

LE TEMPS D'UNE HISTOIRE

Auteur : Michel ROUQUETTE
Réalisation : Emmanuel FORSANS

A travers un parcours imagé du pays des éléments, ce logiciel permet d'écrire des contes originaux et cohérents en se fondant sur les lois de la symbolique Bachelardienne des éléments.

LE TEMPS D'UNE HISTOIRE vous propose de parcourir la carte des cinq éléments.

LE PAYS DE L'EAU

Le pays de l'eau est essentiellement féminin. Seule l'île peut revêtir des aspects opposés : être douce d'accès et de formes hospitalières et nourricière (maternelle), ou phallique, difficile d'accès, sauvage, rude, pouvant retenir captif (paternelle).

LE PAYS DU FEU

Nous voici au pays du Feu avec cinq personnages-lieux particulièrement typés sur le plan symbolique.

Trois figures masculines : le soleil, le feu, l'arc-en-ciel et trois figures féminines : la lune, l'étoile et la lampe.

Mais ils peuvent être classés d'une autre façon.

Trois de ces personnages sont célestes : le soleil, la lune et l'étoile et les trois autres terrestres : le feu, l'arc-en-ciel et la lampe.

LE PAYS DE L'AIR

Au pays de l'air, nous sommes dans la légèreté, mais il ne faudrait pas penser qu'il s'agit de douceur tranquille et de simple envoi.

Car, si l'on trouve l'échelle de Jacob qui permet de s'élever, elle a aussi son revers, et c'est la chute d'Icare !

Les images aériennes sont surtout caractérisées par la mobilité, la liberté et la voix.

LE PAYS DE LA PIERRE

Le pays de la pierre est celui de la dureté, de la lutte, de la difficulté. La pierre est pétrification, mais aussi immobilité, enfermement. Par deux de ses images, il devient plus agréable à vivre : les cristaux qui lui apportant richesse et connaissance, attachement et vision et le caillou qui peut aussi bien être la pierre précieuse ou le grain de magie.

LE PAYS DE LA TERRE

Un pays à dominante maternelle, avec cependant deux personnages rudes : l'arbre et le chemin.

Un pays essentiellement dominé par le ventre : il est présent dans la maison, la forêt, le jardin (fécondité) et la grotte.

CHARGEMENT DU PROGRAMME

VERSION CASSETTE

Avant toute manipulation, assurez-vous que tous les éléments soient correctement connectés.

- Mettez sous tension l'unité centrale.
- Insérez la cassette la face correspondante à votre machine dans le lecteur, en prenant garde qu'elle soit rebobinée en début de bande.
- Enfoncez la touche lecture du magnétophone.

Sur M05 et T07/70, tapez 2.

Sur T09, tapez D.

Sur T09+, T08 et M06, tapez B.

Une option de sauvegarde et de relecture des textes déjà écrits est possible. Pour cela, suivre les instructions à l'écran.

Le magnétophone démarre, le programme va se charger.

VERSION DISQUETTE

- Mettez le lecteur de disquette sous tension.
- Allumez l'unité centrale.
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.

Sur T09, tapez D.

Sur T09+ et T08, tapez B.

Une option de sauvegarde et de relecture des textes déjà écrits est possible. Pour cela, suivre les instructions à l'écran.

Le lecteur de disquettes démarre et le programme va se charger.

VERSION NANORESEAU

TYPE DE MICRO-ORDINATEURS PRESENTS DANS LE RESEAU.

Cette application fonctionne aussi bien sur TO7 que sur MO5.

COMMENT LANCER L'APPLICATION

— Placer la disquette Nanoréseau dans le lecteur A, et la disquette application dans le lecteur B.

— Mettre sous tension l'unité centrale.

Lorsque vous obtenez le menu :

— Choisissez l'option "quitter".

Le central se retrouve en attente d'une commande (a) :

— Tapez alors : B :NOTICE et appuyez sur ENTREE.

Des informations concernant le programme s'affichent à l'écran de l'unité centrale.

Appuyez alors sur la barre d'espacement pour vous retrouvez à nouveau sous Nanoréseau.

