

VISA POUR HYDE PARK

En situation

Vous débutez en anglais, vous désirez apprendre l'anglais, vous mourez d'envie de tester vos toutes premières connaissances

Visa pour Hyde Park vous propose des situations de communication réalistes auxquelles vous devrez bien répondre !

Vous changez de pays, adoptez une nouvelle personnalité (nom, prénom, ville d'origine, nationalité) et acceptez le challenge que nous vous réservons : retrouver par vos propres moyens le billet d'avion qui vous permettra de rentrer en France.

Il vous faudra circuler dans Londres, rencontrer des gens et dialoguer, obéir à des messages, suivre la piste qui vous ramènera peut être chez vous...

Principe du jeu

Vous réagissez à la situation proposée et / ou aux paroles des personnages que vous rencontrez. C'est pourquoi chaque écran propose des "bulles" de différents types :

- bulles carrées pour vous,
- bulles ovales ou rondes pour les autres personnages.

Le plus souvent, vous devrez opérer un choix parmi plusieurs réponses possibles. Les divers choix peuvent entraîner des réactions différentes des personnages et orienter les recherches dans une toute autre direction, car Visa pour Hyde Park est bien une "aventure" dans Londres.

Parfois, votre interlocuteur peut s'étonner de vos questions ou de vos réponses. Pour réussir à vous faire comprendre, vous serez sans cesse aidé(e).

- Des interventions extérieures peuvent vous guider et vous permettre de "mener" la conversation (poser une question, proposer quelque chose, faire un choix...).

- Dans pratiquement tous les écrans, une possibilité d'aide "???" existe. Cette aide est fonctionnelle, elle renseigne sur la façon de vous exprimer au moment où vous ne savez pas le faire.

C'est pourquoi elle est rédigée sous la forme comment dire / demander ... ?

ex : Comment demander son chemin = How can I get to Harrod's ? ou = comment proposer à un ami d'aller chez Harrod's = let's go to Harrod's...

Le point de grammaire n'est pas expliqué in extenso (ce qui n'aurait pas de sens dans le contexte d'une situation de communication) mais des remarques permettent à l'élève de repérer certaines régularités de la langue anglaise ; il reconnaîtra alors un point de grammaire ou un mot d'expression vu en classe et dont il aura ici même expérimenté l'utilité :

Ex : - be + ing

- les auxiliaires be et have
- les nombres

- les mots interrogatifs
- la notion de possession
- la localisation...

COMMANDES

Vous êtes guidé (e) pas à pas par des commandes en français situées dans le bas de l'écran.

- les flèches vous permettent de déplacer votre curseur (clignotant) pour désigner un mot, un objet selon la situation.
- pour répondre vous même directement à une question (nom, nationalité, etc...), tapez simplement votre réponse (le curseur est déjà dans la bulle vous concernant) et validez avec "ENTER". Surveillez bien la réaction de votre interlocuteur !!! Au moindre doute, regardez les pages d'aide



: Tapez une touche quelconque pour continuer.

Une bande audio propose en 2 voix la lecture des pages d'aide. C'est un excellent moyen de vous familiariser avec la langue parlée, et d'exercer votre accent.

MISE EN ROUTE

Thomson disk : **RUN "AUTO.BAT"** sous BASIC 128 ou 512

Amstrad CPC : CPM puls LOADER

s'obtient en appuyant simultanément sur **SHIFT** et ●
(sous clavier AZERTY, on obtient ù)

Compatible PC : **LOADER**

Atari ST : Cliquer avec la souris sur **LOADER.TOS**

shift / CP number loader enter

HIFT 1 en hand
den 2 ect.