



ORDIFABLES

Auteur : INFOGRAMES

Scénario et Graphisme : Roger Granier

Programmation : Pierre Bayle

Fables de Jean de la Fontaine

	Page
CARACTÉRISTIQUES	3
CASSETTE 1	
LA FABLE : Le Corbeau et le Renard	4
LE JEU : Le Jeu de Kim	5
Le but du jeu	5
Le déroulement du jeu	5
CASSETTE 2 :	
LA FABLE : La Cigale et la Fourmi	6
LE JEU : Le Jeu de Puzzle	6
Le but du jeu	6
Le choix de l'image	6
Le choix du niveau de jeu	7
Le déroulement du jeu	8
La fin du jeu	9
ANNEXE	10
FABLES CHOISIES	13
PETIT LEXIQUE DES FABLES	30

CARACTÉRISTIQUES

Age : à partir de cinq ans.

Nombre de joueurs : 1 ou 2 joueurs.

Utilisation : clavier ou manette de jeu.

Type de jeu : jeu de mémoire (Fables et Jeu de Kim)
jeu de réflexion (Puzzle).

LA FABLE : Le Corbeau et le Renard.

Le programme commence par un écran de présentation qui s'affiche pendant le chargement.

Soyez patient, le chargement dure quelques minutes.

Le rideau du théâtre ORDIFABLES s'ouvre alors :

— Vous pouvez voir la fable, animée, se dérouler sous vos yeux et, en même temps, elle vous est contée par l'intermédiaire de votre lecteur de programmes et par le haut-parleur de votre téléviseur.

— Le texte de la fable est affiché : soit en bas de l'écran, soit dans l'image même, sous forme de bulle.

— Lorsque la fable est terminée, le programme enchaîne automatiquement sur un jeu.

— Vous avez la possibilité de commencer directement par le jeu (voir ANNEXE).

LE BUT DU JEU

Ce jeu consiste à mémoriser une suite de dessins et à la restituer dans le bon ordre.

LE DÉROULEMENT DU JEU

1. Choix du nombre de joueurs : un ou deux joueurs.
Tapez **1** ou **2**, selon l'option choisie.
2. Neuf dessins numérotés s'affichent alors sur l'écran.
3. Le joueur choisit le nombre de dessins désirés (entre 2 et 8).
4. Une suite de dessins s'affiche pendant quelques secondes.
Le nombre de dessins correspond au nombre sélectionné précédemment (voir 3).
5. Le joueur doit taper les numéros des dessins mémorisés et, si possible, dans l'ordre.
6. L'ordinateur corrige les erreurs et attribue un point par image correctement mémorisée et deux points par image bien placée.
Le score est représenté par une série de barres verticales.
7. Lorsque l'ordinateur a fini de corriger, appuyez sur une touche quelconque (autre que **RAZ**), pour recommencer une nouvelle partie dans les mêmes conditions.
8. Si, en cours de partie, vous souhaitez modifier les conditions de jeu, l'appui sur la touche **RAZ** vous ramènera au choix initial.

CASSETTE 2

LA FABLE : La Cigale et la Fourmi.

Procédez exactement comme pour **LA FABLE : Le Corbeau et le Renard.**

CASSETTE 2 : LE JEU DE PUZZLE

LE BUT DU JEU :

Le joueur doit reconstituer l'image modèle, comme dans un puzzle classique.

Le modèle est présenté à gauche sur l'écran, les pièces sont affichées à droite, l'image doit être reconstituée au centre.

LE CHOIX DE L'IMAGE :

Il y a trois images différentes qui s'affichent dans les trois tableaux présents sur l'écran.

Choisissez l'image avec laquelle vous désirez jouer, en tapant 1, 2 ou 3.

LE CHOIX DU NIVEAU DE JEU :

Au début du jeu, un escalier représentant les différents niveaux de difficulté apparaît sur l'écran.

Les touches **↑** et **↓** permettent de sélectionner le niveau du jeu (1 = facile ; 5 = très difficile).

Choisissez votre niveau de jeu et validez en appuyant sur la touche **ENTRÉE**.

Le niveau de jeu détermine la dimension et le nombre de pièces composant le puzzle.

