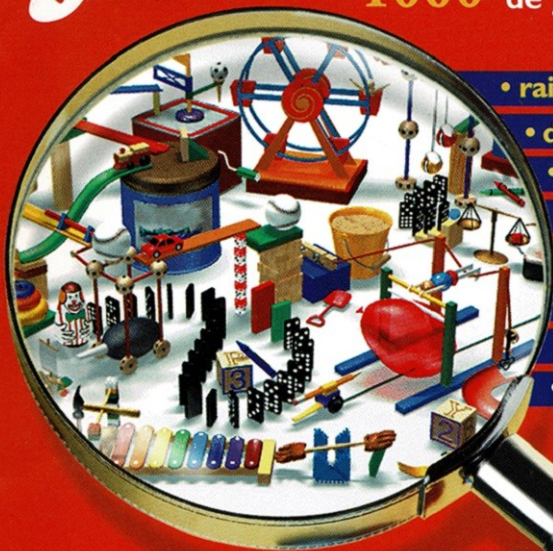


J'AI TROUVÉ!

mac-pc

de 5 à 10 ans

1000 façons
de grandir!



- raisonner
- déduire
- mémoriser
- comparer
- associer
- lire
- compter
- créer...

Gallimard Jeunesse

Scholastic est une marque déposée de Scholastic Inc. Macintosh est une marque déposée de Apple Computer, Inc. Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Made with Macromedia and Director est une marque déposée de Macromedia, Inc. Toutes les autres marques déposées sont la propriété de leurs dépositaires.

© 1997 Scholastic Inc. Tous droits réservés. Adaptation du livre, I SPY SCHOOL DAYS, textes ©1995 par Jean Marzollo, photographies © 1995 par Walter Wick. Tous droits réservés.

- Installation..... p 4
- Lancement..... p 5
- Présentation du CD-Rom..... p 6/7
- La Ville de Bois..... p 8
- Le Tableau Noir..... p 9
- Nature..... p 10
- Les Cerceaux..... p 11
- Méli-mélo..... p 12
- L'éclateur de ballon..... p 13
- Créer sa propre malle à malices..... p 14/15

INSTALLATION

Sous Windows 3.1

- 1 Insérez le CD-Rom dans le lecteur.
- 2 Sélectionnez «Exécuter» dans le menu «Fichier» du Gestionnaire de fichiers.
- 3 Tapez «D:/setup.exe», D étant le lecteur de CD-Rom. Cliquez sur «Suite».
- 4 Pour terminer l'installation, suivez les instructions des fenêtres de dialogue.

Sous Windows 95

- 1 Insérez le CD-Rom dans le lecteur.
- 2 Si l'écran d'installation apparaît, cliquez sur «Installer». Sinon, choisissez «Exécuter» dans «Démarrer», puis tapez «D:/setup.exe», D étant le lecteur de CD-Rom. Cliquez sur «Suite».
- 3 Pour terminer l'installation, suivez les instructions des fenêtres de dialogue.

Sur Macintosh

- 1 Insérez le CD-Rom dans le lecteur.
- 2 Double-cliquez sur l'icône du CD-Rom *J'ai trouvé !*, puis cliquez sur «Installeur».
- 3 Pour terminer l'installation, suivez les instructions des fenêtres de dialogue.

LANCEMENT

Sous Windows 3.1

- 1 Insérez le CD-Rom dans le lecteur.
- 2 Dans le menu «Fichier» du Gestionnaire de fichiers, ouvrez le dossier «Gallimard», puis double-cliquez sur l'icône «J'ai trouvé».

Sous Windows 95

- 1 Insérez le CD-Rom dans le lecteur et attendez que l'écran de lancement automatique s'affiche.
- 2 Cliquez sur «Jouer».

Note : si le lancement automatique ne s'effectue pas, allez dans «Démarrer», sélectionnez «Programmes», puis «Gallimard», puis enfin «J'ai trouvé !». Cliquez sur l'icône «J'ai trouvé !»

Sur Macintosh

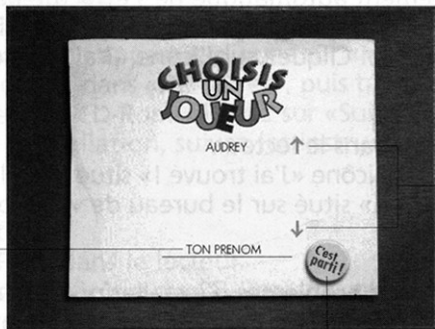
- 1 Insérez le CD-Rom dans le lecteur.
- 2 Double-cliquez sur l'icône «J'ai trouvé !» situé dans le «Dossier J'ai trouvé !» situé sur le bureau de votre ordinateur.