Mettez alors sous tension les postes de travail.

Tapez D si vous avez un MO5.

Tapez I si vous avez un TO7, puis tapez C.

Le programme démarre automatiquement.

N.B. : Par rapport aux versions mono postes et cassettes, des possibilités supplémentaires vous sont offertes.

A. Ecrire un nouveau texte.

B. Retravailler un texte écrit précédemment.

CHOIX B

L'ancien texte est chargé dans le poste de travail et affiché. Un ou des paragraphes peuvent être modifiés.

SAUVEGARDE DES TEXTES SUR DISQUETTE ET RELECTURE DES TEXTES SAUVES

Si vous souhaitez utiliser cette option : lorsque tous les postes ont terminé leur chargement, remplacer la disquette application du lecteur B par la disquette de sauvegarde. Respectez les modalités de changement de disquette.

UTILISATION DE L'IMPRIMANTE

Pour cela, il est nécessaire de placer dans le lecteur A (lorsque tous les postes

ont fini leur chargement), une disquette réservée à l'impression, sur laquelle vous aurez copié un fichier "SPOOL.SYS".

N'oubliez pas de formater les disquettes avant la 1^{ère} utilisation.

REMARQUE IMPORTANTE

Attention ! Vous devez constituer une disquette de sauvegarde des textes, différente pour chaque groupe d'élèves (faute de quoi le texte sauvé sera "écrasé" par le suivant).

Afin qu'un élève retrouve son texte, il doit travailler sur le poste qui lui a servi à le créer.

Exemple : 8 élèves d'un premier groupe écrivent leur conte ; Yves est sur le poste 4, Eric sur le poste 7, etc.

En fin de travail, ils sauvent leur texte sur disquette. Nous appellerons celle-ci "CONTE GROUPE N° 1".

Pour le groupe suivant, utilisez une disquette différente "CONTE GROUPE N° 2".

Plus tard, si Yves du groupe 1 souhaite "reprendre" son texte, il doit se placer sur le poste n° 4 et vous devrez placer dans le lecteur B la disquette "CONTE GROUPE N° 1".

DEROULEMENT DU PROGRAMME

Tout d'abord, le choix de la sortie imprimante vous sera demandé et une page explicative quant à l'utilisation du jeu apparaîtra.

Une fois le jeu "validé" en fonction de la première image, s'affichera à l'écran, l'image, sa dénomination et un choix d'aides vous sera proposé :

- A - l'aide d'un conteur
- B - l'aide d'un poète
- C - sans aide

Tapez la lettre correspondante à votre choix suivant l'option choisie, un aphorisme de conteur ou de poète s'affichera et vous devrez utiliser un mot-clé de la chaîne symbolique proposée pour rédiger votre paragraphe. L'aide du conteur vous fera écrire dans un langage symbolique et celle du poète dans un langage métaphorique.

A partir de là, un tirage aléatoire d'un dé fera déplacer le curseur sur le jeu et votre récit avancera en utilisant les mêmes structures formelles que la première image.

Les trois options peuvent alterner dans l'écriture du conte.

La dernière image est représentée par un point d'interrogation.

Lors de la relecture finale, les images apparaissent en illustration des textes écrits, pour une meilleure cohérence.

UTILISATION DE CERTAINES CASES

Elles ont des significations bien précises et vont commander l'organisation de l'histoire.

AVALEMENT : Il ne s'agit pas d'une digestion mais, comme pour Jonas ou Pinocchio, de moyen de transport. Il n'est pas nécessaire d'entrer dans le ventre ! Sous les ailes ou dans la fourrure : caché, cela suffira !

MUTATION : Le personnage choisi au départ perd son identité. Il mute, prend une autre apparence pour la suite de l'histoire. Mais que l'on se rassure ! Rien n'empêchera à la fin, de lui redonner sa forme initiale !

REPRISE : Le personnage choisi au départ disparaît ; un autre part à sa recherche et continue la quête à sa place.

FONCTIONS DE TRAITEMENT DE TEXTE

Lorsque vous relisez votre texte, vous pouvez utiliser les principales fonctions de traitement de texte.