Exemples :

- Niveau 1 = 6 pièces.
- Niveau 2 = 9 pièces.
- Niveau 3 = 18 pièces.
- Niveau 4 = 36 pièces.
- Niveau 5 = 54 pièces.

LE DÉROULEMENT DU JEU :

1. L'image modèle s'affiche.
2. Après quelques instants, les pièces mélangées apparaissent, accompagnées d'un pavé clignotant.
3. Le joueur doit assembler les pièces dans le tableau central. Pour cela, il faut successivement :
 - A) Positionner le pavé clignotant (à l'aide des touches **→** , **←** , **↑** et **↓** du clavier ou avec la poignée de la manette de jeu) sur la pièce que l'on désire déplacer.
 - B) Prendre la pièce ainsi sélectionnée en appuyant : soit sur la touche **ENTRÉE** du clavier, soit sur le bouton « Action » de la manette de jeu.
La pièce ainsi choisie apparaît alors sous le tableau central.
 - C) Positionner le pavé clignotant, dans le tableau central, à l'endroit précis où l'on désire placer la pièce sélectionnée.
 - D) Appuyer sur la touche **ENTRÉE** ou sur le bouton « Action » : la pièce choisie s'affiche alors à la place du pavé clignotant.

Procédez ainsi jusqu'à ce que toutes les pièces situées à droite soient positionnées dans le tableau central.

Il est toujours possible de reprendre une pièce, même dans le tableau central.

Une pièce saisie (donc affichée sous le tableau central) peut être posée sur n'importe quel emplacement libre, y compris dans le tableau de droite.

LA FIN DU JEU :

Lorsque toutes les pièces ont été placées, l'ordinateur demande au joueur s'il est satisfait de son travail.

1. Si vous êtes effectivement satisfait, tapez **O**, pour OUI.
 - Si vous n'avez commis aucune erreur, l'ordinateur vous ramène au choix de l'image.
 - Si vous avez commis une ou plusieurs erreurs, l'ordinateur vous l'indique et positionne le pavé clignotant sur la dernière image que vous venez de placer.

Recommencez courageusement en utilisant le tableau de droite comme emplacement intermédiaire pour placer les pièces que vous désirez permuter.
2. Si vous n'êtes pas satisfait, tapez **N**, pour NON et procédez comme précédemment en utilisant le tableau de droite pour permuter vos pièces.

A tout moment, le joueur peut interrompre le jeu en appuyant sur la touche **RAZ**. Ceci le ramène au choix de l'image.

ANNEXE

ORDIFABLES, enregistré 1 fois sur chaque face des cassettes, se compose de 2 parties (par cassette) :

Cassette 1 :

- La fable : Le Corbeau et le Renard
- Le jeu de Kim.

Cassette 2 :

- La fable : La Cigale et la Fourmi.
- Le jeu de Puzzle.

● Lorsque le joueur sera familiarisé avec ORDIFABLES, il pourra relever le numéro indiqué par le compteur du lecteur de programmes lors du chargement de chaque jeu et compléter les tableaux ci-après.

● Pour accéder directement à un jeu, positionner la bande au numéro relevé dans le tableau; appuyer sur la touche INITIALISATION PROGRAMME et charger le jeu (voir Mise en marche du système).

<i>CASSETTE 1</i>	<i>Face A</i>	<i>Face B</i>
Le Corbeau et le Renard		
Le jeu de Kim		

CASSETTE 2	Face A	Face B
La Cigale et la Fourmi		
Le jeu de Puzzle		

ATTENTION!

Pour le système T07 : Face ROUGE

Pour le système M05 : Face VERTE

FABLES CHOISIES
de
LA FONTAINE

LE CORBEAU ET LE RENARD

Maître Corbeau, sur un arbre perché,
Tenait en son bec un fromage.
Maître Renard, par l'odeur alléché,
Lui tint à peu près ce langage :
5 « Hé! bonjour, Monsieur du Corbeau,
Que vous êtes joli! que vous me semblez beau!
Sans mentir, si votre ramage
Se rapporte à votre plumage,
Vous êtes le phénix des hôtes de ces bois. »
10 A ces mots le Corbeau ne se sent pas de joie;
Et, pour montrer sa belle voix,
Il ouvre un large bec, laisse tomber sa proie.
Le Renard s'en saisit, et dit : « Mon bon Monsieur,
Apprenez que tout flatteur
15 Vit aux dépens de celui qui l'écoute.
Cette leçon vaut bien un fromage, sans doute. »
Le Corbeau, honteux et confus,
Jura, mais un peu tard, qu'on ne l'y prendrait plus.

