

# Graines de Génie

## (Children's Software)

Case Study Print-Out by Carin Campanario  
from <http://ccampanario.com>

### Client:

- Mindscape, one of France's leading producers & distributors of multimedia products for education and gaming.

### Product:

- Graines de Génie (Seeds/Kernels of Genius) was a series of 9 extensive educational CD ROMs, to train children (age 6-15) in French, English, maths, history, geography and science, through lessons and exercises, as well as through an exploratory 3D adventure game, in which they could playfully test and apply their cross-curricular knowledge.
- The series was used at numerous primary and secondary schools in France, and regularly updated, to match the national school curriculum. It was also successfully sold for school training at home.

### Project:

- Upgrade of the entire series for a new release.
- Creation of new key modules for education, navigation and progress-tracking.
- Improvement of the series' overall usability and visual design.
- Enhancement of the visual harmony between existing (and new) elements.

### My Roles:

- Artistic Direction; Graphic Design; Animation; Image & Sound Treatment
- Ideation & Conceptualization (of new key modules for education, navigation & progress-tracking)
- Programming of XML-driven SWF pieces that communicate with a C++ environment

### Achievement:

- The new series resulted in major international sale improvements – from 120 000 to 150 000 copies – up by 25 %.

# Before & After

Before my input

After my input

Install / Start Screen



Splash Screen (Animation)



Credits



Before my input

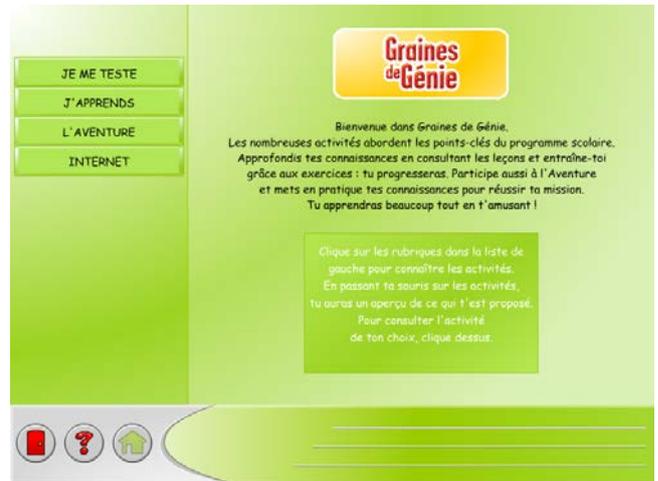
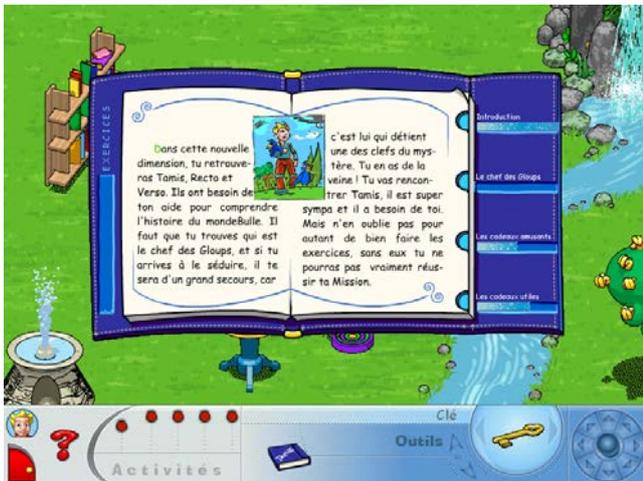


After my input



Login

Welcome



Activity Overview (with content preview in the new release)



Before my input

After my input

Menu Example: first level, with progress feedback (similar for French & Maths)



Menu Example: second level, with progress feedback (similar for French & Maths)



Menu Example: first and third level, without progress feedback (for Science)



Before my input

After my input

Lesson - Overview (similar for French & Maths)

**La cause et la conséquence**

1. **Les mots-outils**

- Le **vocabulaire** : noms, verbes, adverbes peuvent exprimer la cause ou la conséquence.
- Deux **conjonctions de coordination** peuvent être utilisées : **car** et **donc**.

2. **Le complément circonstanciel**

Le complément circonstanciel peut être :

- un groupe nominal ou un verbe à l'infinitif introduit par une préposition ou une locution prépositive ;
- un verbe ou gérondif ;
- une proposition subordonnée circonstancielle de cause ou de conséquence ;
- une proposition subordonnée participiale.

