

- 39 Jeu — Cul-de-sac au balcon (1)  
40 La porte du château  
41 Fin (cette image doit nécessairement terminer  
votre histoire)  
42 Jeu — Cul-de-sac au hall  
43 Jeu — Deux voûtes  
44 Jeu — Cuisine  
45 Jeu — Placard vide  
46 Jeu — Salle à manger  
47 Jeu — Pièce vide  
48 Jeu — Épines  
49 Jeu — Balcon  
50 Jeu — Voûte du hall et porte  
51 Jeu — Porte de la tour  
52 Jeu — Cul-de-sac au balcon (2)  
53 Jeu — Hall aux 2 portes  
54 Jeu — Pièce vide

---

**DES QUESTIONS SUPPLÉMENTAIRES?  
CONTACTEZ VOTRE DÉTAILLANT, IL  
CONNAÎT BIEN NOS PRODUITS!**

**Nom du vendeur** \_\_\_\_\_

**Adresse** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Téléphone** \_\_\_\_\_

# LA BELLE AU BOIS DORMANT



## CRÉDITS

### CONCEPTION:

Susan Crandall et Thomas Halliday

### IMAGES:

Richard Crandall,

avec l'aide du Graphics Magician de Penguin Software

### ADAPTATION DU PROGRAMME EN FRANÇAIS:

Caroline Abran

### TRADUCTION DE L'AMÉRICAIN:

Sylvie Roy

© 1983 Blythe Valley Software

© 1983 Vifi Sogiciel, éditeur, inc. pour la version française

## *Je suis votre manuel d'instructions Lisez-moi attentivement...*

*Pour utiliser de façon optimale le produit VIFI SOGICIEL dont vous avez fait l'acquisition, je vous invite à me parcourir; je contiens en effet tous les renseignements dont vous avez besoin pour bien exploiter le programme.*

*J'ai été spécialement conçu pour vous permettre d'utiliser les textes explicatifs, les notes, les mises en garde, les messages tirés du programme et les textes à taper au clavier de la façon la plus souple et la plus fonctionnelle possible. Ces éléments jouissent d'une présentation adéquate que vous aimerez retrouver d'un produit VIFI SOGICIEL à l'autre.*

*Ainsi, les chapitres sont mis en évidence pour faciliter la consultation; ils sont aussi divisés en sections. Des notes, faisant l'objet de paragraphes séparés, vous fournissent des renseignements précieux sur l'utilisation du programme. Chacune de mes pages comporte aussi un emplacement où vous pouvez inscrire au besoin des notes personnelles vous permettant ainsi de m'adapter à vos besoins. Des mises en garde, réunies sous la rubrique «Attention», visent à vous empêcher de commettre des erreurs graves, par inadvertance. De plus, les messages tirés du programme et apparaissant à l'écran ont été reproduits en affichage inversé, c'est-à-dire en blanc sur noir, pour que vous puissiez bien les distinguer. Les commandes que vous devez taper au clavier sont elles aussi présentées de façon spéciale pour éliminer la confusion.*

*Je vous souhaite donc une bonne lecture et de nombreuses heures de plaisir avec les programmes utilitaires, les didacticiels et les jeux de VIFI SOGICIEL!*

## TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION .....	5
INSTRUCTIONS .....	7
HISTOIRE .....	8
JEU .....	8
OPTIONS .....	9
Option 1. Changer paramètres .....	10
Option 2. Éditer votre propre texte .....	11
Option 3. Imprimer un des niveaux du texte .....	14
Option 4. Regarder une image .....	15
Option 5. Retourner à l'histoire .....	15
<i>ANNEXE A:</i>	
La Belle au bois dormant — Texte — Niveau 1 .....	18
La Belle au bois dormant — Texte — Niveau 2 .....	21
La Belle au bois dormant — Texte — Niveau 3 .....	25
La Belle au bois dormant — Texte — Niveau 4 .....	29
<i>ANNEXE B:</i>	
La Belle au bois dormant — Images .....	31

# INTRODUCTION



Le conte de La Belle au bois dormant est un classique. Nous vous le présentons ici sous la forme d'un programme adapté pour votre ordinateur Apple, avec lequel vous pouvez vous amuser à l'école ou à la maison. Magnifiquement illustré, il se lit comme un livre d'histoires, mais il vous offre bien plus.