LE LOUP ET L'AGNEAU

La raison du plus fort est toujours la meilleure :
Nous l'allons montrer tout à l'heure .

Un Agneau se désaltérait
Dans le courant d'une onde pure ;

5 Un Loup survient à jeun, qui cherchait aventure,
Et que la faim en ces lieux attirait.

« Qui te rend si hardi de troubler mon breuvage ?
Dit cet animal plein de rage :

Tu seras châtié de ta témérité.

10 — Sire, répond l'Agneau, que Votre Majesté
Ne se mette pas en colère ;
Mais plutôt qu'elle considère
Que je me vas désaltérant
Dans le courant

15 Plus de vingt pas au-dessous d'Elle ;
Et que par conséquent, en aucune façon,
Je ne puis troubler sa boisson.

— Tu la troubles, reprit cette bête cruelle ;
Et je sais que de moi tu médis l'an passé.

20 — Comment l'aurais-je fait si je n'étais pas né ?
Reprit l'Agneau, je tette encor ma mère.

— Si ce n'est toi, c'est donc ton frère.

-- Je n'en ai point. — C'est donc quelqu'un des tiens ;

Car vous ne m'épargnez guère,

25 Vous, vos bergers et vos chiens.

On me l'a dit : il faut que je me venge. »

Là-dessus, au fond des forêts

Le Loup l'emporte, et puis le mange,

Sans autre forme de procès.

LA CIGALE ET LA FOURMI

La Cigale, ayant chanté
 Tout l'été,
Se trouva fort dépourvue
Quand la bise fut venue :
5 Pas un seul petit morceau
De mouche ou de vermisseau.
Elle alla crier famine
Chez la Fourmi sa voisine,
La priant de lui prêter
10 Quelque grain pour subsister
Jusqu'à la saison nouvelle.
« Je vous paierai, lui dit-elle,
Avant l'oût , foi d'animal ,
Intérêt et principal. »
15 La Fourmi n'est pas prêteuse :
C'est là son moindre défaut .
« Que faisiez-vous au temps chaud ?
Dit-elle à cette emprunteuse.
— Nuit et jour à tout venant
20 Je chantais, ne vous déplaîse.
— Vous chantiez ? j'en suis fort aise :
Eh bien ! dansez maintenant. »

LE LIÈVRE ET LA TORTUE

Rien ne sert de courir; il faut partir à point :
Le Lièvre et la Tortue en sont un témoignage.

« Gageons, dit celle-ci, que vous n'atteindrez point
Sitôt que moi ce but. — Sitôt? êtes-vous sage?

5 Repartit l'animal léger :
 Ma commère , il vous faut purger
 Avec quatre grains d'ellébore .
 — Sage ou non, je parie encore. »

10 Ainsi fut fait; et de tous deux
 On mit près du but les enjeux.
 Savoir quoi, ce n'est pas l'affaire,
 Ni de quel juge l'on convint.

 Notre Lièvre n'avait que quatre pas à faire;
 J'entends de ceux qu'il fait lorsque, près d'être atteint,
15 Il s'éloigne des chiens, les renvoie aux calendes
 Et leur fait arpenter les landes.

 Ayant, dis-je, du temps de reste pour brouter,
 Pour dormir et pour écouter
 D'où vient le vent, il laisse la tortue

20 Aller son train de sénateur.
 Elle part, elle s'évertue,
 Elle se hâte avec lenteur .

 Lui cependant méprise une telle victoire,
 Tient la gageure à peu de gloire,

25 Croit qu'il y va de son honneur
 De partir tard. Il broute, il se repose :
 Il s'amuse à tout autre chose

 Qu'à la gageure. A la fin, quand il vit
 Que l'autre touchait presque au bout de la carrière,
30 Il partit comme un trait; mais les élans qu'il fit
 Furent vains : la Tortue arriva la première.

