LE LABYRINTHE D'ERRARE

Niveau collège 11/14 ans

Dominique Grandpierre : enseignant.

Éditions RETZ

Mise en route

■ Version Atari ST

Moniteur couleur
2 disquettes

1. Placez la disquette 1 dans le lecteur A.
2. Cliquez sur l'icône : **loader.prg**

■ Version Amiga 500 et 2000

1 disquette

Placez la disquette dans le lecteur, puis mettez votre ordinateur sous tension.
Le démarrage est automatique.

■ Version Amstrad CPC 6128

2 disquettes

1. Placez la disquette 1 dans le lecteur.
2. Sur les claviers AZERTY, tapez **ùCPM** puis validez
   tapez **LOADER** puis validez.

Sur les claviers QWERTY, tapez **¦CPM** puis validez
tapez **LOADER** puis validez.

Attention : le programme étant particulièrement riche et complet, le temps de chargement au départ et en cours de jeu est assez long.

■ Version PC et compatibles

2 disquettes 5"1/4
1 disquette 3"1/2

Sur PC, ce logiciel fonctionne avec l'équipement minimum suivant :
– 512 Ko de mémoire ;
– cartes graphiques CGA, EGA, VGA (en mode EGA) et celle du PC 1512 ;
– une souris Amstrad (facultatif).

1. Placez la disquette 1 dans le lecteur A.

Si vous avez un disque dur et désirez installer votre logiciel tapez **A:** de façon à vous placer sur le lecteur A puis tapez **COPY *.* C:**

2.Tapez : **LOADER**

La règle du jeu

En règle générale les déplacements s'effectuent avec les touches de direction : ↓, ←, ↑, → et la validation en appuyant sur la touche ENTER. Le logiciel accepte dans certaines configurations la validation par la souris.

Le jeu de rôle fait de toi le héros de l'aventure. Tes réponses décideront de ton parcours dans le labyrinthe. Chaque succès sera indiqué par un carré jaune sur le plan, et chaque échec sera marqué d'une croix rouge.

Voici l'histoire : l'abominable sorcier ***Errare*** a enlevé l'enchanteur ***Grévisse*** et son manuscrit sacré. Perdu dans ce labyrinthe maléfique, tu devras triompher de multiples embûches et des attaques des gnomes, géants ou monstres, pour délivrer le prisonnier et récupérer le livre sacré.
A chaque embûche, tu devras répondre à une question concernant la grammaire ou l'orthographe. Au terme de l'aventure, tu auras parcouru un programme complet en orthographe pour ton niveau.

Tu trouveras des exercices de grammaire sur les accords et la syntaxe, ainsi que de très nombreux exercices d'orthographe concernant la plupart des difficultés que tu rencontres souvent. L'objectif est bien sûr de pouvoir parcourir le labyrinthe sans faire de fautes.

Tu possèdes au départ 20 points de vie et tu ne peux en acquérir davantage. Prends garde, car ils te seront précieux.

ATTENTION : à la fin du jeu, seul le mot "Fort" permet de gagner. Les autres mots ne permettent pas de délivrer l'enchanteur ***Grévisse***.

A toi de jouer !

Le point de vue pédagogique

Le logiciel aborde les points essentiels ou épineux de l'orthographe lexicale et grammaticale d'un élève de 6e et 5e de collège. Les points principaux : concordance des temps, règles difficiles d'accord du participe passé, accord des noms composés, des adjectifs de couleur, avec plusieurs sujets et autres accords délicats. La quasi-totalité de l'orthographe d'usage est traitée. Les conjugaisons sont traitées à tous les temps sauf les subjonctifs difficiles. Les verbes défectifs sont abordés.

En somme, le logiciel consolide le savoir à ce niveau d'apprentissage. Il sert de révélateur des points non compris et peut permettre à l'enfant de recommencer pour améliorer ses performances ou de se documenter.

Recommandations

La garantie

Cette garantie est valable 6 mois à partir de la date d'achat.

La configuration

Pour être utilisé ce logiciel doit être adapté aux caractéristiques de votre ordinateur. Veuillez vous conformer strictement aux indications données.

Service Après Vente

En cas de mauvais fonctionnement, remplissez la feuille SAV et renvoyez-la avec la disquette à l'adresse indiquée.

Dans la même collection

	Machine	Code	Prix
• Le Labyrinthe aux Mille Calculs *(Maths - Collège 11/14 ans*	PC 5"1/4	557767	245 F
	PC 3"1/2	557768	245 F
	AMIGA	557766	245 F
	ATARI	557765	245 F
	AMSTRAD	557764	195 F
• Le Labyrinthe d'Ortophus *Orthographe - École 8/10 ans*	PC 5"1/4	557747	245 F
	PC 3"1/2	557748	245 F
	AMIGA	557746	245 F
	ATARI	557745	245 F
	AMSTRAD	557744	195 F
• Le Labyrinthe aux Cent Calculs Maths - École 8/10 ans	PC 5"1/4	557787	245 F
	PC 3"1/2	557788	245 F
	AMIGA	557786	245F
	ATARI	557785	245 F
	AMSTRAD	557784	195 F

... les autres logiciels RETZ

• Point de vue *Formation à la technique du débat - CM, Collège.*	PC 5"1/4	556767	490 F
	PC 3"1/2	556768	490 F
• Typo-flash *Publication assistée par ordinateur.* *Simple, convivial, performant.*	PC 5"1/4	554847	390 F
	PC 3"1/2	554848	390 F

Adressez vos commandes à votre revendeur habituel ou directement par courrier en joignant votre chèque bancaire ou postal à :

PCV-DPE
69, rue Barrault
75640 PARIS CEDEX 13

Pour tous renseignements, appelez le service commercial au 45 65 06 06