Les touches fléchées du clavier vous permettent de positionner le curseur.

INS	: insère un blanc.
EFF	: efface un caractère.
CTRL D	: Le curseur se positionne au début de paragraphe.
CTRL E	: Le curseur se positionne en fin de paragraphe.
CTRL X	: Efface ce qui suit le curseur.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Les contes produits sont des textes originaux dans la mesure où le logiciel, à partir d'une image symbolique commune à l'imaginaire de tous, propose des aides empruntées aux conteurs et poètes ayant usés des mêmes images. Cet apport culturel ouvre à l'utilisateur un champ de significations de l'image beaucoup plus vaste et l'oriente ainsi vers la création de significations nouvelles.

Une programmation attentive des images symboliques et de quelques propositions structurantes (mutations, avalements, reprises) garantissent la cohérence formelle du texte élaboré.

SYMBOLIQUE DES IMAGES

La source : c'est le lieu d'origine et d'enfance, lieu de lucidité et de connaissance. La source abreuve, livre l'avenir, détient vie et immortalité.

La rivière : c'est le lieu de passage (attention au passeur Caron !) mais peut aussi être l'obstacle, la frontière à ne pas franchir.

La mer : c'est le haut-lieu du pays de l'au. C'est la mère, la force qui porte, nourrit, détruit, mais elle est aussi le secret de l'Atlantide ou l'abîme.

LE TEMPS D'UNE HISTOIRE

REGLE DU JEU

Le but du jeu est simple : chaque joueur doit partir d'une case-cercle (une par pays) pour aboutir à la case-spirale (fin). A chaque étape de son avancée, il doit raconter un épisode de l'histoire d'un personnage choisi au départ, en intégrant le contenu de chaque case désignée par le lancement des dés.

Les pions

Chaque joueur dispose de trois pions :

- un pour matérialiser son personnage sur la carte,
- un deuxième pour désigner son personnage-aide (à gauche),
- un troisième pour matérialiser son personnage-joker.

Les dés

On joue à l'aide de deux dés :

- un ordinaire qui indique de combien de cases on doit avancer en ligne droite : haut, bas, gauche, droite, diagonale,
- un comportant des dessins de cases qui indiquent la direction à prendre : face violette (vers une cases marquée du carré violet), tête de mort (vers une case-frontière comportant ce symbole), signes + ou - (les autres cases-images).

Faire un 6 avec le premier dé est une chance quelle que soit la face de l'autre dé.

- Un premier 6 permet de choisir un personnage-aide. On peut le faire entrer tout de suite dans l'histoire ou le mettre en réserve pour plus tard.

En effet, les cases marquées d'une tête de mort sont mortelles pour tout personnage n'ayant pas les caractéristiques de l'Element. Par exemple, la mort qui est dans la case-frontière entre l'Eau et le Feu est définitive pour tout personnage n'appartenant pas à l'Eau (comme le poisson) ou au Feu (comme le dragon)... Sauf si l'on dispose des personnages-aides suivants : sorcière (feu) ou sirène (eau).

- un deuxième 6 permet de choisir un personnage-joker. Il a les mêmes caractéristiques et pouvoirs qu'un personnage-aide mais on peut le créer au moment où on en a besoin et en fonction des difficultés que l'on traverse.

UTILISATION DES CASES VIOLETTES

Elles ont des significations bien précises et vont commander l'organisation de l'histoire.

AVALEMENT : Il ne s'agit pas d'une digestion mais, comme pour Jonas ou Pinocchio, de moyen de transport. Il n'est pas nécessaire d'entrer dans le ventre ! Sous les ailes ou dans la fourrure : caché, cela suffira !

MUTATION : Le personnage choisi au départ perd son identité. Il mute, prend une autre apparence pour la suite de l'histoire. Mais que l'on se rassure ! Rien n'empêchera à la fin, de lui redonner sa forme initiale !

REPRISE : Le personnage choisi au départ disparaît ; un autre part à sa recherche et continue la quête à sa place.