 « Hé bien! lui cria-t-elle, avais-je pas raison?
 De quoi vous sert votre vitesse?
 Moi l'emporter! et que serait-ce
35 Si vous portiez une maison? »

LE RENARD ET LE BOUC

- Capitaine Renard allait de compagnie
Avec son ami Bouc des plus haut encornés;
Celui-ci ne voyait pas plus loin que son nez;
L'autre était passé maître en fait de tromperie.
- 5 La soif les obligea de descendre en un puits :
Là, chacun d'eux se désaltère.
Après qu'abondamment tous deux en eurent pris,
Le Renard dit au Bouc : « Que ferons-nous, compère ?
Ce n'est pas tout de boire, il faut sortir d'ici.
- 10 Lève tes pieds en haut, et tes cornes aussi;
Mets-les contre le mur : le long de ton échine
Je grimperai premièrement;
Puis sur tes cornes m'élevant,
A l'aide de cette machine ,
- 15 De ce lieu-ci je sortirai,
Après quoi je t'en tirerai.
— Par ma barbe, dit l'autre, il est bon; et je loue
Les gens bien sensés comme toi.
Je n'aurais jamais, quant à moi,
20 Trouvé ce secret, je l'avoue. »
Le Renard sort du puits, laisse son compagnon
Et vous lui fait un beau sermon
Pour l'exhorter à patience.
« Si le ciel t'eût, dit-il, donné par excellence
25 Autant de jugement que de barbe au menton,
Tu n'aurais pas, à la légère,
Descendu dans ce puits. Or adieu; j'en suis hors;
Tâche de t'en tirer, et fais tous tes efforts;
Car, pour moi, j'ai certaine affaire
30 Qui ne me permet pas d'arrêter en chemin. »

En toute chose il faut considérer la fin.

LE LOUP ET LA CIGOGNE

Les Loups mangent gloutonnement.
Un Loup donc étant de frairie
Se pressa, dit-on, tellement
Qu'il en pensa perdre la vie :
5 Un os lui demeura bien avant au gosier.
De bonheur pour ce Loup, qui ne pouvait crier,
Près de là passe une Cigogne.
Il lui fait signe; elle accourt.
Voilà l'opératrice aussitôt en besogne.
10 Elle retira l'os; puis, pour un si bon tour,
Elle demanda son salaire.
« Votre salaire! dit le Loup,
Vous riez, ma bonne commère !
Quoi! ce n'est pas encor beaucoup
15 D'avoir de mon gosier retiré votre cou?
Allez, vous êtes une ingrata :
Ne tombez jamais sous ma patte. »

LE RAT DE VILLE ET LE RAT DES CHAMPS

Autrefois le Rat de ville
Invita le Rat des champs,
D'une façon fort civile,
A des reliefs d'ortolans.

5 Sur un tapis de Turquie
Le couvert se trouva mis.
Je laisse à penser la vie
Que firent ces deux amis.

10 Le régal fut fort honnête :
Rien ne manquait au festin ;
Mais quelqu'un troubla la fête
Pendant qu'ils étaient en train.

15 A la porte de la salle
Ils entendirent du bruit :
Le Rat de ville détail ;
Son camarade le suit.

20 Le bruit cesse, on se retire :
Rats en campagne aussitôt ;
Et le citadin de dire :
« Achéons tout notre rôl .

— C'est assez, dit le rustique ;
Demain vous viendrez chez moi,
Ce n'est pas que je me pique
De tous vos festins de roi :

25 Mais rien ne vient m'interrompre.
Je mange tout à loisir.
Adieu donc. Fi du plaisir
Que la crainte peut corrompre! »

LE HÉRON

Un jour, sur ses longs pieds, allait je ne sais où,
Le Héron au long bec emmanché d'un long cou.

Il côtoyait une rivière.

L'onde était transparente ainsi qu'aux plus beaux jours;

5 Ma commère la Carpe y faisait mille tours

Avec le Brochet son compère.

Le Héron en eût fait aisément son profit :

Tous approchaient du bord; l'oiseau n'avait qu'à prendre.

Mais il crut mieux faire d'attendre

10 Qu'il eût un peu plus d'appétit :

Il vivait de régime et mangeait à ses heures.

Après quelques moments, l'appétit vint : l'Oiseau,

S'approchant du bord, vit sur l'eau

Des tanches qui sortaient du fond de ces demeures.

