

## ENIGME A OXFORD

Vous avez de bonnes notions d'anglais et désirez vous perfectionner autant dans l'expression écrite qu'orale. Vous êtes par exemple en 4ème - 3ème avec anglais première langue ou en 3ème - 2ème avec anglais seconde langue ou bien encore, vous désirez vous familiariser de nouveau avec la langue anglaise.


Enigme à Oxford reprend sous une forme très conviviale des points de grammaire. Il aborde aussi des notions indispensables à la communication comme les expressions de surprise, de colère, de dialogue...

Après la lecture de quelques pages de texte illustrées, que vous pouvez entendre sur la bande audio intégrée, des questions de compréhension, des exercices de grammaire avec correction et notation, un dictionnaire vous sont proposés en 4 épisodes. Enfin des jeux sous forme de mots croisés ponctuent le logiciel.

Enigme à Oxford est agréable à utiliser puisqu'une énigme policière est prétexte au perfectionnement de la langue. Il est toujours possible de "tourner les pages" du texte, de revenir en arrière, de sauter quelques écrans... Très rapide puisque programmé en 100 % assembleur, le logiciel vous corrige en admettant une légère marge d'erreur, il évalue vos réponses et vous guide pas à pas.

### LES COMMANDES

Elles sont toujours rappelées en bas du texte.

- ↑ = Revenir à la page précédente
- ↓ = Passer à la page suivante
- D = Dictionnaire
- F = Fin. Permet à tout moment de sortir du texte pour passer à la suite.
- I = Imprimer. Si votre imprimante n'est pas branchée, un message "impression impossible" apparaît.
-  = Quand cette main apparaît, elle indique que vous pouvez taper une touche pour continuer.

Le logiciel est divisé en 4 épisodes de 4 pages, dotées chacune d'un graphisme spécifique.

Un dictionnaire est accessible à chaque épisode.

### **Le dictionnaire**

Il est possible de demander à la question : "Which word", les mots mis en évidence dans le texte.

Le modèle accepte le singulier et pluriel, les différentes formes de verbe... Il donne la nature du mot, les formes irrégulières des verbes etc, puis la ou les traductions.

Si vous commettez une erreur en tapant le mot, il attendra en inscrivant "comment ?".

Parfois, s'il s'agit d'une notion grammaticale un peu spéciale, une page d'explication apparaît, c'est le cas par exemple pour "would" : auxiliaire modal.

Pour quitter le dictionnaire, tapez STOP ou ESC (Amstrad ou PC) ou ENTER ou RETURN (Amstrad ou PC) sans répondre à la question "which word ?".

### **Exercices**

#### **1) Les exercices de compréhension :**

Ils sont proposés sous forme de 5 questions sur le texte par épisode donnant droit, en cas de bonne réponse à 5 fois un point.

Vous pouvez soit répondre en tapant le numéro de la réponse que vous estimez correcte, soit taper R pour revoir le texte. Quand vous aurez relu le texte, tapez F pour revenir à l'exercice.

Si votre réponse est fautive, un commentaire vous sera donné. Si elle est juste, vous passerez à la suite après un message. Parfois l'ordinateur vous fournit une explication grammaticale avant de passer à la suite.

#### **2) Les exercices de grammaire :**


2 exercices de 5 phrases chacun, fondés sur un point de grammaire précis sont proposés par épisode. Ils donnent droit à 1 point par bonne réponse trouvée au premier coup, 1/2 point à la deuxième tentative soit 10 points maximum.

- Dans un premier temps, un rappel grammatical s'affiche avec parfois un exemple de phrase, puis des phrases à compléter ou transformer sont proposées.

L'ordinateur page lui-même, vous pouvez vous déplacer dans le texte que vous tapez avec les flèches de direction. Pour insérer une lettre : tapez-la à l'endroit voulu ; pour enlever une lettre = tapez la touche EFF ou CLR sur Amstrad ou PC, avec le curseur positionné sur la lettre à ôter, puis ENTREE ou RETURN sur Amstrad ou PC.

(Sur T09, avec les touches ▲ Del et sur Amstrad ou PC avec la touche DEL seule, il est possible d'effacer les lettres situées derrière le curseur, en arrière).

Le modèle admet une marge d'erreur pour "faute d'inattention" ou d'orthographe. Si votre réponse est correcte mais contient 1 erreur de frappe, elle est acceptée avec un message : "ATTENTION AUX ERREURS DE FRAPPE". Le modèle accepte certaines formes contractées (ex : isn't ou is not), les blancs, les erreurs de ponctuation, les majuscules comme les minuscules...

Avec STOP (ou ESC sur Amstrad ou PC), vous retournez à la présentation de l'exercice si vous désirez relire l'explication avant de répondre. Puis en tapant une touche quelconque (  ), vous revenez où vous en étiez dans l'exercice.