SCHEMA D'UNE PARTIE

Départ

Se joue à 2, 3, 4, ou 5 joueurs. Chacun lance le dé ordinaire, celui qui réalise le meilleur score commence.

Chacun place un pion sur une case-cercle, choisit un personnage et commence l'histoire : "il était une fois..." Qui ? Où ?

Ensuite, le joueur lance les deux dés et peut avancer :

- s'il fait 2, +, il doit choisir une case-image se trouvant à 2 cases de la sienne dans n'importe quelle direction, et intégrer le contenu de cette image de façon positive dans l'épisode qu'il invente à son histoire.
- s'il fait 2, -, même démarche, mais il doit intégrer de façon négative le contenu de l'image.
- s'il fait 2, tête de mort, et s'il y a une case-mort, à cette distance (2), son personnage meurt et il est éliminé.
(En cours de partie, cela ne serait pas nécessairement l'élimination car le joueur pourrait faire appel à ses personnages-aides).
- s'il fait 2, case violette, et si une case violette se trouve à la distance indiquée, il suit dans l'épisode créé, la consigne donnée par le symbole : avalement, mutation, reprise.
- s'il fait 6, il peut choisir un personnage-aide et l'intégrer (s'il le souhaite) à son histoire.
- s'il n'y a pas de case désignée par le deuxième dé à la distance indiquée par le premier, le joueur invente pour son personnage, un épisode "sur place" : que fait-il ? Que souhaite-t-il ?

Ainsi de suite pour les autres joueurs et les autres tours.

FIN DE JEU

Lorsqu'un joueur ayant ses trois pions sur le jeu (un pion pour le personnage, un pion pour le personnage-aide, un pion pour le personnage-joker), fait un nouveau 6, il peut choisir de terminer l'histoire en se plaçant sur la case centrale. Il invente alors la fin de son histoire.

Lorsqu'un joueur termine, tous les autres doivent conclure à leur tour sans lancer les dés.

DICTIONNAIRE DES AIDES

ARBRE

Aide 1 : C'est un arbre-piège. Ses branches sont des mains et son tronc, une prison.

Aide 2 : C'est l'arbre à secrets : il est une porte qui ouvre sur le monde souterrain.

Aide 3 : Voici le roi des arbres-vivants. Il a pouvoir et connaissance et peut tout pour ton héros.

Aide de Marcel BEALU

"Deux amants sont devenus arbres pour avoir oublié le temps."

Aide de Paul ELUARD

"L'arbre sur la pointe des pieds fouille la poche des nuages."

CAILLOU

Aide 1 : C'est une pierre précieuse. Qui la détient a la richesse et la clé des trésors.

Aide 2 : Attention ! c'est le caillou noir jeté par la sorcière. Il apporte malheur et folie.

Aide 3 : C'est un caillou blanc, magique. Il sait le chemin à suivre, donne la magie à ton héros.

Aide de Paul VINCENSINI

"Les cailloux me parlent avec de l'ombre plein la bouche."

Aide de François DODAT

"C'était le soir et le soleil attentif rangeait ses cailloux au fond du ciel."

CHEMIN

Aide 1 : Ce chemin ne conduit nulle part. Sans aide, ton héros tourne en rond.

Aide 2 : Le chemin est difficile à suivre, plein de difficultés mais le salut est au bout.

Aide 3 : Ce chemin est large, facile, splendide ; il mène à des lieux merveilleux recherchés par le héros.

Aide de Paul VINCENSINI

"Ce chemin bleu dans l'ombre était si beau que je t'ai gardée en souvenir de lui."

Aide de Paul VINCENSINI

"Attention promeneurs danger le chemin se tourne sur le côté et dort à poings fermés contre le flanc de la colline."

COULEUR

Aide 1 : C'est le pays des couleurs ou vivent heureux les pinceaux, pastels et crayons.

Aide 2 : C'est le pays blanc et gris. Quelqu'un a dérobé les couleurs ; ton héros aidera-t-il les gens de ce pays ?

Aide 3 : Ici règne l'arc-en-ciel. C'est un roi plein de bonté. Il a autant de pouvoirs que de couleurs.

