

les Enquêtes de la Luciole



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur CD-ROM par vous-même ou par votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux sur CD-ROM.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU SUR CD-ROM

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

LICENCE D'UTILISATION

En utilisant ce CD-ROM, vous acceptez la licence dont les termes suivent. Si vous n'acceptez pas les termes de cette licence, veuillez retourner le produit dans son emballage d'origine au détaillant qui vous l'a vendu.

Ces dispositions applicables à la licence et à la garantie constituent un contrat légal ("Contrat de licence") entre vous (personne physique ou personne morale) et ANUMAN Interactive concernant le produit ainsi que tout support, logiciel et documentation en ligne ou imprimée qui l'accompagne.

La licence porte sur tous les fichiers enregistrés sur le CD-ROM ainsi que sur la présente documentation. L'ensemble ainsi défini sera appelé par la suite " le produit ".

1. La reproduction par quelque moyen que ce soit de tout ou partie du produit est interdite (loi du 11 mars 1957, article 40, 1er alinéa). Toute reproduction illicite constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.
2. Le produit ne doit être utilisé que sur un seul ordinateur dans le cadre d'un usage privé.
3. Il est interdit de vendre (et même de donner) la licence d'utilisation de ce produit à quiconque.
4. ANUMAN Interactive est seul propriétaire des droits du produit et il est interdit de céder ceux-ci à quiconque.
5. Il est interdit de louer, prêter (même à titre gratuit) ou distribuer ce produit.
6. Il est interdit de transférer le produit d'un ordinateur à un autre ou de l'utiliser sur un réseau télématique sauf autorisation explicite de l'éditeur.
7. Il est interdit d'utiliser commercialement les éléments composant le produit ainsi que les éventuels documents produits par l'acheteur à l'aide de ces éléments.
8. Le produit est fourni " en l'état ". ANUMAN Interactive garantit à l'acheteur que le support de ce produit est exempt de défaut connu pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. La garantie exclut tout dysfonctionnement résultant d'une mauvaise utilisation du produit. En aucun cas, la responsabilité de l'éditeur ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du produit.
9. Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et ne sauraient engager la responsabilité de ANUMAN Interactive qui ne pourra être tenu pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans le produit ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations fournies.
10. Les fichiers enregistrés sur le CD-ROM et le titre du produit sont la propriété de ANUMAN Interactive. Ce produit est protégé par les lois françaises et par la législation internationale sur les droits de propriété.
11. L'acheteur peut bénéficier du support technique dès lors qu'il a fait parvenir à ANUMAN Interactive sa carte d'enregistrement dûment complétée. Le support technique du produit est assuré gratuitement par ANUMAN Interactive, que vous pouvez contacter par télécopie ou par téléphone aux heures de bureau.

SOMMAIRE

PRESENTATION...	4
Bonjour ! Moi c'est Lucie la luciole !	4
POUR COMMENCER	5
Configuration minimum requise.....	5
Installer le jeu.....	5
Désinstaller le jeu	5
DECOUVRE LE JEU.....	6
Viens jouer avec moi.....	7
<i>Si c'est la première fois que tu joues avec moi</i>	6
<i>Si tu as déjà joué avec moi</i>	6
Les 7 thèmes de jeux.....	7
<i>Outils des rubriques</i>	8
<i>Les jokers et les indices</i>	9
<i>Avant de commencer</i>	9
LES VIDEOS ET INFOS.....	10
Les vidéos	10
Les pages infos.....	11
LES ACTIVITES	12
Le système solaire et l'espace.....	12
Le temps.....	13
L'air, l'eau et la météo.....	15
La technologie.....	16
La nature.....	17
Le corps humain et les 5 sens.....	19
L'alimentation et la santé.....	20
LA FIN DU JEU.....	23
ASSISTANCE TECHNIQUE	24
CREDITS.....	25

PRESENTATION...

Bonjour ! Moi, c'est Lucie la luciole !

Figure-toi que **j'ai dix cousines**. Oui, DIX ! Toutes les dix sont **parties en vacances** à travers le monde. Chacune est allée dans un endroit du monde qu'elle rêvait de découvrir, et elles m'ont toutes **invitée à les rejoindre**. Mais je **ne peux pas** aller les voir toutes en même temps !

Alors, je vais avoir besoin de ton aide, et ensemble nous allons découvrir plein de choses passionnantes !

D'abord, comme je n'arrive pas à **choisir** quelle cousine rejoindre en premier, tu vas la choisir pour moi. Ensuite, tu vas **m'aider à la trouver**. Elle m'a écrit une lettre mais elle a oublié de me dire où elle est !

Ce serait sympa que tu m'aides à deviner en jouant avec moi pour récolter des indices.

7 thèmes de jeux et d'activités te sont proposés. En jouant, tu vas pouvoir **gagner un indice** dans chacun d'eux.

Tu dois **réussir toutes les activités du thème** pour gagner un indice.

Tu peux donc récolter jusqu'à 7 indices, si tu es **très attentif** !

Et quand tu auras récolté tous tes indices, tu pourras deviner où ma cousine est partie en vacances !