15 Le mets ne lui plut pas; il s'attendait à mieux,

Et montrait un goût dédaigneux,

Comme le Rat du bon Horace.

« Moi, des tanches! dit-il, moi, Héron, que je fasse

Une si pauvre chère ? Et pour qui me prend-on ? »

20 La tanche rebutée il trouva du goujon. .

« Du goujon! c'est bien là le dîner d'un Héron!

J'ouvrirais pour si peu le bec! aux Dieux ne plaise ! »

Il l'ouvrit pour bien moins : tout alla de façon

Qu'il ne vit plus aucun poisson.

25 La faim le prit : il fut tout heureux et tout aise

De rencontrer un limaçon.

Ne soyons pas si difficiles :

Les plus accommodants, ce sont les plus habiles;

On hasarde de perdre en voulant trop gagner.

30 Gardez-vous de rien dédaigner...

LE RENARD ET LA CIGOGNE

Compère le Renard se mit un jour en frais
Et retint à dîner commère la Cigogne.
Le régal fut petit et sans beaucoup d'apprêts :
Le galant , pour toute besogne ,
5 Avait un brouet clair; il vivait chichement.
Ce brouet fut par lui servi sur une assiette :
La Cigogne au long bec n'en put attraper miette;
Et le drôle eut lapé le tout en un moment.
Pour se venger de cette tromperie,
10 A quelque temps de là la Cigogne le prie .
« Volontiers, lui dit-il; car avec mes amis
Je ne fais point cérémonie. »
A l'heure dite, il courut au logis
De la Cigogne son hôtesse;
15 Loua très fort la politesse;
Trouva le dîner cuit à point;
Bon appétit surtout; renards n'en manquent point.
Il se réjouissait à l'odeur de la viande
Mise en menus morceaux, et qu'il croyait friande .
20 On servit, pour l'embarrasser,
En un vase à long col et d'étroite embouchure.
Le bec de la Cigogne y pouvait bien passer;
Mais le museau du sire était d'autre mesure.
Il lui fallut à jeun retourner au logis,
25 Honteux comme un renard qu'une poule aurait pris,
Serrant la queue et portant bas l'oreille.

Trompeurs, c'est pour vous que j'écris :
Attendez-vous à la pareille.

LE LION ET LE RAT

- 5 Entre les pattes d'un Lion
Un Rat sortit de terre assez à l'étourdie.
Le roi des animaux, en cette occasion,
Montra ce qu'il était et lui donna la vie.
 Ce bienfait ne fut pas perdu.
- 10 Quelqu'un aurait-il jamais cru
 Qu'un lion d'un rat eût affaire ?
Cependant il avint qu'au sortir des forêts
 Ce Lion fut pris dans des rets ,
Dont ses rugissements ne le purent défaire.
- 15 Sire Rat accourut et fit tant par ses dents
 Qu'une maille rongée emporta tout l'ouvrage.
- Patience et longueur de temps
 Font plus que force ni que rage.

LE LION ET LE MOUCHERON

- « Va-t'en, chétif insecte, excrément de la terre! »
 C'est en ces mots que le Lion
 Parlait un jour au Moucheron.
 L'autre lui déclara la guerre.
- 5 « Penses-tu, lui dit-il, que ton titre de roi
 Me fasse peur ni me soucie ?
 Un bœuf est plus puissant que toi ;
 Je le mène à ma fantaisie. »
 A peine il achevait ces mots