Aide de François DODAT

"C'est en ramassant une couleur sur la route que l'ombre se brûla les doigts."

Aide de François DODAT

"Dans une cour abandonnée par l'histoire un très vieil arc-en-ciel distribuait des couleurs aux derniers oiseaux de la terre."

CRISTAUX

Aide 1 : C'est une pierre précieuse-talisman. Celui qui la possède est invulnérable.

Aide 2 : Il s'agit d'un bloc de cristal qui permet de voir à distance, dans le passé, le présent et l'avenir.

Aide 3 : Ce cristal est maléfique. Le personnage en est prisonnier. Il doit s'en débarrasser grâce à une aide.

Aide de Robert GAUD

"Falaise de saphir Dans le gouffre du temps L'azur s'illimite."

Aide de Joseph PACINI

"La roche protège ton cœur de diamant."

ECHELLE

Aide 1 : C'est une échelle de lumière ; ses barreaux étincelants se perdent dans le ciel.

Aide 2 : Attention ! cette échelle est beaucoup trop fragile. Ton héros a besoin d'aide pour éviter la chute mortelle.

Aide 3 : C'est une échelle de nuages qui conduit au cœur même de l'Empire Céleste.

Aide de Jacques DUPIN

"Il y a des couloirs, des mains courantes et des escaliers en spirale dans l'air."

Aide de Michel LEIRIS

"M'alléger, me dépouiller, devenir oiseau avare, ivre du seul vol de ses ailes."

ETOILE

Aide 1 : C'est une étoile tombée du ciel. Elle est devenue le secret de la reine des Mers.

Aide 2 : C'est une étoile-guide. Elle peut conduire ton héros sans embûches là où il souhaite aller.

Aide 3 : Cette étoile est princesse du Royaume Céleste. Ton héros peut la rejoindre ou lui demander de l'aide.

Aide de Jean ROUSSELOT

"Si tu vois une étoile qui n'est pas à sa place sur les étagères du ciel dis-toi qu'elle doit avoir ses raisons."

Aide de Jules MOUGIN

"La nuit est merveilleuse une étoile se marie."

FEE

Aide 1 : Cette fée est la meilleure des fées, elle peut exaucer tous les désirs du héros.

Aide 2 : Cette fée est trompeuse, elle représente un grand danger pour ton héros. Il a besoin d'aide.

Aide 3 : Cette fée peut donner à ton héros un objet qui lui apportera le moment voulu l'aide nécessaire.

Aide de Valentine PENROSE

"Les fées ont le cœur gros toujours et bondissant."

Aide de Alain BORNE

"L'eau seule y tresse, si douce aux paumes, le piège où se pendront les fées."

FEU

Aide 1 : Un feu a été allumé par un ami qui accueille ton héros et lui vient en aide.

Aide 2 : C'est le feu de la terre. Un volcan vient de jaillir sous les pas de ton héros.

Aide 3 : Un cercle de feu entoure brusquement ton héros. Une aide sera nécessaire s'il veut échapper à cette épreuve.

Aide de Jean JOUBERT

"Dans le miroir, brûle, droite, une rose."

Aide de Paul ELUARD

"Je fis un feu, l'azur m'ayant abandonné, Un feu pour être son ami "

FORET

Aide 1 : C'est la forêt en marche. Les arbres vivent, parlent. Ils peuvent aider ton héros.

Aide 2 : C'est la forêt des égarés. Les héros y disparaissent sans laisser de trace, s'ils n'ont pas de guide.

Aide 3 : C'est la forêt merveilleuse : arbres, animaux et gens y vivent dans la paix et la fête.

Aide de Alain BORNE

"Les cailloux luisants dont je marque ma marche deviennent des fleurs et se fânent si vite que je tourne perdu dans la forêt qui devient prison et domaine."

Aide de Gil JOUANARD

"La grande forêt a serré le poing jusqu'à n'être plus qu'un square au cœur de la ville."

GROTTE

Aide 1 : C'est une caverne comme celle d'Ali Baba. Ton héros possède la fortune et les secrets.