Si vous effectuez 2 tentatives fausses à la suite, l'ordinateur donne la bonne réponse et vous ne marquez aucun point.

### **3) Exercices lexicaux**

Ces exercices concernent les mots rencontrés dans le texte et traduits dans le dictionnaire. 10 questions sont proposées par épisode, donnant droit à un 1/2 point par bonne réponse, soit 5 points maximum. Il s'agit de donner la traduction anglaise de mots français. Ici encore, le modèle admet majuscules et minuscules, les différentes formes du mot (singulier, pluriel, formes du verbe...) et une erreur de frappe, en la signalant.

Enfin, si votre total de points concernant l'exercice de compréhension, l'exercice lexical et les 2 exercices de grammaire est inférieur ou égal à 12 pour l'épisode concerné, l'ordinateur vous propose un nouvel exercice. Vous revenez directement à l'exercice de grammaire dans lequel vous avez fait le plus de fautes.

### **4) Mots croisés**

Chaque épisode se termine par un jeu de détente : un mot croisé. Sur l'écran apparaît la grille et les définitions horizontales et verticales. Vous vous déplacez avec les flèches de direction et tapez lettre par lettre vos solutions dans les carrés blancs. Quand vous aurez rempli une bonne partie de la grille et seulement à ce moment là, vous pourrez demander de l'aide avec les touches CNT A. Les lettres bien positionnées s'afficheront alors dans une couleur différente, vous permettant éventuellement de vous corriger.

## **5) Points de grammaire abordés dans les exercices**

- = les temps du passé (prétérit simple et progressif, present perfect)
- = present perfect progressif (exclamations en situation)
- = les questions-tag (idiomatique)
- = prétérit chronologique, modal et present perfect
- = passage au style indirect
- = voix passive dans certaines expressions idiomatiques
- = gérondif : nom verbal
- = place de l'adverbe

soit 3 exercices sur le groupe verbal  
7 exercices sur le groupe nominal  
4 exercices sur la syntaxe

## **D'autres points de grammaire font l'objet d'écrans explicatifs**

- = les modaux (expression de la probabilité, capacité, obligation...)
- = l'expression du futur
- = for/since/ago
- = la comparaison
- = les reprises par des pronoms ... etc

## MISE EN ROUTE

Après avoir branché et mis sous tension votre ordinateur domestique, introduire la disquette dans le lecteur de disquette,

tapez RUN "LOADER"

*ATTENTION : Pour le bon fonctionnement de votre programme, ne protégez pas votre disquette en écriture.*

---

pour Balade au pays de Big Ben, il y a 4 épisodes, soit 2 par faces.

Pour la face 1, épisode 1, tapez RUN "LOADER 1",  
épisode 2, tapez RUN "LOADER 2",  
Pour la face 2, épisode 3, tapez RUN "LOADER 3",  
épisode 4, tapez RUN "LOADER 4".

---

En cas de défaut,

**Coupon à retourner à votre revendeur avec votre disquette**

Nom de l'acheteur \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

---

Date d'achat:

Cachet du revendeur:

--/--/--

## **GARANTIE**

Cette disquette programme est garantie par COKTEL-VISION. Cette garantie couvre les éventuels défauts de fabrication touchant le support physique du programme, ainsi que la duplication du logiciel et les vices cachés.

La durée de cette garantie est de 12 mois à compter de la date d'achat et tout logiciel défectueux sera échangé pendant cette période.

Toutefois, les droits attachés à cette garantie deviendraient caduques et sans effets en cas de mauvaise utilisation de la disquette, d'erreurs de manipulation, ou de retour de la cassette sans le cachet du revendeur, ni la date d'achat.

COKTEL VISION  
25, rue Michelet 92100 Boulogne-Billancourt  
Tel: 46 04 70 85

## **Utilisation de la cassette Audio avec votre logiciel**

Placez la cassette dans votre lecteur de cassettes sur la face correspondante.

Embobinez la bande jusqu'au début de l'épisode que vous désirez écouter. (les débuts de chacun des 4 épisodes sont signalés par une annonce vocale suivie d'un bip sonore - stoppez la bande dès l'audition du bip).

Lancez alors l'exécution du logiciel. Chaque page de texte est lue sur la cassette. Vous devez déclancher ou arrêter lecture de la bande au début et à la fin de chaque page de texte.

\*Si vous possédez un TO 9 et un lecteur de cassettes spécifiques THOMSON, raccordez le lecteur à l'unité centrale, positionnez la bande au début de l'épisode que vous désirez écouter comme indiqué précédemment.

L'ordinateur se chargera de déclancher ou arrêter la lecture de la bande si vous avez pris soin d'appuyer sur la touche "lecture" de votre lecteur de cassettes.