Le texte est rédigé à trois niveaux différents. Vous pouvez ainsi sélectionner le niveau de difficulté qui convient le mieux à votre enfant. Vous pouvez aussi, si vous avez l'intention de lire le texte à voix haute, faire disparaître les mots de l'écran et apparaître les images dans l'ordre que vous souhaitez. C'est la raison pour laquelle nous avons placé le texte à la fin du manuel. Vous pouvez également entrer votre propre texte, ce qui vous offre la possibilité d'utiliser programme et images à des fins créatives. Vous pouvez éditer le texte existant et y faire des ajouts au niveau quatre, vous ménageant ainsi l'occasion d'adapter le niveau de difficulté aux besoins de tel ou tel groupe d'élèves, de viser des objectifs précis comme l'épellation, la reprise d'une leçon, l'aide aux dyslexiques, ou encore l'ajout d'une liste de mots que la classe — ou un élève en particulier — aurait tout intérêt à creuser.

Nous avons mis au point ce que nous pensons être un produit à usages multiples, susceptible de vous rendre service aussi bien à la maison qu'en milieu éducatif. La simplicité des instructions laisse aux enfants toute latitude pour l'utilisation du système: ils peuvent ainsi voir et créer leur propre histoire.

Nous avons aussi ajouté un jeu. En effet, nous donnons à l'utilisateur l'occasion d'aider le prince à trouver dans quelle pièce du château repose la princesse. Si vous voulez sauter le jeu et revenir à l'histoire, vous pouvez facilement le faire. Sogiciel espère que vous aurez autant de plaisir que nous en avons eu à utiliser ce programme. Sur ce, bonne lecture et bon jeu!

# INSTRUCTIONS



## HISTOIRE

A. Pour commencer — Insérez la disquette, côté 1, dans l'unité et amorcez le programme en mettant l'appareil sous tension ou s'il l'est déjà, en tapant PR # 6 puis en appuyant sur RETURN.

On vous demande de choisir le niveau de difficulté du texte (1,2 ou 3).

On vous prie de bien vouloir patienter en attendant que se fasse la sélection.

On vous demande alors de retourner la disquette et de la mettre du côté 2. Lorsqu'apparaît le titre LA BELLE AU BOIS DORMANT, faites RETURN: l'histoire commence.

B. Pour lire l'histoire — Deux lignes de texte apparaissent en même temps au bas de l'écran. Lorsque l'enfant a fini de les lire, il appuie sur la barre d'espacement pour continuer.

C. Pour voir le texte et les images qui précèdent — Si vous appuyez sur la touche /, le texte précédent et l'image correspondante seront affichés à l'écran. Vous pouvez ainsi faire une révision du texte antérieur.

D. Pour arrêter l'histoire — Si vous appuyez en même temps sur la touche CONTROL et sur Q (CTRL-Q), l'histoire s'arrêtera.

E. Option jeu — À un moment donné de l'histoire, on demandera à l'enfant s'il désire participer au jeu. Il a le choix de taper O pour «oui» (voir les instructions ci-dessous) ou N pour «non» (l'histoire continue).

## JEU

A. Les touches de direction — Au cours du jeu, on demande au joueur de choisir une direction. Les touches G (gauche) ou D (droite) sont les deux seules touches acceptées par l'ordinateur. Si vous appuyez sur d'autres touches, la question reviendra.

B. Images ne comportant pas de questions sur la direction— Certaines images accompagnées de texte supposent déjà la bonne direction. Si le joueur appuie sur une touche, le jeu avancera jusqu'à l'image suivante.

