

PETER PAN

Parents, avant de laisser votre enfant découvrir son jeu, racontez-lui la belle histoire de PETER PAN, qui commence par :

" Il était une fois un soir, à Londres, dans une famille bien tranquille, trois enfants, John, Wendy, et Michaël qui lisaient ensemble l'histoire de Peter Pan. Or, ce soir là, Peter revint dans la chambre de Wendy rechercher son ombre qu'il avait égaré. Il lui fallait retrouver cette malicieuse ombre que Wendy, petite fille bien ordonnée avait rangée, mais où ?

Après avoir retrouvé son ombre, Peter proposa aux trois enfants de les emmener dans l'endroit où il habitait avec d'autres enfants, le pays de nulle part. C'était une île merveilleuse où vivaient pleins d'enfants abandonnés, sans parents. Les voilà donc partis, guidés par Peter Pan ; c'est tellement beau de survoler Londres... Enfin après un long voyage ils arrivent dans l'île, où les attendent des aventures fantastiques :

Mais la fée Clochette, jalouse de voir que Wendy accompagne Peter Pan demande aux enfants perdus d'abattre la petite fille. Et Wendy, touchée tombe sur le sol. Peter n'est pas content, et pour se faire pardonner, les enfants perdus construisent pour Wendy une ravissante petite maison dans laquelle ils passent de bons moments ensemble ; Wendy est devenue leur petite Maman.

Clochette promet de rester sage, elle sera la bonne fée. Un beau jour, Peter découvre que les pirates ont fait prisonnière la fille du grand chef indien et qu'ils vont noyer la pauvre enfant. Peter avec courage et ruse réussit à sauver la petite indienne. Peter voulut emmener son amie Wendy faire une visite aux sirènes dans leur lagune. Quel endroit enchanteur, toutes les sirènes sont si belles et si charmantes. Les sirènes sont malicieuses et se moquent de Wendy, la taquinent. Wendy est furieuse, elle veut s'en aller. Pendant ce temps là, Clochette avait bu du poison que le Capitaine Crochet avait versé dans un verre à l'attention de Peter Pan son ennemi juré, et elle ne se sentait pas très bien : "Je survivrais, si je savais que tous les enfants croient aux fées" dit-elle. Et à cet instant, tous les enfants du monde lui crièrent qu'ils croyaient aux fées. Et Clochette revint à la vie, toute joyeuse. Mais les pirates et le Capitaine Crochet avaient fait prisonniers Wendy et tous les autres enfants, sur son bateau autour duquel rodait le crocodile, le glouton qui avait déjà dévoré la main de Crochet et comptait bien goûter à l'autre. Ce crocodile était tellement vorace qu'il avait même avalé un réveil matin qui faisait TIC TAC dans son ventre. Sur le navire, la situation n'était guère brillante : Wendy était bel et bien ligotée au mât et Peter Pan se faufila à travers tout le navire pour aller délivrer Wendy en évitant les pirates. Peter sauva Wendy et après un combat acharné avec le Capitaine Crochet, il le livra au crocodile. Quelle victoire !

Le bateau couvert de poudre d'étoiles devint majestueux : Peter Pan prit la barre et ramena Wendy, John et Michaël dans leur maison où ils retrouvèrent leur petit lit.

Ils avaient vécu des aventures magnifiques, et Peter leur dit ce dernier mot : "Ne m'oubliez pas, je reviendrais ...".

Voilà l'histoire de Peter Pan, tiré du roman de Sir James BARRIE, telle que vous la raconterez à vos enfants. Dans le jeu, l'enfant aura deux façons de jouer suivant les écrans : il y a des écrans de découverte, et des écrans d'action.

Les écrans de découverte ont pour but de développer ses facultés d'observation de l'enfant, d'après l'histoire qu'il aura entendu ou lu auparavant.

Ce jeu a été conçu pour des enfants de 4 à 8 ans : il s'adresse aussi à des enfants qui ne savent ni lire ni écrire; leur lire cette histoire est important pour qu'ils puissent suivre correctement le jeu, toutefois, sur AMIGA et ATARI, ce logiciel a une bande sonore qui donne à chaque personnage une voix et ainsi se crée une relation plus personnelle entre l'écran et le petit utilisateur...

COMMENT JOUER A PETER PAN

UTILISATION DES FLECHES SUR CLAVIER OU DE LA SOURIS.
RETURN OU ENTER POUR VALIDER.

Laissez vous doucement entrainer dans l'aventure avec Peter Pan,
mais vous pouvez choisir auparavant d'être :

- une tortue (vitesse lente)
- un lapin (vitesse moyenne)
- un oiseau (vitesse rapide) en cliquant sur le choix désiré.

Tout d'abord, il faut aider Peter Pan à retrouver son ombre dans la chambre de Wendy, c'est une phase de découverte, il s'agit par cliquage de fouiller l'écran, car l'ombre est rangée quelque part mais où?

Puis c'est le grand départ, vous arrivez sur l'île et là les aventures commencent :

Le jeu respecte la chronologie de l'histoire , donc sur l'île il faudra cliquer sur l'élément animé pour rentrer dans un nouvel écran, et ainsi découvrir une phase d'action ou de découverte. Il y a cinq éléments animés sur l'île :

LES INDIENS - LA MAISON DE WENDY - LES SIRENES - LE REPAIRE DE PETER PAN LE BATEAU DE CROCHET

1° LES INDIENS

Phase d'action : Pac Man où il faut ramasser toutes les petites plumes que la fille du chef indien a laissé tomber, en évitant les pirates sur l'eau. Clochette est là pour sauver Peter Pan , elle redonne la vie, 20 fois s'il le faut.

2° LA MAISON DE WENDY

Peter Pan doit composer un bouquet de fleurs pour Wendy en faisant toujours attention à ces sacrés pirates qui rôdent constamment sur son chemin. Clochette est toujours prête à redonner vie à ceux qui croient aux fées.

3° LES SIRENES

Elles ensorcellent Peter pan les sirènes , et il faut aller trouver chacune d'entre elles pour rejoindre Wendy.

4° LE REPAIRE DE PETER PAN

Phase de découverte : retrouvez le repaire de Peter Pan où il vit avec les enfants perdus.

5° LE BATEAU DE CAPITAINE CROCHET

Le Capitaine Crochet a fait prisonnier Wendy et c'est à Peter Pan d'aller la délivrer. Il doit éviter les pirates dans le navire. Clochette est la vie et la chance de Peter.

Peu de manipulations, utilisation des flèches ou de la souris pour les déplacements.