- 10 Que, lui-même, il sonna la charge,
 Fut le trompette et le héros.
 Dans l'abord il se met au large ;
 Puis prend son temps , fond sur le cou
 Du lion, qu'il rend presque fou.
- 15 Le quadrupède écume, et son œil étincelle;
 Il rugit; on se cache, on tremble à l'environ :
 Et cette alarme universelle
 Est l'ouvrage d'un moucheron.
 Un avorton de mouche en cent lieux le harcelle,
- 20 Tantôt pique l'échine, et tantôt le museau,
 Tantôt entre au fond du naseau.
 La rage alors se trouve à son faite montée.
 L'invisible ennemi triomphe, et rit de voir
 Qu'il n'est griffe ni dent en la bête irritée
- 25 Qui de la mettre en sang ne fasse son devoir.
 Le malheureux Lion se déchire lui-même,
 Fait résonner sa queue à l'entour de ses flancs,
 Bat l'air, qui n'en peut mais ; et sa fureur extrême
 Le fatigue, l'abat : le voilà sur les dents .
- 30 L'insecte du combat se retire avec gloire :
 Comme il sonna la charge, il sonne la victoire,
 Va partout l'annoncer, et rencontre en chemin
 L'embuscade d'une araignée;
 Il y rencontré aussi sa fin.
- 35 Quelle chose par là nous peut être enseignée?
 J'en vois deux, dont l'une est qu'entre nos ennemis
 Les plus à craindre sont souvent les plus petits;
 L'autre, qu'aux grands périls tel a pu se soustraire
 Qui périt pour la moindre affaire.

LE CHAT, LA BELETTE ET LE PETIT LAPIN

Du palais d'un jeune Lapin
Dame Belette, un beau matin,
S'empara : c'est une rusée.

Le maître étant absent, ce lui fut chose aisée.

5 Elle porta chez lui ses pénates , un jour
Qu'il était allé faire à l'Aurore sa cour
Parmi le thym et la rosée.

Après qu'il eut brouté, trotté, fait tous ses tours,
Janot Lapin retourne aux souterrains séjours.

10 La Belette avait mis le nez à la fenêtre.
« O Dieux hospitaliers ! que vois-je ici paraître?
Dit l'animal chassé du paternel logis.

Holà! Madame la Belette,
Que l'on déloge sans trompette ,

15 Ou je vais avertir tous les Rats du pays. »
La dame au nez pointu répondit que la terre
Était au premier occupant .

« C'était un beau sujet de guerre
Qu'un logis où lui-même il n'entrait qu'en rampant.

20 Et quand ce serait un royaume,
Je voudrais bien savoir, dit-elle, quelle loi
En a pour toujours fait l'octroi
A Jean, fils ou neveu de Pierre ou de Guillaume,

Plutôt qu'à Paul, plutôt qu'à moi ! »
25 Jean Lapin alléguait la coutume et l'usage :
« Ce sont, dit-il, leurs lois qui m'ont de ce logis
Rendu maître et seigneur, et qui, de père en fils,
L'ont de Pierre à Simon, puis à moi, Jean, transmis.
Le premier occupant, est-ce une loi plus sage?
30 — Or bien, sans crier davantage,
Rapportons-nous, dit-elle, à Raminagrobis . »

C'était un Chat, vivant comme un dévot ermite,
Un Chat faisant la chattemite ,
Un saint homme de Chat, bien fourré , gros et gras,
35 Arbitre expert sur tous les cas.
Jean Lapin pour juge l'agréa.
Les voilà tous deux arrivés
Devant sa majesté fourrée.

Grippeminaud leur dit : « Mes enfants, approchez,
40 Approchez, je suis sourd, les ans en sont la cause. »
L'un et l'autre approcha, ne craignant nulle chose.
Aussitôt qu'à portée, il vit les contestants,
Grippeminaud, le bon apôtre ,
Jetant des deux côtés la griffe en même temps,
45 Mit les plaideurs d'accord en croquant l'un et l'autre.

Ceci ressemble fort aux débats qu'ont parfois
Les petits souverains se rapportant aux rois.

LE COCHE ET LA MOUCHE

Dans un chemin montant, sablonneux, malaisé,
Et de tous les côtés au soleil exposé,

Six forts chevaux tiraient un Coche.

Femmes, moine, vieillards, tout était descendu ;

5 L'attelage suait, soufflait, était rendu .

Une Mouche survient, et des chevaux s'approche,

Prétend les animer par son bourdonnement,

Pique l'un, pique l'autre, et pense à tout moment

Qu'elle fait aller la machine ,

10 S'assied sur le timon, sur le nez du cocher.

Aussitôt que le char chemine ,

Et qu'elle voit les gens marcher,

Elle s'en attribue uniquement la gloire,

Va, vient, fait l'empressee : il semble que ce soit

15 Un sergent de bataille allant en chaque endroit

Faire avancer ses gens et hâter la victoire.