C. Mauvaise direction— Si vous vous trompez de direction, une image et un message à cet effet seront affichés à l'écran. Vous n'avez qu'à appuyer sur une touche pour revenir là où vous étiez.

## OPTIONS

A. Explication des options — Le système d'options pré-établi permet au joueur de choisir l'une des trois versions du texte et lui offre également la possibilité de jouer ou de ne pas jouer. Le parent ou l'enseignant peut toutefois modifier ce système de la façon suivante:

1. Il peut donner à l'enfant le choix entre les niveaux 1,2,3 et 4, les trois premiers représentant les textes de l'histoire et le quatrième étant le texte écrit par l'adulte ou par l'enfant.

2. Il peut imposer à l'enfant un seul niveau ou le laisser choisir entre deux versions seulement, par exemple les niveaux 3 et 4.

3. Il peut offrir ou non l'option jeu.

L'enseignant ou le parent peut entrer sa propre version du texte ou faire en sorte que seules les images apparaissent à l'écran pour que l'histoire puisse être lue à voix haute.

Toutes ces options sont disponibles à partir d'un menu, le menu principal. Il vous suffit d'entrer une simple commande et le mot de passe. En situation pédagogique, l'utilisation d'un mot de passe connu du seul enseignant ou de son assistant empêche les élèves d'avoir accès aux options et d'en changer les paramètres. C'est pour cette raison que le mot de passe n'apparaît pas à l'écran lorsque vous le tapez. Cette caractéristique peut aussi être utile aux parents, à la maison.

B. Le menu principal — Pour avoir accès aux options, appuyez à la fois sur les touches CONTROL et T (CTRL-T), au moment où vous choisissez un niveau de difficulté ou à n'importe quel moment dans l'histoire lorsque le curseur apparaît au bas de l'écran, à droite.

On vous demande alors:

ENTREZ LE MOT DE PASSE

Vous entrez MICROCONTE. Notez que c'est le seul mot accepté comme mot de passe. Vous avez droit à trois essais pour l'entrer correctement. (Dans les faits, efforcez-vous de l'entrer correctement dès la première fois, sinon votre appareil risque de le prendre mal!)

Vous verrez ensuite à l'écran le menu principal:

1. CHANGER PARAMÈTRES
2. ENTRER OU ÉDITER VOTRE PROPRE TEXTE
3. IMPRIMER UN DES NIVEAUX DU TEXTE
4. REGARDER UNE IMAGE
5. RETOURNER À L'HISTOIRE

CHOISISSEZ (1-5).

#### Option 1 • CHANGER PARAMÈTRES

Si vous choisissez l'option 1, le message suivant apparaîtra:

PARAMÈTRES MAINTENANT FIXÉS POUR:

1. NIVEAUX DE TEXTE 1,2 ET 3
2. JEU DISPONIBLE

CELA VOUS CONVIENT-IL (O/N)?

Si vous tapez O pour «oui», le programme vous ramènera au menu principal.

Si vous tapez N pour «non», on vous demandera:

ENTREZ LE NUMÉRO DU PARAMÈTRE QUE VOUS  
DÉSIREZ CHANGER (1-2).

Si vous tapez 1, vous aurez le message suivant:

0. PAS DE TEXTE
1. NIVEAU 1 SEULEMENT
2. NIVEAU 2 SEULEMENT
3. NIVEAU 3 SEULEMENT
4. VOTRE TEXTE
5. TOUS LES NIVEAUX DISPONIBLES
6. NIVEAUX 1 ET 2

7. NIVEAUX 2 ET 3
8. NIVEAU 3 ET VOTRE TEXTE
9. NIVEAUX 1,2 ET 3

CHOISISSEZ (0-9) ET TAPEZ RETURN.

Si vous tapez 2, le message suivant apparaîtra à l'écran:

1. JEU NON DISPONIBLE
  2. JEU DISPONIBLE
- CHOISISSEZ (1-2).

Lorsque vous aurez fixé vos paramètres, le programme vous ramènera au menu principal.