3. **La cause et la conséquence suggérées**

C'est le sens qui nous permet de repérer la cause et la conséquence. Aucun mot-outil n'est présent. Les propositions sont simplement juxtaposées : c'est une **relation logique**.

FRANÇAIS  
LES CIRCONSTANCES  
La cause et la conséquence

**La cause et la conséquence**

1. **Les mots-outils**

- Le **vocabulaire** : noms, verbes, adverbes peuvent exprimer la cause ou la conséquence.
- Deux **conjonctions de coordination** peuvent être utilisées : **car** et **donc**.

2. **Le complément circonstanciel**

Le complément circonstanciel peut être :

- un groupe nominal ou un verbe à l'infinitif introduit par une préposition ou une locution prépositive ;
- un verbe ou gérondif ;
- une proposition subordonnée circonstancielle de cause ou de conséquence ;
- une proposition subordonnée participiale.

3. **La cause et la conséquence suggérées**

C'est le sens qui nous permet de repérer la cause et la conséquence. Aucun mot-outil n'est présent. Les propositions sont simplement juxtaposées : c'est une **relation logique**.

J'APPRENDS  
Français  
LES CIRCONSTANCES  
La cause et la conséquence

Lesson - Detail (similar for French & Maths)

**La cause et la conséquence**

3. **La cause et la conséquence suggérées**

Seul le **sens** peut nous aider à repérer une relation de cause ou de conséquence. **Aucun mot-outil** n'est utilisé, aucune **construction particulière**.

*Pauvres en calories, les fruits de mer sont excellents pour la santé. N'hésitez pas à en manger !*

*Je ne veux pas finir vieux garçon : je me marie dans deux mois !*

TEST

FRANÇAIS  
LES CIRCONSTANCES  
La cause et la conséquence

**La cause et la conséquence**

3. **La cause et la conséquence suggérées**

Seul le **sens** peut nous aider à repérer une relation de cause ou de conséquence. **Aucun mot-outil** n'est utilisé, aucune **construction particulière**.

*Pauvres en calories, les fruits de mer sont excellents pour la santé. N'hésitez pas à en manger !*

*Je ne veux pas finir vieux garçon : je me marie dans deux mois !*

J'APPRENDS  
Français  
LES CIRCONSTANCES  
La cause et la conséquence

Lesson - Test (similar for French & Maths)

**La cause et la conséquence**

3. **La cause et la conséquence suggérées**

Quelle est la conséquence dans cette phrase ?

*Il fait 3° et tu te promènes sans pull de laine : tu vas attraper froid !*



Clique sur la bonne réponse :

tu vas attraper froid    tu te promènes sans pull

Il fait froid

FRANÇAIS  
LES CIRCONSTANCES  
La cause et la conséquence

**La cause et la conséquence**

3. **La cause et la conséquence suggérées**

Quelle est la conséquence dans cette phrase ?

*Il fait 3° et tu te promènes sans pull de laine : tu vas attraper froid !*



Clique sur la bonne réponse :

tu vas attraper froid    tu te promènes sans pull

Il fait froid

J'APPRENDS  
Français  
LES CIRCONSTANCES  
La cause et la conséquence

Before my input

After my input

Index Pop-Up (lesson search by key words)

Help Pop-Up

Exercices (similar for French & Maths)

