'une des maisons pour les découvrir. Comme tu le remarques, les maisons des habitants d'Alphabétus sont plutôt amusantes, comme tous les jeux que tu vas y trouver...

4.1 Maison n°1 - Jeux de lettres



Jeux de lettres

Dans cette jolie maison, tu trouveras plein de jeux pour t'entraîner à repérer et écrire la première et la dernière lettre d'un mot. Pour devenir un champion, tu n'as qu'à imprimer plusieurs fois chaque jeu avec des images différentes !

Remarque Imprimer plusieurs fois le même jeu Attention ! Tu ne peux changer les lettres ou les images d'un jeu que si le bouton **Nouveau jeu** (avec la petite flèche qui tourne) est affiché à l'écran sous ce jeu.

4.2 Maison n°2 - Dessins et coloriages



Dessins et coloriages

Dans cette maison, tu peux dessiner et colorier des lettres, compléter des dessins, et même aider une araignée à réparer sa toile ou les amis de Freddy à trouver leur chemin. Amuse-toi bien !

4.3 Maison n°3 - Jeux de mots



Jeux de mots

Tu peux t'entraîner ici à former, compléter et trouver des mots.

5. 1, 2, 3 - En route pour la planète des nombres !


La planète des nombres Numérus

Si tu as choisi de visiter Numérus, tu vas pouvoir imprimer plein de jeux avec des nombres, des opérations et de jolies formes multicolores. Une fois arrivé sur la planète, tu n'as plus qu'à choisir le vaisseau spatial qui te plaît le plus.

5.1 Vaisseau spatial n°1 - Jeux de formes



Jeux de formes

Dans ce vaisseau, tu peux imprimer des tas de jeux pour t'entraîner à repérer, colorier et compter les formes. Pour voir tous les jeux que tu peux imprimer, clique simplement sur le premier jeu, puis, une fois ce jeu affiché, sur le bouton marqué d'une flèche vers la droite pour passer au jeu suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que tu aies vu défiler tous les jeux (le bouton avec une flèche droite n'est alors plus affiché à l'écran). Si tu préfères choisir un jeu en particulier, clique tout simplement dessus dans la liste des jeux et il s'affichera immédiatement à l'écran.

5.2 Vaisseau spatial n°2 - Jeux de calcul

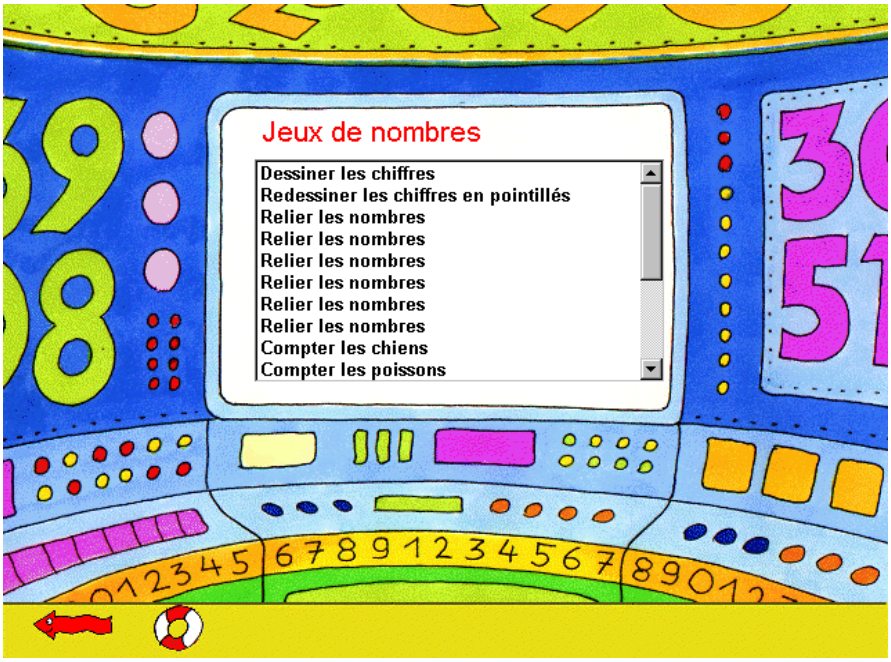


Jeux de calcul

Tu peux t'entraîner ici à compléter des suites de nombres et des opérations, à compter des objets, ou encore à calculer et colorier. En plus, si tu aimes bien certains jeux, tu peux les imprimer plusieurs fois en changeant simplement les chiffres ou les opérations.

Remarque
Imprimer plusieurs fois le même jeu
Attention ! Tu ne peux changer les chiffres ou les opérations d'un jeu que si le bouton **Nouveau jeu** (avec la petite flèche qui tourne) est affiché à l'écran sous ce jeu.

5.3 Vaisseau spatial n°3 - Jeux de nombres



Jeux de nombres

Tu peux ici dessiner des chiffres, relier des nombres pour faire apparaître un joli dessin, ou encore t'entraîner à compter des animaux.