#### Option 2 • ENTRER OU ÉDITER VOTRE PROPRE TEXTE

C'est cette option qui vous permet de modifier ou d'entrer à l'écran les textes de l'enfant. Ainsi, demandez-lui au préalable de remplir la section «Invente un conte...» du dépliant d'accompagnement. L'enfant aura donc à structurer sa pensée avant de s'installer devant l'ordinateur. Il devra inscrire le numéro d'enregistrement du passage, choisir une image et écrire un texte. Vous l'aidez ensuite à taper au clavier son chef-d'oeuvre!

Donc si vous sélectionnez l'option 2, le message suivant s'affichera:

MODE ÉDITION

1. MODIFIER LIGNE
  2. EFFACER LIGNE
  3. AJOUTER LIGNE
  4. RETOURNER AU MENU PRINCIPAL
- CHOISISSEZ (1-4)

### 1. Modifier ligne

Si vous choisissez l'option 1, le message suivant apparaîtra:

**# D'ENREGISTREMENT À MODIFIER  
CHOISISSEZ (1-2) ET APPUYEZ SUR RETURN.**

La première fois que vous utilisez le mode édition, le fichier comporte seulement deux numéros d'enregistrement. Le numéro d'enregistrement représente en fait, dans le programme, l'emplacement choisi pour l'association d'une image et d'un texte donnés. Entrez le # d'enregistrement que vous voulez modifier et suivez les instructions données à l'écran.

### 2. Effacer ligne

Si vous choisissez l'option 2, c'est ce message qui sera affiché:

**# D'ENREGISTREMENT À EFFACER  
CHOISISSEZ (1-2) ET APPUYEZ SUR RETURN.**

Entrez le # d'enregistrement que vous désirez effacer et suivez les instructions données à l'écran.

### 3. Ajouter ligne

Si vous choisissez l'option 3, l'écran affichera le message suivant:

#### MODE AJOUT

1. AJOUTER NOUVELLE LIGNE
  2. RETOURNER AU MODE ÉDITION
  3. RETOURNER AU MENU PRINCIPAL
- CHOISISSEZ (1-3).**

Entrez votre choix.

Si vous choisissez d'ajouter une nouvelle ligne (1), on vous demandera d'entrer un # d'enregistrement (c'est là où la ligne de texte sera placée dans le fichier de texte). Les numéros d'enregistrement vont de 1 à 250.

Si vous insérez un enregistrement (une ligne de texte et une image) entre deux numéros déjà présents sans qu'il existe de numéro d'enregistrement en blanc, utilisez le numéro le plus élevé. Par exemple, si vous désirez insérer une ligne entre les numéros d'enregistrement 1 et 2 déjà existants, servez-vous du # 2 pour le nouvel enregistrement. Même si ce dernier semble être en double, il sera en fait reclassé.

On vous demande ensuite d'entrer un # d'image (c'est le numéro de l'image que vous désirez voir affichée avec la ligne de texte).

Puis, on vous demande d'entrer le # de ligne. Vous pouvez afficher autant de lignes que vous voulez avec un même # d'image.

On vous demande enfin d'entrer la ligne de texte actuelle. Cette ligne peut avoir jusqu'à 40 caractères de longueur. À partir du 35e caractère et jusqu'au 40e, l'ordinateur émettra un «bip» pour vous avertir que vous approchez de la limite des 40 caractères.

Au lieu d'entrer à nouveau la totalité de votre ligne, vous pouvez l'éditer à l'écran en utilisant les touches suivantes:

  Pour positionner le curseur.

 Pour insérer un caractère. Si vous appuyez sur cette touche, vous générez un espace dans lequel vous pouvez entrer le caractère désiré.

 Pour effacer un caractère en trop.