Si vous rencontrez des problèmes d'installation ou d'utilisation, reportez-vous au fichier «Lisez-moi !» ou contactez notre hot-line gratuite au 01-49-54-16-17.

PRÉSENTATION DU CD-ROM

Bienvenue dans le CD-Rom *J'ai trouvé !*. Tu vas y découvrir une immense malle pleine de jeux et de malices. Toutes les boîtes de la malle t'aideront à apprendre du vocabulaire, à développer ton sens de l'observation et ta mémoire... et tout cela, en t'amusant ! Avant de commencer ta découverte, il faut que tu tapes ton prénom, ainsi ta partie sera automatiquement enregistrée et tu verras ton prénom apparaître tout au long du jeu.

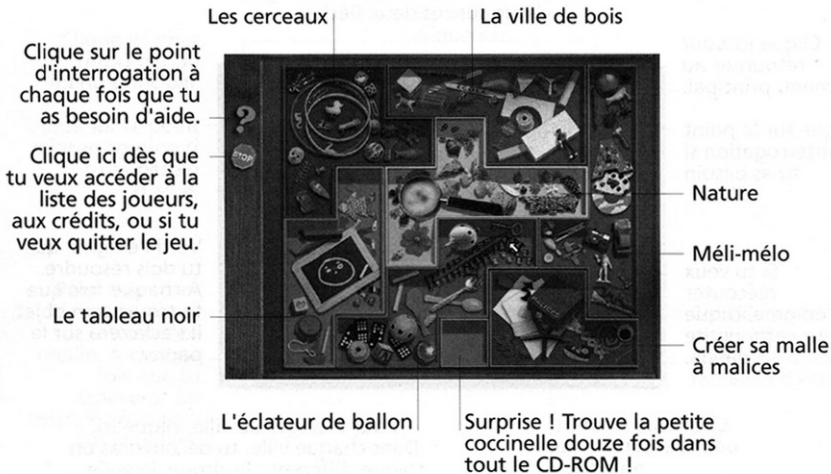
Tape ton prénom sur la ligne, ou bien choisis un prénom dans la liste.



Ces petites flèches te permettent de faire défiler la liste des prénoms. Pour supprimer un prénom de la liste, clique sur Ctrl+Shift+D.

Clique ici pour accéder au jeu.

Le menu principal de *J'ai trouvé !* sera ta malle à malices. Elle contient six jeux. Dès que tu résous une énigme dans l'un de ces jeux, tu gagnes une malice (c'est-à-dire un petit trésor). Toutes ces malices te serviront pour le septième jeu, celui où tu peux créer ta propre malle à malices. Tu as également dû remarquer une dernière petite case... c'est une surprise !



Voici une ville tout en bois, explore-la sous tous ses angles et sers-toi de ta souris pour trouver tous les objets que l'énigme te demande. Quand tu repères un objet, clique dessus et découvre les petites animations rigolotes. Finis l'énigme et tu gagneras une malice !

Pour voir la ville sous un autre angle, clique sur ces deux flèches.

Clique ici pour retourner au menu principal.

Clique sur le point d'interrogation si tu as besoin d'aide.

Si tu veux réécouter l'énigme, clique sur cette petite oreille.



Voici l'énigme que tu dois résoudre. À chaque fois que tu trouves un objet, il s'éclaircira sur le papier.

Clique sur un mot pour l'entendre de nouveau.

Pour changer de ville, clique ici. Dans chaque ville, tu découvriras un thème différent : le cirque, la voile....

LE TABLEAU NOIR

- Sens de l'observation
- Mémoire visuelle
- Vocabulaire
- Lecture

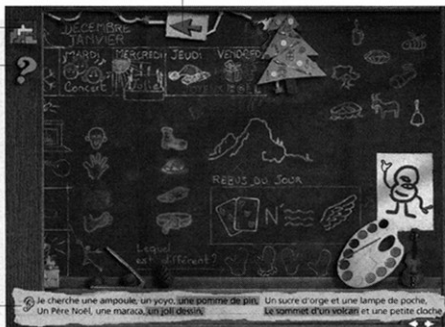
Écoute l'énigme qui t'est lue et retrouve tous les objets, petits mots, ou dessins qui te sont demandés. En cherchant bien, tu découvriras des rébus amusants, des petits animaux cachés et une année scolaire bien agréable ! Tu devras parfois relier des points, des lettres ou des chiffres entre eux. Ton curseur se transformera alors en une petite main avec une craie.