## New Dictation module (created entirely in Adobe Flash):

### Menu for Text, Mode & Printing (with progress feedback)



### Keyboard Lesson



### Dictation Example: Preparation



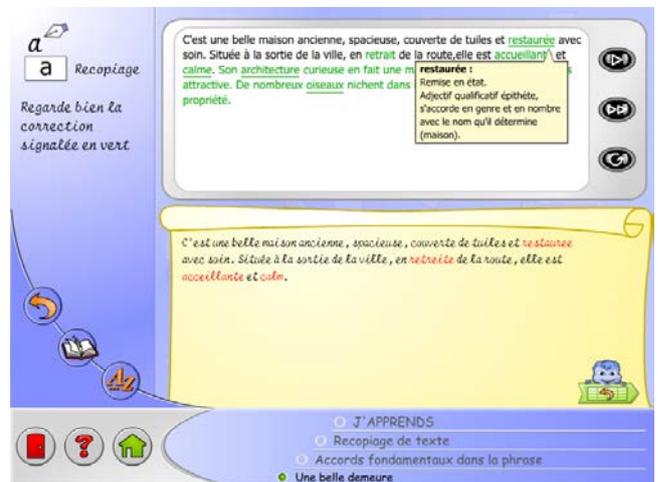
### Dictation Example: without Sound



### Dictation Example: Lexicon



### Dictation Example: Extra Information



Before my input

After my input

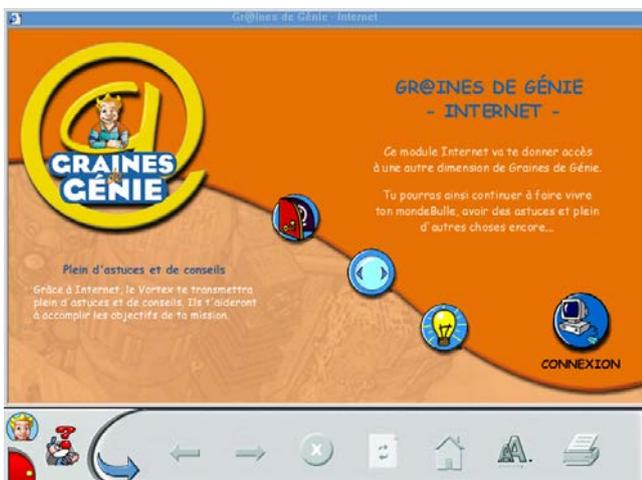
Science Lesson



Knowledge Test



Internet Bar



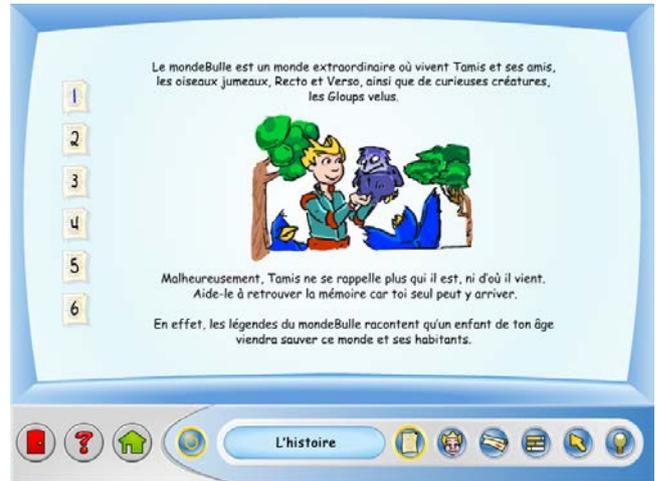
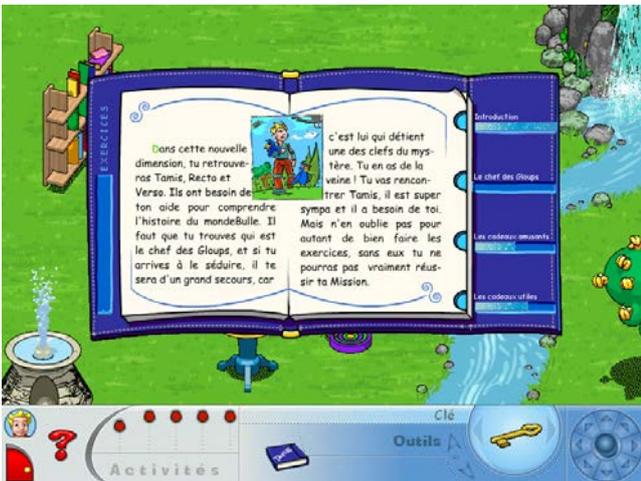
Before my input