**BARRE D'ESPACEMENT:** Pour effacer un caractère existant.

Lorsque vous estimez que votre ligne est correcte, appuyez sur RETURN. On vous demandera si vous désirez entrer une autre ligne. Quand tout le texte est entré et que vous répondez N, le fichier de texte est renuméroté et classé. N'interrompez pas le classement.

Une fois le classement terminé, le programme vous ramène au menu principal.

Assurez-vous alors que les paramètres choisis vous permettent d'accéder au niveau 4.

Vous pouvez imprimer votre texte sur une imprimante ou appeler votre histoire.

Une fois votre histoire tapée au clavier, n'oubliez pas d'entrer une ligne blanche accompagnant l'image 41 (Fin). Vous pouvez ainsi terminer votre chef-d'oeuvre sans problème. Autrement, vous pourriez obtenir un message d'erreur lors de l'exécution du programme.

---

#### NOTE

Pour des raisons d'ordre technique, vous ne pourrez entrer directement tous les accents français au clavier. Cela dépend en effet de l'appareil que vous utilisez.

Si vous avez un Apple II plus, vous devrez entrer votre texte en majuscules, sans accents.

Si vous avez un Apple IIe avec clavier sans accents ou un Apple IIe avec clavier accentué du type QWERTY ou AZERTY, suivez les règles du tableau ci-dessous pour l'entrée de vos textes:

Lettre	IIe (clavier sans accents)	IIe (clavier accentué)
à	@	à
â	=	â
é	/	é
è	}	è
ê	%	ê
ô	*	ô
ù		ù
û	+	û
ç	\	ç
î	>	î
ï	&	ï

Si vous imprimez votre texte ou ceux de l'histoire les lettres françaises accentuées seront remplacées par des caractères spéciaux. Par contre, lorsque vous lirez l'histoire à l'écran, tous les accents français seront affichés.

---

#### Option 3 • IMPRIMER UN DES NIVEAUX DU TEXTE

Si une imprimante est branchée à votre ordinateur, vous pouvez imprimer n'importe quel niveau de texte, y compris le vôtre (niveau 4).

#### Option 4 • REGARDER UNE IMAGE

Vous pouvez, grâce à cette option, regarder toutes les images, de 0 à 54. C'est une option que vous aurez grand intérêt à utiliser avant de vous mettre à créer votre propre texte. Vous pouvez regarder les images afin d'être en mesure de déterminer celles à utiliser dans telle ou telle séquence qui accompagnera votre texte. Vous pouvez appeler les images à l'écran dans n'importe quel ordre. Avec cette option et avec celle qui vous permet de fabriquer un texte de votre cru, vous avez de quoi créer une histoire tout à fait nouvelle. Toutefois, le nouveau texte créé doit toujours se terminer par l'image 41 (FIN).

#### Option 5 • RETOURNER À L'HISTOIRE

Cette option vous permet de revenir au commencement de l'histoire.

# ANNEXE A



## LA BELLE AU BOIS DORMANT — TEXTE — NIVEAU 1

Il était une fois un roi et une reine.  
Ils voulaient avoir un enfant.

Un jour, la reine se baignait  
dans un lac.  
Elle aperçut une grenouille qui lui  
prédit qu'elle aurait une fille.

La reine donna naissance à une fille,  
comme la grenouille le lui avait dit.  
C'était une très belle fille et  
le roi organisa un festin.

Il invita parents et amis. Il invita  
aussi les fées des alentours.

Treize fées vivaient dans le royaume.  
Le roi n'avait que douze couverts dorés.  
L'une des fées ne pourrait être invitée.

Après le repas, chaque fée fit un don  
à l'enfant.

La première lui donna l'intelligence,  
la deuxième, la sagesse,  
et ainsi de suite.

Quand vint le tour de la douzième, celle  
qui n'avait pas été invitée arriva.

Elle dit: «Je veux souhaiter quelque  
chose à la princesse.  
Elle se piquera le doigt et mourra.»  
Et elle quitta la pièce.

