

BALADE AU PAYS DE BIG BEN

La balade au pays de Big Ben est inspirée du roman de Lewis Carroll. Vous retrouverez Alice et les personnages qu'elle rencontre au cours de son périple, et les lieux, témoins de ses étranges aventures. Les épisodes de cette balade forment un ensemble cohérent, une histoire qui se complète à chaque image.

Le logiciel est accessible aux débutants accompagnés ; il peut être utilisé seul après un an de cours et aidera les personnes ayant effectué 3 ans d'anglais et plus à acquérir les automatismes de l'anglais parlé. Certaines des questions abordées sont au programme de la 6^e.

L'approfondissement de vos connaissances se déroulera comme un jeu où il faut progresser d'étape en étape pour accéder à la suite.

Le maniement du jeu est très aisé, puisque l'ordinateur guide pas à pas le candidat, il suffit d'appuyer, sauf indication spéciale, sur une touche quelconque pour continuer. En outre il donne une bonne approche du clavier, puisque les réponses se font en tapant le texte.

La balade se divise en 4 épisodes de structure semblable:

A chaque étape un texte en anglais s'affiche, accompagné de dessins; à chaque page de texte correspond une nouvelle image. Puis un dictionnaire est proposé.

Ensuite 2 types d'exercices apparaissent:

- il faut tout d'abord bien comprendre le texte, et s'en souvenir à l'aide de l'image, pour répondre à des questions le concernant.
- puis répondre à des exercices grammaticaux, plusieurs thèmes sont proposés à chaque épisode.
- enfin un petit jeu est proposé au candidat qui a obtenu un score correct.

Chaque réponse donne droit à un point; les points sont comptabilisés au fur et à mesure des exercices (maximum possible=20). Si le total est supérieur ou égal à 13, il permet l'accès au jeu de détente, dans le cas contraire, un nouvel exercice portant sur le thème le plus raté est proposé avant le mini-jeu. C'est ensuite le moment d'aborder un nouvel épisode.

Attention: pendant l'utilisation du logiciel, ne débranchez pas votre lecteur de cassette, laissez la cassette à l'intérieur du lecteur, et maintenez la touche "Play" enfoncée.

LE TEXTE:

Le texte reprend les aventures de "Alice au pays des merveilles". Le candidat la voit s'installer sous l'arbre pour lire; rencontrer le lapin, ou tomber... à chaque écran de texte, une image représente la scène décrite. Elle sera toujours affichée pour aider le candidat à répondre aux questions se rapportant au texte.

LE DICTIONNAIRE:

Un texte s'affiche en vert à l'écran rappelant une série de mots utilisés dans l'épisode, écrits en couleur rose. En tapant sur le clavier un mot rosé, vous obtenez sa traduction en français avec au besoin quelques rappels grammaticaux qui prennent parfois une page. L'ordinateur admet toutes les formes et tous les temps... et répond à votre question.

Exemple: vous inscrivez knew, il répondra to know, kwnew, known: verbe irrégulier, connaître, savoir...

Un mot déjà demandé s'inscrira désormais en vert, mais vous pourrez tout de même requestionner l'ordinateur à son sujet. Le dictionnaire prend plusieurs pages de texte.

LES QUESTIONS:

Les questions de compréhension: elles sont assez simples, notamment dans les premiers épisodes et permettent plusieurs réponses. 5 questions sont posées à chaque fois. Le modèle accepte une phrase simple ou accompagnée d'adjectifs.

Exemple de réponse: a rabbit, ou, a white rabbit, ou, a white and elegant rabbit...

D'autre part, le modèle admet les erreurs de ponctuation, d'accent, d'espacement, les minuscules comme les majuscules... Mais attention aux fautes d'orthographe ou d'inattention !

Les questions grammaticales: elles sont spécifiques à chaque étape, et leur niveau progresse avec les épisodes. Avant chaque exercice, (cf liste ci-après), un court rappel grammatical porte sur le point évoqué, puis un exemple reste affiché. Il s'agit de fournir une réponse de structure semblable. Le modèle admet les mêmes imperfections que pour la compréhension.

EPISODE 1 =

Il est composé de 3 écrans de texte accompagnés des images s'y rapportant, et de 3 écrans de dictionnaires.

- 5 questions portent sur la compréhension de l'histoire,
- Un exercice concerne be + Verbe + ing,
- Un exercice concerne must (déductif),
- un exercice concerne what (exclamatif).

Le jeu consiste à reconnaître une série d'objets affichés un par un à l'écran, ceux-ci défilent de plus en plus rapidement au fur et à mesure des réponses

EPISODE 2 =

Il est composé de 3 écrans de texte, avec leur support-image, et de 3 écrans de dictionnaire.