After my input

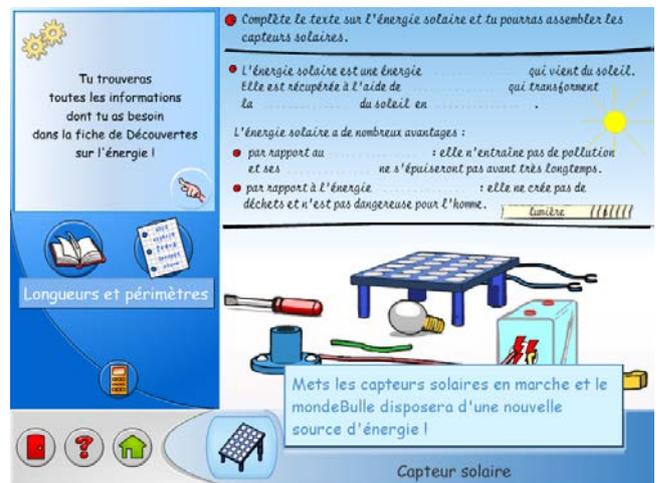
Adventure Bar



Adventure Guide



Adventure Object Manipulation Bar



5 New adventure guides (created in Adobe Flash), for 5 different adventure games.  
Each guide with these 6 topics:

Stories (gained by achieving objectives):

Le mondeBulle est un monde extraordinaire où vivent Tamis et ses amis, les oiseaux jumeaux, Recto et Verso, ainsi que de curieuses créatures, les Gloups velus.

Malheureusement, Tamis ne se rappelle plus qui il est, ni d'où il vient. Aide-le à retrouver la mémoire car toi seul peux y arriver.

En effet, les légendes du mondeBulle racontent qu'un enfant de ton âge viendra sauver ce monde et ses habitants.

L'histoire

Actors (who is who):

Tamis est le héros du mondeBulle.

Il y a très très longtemps, son monde a été dévasté par un nuage maléfique. Heureusement, ses parents l'avaient caché dans le Grand Ordinateur qui détenait toutes les connaissances.

Tamis a ainsi été sauvé, mais il s'est retrouvé tout seul.

Peu après, il a assisté à la naissance du mondeBulle où il a pu se faire des amis.

Très sympa et toujours de bonne humeur, il t'aidera à accomplir ta mission. Fais-lui confiance !

Si tu veux lui faire plaisir, offre-lui de la nourriture. Quand il a soif, donne-lui un cocktail de fruits ou un bon verre d'eau.

Les personnages

Mission (accomplished by all objectives):

Tu dois rendre le mondeBulle plus agréable et aider Tamis à retrouver la mémoire.

Pour cela, écoute Tamis parler, il pourra te donner de précieux conseils. Les Gloups aussi peuvent t'aider. N'hésite pas à les faire venir dans le mondeBulle. Amuse-toi à déposer toutes sortes d'objets dans la Bulle. Ils te seront très utiles.

Et n'oublie pas de faire les exercices des leçons, car sans eux, tu ne pourras pas accomplir ta mission.

Ta mission

Objectives (description and progression):

L'ordinateur

Les énergies

Le mondeBulle

Filafil

Le Coeur

Les leçons 100%

Le niveau de liquide dans la barre LEÇONS indique ta progression dans les exercices de mathématiques et de français.

Pour consulter les leçons et faire ces exercices, tu dois retourner au sommaire et cliquer sur « J'APPRENDS ». Choisis alors les leçons de mathématiques ou de français qui te donneront accès aux exercices.

Chaque fois que tu auras au moins 12 de moyenne à la série d'exercices correspondant à une leçon, le niveau de liquide dans la barre LEÇONS augmentera.

Tes objectifs

Cursors (how to handle objects):

Quand tu te déplaces dans le mondeBulle, ta souris est représentée par un curseur en forme de flèche. Parfois, ce curseur change de forme.

Voici les principaux curseurs et leur signification :

Quand tu cliques sur un objet pour prélever un « produit », le curseur prend la forme de ce produit. Voici quelques exemples :

- Déplacer un objet ou un personnage.
- Impossible de déposer un objet ou un personnage.
- Objet à construire ou à transformer.
- Prélever un « produit ».
- Cendres : Ce curseur te permet de donner de l'engrais aux arbres et aux plantes pour les fortifier et les aider à pousser.
- Aromates : Ces herbes te seront utiles pour réaliser la potion magique. N'oublie pas de construire une serre pour les faire pousser.
- Magie : Cette poudre magique te servira pour la composition de la potion magique.
- Filtre magique : Dès que la potion magique sera terminée, tu obtiendras ce curseur.

Les curseurs

Clues (for achieving objectives):

manipule

lis

Pour obtenir les informations nécessaires à ta mission, clique sur les objets ou les personnages : ils te fourniront de précieux renseignements. Tu peux aussi utiliser l'analyseur.