6. Envie de t'amuser ? Rendez-vous sur la planète des jeux


La planète des jeux Récréus

Les habitants de la planète Récréus ne pensent qu'à s'amuser ! Chacune de leurs tours contient plein de supers jeux à imprimer ! As-tu envie de leur rendre une petite visite ?

6.1 Tour n°1 - Association de chiffres



Association de chiffres

Dans cette tour, tu trouves plein de jeux d'association d'images, de chiffres et d'opérations. Le but de tous ces jeux est le même : tu dois constituer un maximum de paires, c'est-à-dire assembler par deux les images qui vont ensemble (deux images identiques, une image représentant le même nombre d'objets que le résultat d'une opération, etc.). Il te suffit d'imprimer le jeu de ton choix et de découper ensuite les petites cartes. Tu peux même les coller sur du carton si tu veux garder ton jeu en bon état plus longtemps.

6.2 Tour n°2 - Puzzles, jeux de société et autres jeux



Puzzles et jeux de société

Les habitants de cette tour ont toutes sortes de jeux à te proposer. Tu trouveras entre autres des puzzles et des jeux de société pleins de mots, de nombres et d'images.

6.3 Tour n°3 - Association de lettres



Association de lettres

Dans cette tour, tu trouves d'autres jeux d'associations avec des lettres et des mots. Tu devras ici associer, par exemple, des images et des initiales ou encore des caractères d'imprimerie et des lettres manuscrites. Imprime le jeu qui te plaît le plus et amuse-toi bien avec tes amis ! Que le meilleur gagne...

7. Et si on imprimait les jeux ?

Que tu visites les maisons de la planète Alphabétus, les tours de la planète Numérus, ou encore les vaisseaux spatiaux de la planète Récréus, tu trouveras plein de jeux à imprimer. Tu peux choisir un jeu et l'imprimer immédiatement ou mettre plusieurs jeux de côté (jusqu'à 20) et les imprimer en une seule fois à la fin.



Impression d'un jeu



Ce bouton te permet d'imprimer immédiatement le jeu affiché à l'écran. L'impression d'un jeu peut prendre un petit peu de temps, sois patient...

7.1 Impression de plusieurs jeux à la fois

Si tu ne veux pas attendre un petit moment à chaque fois que tu imprimes un jeu, parcours d'abord plusieurs jeux et mets de côté ceux qui t'intéressent. Imprime-les ensuite à la fin en une seule fois.



Ce bouton te permet d'ajouter le jeu affiché à la pile de feuilles que tu aperçois dans le bac. Clique une première fois sur ce bouton pour afficher le message : "*Mettre ce jeu de côté*", puis une seconde fois pour m'indiquer que tu veux ajouter le jeu affiché à la pile des jeux à imprimer plus tard.



Le casier contient des jeux

Si tu préfères imprimer tous les jeux qui t'intéressent à la fin, n'oublie cependant pas que tu ne peux pas imprimer plus de 20 jeux à la fois. Si un message t'annonce que tu as déjà mis 20 jeux de côté, imprime-les d'abord, avant de continuer à en mettre d'autres de côté. Si la pile de feuilles est trop grosse, ton imprimante aura du mal à tout imprimer en une seule fois.

Tu peux utiliser la gomme pour supprimer certains jeux que tu as mis de côté et les remplacer par d'autres. Pour démarrer l'impression de tous les jeux que tu as choisis, clique simplement sur le bouton avec l'imprimante.

7.2 Impression avec ou sans explications

Tu peux choisir d'imprimer tous les jeux avec ou sans explication. Si tu veux imprimer un dessin à colorier pour l'offrir, par exemple, à tes parents, imprime le sans explication. Pour cela, choisis d'abord un dessin, clique ensuite sur le bouton avec l'imprimante en bas de l'écran, puis dans la boîte qui s'affiche, de nouveau sur le bouton avec la petite imprimante. Et voilà un joli dessin prêt à colorier !

Si tu préfères imprimer, par exemple, un jeu de société avec sa règle du jeu, choisis d'abord un jeu, clique ensuite sur le bouton avec l'imprimante en bas de l'écran, puis sur le bouton avec Freddy la Souris et l'imprimante. Le jeu est alors imprimé avec la règle du jeu !

7.3 Impression noir et blanc ou couleur

L'impression dépend en fait de l'imprimante reliée à ton ordinateur. S'il s'agit d'une imprimante noir et blanc, tu ne pourras imprimer tes jeux qu'en noir et blanc, s'il s'agit d'une imprimante couleur, tu pourras imprimer les jeux de ton choix en couleur.

Demande l'aide de tes parents avant de commencer à imprimer des jeux avec *Junior Récré*.

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 Récré

Réf : 2446

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 1999 ©
Data Becker 1999 ©

❑ 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.