Aide 2 : Cette grotte donne accès au monde souterrain de l'ombre, des monstres et des fantômes. Ton héros doit se préparer au combat.

Aide 3 : C'est une grotte-refuge. L'abri est sûr, et ton héros peut lire son avenir sur les parois de la grotte.

Aide de Jean-Jacques CELLY

"Nous sommes les premiers sortant de la caverne, laissant sommeil gravé sur la paroi de glace."

Aide de Paul VINCENSINI

"Devant vos grottes obscures veille un chien fidèle. Il existe une source inconnue. C'est à elle que le chien va boire."

ILE

Aide 1 : Il s'agit d'une île accueillante où règnent les sirènes. Ton héros y est heureux.

Aide 2 : C'est une île engloutie dans la mer : royaume de l'Atlantide. Ton héros y découvre force et secrets.

Aide 3 : C'est l'île-prison. Sans une aide, ton héros ne pourra plus jamais quitter cette île.

Aide de François DODAT

"Il faisait beau et la mer mit une île à son doigt."

Aide de Pierre BOUJOUT

"Il y aura toujours des îles et des mers au fond du ciel."

JARDIN

Aide 1 : C'est le jardin des mille parfums, là où l'on refait ses forces et son bonheur.

Aide 2 : Attention ! jardin de la sorcière : plantes, fruits et fleurs rendent fous ou malades.

Aide 3 : C'est un jardin aux plantes extraordinaires dont le parfum fait oublier ce que l'on cherche, difficile d'échapper au sortilège.

Aide de Georges JEAN

"Dans la nuit le jardin retourne son visage de douces mains naissent derrière l'odeur épaisse des herbes."

Aide de François DODAT.

"C'était un jardin en forme de cœur qu'en mémoire de sa reine un roi cultivait tendrement."

LAMPE

Aide 1 : C'est la lampe d'Aladin. Elle renferme un génie puissant au service de ton héros.

Aide 2 : C'est une lampe-guide. Celui qui la trouve est guidé par elle et prévenu de tous les dangers.

Aide 3 : Attention cette lampe renferme un feu dangereux. A tout moment elle peut le libérer.

Aide de René CHAR

"Vous tendez une allumette à votre lampe et ce qui s'allume n'éclaire pas. C'est loin, très loin de vous, que le cercle illumine."

Aide de Gaston BACHELARD

"Chaque odeur d'enfance est une veilleuse dans la chambre des souvenirs."

LUNE

Aide 1 : Il s'agit de la lune en colère. Attention ! Elle est puissante et dangereuse.

Aide 2 : C'est une lune voyageuse ; elle souhaite emmener ton héros dans sa longue course.

Aide 3 : C'est une lune, reine de l'Empire Céleste ; elle a d'énormes pouvoirs et peut servir ton héros.

Aide de Félix LECLERC

"Toute la nuit la lumière est restée allumée chez la lune. Elle est peut-être malade."

Aide d'Alain BORNE

"La lune s'éloigne, le lourd filet de l'océan à son épaule."

MAISON

Aide 1 : C'est une maison-refuge. Ton héros y trouve tout ce dont il a besoin pour continuer.

Aide 2 : Il s'agit d'une maison changeante. Son aspect varie selon les désirs des héros.

Aide 3 : Ton héros doit essayer d'échapper à cette maison qui engloutit tous ceux qui y pénètrent.

Aide de I. SANG

"Ma maison souffre, quelqu'un la démollit. Je suis enchaîné devant la porte qui ne veut pas s'ouvrir."

Aide de Paul VINCENSINI

"Il est des toits perdus qu'il ne sert à rien d'oublier."

MARAI

Aide 1 : Ton héros doit traverser le marais pour continuer. S'il avait un compagnon de route, il le perd.

Aide 2 : Il s'agit du marais des errants. Ton héros risque de s'y perdre et de ne plus revenir.

Aide 3 : C'est peut-être le marais de l'oubli ; sans aide ton héros rebrousse chemin sans savoir pourquoi.

Aide de Alain BORNE

"Du marais, des nénuphars du marais, du point d'eau glauquent se lève une femme fumeuse."