La Mouche, en ce commun besoin,

Se plaint qu'elle agit seule, et qu'elle a tout le soin ;

Qu'aucun n'aide aux chevaux à se tirer d'affaire.

20 Le moine disait son bréviaire :

Il prenait bien son temps ! Une femme chantait :

C'était bien de chansons qu'alors il s'agissait!

Dame Mouche s'en va chanter à leurs oreilles,

Et fait cent sottises pareilles.

25 Après bien du travail, le Coche arrive au haut :

« Respirons maintenant! dit la Mouche aussitôt :

J'ai tant fait que nos gens sont enfin dans la plaine .

Çà, Messieurs les Chevaux, payez-moi de ma peine. »

Ainsi certaines gens, faisant les empressés,

30 S'introduisent dans les affaires :

Ils font partout les nécessaires ,

Et, partout importuns, devraient être chassés.

LA LAITIÈRE ET LE POT AU LAIT

Perrette, sur sa tête ayant un Pot au lait
Bien posé sur un coussinet,
Prétendait arriver sans encombre à la ville.
Légère et court vêtue, elle allait à grands pas,
5 Ayant mis, ce jour-là, pour être plus agile,
Cotillon simple et souliers plats .
Notre laitière ainsi troussée
Comptait déjà dans sa pensée
Tout le prix de son lait, en employait l'argent ;
10 Achetait un cent d'œufs, faisait triple couvée² :
La chose allait à bien par son soin diligent.
« Il m'est, disait-elle, facile
D'élever des poulets autour de ma maison ;
Le renard sera bien habile
15 S'il ne m'en laisse assez pour avoir un cochon.
Le porc à s'engraisser coûtera peu de son ;
Il était, quand je l'eus, de grosseur raisonnable :
J'aurai, le revendant , de l'argent bel et bon.
Et qui m'empêchera de mettre en notre étable,
20 Vu le prix dont il est , une vache et son veau,
Que je verrai sauter au milieu du troupeau? »
Perrette là-dessus saute aussi, transportée :
Le lait tombe; adieu veau, vache, cochon, couvée.
La dame de ces biens, quittant d'un œil marri
25 Sa fortune ainsi répandue,
Va s'excuser à son mari,
En grand danger d'être battue.
Le récit en farce en fut fait ;
On l'appela le Pot au lait.
30 Quel esprit ne bat la campagne ?
Qui ne fait châteaux en Espagne ?
Picrochole, Pyrrhus , la Laitière, enfin tous,
Autant les sages que les fous.

PETIT LEXIQUE DES FABLES

- avint (il) :** il arriva — orthographe correcte au XVII^e s. pour *advint* (*le Lion et le rat*, vers 12).
- besogne :** affaire, chose (*le Renard et la Cigogne*, vers 4).
- brouet :** bouillon (*le Renard et la Cigogne*, vers 5).
- calendes (renvoyer aux) :** remettre à une date qui ne se présentera jamais (*le Lièvre et la Tortue*, vers 15).
- chattemite :** hypocrite — mot déjà vieilli et burlesque au temps de la Fontaine (*le Chat, la Belette et le Petit Lapin*, vers 33).
- commère :** amie (*le Héron*, vers 5 ; *le Lièvre et la Tortue*, vers 6 ; *le Loup et la Cigogne*, vers 13 ; *le Renard et la Cigogne*, vers 2) — V. compère.
- compère :** camarade — appellation familière entre gens qui se connaissent bien. À l'origine le *compère* est le parrain, comme la *commère*, la marraine (*le Héron*, vers 6 ; *le Renard et le Bouc*, vers 8 ; *le Renard et la Cigogne*, vers 1).
- cotillon :** petite jupe de paysanne (*la Laitière et le Pot au lait*, vers 6).
- ellébore :** plante utilisée autrefois dans le traitement des maladies mentales (*le Lièvre et la Tortue*, vers 7).
- frairie :** réunion à l'occasion d'un festin (*le Loup et la Cigogne*, vers 2).
- friande :** savoureuse (*le Renard et la Cigogne*, vers 19).
- galant :** raffiné, délicat — sens souvent ironique (*le Renard et la Cigogne*, vers 4).
- il est bon :** cela est bon (*le Renard et le Bouc*, vers 17).
- large (se mettre au) :** reculer à une distance réglementaire, comme dans un tournoi avant l'attaque (*le Lion et le Moucheron*, vers 12).