Tout le monde eut peur. La douzième fée  
n'avait encore rien offert  
à la princesse. Elle ne pouvait annuler  
le mauvais sort, mais elle pouvait

l'adoucir. Elle ajouta: «Elle ne mourra  
pas, elle dormira pendant cent ans.»

Le roi fit disparaître du royaume tous  
les objets pointus.

Un jour, le roi et la reine furent  
obligés de quitter leur demeure.  
La princesse resta toute seule à errer  
dans le château.

Elle arriva près d'un escalier qui  
conduit à une tour. Elle monta et  
s'arrêta près d'une porte. Elle l'ouvrit  
et aperçut une vieille femme qui filait.

«Bonjour, dit la princesse, qu'est-ce  
que vous faites?»

«Je file», répondit la vieille dame.

«Puis-je essayer?, demanda la princesse,  
le rouet est un si bel objet!»  
La vieille femme lui montra comment  
filer du lin.

La princesse se piqua immédiatement  
le doigt sur le fuseau.

Elle s'endormit.

Le château entier tomba dans un profond  
sommeil. Le feu s'éteignit dans la  
cuisine.

Le roi et la reine venaient d'arriver.  
Ils s'endormirent à leur tour.

Les colombes s'arrêtèrent.

Même la mouche s'immobilisa au mur.

Un rosier sauvage se mit à pousser.  
Il recouvrit le château de ses épines.

Les épines abritèrent le château pendant  
une centaine d'années. Le château était  
silencieux. Les gens racontaient  
l'histoire de la belle au bois dormant.

Cent ans plus tard, un prince arriva  
dans la région.  
Il entendit parler de la belle qui  
dormait.

Un vieil homme lui dit qu'elle était  
belle et bonne.  
Le prince voulut la libérer.

Le prince s'approcha du château.  
Le rosier se couvrit de fleurs.

Il passa près des colombes immobiles.

Il vit le roi et la reine endormis.

Il entra dans le château et chercha  
l'escalier qui mène à la tour.

Il entra dans la pièce et trouva la  
princesse endormie. Il l'embrassa.

Elle s'éveilla. Lorsqu'elle le vit,  
elle lui sourit.

Les oiseaux se remirent à chanter.

Le feu se raviva dans la cuisine.

Le roi et la reine s'éveillèrent.

Même la mouche se mit à voler.

Le prince et la princesse se marièrent  
et vécurent heureux pendant longtemps.

## LA BELLE AU BOIS DORMANT — TEXTE — NIVEAU 2

Il était une fois un roi et une reine  
qui voulaient un enfant.

Un jour que la reine se baignait  
dans un lac, elle aperçut une grenouille

qui lui prédit qu'elle aurait une petite  
fille avant la fin de l'année.

La reine donna naissance à une fille,  
selon le vœu de la grenouille. C'était  
une très belle enfant et le roi décida  
d'organiser un festin.

Parents et amis furent invités, ainsi  
que les fées des alentours.

Le royaume comptait treize fées. Mais  
le roi n'avait que douze couverts dorés.  
L'une d'entre elles ne pourrait donc  
être invitée.

Après le repas, chacune des fées fit un  
don à l'enfant.

La première la dota de l'intelligence,  
la deuxième, de la sagesse, et ainsi  
de suite.

Quand vint le tour de la douzième, celle  
qui n'avait pas été invitée se pointa.  
Elle voulait sa revanche!

Elle dit: «Je veux exprimer un souhait à  
la princesse. Au cours de sa quinzième  
année, elle se piquera le doigt et  
mourra.» Et sans un mot, elle sortit.

Les invités furent pris de panique. La

douzième fée n'avait pas encore exprimé son vœu. Elle ne pouvait annuler le mauvais sort, mais elle voulut l'atténuer. Elle ajouta: «La princesse ne mourra pas mais elle dormira d'un sommeil profond pendant cent ans.»

Inquiet, le roi ordonna que tout objet pointu disparaisse du royaume. Quand la princesse eut quinze ans, le roi et la reine la surveillèrent étroitement.