Aide de Alain BORNE

"Nénuphars fleuris, nul ne s'inquiète de l'eau que cachent ces regards."

MER

Aide 1 : C'est la mer des songes. Ton héros réalise l'un de ses rêves les plus chers.

Aide 2 : C'est la mer des tempêtes. Si ton héros est sauvé il perd tout ce qu'il possédait.

Aide 3 : Ton héros reçoit le pouvoir de la Reine des Mers de venir jusqu'à elle ; il découvre le monde sous-marin.

Aide de Paul VINCENSINI

"Les poissons nagent pour consoler les navires aventureux qui ont fait naufrage dans les montagnes de la mer."

Aide de François DODAT

"Le roman-feuilleton de la mer, toutes les petites vagues cherchaient à le lire jusqu'au bout."

MIROIR

Aide 1 : Ce miroir est une porte ; celui qui la franchit entre dans un autre univers.

Aide 2 : C'est le miroir de la connaissance. Grâce à lui, ton héros connaît l'avenir et lit à distance.

Aide 3 : Attention ! ce miroir est placé sur le chemin de ton héros par son ennemi : il communique avec lui.

Aide de François DODAT

"Œil pour œil ; dent pour dent ; se répétait le jeune miroir qui réfléchissait pour la première fois."

Aide de Paul GILSON

"J'ai trop longtemps rêvé dans mon palais des glaces Voici que les miroirs sont las de réfléchir."

MONTAGNE

Aide 1 : C'est une montagne-monstre ; elle peut se mouvoir et s'opposer à ton héros.

Aide 2 : Il s'agit de la montagne-labyrinthe. C'est le passage obligé pour continuer l'aventure.

Aide 3 : La montagne s'ouvre pour ton héros, le transporte là où il le souhaite. Elle est son alliée.

Aide de Joseph PACINI

"Femme-montagne et Femme-caverne, maisons inexplorées."

Aide de Francis JAMMES

"La montagne n'est qu'une mer plus solide dont les vagues sont infiniment lentes."

MUSIQUE

Aide 1 : C'est le royaume de la musique. Tout n'y est que chansons et danses.

Aide 2 : Il s'agit de la musique des mots ; ton héros doit prononcer une formule magique pour passer un obstacle.

Aide 3 : C'est la voix d'un personnage invisible et inquiétant. Comment ton héros s'en libèrera-t-il ?

Aide de Paul VINCENSINI

"Au cœur de la pierre, il fait chaud et on entend une musique."

Aide de François DODAT

"Le caillou musicien traversa l'oreille du ciel avec un violon bleu sous le bras."

NUAGE

Aide 1 : Ces nuages sont le sol de l'Empire Céleste ou ton héros vient d'être accueilli.

Aide 2 : C'est un nuage-tapis volant. Il obéit et emmène ton héros là où il le souhaite.

Aide 3 : Attention aux nuages de l'orage. C'est un vrai déluge : ton héros a besoin d'un abri et d'aide.

Aide de François DODAT

"Un nuage excessif et bleu s'ennuyait à mourir sur le clairon d'un toit."

Aide de François DODAT

"Le nuage frivole lança vers la fenêtre allumée de la reine, la corde à nœuds de ses vingt ans."

OISEAU

Aide 1 : C'est l'oiseau Il réalise les vœux de ton héros.

Aide 2 : C'est l'oiseau de malheur. Il est une menace pour ton héros qui doit fuir et se cacher.

Aide 3 : Il s'agit d'un oiseau ensorcelé, un être qu'un mauvais génie a changé en oiseau : faut-il l'aider ?

Aide de François DODAT

"Pour la première fois de sa vie un tout petit oiseau trouva la peur assise au bord du toit."

Aide René CHAR

"Au plus fort de l'orage il y a toujours un oiseau pour nous rassurer"

PETRIFIER

Aide 1 : Il s'agit d'immobilisation. Quelqu'un se sert de la magie pour immobiliser ton héros.

Aide 2 : Ton héros parvient au royaume de pierre. Plantes et êtres sont en pierre et vivent.