Clique ici pour retourner au menu principal.

Clique sur le point d'interrogation si tu as besoin d'aide.

Pour réécouter l'énigme, clique sur cette petite oreille. À chaque fois que tu trouveras un objet, il s'éclairera sur le papier.

Pour voir la suite de ce tableau, clique ici.

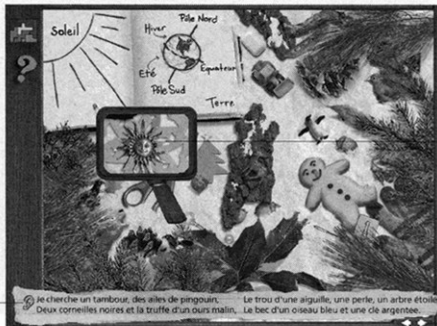


Ces flèches te serviront à accéder à d'autres tableaux d'école.

Ce tableau te fera découvrir plein d'objets, d'animaux ou de plantes qui peuplent la mer, la montagne ou la forêt... Entre vite dans le monde magique de la Nature !

Une fois de plus, tu dois écouter l'énigme et rechercher parmi tous les éléments du tableau ce qui t'est demandé. Si ton curseur est une loupe, c'est qu'il faudra que tu cherches de tout petits éléments... Alors fais bien attention, regarde partout et vise bien !

Cette petite oreille te sert à réécouter l'énigme. À chaque fois que tu trouveras un objet, il s'éclairera sur le papier.



Ton curseur est maintenant une loupe ! Les objets que l'énigme te demande sont parfois très petits !

Clique ici si tu veux découvrir d'autres milieux naturels.

LES CERCEAUX

• Logique

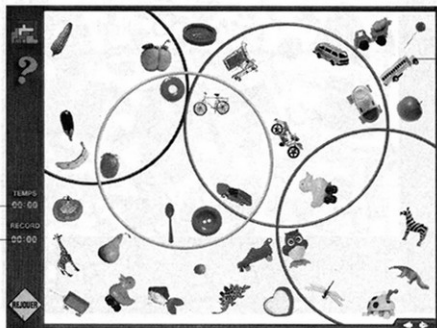
• Théorie des ensembles

• Classement

Voici des centaines d'objets éparpillés sur l'écran. À toi de comprendre la logique de rangement des cerceaux et de reclasser chacun des objets dans les cerceaux qui leur correspondent. À chaque fois que tu joues, tu es chronométré. Ainsi, la prochaine fois que tu joueras avec ces cerceaux, tu pourras battre ton record !

À chaque fois que tu joues aux Cerceaux, tu es chronométré(e).

Ton record s'affiche à la fin de chaque partie.



Pour déplacer un objet, fais-le glisser vers le cerceau qui lui correspond. Si tu ne le places pas au bon endroit, il reviendra automatiquement à sa place.

Ces petites flèches te serviront à accéder à d'autres familles de cerceaux.

Clique ici pour rejouer avec ces mêmes cerceaux.

Le principe du jeu est le suivant : une suite d'objets s'affiche en bas de ton écran. Retrouve les lettres auxquelles ils correspondent dans l'alphabet et clique dessus. Quand tu auras retrouvé trois mots, tu devras deviner le quatrième pour gagner une malice de plus ! Avec ta souris, il te suffit de cliquer sur les lettres de l'alphabet ou bien de taper la lettre sur le clavier de ton ordinateur. Ce jeu est chronométré, alors, n'hésite pas à refaire l'énigme pour battre ton record.

Ici est indiqué le temps que tu mets pour résoudre l'énigme... eh oui, tu es chronométré(e) !

Là, c'est le record... celui que tu peux battre !



Pour voir la suite de l'alphabet, clique sur cette flèche.

Clique ici pour accéder à une nouvelle énigme.

Ces trois chiffres correspondent aux trois indices que tu dois trouver.