Un jour que les châtelains étaient absents, la princesse se mit à explorer le château.

Elle arriva près d'un escalier que surplombait une tour. Elle franchit les marches et s'arrêta devant une porte. Elle l'ouvrit et aperçut une vieille femme qui filait.

«Bonjour, dit la princesse, qu'est-ce que vous fabriquez?»

La vieille femme se retourna et répondit: «Je file du lin.»

«Puis-je essayer? demanda la princesse, le rouet est un si bel objet!»

La vieille femme lui dit de s'approcher et lui montra comment faire. Mais en manipulant le fuseau, la princesse se piqua le doigt. La malédiction de la méchante fée s'accomplit.

La princesse tomba endormie.

Tout le château sombra dans un sommeil profond. Le feu s'éteignit dans la cheminée.

Le roi et la reine, qui rentraient à ce moment-là, s'endormirent aussi.

Les colombes s'assoupirent.

Même la mouche s'immobilisa au mur.

Un rosier sauvage se mit à croître et à envahir le château. Il le protégea de ses épines pendant cent ans.

Tout était silence aux alentours. Les gens racontaient la légende de la belle au bois dormant.

Cent ans plus tard, un prince arriva dans le royaume. On lui raconta l'histoire de la belle qui dormait toujours dans son château.

Un vieillard lui confia que la princesse était belle et bonne. Il eut envie de la délivrer.

Les cent ans étaient maintenant écoulés. Comme le prince s'approchait du château, le rosier se couvrit de fleurs. Les roses se mirent à éclore et le prince put passer sans mal.

Il s'approcha des colombes immobiles.

Il aperçut le roi et la reine endormis.

Il entra dans le château et découvrit l'escalier qui mène à la tour.

Il surgit dans la pièce et trouva la princesse endormie. Il lui donna un baiser.

À sa grande surprise, elle s'éveilla.

Elle lui sourit et tout redevint  
comme avant.

Les oiseaux reprirent leurs chants.

Le feu reprit dans la cheminée.

Le roi et la reine s'éveillèrent.

Même la mouche s'envola.

Le prince et la princesse se marièrent.  
Ils furent heureux longtemps.

## **LA BELLE AU BOIS DORMANT — TEXTE — NIVEAU 3**

Il était une fois un roi et une reine  
qui souhaitaient ardemment avoir  
un enfant.

Un jour que la reine se baignait dans un  
lac, elle fit la connaissance d'une  
grenouille.

Cette dernière lui prédit qu'avant la  
fin de l'année, elle donnerait naissance  
à une petite fille.

La reine donna effectivement naissance à  
une fille, conformément au vœu de la  
grenouille. La petite fille était très  
belle et le roi désira souligner l'évé-  
nement en organisant un festin.

Parents et amis furent conviés, de même  
que les fées des alentours.

Le royaume comptait treize fées mais le  
roi ne disposait que de douze couverts  
dorés. L'une d'entre elles serait donc  
laissée pour compte.

Après le repas, chacune des fées grati-  
fia l'enfant d'un don.

La première lui offrit l'intelligence,  
la deuxième, la sagesse, et ainsi  
de suite.

Quand vint le tour de la douzième, celle  
qui avait été mise de côté se pointa.  
Elle était assoiffée de vengeance!

Elle dit: «Je désire transmettre un vœu à  
la princesse. Au cours de

sa quinzième année, elle se piquera le doigt et en mourra.» Et elle disparut.

Les invités furent sidérés. La douzième fée n'avait pas eu le temps d'exprimer son vœu. Elle ne pouvait annuler la malédiction, mais elle voulut l'atténuer. Elle renchérit: «La princesse ne mourra pas mais elle sombrera dans un sommeil profond pendant cent ans.»

Rongé d'inquiétude, le roi ordonna la disparition de tous les objets contenant du royaume. Quand la princesse atteignit quinze ans, le roi et la reine renforcèrent leur surveillance.