Aide 3 : Ton héros se trouve confronté aux dangereux sphinx qui vont le pétrifier s'il ne reçoit pas d'aide.

Aide de Joseph PACINI

"Tant de choses s'égarèrent que le temps pétrifie pour mieux se souvenir."

Aide de Joseph PACINI

"Le rêve du sculpteur Donner vie à l'inerte Défier le temps."

PRISON

Aide 1 : C'est une chaîne d'esclave. Ton héros doit travailler pour un méchant.

Aide 2 : Ton héros est prisonnier dans des murs de verre. Qui pourra se porter à son secours ?

Aide 3 : Prisonnier du roi fou, ton héros doit user d'intelligence pour s'en sortir.

Aide de Paul ELUARD

"Les filets des arbres ont pris beaucoup d'oiseaux."

Aide de Adrian MIATLEV

"Voir que s'érige à l'infini cette prison dont les murs sont des hommes."

RIVIERE

Aide 1 : C'est la rivière-frontière au-delà de laquelle s'étend un pays merveilleux.

Aide 2 : Sur sa barque attend un passeur étrange : il conduit vers la mort. Aide nécessaire pour lui échapper.

Aide 3 : La rivière peut transporter ton héros directement là où il souhaite aller, elle est alliée.

Aide de Paul VINCENSINI

"La rivière aussi a des nids d'ombre où voudraient couvrir des galets."

Aide de Paul VINCENSINI

"Les mots dorment à poings fermés dans le grenier de la rivière."

ROCHER

Aide 1 : Te voici au pays des rochers vivants : ils vivent, se déplacent : pays heureux.

Aide 2 : Un terrible rocher menace ton héros. Il doit faire appel à toute sa force pour se sortir du mauvais pas.

Aide 3 : Quelqu'un a été changé en rocher par un mauvais génie. Ton héros peut-il rompre le sortilège ?

Aide de Eugène GUILLEVIC

"Les menhirs la nuit vont et viennent et se grignotent."

Aide de Paul VINCENSINI

"Une rivière suffit au rocher pour qu'il devienne enfant."

SOLEIL

Aide 1 : C'est un soleil rayonnant, roi du ciel. Il est plein de bonnes intentions pour le héros.

Aide 2 : Il s'agit d'un deuxième soleil qui combat le premier. Un seul doit sortir vainqueur.

Aide 3 : C'est le pays du soleil froid. Il givre, glace et neige, pétrifie les gens de froid.

Aide de Alain BORNE

"Le soleil tente d'user de son plomb d'or le lasso qui le tient "

Aide de Pierre-Albert BIROT

"Quand le soleil est parti, il a tout emporté "

SOURCE

Aide 1 : C'est la source qui questionne, ton héros doit trouver la réponse pour continuer.

Aide 2 : C'est la source-miroir. Ton héros y voit l'image des dangers qui le guettent. Il pourra les éviter.

Aide 3 : C'est la source d'immortalité. Celui qui boit son eau ne mourra jamais.

Aide de Félix LECLERC

"N'attends pas que la source soit tarie pour lui demander à boire "

Aide de Félix LECLERC

"De voir couler toute sa belle eau, moi je dis que la source pleure."

VENT

Aide 1 : Voilà que se lève un vent ami qui peut transporter ton héros selon ses souhaits.

Aide 2 : C'est la terrible épreuve des tourbillons de la guerre des vents. Besoin d'aide.

Aide 3 : Le vent apporte un message à ton héros, message important pour la suite de son aventure.

Aide Paul VINCENSINI

"Il y a parfois un peu de sang dans la poussière que le vent d'hiver souffle sous ma porte."

Aide de Lise DEHARME

"Lorsqu'il fait vraiment beau temps, c'est parce qu'un enfant a attrapé le vent."

CONDITIONS DE GARANTIE

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée d'un an, à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou les disquettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.

Vous pouvez aussi échanger directement votre produit en vous adressant à :

INFOGRAMES
79, rue Hippolyte-Kahn - 69100 Villeurbanne

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc.).