L'ÉCLATEUR DE BALLON

• Logique • Sens de
• Déduction l'observation

Te voici devant un circuit où des objets tombent en cascade. Mais, tu dois retrouver les objets manquants à ce circuit. Alors, écoute attentivement l'énigme : le premier vers te dit de quel objet il s'agit et le second t'indique dans quel jeu tu le trouveras... car ce n'est pas si simple, l'objet en question peut se trouver n'importe où dans le CD-Rom. Pour aller dans les autres jeux, retourne au menu principal, puis clique sur la boîte dans laquelle tu souhaites te rendre. Quand tu auras trouvé l'objet que tu recherches, tu auras juste à cliquer dessus pour revenir automatiquement à *L'éclateur de ballon*.

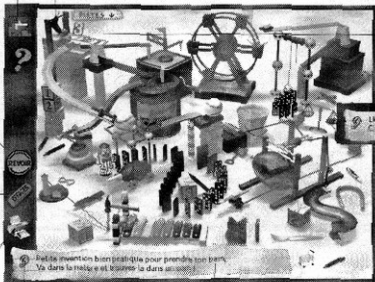
Clique sur cette icône pour retourner au menu principal.

Clique sur la petite botte pour lancer la balle.

Pour revoir la scène, clique ici puis sur la botte.

Pour recommencer le circuit avec des objets différents, clique ici.

Pour imprimer ton circuit, clique ici.



Les trois chiffres correspondent aux différents niveaux de difficulté.

Un joueur veut à tout prix gagner le trophée.
C'est là qu'il y a de la chance ou la chance la bonne.

Si tu veux arrêter de jouer à *L'éclateur de ballon* et que tu es dans une autre boîte, clique sur «Fin».

Pour réécouter l'énigme, clique sur la petite oreille.

Voici ton énigme, elle t'indique quel objet tu dois trouver et aussi dans quel jeu tu dois te rendre.

CRÉER SA PROPRE MALLE À MALICES

Ici, tu peux créer tes propres jeux. Tu as trois tiroirs à ta disposition. Dans l'un, tu as ton album d'objets, dans un autre, des chiffres et des lettres et enfin dans le dernier, toutes les malices que tu as récoltées au cours de ton exploration de *J'ai trouvé* !.

Tu peux t'amuser aussi longtemps que tu voudras en créant tes propres énigmes et tes propres tableaux. Pour cela, pioche des objets dans les tiroirs, et fais-les glisser sur le fond que tu as choisi. Tu peux ensuite taper une énigme sur le papier jaune et même t'enregistrer et réécouter ta voix en cliquant sur la petite oreille. Mais tu peux également créer ton propre jeu des Cerceaux. Tu peux créer les familles de ton choix en te servant de tous les objets qui te sont proposés.

Dans le premier tiroir, tu peux enregistrer tes tableaux.

Dans ce tiroir, tu peux ouvrir tes tableaux. Clique sur celui de ton choix, et il apparaîtra à l'écran.

Quand tu auras enregistré ta voix, tu pourras t'entendre en cliquant sur cette petite oreille.

Voici des dizaines de petits
objets qui te serviront
pour ta décoration.

Ici se trouvent les
chiffres et les lettres.
Ainsi tu peux écrire
tout ce qui te plaît.

Dans ce tiroir se
trouvent toutes
les malices que tu
as gagnées. Si les
dessins ne sont
pas remplis, c'est
que tu ne les as
pas encore
gagnées ! Clique
sur le tiroir pour
qu'il s'ouvre.

Cette petite toupie
fera tourner sur
eux-mêmes les
objets de ton
choix .

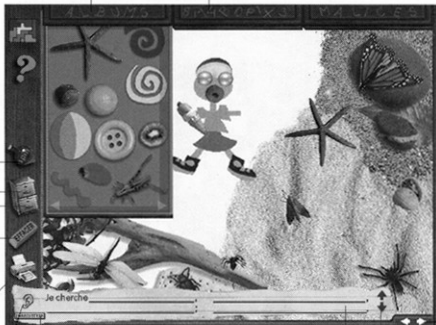
Si tu veux effacer
ton écran, clique
sur cette gomme.

Si tu veux
imprimer ton
écran, clique ici.

Pour t'enregistrer,
branche ton microphone
et clique ici.

Tape ton énigme sur le
clavier de ton ordinateur,
elle apparaîtra directement
sur le papier jaune.

Pour voir plusieurs
exemples d'énigmes,
clique sur ces petites
flèches.





Gallimard **Jeunesse**