Ce qui devait arriver arriva. Le roi et la reine eurent un jour à s'absenter et la princesse resta toute seule. Elle décida d'explorer le château.

Elle arriva près d'un escalier que surplombait une tour. Elle monta et se retrouva bientôt devant une porte. Une grosse clé rouillée était engagée dans la serrure.

Elle ouvrit la porte et aperçut une vieille femme qui filait du lin.

«Bonjour, dit la princesse, qu'est-ce que vous fabriquez?»

La vieille femme leva la tête et répondit: «Je file du lin.»

«Puis-je essayer?, s'enquit la princesse, ce rouet me fascine tellement!»

La vieille femme lui apprit comment faire fonctionner la machine. Mais

aussitôt qu'elle toucha le fuseau, la princesse se piqua le doigt et la malédiction de la treizième fée s'abattit sur elle.

La princesse sombra dans un sommeil profond.

Le temps s'arrêta et tout le château glissa dans le sommeil. Le feu s'éteignit dans l'âtre.

Le roi et la reine, qui revenaient à peine, s'endormirent.

Les colombes s'assoupirent.

Même la mouche resta inanimée au mur.

Un rosier sauvage se mit à croître et à envahir tout le château de ses épines.

Il l'abrita pendant cent ans et le protégea des intrus. Le calme régnait aux alentours. Les gens racontaient la légende de la belle au bois dormant.

Plusieurs princes essayèrent de délivrer la princesse mais tous se prirent dans les épines et moururent. Cent ans plus tard, un jeune prince vint visiter le royaume et entendit parler de la belle.

Un vieillard lui apprit qu'elle était très belle et très bonne. Il voulut lui porter secours.

Cent ans exactement s'étaient écoulés. Comme le prince s'approchait du château, le rosier se parsema de fleurs. Les roses se mirent à éclore et le prince put se frayer un chemin.

Il s'approcha des colombes inanimées.

Il aperçut le roi et la reine endormis.

Il entra dans le château et partit à la recherche de l'escalier qui conduit à la tour.

Il entra dans la chambre et trouva la princesse endormie. Il la trouva si ravissante qu'il voulut lui donner un baiser.

À sa grande surprise, elle s'éveilla précisément à cet instant. Elle l'aperçut, lui sourit et tout revint à la normale.

Les oiseaux se remirent à pépier.

Le feu reprit dans l'âtre.

Le roi et la reine se mirent à bouger.

Même la mouche qui s'était immobilisée au mur s'envola.

Le prince et la princesse s'unirent pour la vie et vécurent heureux pendant très longtemps.

## **LA BELLE AU BOIS DORMANT — TEXTE — NIVEAU 4**

Tapez votre texte, si vous le désirez (voir les instructions qui précédent.)

# ANNEXE B



## LA BELLE AU BOIS DORMANT — IMAGES

<i>N° d'image</i>	<i>Description</i>
00	La Belle au bois dormant (titre)
01	Le roi et la reine
02	La reine et la grenouille
03	La grenouille
04	La reine et l'enfant
05	Les fées
06	Les couverts
07	La deuxième fée
08	La troisième fée
09	La méchante fée
10	La méchante fée (gros plan)
11	La première fée
12	Le château (1)
13	Jeu — Escalier et porte
14	La tour
15	La vieille femme
16	La princesse
17	La fileuse
18	La princesse endormie
19	Le feu
20	Le roi et la reine endormis
21	Les colombes qui dorment
22	La mouche
23	Le château (2)
24	Les alentours
25	Le prince
26	Le prince et le vieillard
27	Le château et le rosier
28	Le prince devant la tour
29	La princesse s'éveille
30	Les oiseaux s'éveillent
31	Le feu reprend
32	Le roi et la reine s'éveillent
33	La mouche s'envole
34	Le prince et la princesse
35	Le château envahi par le rosier
36	Jeu — Porte et balcon (1)
37	Jeu — Escalier menant à la tour
38	Jeu — Porte et balcon (2)