- mais** (qui n'en peut) : qui n'y peut rien (*le Lion et le Moucheron*, vers 28).
- marri** : triste, affligé (*la Laitière et le Pot au lait*, vers 24).
- oût** : août — orthographe courante au XVII^e s. (*la Cigale et la Fourmi*, vers 13).
- pénates** : chez les Romains, dieux protecteurs de la maison — *porter ses pénates chez quelqu'un* : s'installer chez lui (*le Chat, la Belette et le Petit Lapin*, vers 5).
- phénix** : oiseau fabuleux qui passait pour renaître de ses cendres — d'où : être extraordinaire, qui l'emporte sur tous par ses dons ou ses qualités (*le Corbeau et le Renard*, vers 9).
- prie** : invite (*le Renard et la Cigogne*, vers 10).
- principal** : capital (*la Cigale et la Fourmi*, vers 14).
- rapporte** (se) : est en rapport avec (*le Corbeau et le Renard*, vers 8).
- rat du bon Horace** : c'est, dans une satire du poète latin, un rat de ville qui, invité par un rat des champs, fait le dégoûté (*le Héron*, vers 17).
- rebutée** : refusée (*le Héron*, vers 20).
- reliefs** : restes d'un repas (*le Rat de ville et le Rat des champs*, vers 4).
- rets** : filets (*le Lion et le Rat*, vers 13).
- rôt** : viande rôtie à la broche (*le Rat de ville et le Rat des champs*, vers 20).
- tout à l'heure** : tout de suite (*le Loup et l'Agneau*, vers 2).
- troussée** : arrangée, avec une certaine grâce (*la Laitière et le Pot au lait*, vers 7).
- vas** (je) : je vais — forme correcte au XVII^e s. (*le Loup et l'Agneau*, vers 13).

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR T07

UTILISEZ LA FACE ROUGE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez la cartouche BASIC dans son logement.

Mettez sous tension :

- le téléviseur ;
- le T07 (interrupteur en bas à droite du clavier). Le témoin lumineux rouge s'allume. Vous avez à l'écran le « menu » initial.

Si le programme utilise le crayon optique, appuyez sur la touche **3** du clavier et réglez le crayon. (Si le crayon optique ne réagit pas, agissez sur le niveau de luminosité de votre téléviseur).

Introduisez la cassette (Face ROUGE) dans votre lecteur de programmes. Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour le mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez la touche **■** du clavier, ou pointez l'écran avec le lecteur optique.

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR M05

UTILISEZ LA FACE VERTE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur ;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez sous tension. Vous avez à l'écran :

```
M05 BASIC 1.0
(C) Microsoft 1984
OK
—
```

Introduisez la cassette (Face VERTE) dans votre lecteur de programmes.

Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour le mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez au clavier : RUN « CASS: » puis appuyez sur la touche **ENTRÉE**.

CONSEILS D'UTILISATION DES LOGICIELS

Cassettes

IL EST IMPÉRATIVEMENT RECOMMANDÉ DANS L'UTILISATION :

- du magnétophone ;
 - d'éviter de passer de l'avance rapide au retour rapide et vice versa sans passer par le stop ;
 - nettoyer de temps en temps avec un coton imbibé d'alcool (à 90 °C) la tête magnétique, les galets d'entraînement et les guides-bandes de votre magnétophone, ou avec une cassette autonettoyante ;
- de la cassette :
 - ne pas toucher la bande avec les doigts ;
 - protéger de la poussière en rangeant la cassette dans sa boîte ;
 - éviter les hautes températures, l'humidité et le voisinage avec les champs magnétiques.

CONDITIONS DE GARANTIE

1. Conditions générales

De cette cassette, cartouche ou disquette protégée par copyright, toute reproduction directe ou indirecte par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuites.

2. Conditions de garantie.

Cette garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques de la cassette, de la cartouche ou de la disquette, et les erreurs éventuelles de duplication des programmes.

ÉCHANGE STANDARD DU LOGICIEL CHEZ VOTRE REVENDEUR :

- gratuitement pendant un an à compter de la date d'acquisition pour les cassettes, les disquettes et les cartouches.