- 5 questions portent sur l'histoire elle-même,
- un exercice concerne there is/ there are,
- un exercice concerne l'utilisation, des pronoms interrogatifs,
- un exercice concerne no/ not any.

Le jeu proposé est celui du pendu: il faut retrouver un mot en anglais, chaque réponse négative verra le gibet se compléter peu à peu.

EPISODE 3 =

Il est composé de 4 écrans de texte, avec leur support/image, et de 4 écrans de dictionnaire.

- 5 questions portent sur l'histoire,
- un exercice concerne les formes interrogatives/ négatives,
- un exercice concerne l'emploi des prépositions.

Dans le texte, plus long, s'insèrent des notions de formes....

Le jeu consiste à reconstituer lettre après lettre un mot suggéré par une image. Il faut aller chercher, dans un bref délai, les lettres éparpillées à l'écran à l'aide du curseur que vous déplacez avec les flèches horizontales et verticales.

EPISODE 4 -

Il est composé de 4 écrans de texte, avec leur support/image, et de 4 écrans de dictionnaire.

- 5 questions portent sur l'histoire,
- un exercice concerne le preterit simple/ preterit Verbe + ing,
- un exercice concerne les pronoms.

Dans le texte, plus élaboré, interviennent des changements de temps.

Le jeu consiste à deviner un mot à l'aide de 3 indices ou phrases mystérieuses.

Quand vous aurez abordé, compris et approfondi les différents thèmes de vocabulaire et de grammaire proposés dans ces 2 cassettes, en vous amusant, vous constaterez l'évolution de votre anglais, écrit mais aussi parlé !

GOOD ENGLISH AND GOOD LUCK !

Sur T0 7 et T0 7-70, introduire la cartouche BASIC.

Après avoir branché l'ordinateur domestique, le relier au téléviseur et au lecteur de cassette, puis mettre téléviseur et ordinateur sous tension.

Introduire la cassette dans le lecteur de cassette (face apparente: A pour T0 7 et T0 7-70, B pour MO 5).

- * Sur les micro-ordinateurs T07 et T07 70 : sélectionner le chargement cassette en appuyant sur 2. UN PROGRAMME ENREGISTRE.
- * Sur le micro-ordinateur MO 5: sélectionner le chargement cassette en frappant: **RUN`CASS :** ,suivi de ENTREE.

Enclencher ensuite la lecture en appuyant sur la touche correspondante de votre lecteur de cassette. Le chargement du programme dure environ 5 minutes. Une première page écran apparait au bout de 30 secondes: suivre alors les instructions fournies par le programme , sans débrancher votre lecteur de cassette.

ATTENTION: sur micro-ordinateur T0 7 et T07-70, il est nécessaire de débrancher les éventuels lecteurs de disquette pour utiliser votre logiciel.

Coupon à retourner à votre revendeur avec votre cassette.

DEFAUTS CONSTATES:

Défaut d'enregistrement Cassette bloquée Bande sourde

autres. Précisez: _____

Nom de l'acheteur: _____

Adresse: _____

Date d'achat

Cachet du revendeur:

|| |_|_| |_|_|

RECOMMANDATIONS D'UTILISATION DE VOTRE CASSETTE

NOUS VOUS CONSEILLONS DE:

- * Ne pas poser vos doigts sur la bande;
- * Ranger le logiciel dans sa boîte après usage;
- * Eviter les températures élevées, l'humidité, la proximité de champs magnétiques;
- * Eviter de manoeuvrer les touches du lecteur-enregistreur de programme (LEP) sans passer par le stop;
- * Nettoyer régulièrement tous les organes en contact avec la bande (coton imbibé d'alcool à 90°).

***** GARANTIE *****

COKTEL VISION

25, rue Michelet 92100 Boulogne-Billancourt

Tel: 46 04 70 85

Cette cassette-programme est garantie par COKTEL-VISION.

Cette garantie couvre les éventuels défauts de fabrication touchant le support physique du programme (bande magnétique), ainsi que la duplication du logiciel et les vices cachés.

La durée de cette garantie est de 12 mois à compter de la date d'achat et tout logiciel défectueux sera échangé pendant cette période.

Toutefois, les droits attachés à cette garantie deviendraient caduques et sans effet en cas de mauvaise utilisation de la cassette, d'erreurs de manipulation ou de retour de la cassette sans le cachet revendeur, ni la date.

Ce logiciel est la propriété intellectuelle de COKTEL-VISION. Toute reproduction, par quelques moyens que ce soit, est interdite.

COKTEL-VISION ne pourra être tenu pour responsable des dommages directs ou indirects causés par l'utilisation de ce logiciel.