Trouve le parchemin le plus vite possible : il contient des informations de la plus haute importance !

Pour retrouver le grimoire, construis la bibliothèque !

N'oublie pas de placer l'ampoule sur le pied de la lampe...

Pour obtenir de la farine, construis d'abord un moulin, puis trouve l'engrenage pour l'actionner.

Pour faire la potion magique, suis bien les instructions de Mirin. La potion prendra différentes couleurs : violet, vert, rouge. Ajoute ensuite un peu de magie et donne-la à un Gloups velu pour qu'il se transforme...

Pour trouver l'ordinateur, promène-toi avec Mirin dans le mondeBulle. L'ordinateur est peut-être tout simplement caché par la neige !

Les astuces

Close up of a 'Dictation Menu' Screen:



Close up of a 'French Lesson Overview' Screen:



Packaging Front (for 1 new CD ROM from the series of 9):

**MAGNARD** CONFORME AUX PROGRAMMES DE L'ÉDUCATION NATIONALE

# Graines de Génie **CM1** 9-10 ans

100 leçons et 5000 questions  
Français / Mathématiques / Anglais  
Sciences / Histoire / Géographie

**EXCLUSIF**  
Module de dictée  
•  
Conforme aux NOUVEAUX programmes

**MINDSCAPE**

**PC CD ROM**

**3 CD-ROM**

Packaging Back (for 1 new CD ROM from the series of 9):

# Graines de Génie

Élaborée en collaboration avec l'équipe pédagogique **MAGNARD**, par des spécialistes de l'éducation, Graines de Génie est une **méthode d'accompagnement scolaire complète et innovante** qui aidera votre enfant à progresser dans toutes les matières.



## BIEN DÉMARRER

- Un test d'auto-évaluation pour identifier les notions à travailler en priorité.
- La solution idéale pour des révisions ciblées.

## APPRENDRE ET COMPRENDRE

- Le cours est lu, illustré et animé pour une meilleure compréhension.
- Des exercices avec des coups de pouce pour t'aider.

## NOUVEAU ! MODULE DE DICTÉE

- › 5 modes évolutifs : recopiage, dictée à trous, préparée, dirigée et classique.
- › Des textes d'auteurs de Magnard Jeunesse.
- › Un lexique et des renvois vers les leçons pour t'aider !



## DÉCOUVRIR

Des fiches découvertes t'aident à approfondir les notions au programme en Histoire, Géographie et Sciences.



## JOUER POUR METTRE EN PRATIQUE

Une vraie mission à remplir en parallèle des leçons et exercices. Explore le Monde Bulle et crée des objets à l'aide de tes connaissances.



# CM1\*

9-10 ANS

- FRANÇAIS
- MATHÉMATIQUES
- ANGLAIS
- HISTOIRE
- GÉOGRAPHIE
- SCIENCES

\* 4<sup>ème</sup> Primaire en Belgique, Suisse et Canada

## ATELIER D'ANGLAIS

- › Apprentissage de l'oral par l'écoute et l'enregistrement.
- › Histoires, jeux et chansons en anglais.

### FRANÇAIS

- › Adjectif épithète,
- › pronoms personnels,
- › attribut du sujet,
- › phrase interrogative,
- › imparfait...

### MATHÉMATIQUES

- › Grands nombres,
- › nombres décimaux,
- › multiplications à 2 chiffres,
- › poser une division...

### ANGLAIS

- › Répétition et écoute,
- › description de scènes,
- › distinction after/before, in/out...

### HISTOIRE

- › Le château fort au Moyen-Age,
- › les tombeaux des pharaons égyptiens...

### GÉOGRAPHIE

- › Les principaux climats,
- › les capitales européennes...

### SCIENCES

- › Les éruptions volcaniques,
- › les principales saisons...



MINDSCAPE  
122, avenue du Général Leclerc  
92514 Boulogne-Billancourt CEDEX • France

### CONFIGURATION :

PC : Windows 98 SE, ME, XP • Processeur PIII 500 MHz  
128Mo de RAM (256Mo sous Windows XP) • Carte Vidéo 8Mo  
résolution 800 x 600 • Lecteur de CD-ROM 12X

GDF385-4AF - GDF384F - WRP



Graines de Génie

CM1