Alors, on y va ?!

POUR COMMENCER

Configuration minimum requise

PC et Macintosh:

Pentium® III ou supérieur

Power PC® système OSX ou supérieur

128 MO de RAM (256 recommandés)

Lecteur DVD-Rom 4x ou supérieur

Carte son compatible SoundBlaster

Affichage 800 x 600 en milliers de couleurs

Windows® 98/ME/2000/XP

Installer le jeu

Clique sur **Installer** pour commencer l'installation. Si la fenêtre d'installation n'apparaît pas sur ton **Bureau**, clique sur **Démarrer/Exécuter** et saisis la commande **D: setup** puis clique sur **OK**. Si cela ne fonctionne pas, remplace **D** par la lettre associée à ton **lecteur de CD-ROM**.

Désinstaller le jeu

Pour **désinstaller le jeu**, clique sur **Démarrer/ Tous les programmes/ Les enquêtes de la luciole/ Désinstaller** ou va dans le **Panneau de configuration** et double-clique sur **Ajout/suppression de programmes**. Trouve et sélectionne le jeu, puis clique sur **Modifier/Supprimer**.

DÉCOUVRE LE JEU

Viens jouer avec moi !

Si c'est la première fois que tu joues avec moi :

- commence par **inscrire ton prénom ou ton pseudo** dans le cadre blanc,
- puis **clique sur moi** pour découvrir le jeu.



Si tu as déjà joué avec moi :

- **clique sur les flèches à côté du cadre blanc** jusqu'à ce que ton prénom ou ton pseudo apparaisse,
- puis **clique sur moi** pour aller dans ma chambre et commencer à jouer.

Si c'est la première fois que tu joues avec moi, je vais te demander de m'aider à retrouver une de mes dix cousines, dont les photos sont affichées sur un mur.



Choisis la cousine que tu veux m'aider à trouver en cliquant sur sa photo. Ensuite, tu pourras accéder à ma chambre.

Les 7 thèmes de jeux

Regarde ! Dans ma chambre, **7 thèmes de jeux et d'activités** te sont proposés. Tu vas **découvrir plein de choses passionnantes !**

- Le temps
- Le corps humain et les cinq sens
- Le système solaire et l'espace
- L'air, l'eau et la météo
- La nature
- La technologie
- L'alimentation et la santé

Explore l'écran avec ta souris pour repérer ces thèmes de jeux. Les objets qui permettent d'accéder aux rubriques réagissent au passage de la souris.

Tu n'as plus qu'à cliquer une fois pour accéder à la rubrique que tu as choisie et... c'est partiii !!!



Outils des rubriques

Quand tu as choisi une rubrique, tu arrives sur un écran qui te permet :

- de choisir directement une activité
- ou d'aller à l'écran des Vidéos & infos.

Tu vas également voir en bas de ton écran une barre d'outils que tu peux utiliser à tout moment. En voici les significations :



Ce bouton te permettra de retourner à la page rubrique.



Ici, tu trouveras des aides et des consignes pour le jeu.



Ici, tu pourras aller voir les Vidéos & infos.



Pour **couper ou entendre la musique** de fond.



En cliquant sur ce bouton, tu pourras **enregistrer la partie**.



Quand tu voudras **quitter le jeu** c'est ici qu'il faudra cliquer.

Jokers et indices

Certains jeux te permettent de **gagner des jokers**, si tu es impressionnant.

Ces jokers te permettront d'**avoir les indices** qui pourraient te manquer, à la fin du jeu, **pour trouver ma cousine** !

Le nombre d'indices que tu as déjà trouvés et le nombre de jokers que tu as déjà gagnés sont **indiqués dans la barre de navigation** en bas à gauche de ton écran.

Avant de commencer

Dès que tu as choisi une activité, avant de commencer, une fenêtre t'explique les **règles du jeu et combien de fois tu as le droit de te tromper**.

Tu sais aussi tout de suite s'il vaut mieux que tu ailles **voir les vidéos & infos pour être sûr de réussir**.

Clique ensuite sur **Jouer** pour commencer l'activité !



VIDEOS ET INFOS

Un conseil: regarde les vidéos et les pages infos avant de commencer une activité !

Elles vont t'**apprendre une multitude de choses passionnantes** ! Et en plus, elles te seront vraiment **utiles pour faire les jeux**. Et réunir le plus d'indices possibles pour retrouver mes cousines !

Ainsi, sur l'écran des **Vidéos & Infos**, tu peux visionner les **séquences vidéo** ou consulter les **pages infos**.

Les vidéos

Les titres des vidéos apparaissent sur la gauche. Tu peux **cliquer sur le titre d'une séquence vidéo** pour la regarder. Elle **se lance automatiquement**.

Tu peux aussi **cliquer sur les boutons** situés en dessous de la vidéo pour :

- **revenir au début** de la vidéo
- **arrêter la vidéo**
- **reprendre la lecture**.



Les pages infos

Tu peux choisir de **regarder une page info** en **cliquant sur son titre** depuis l'écran des Vidéos & Infos.

Quand tu as choisi une page info, elle **s'affiche à l'écran**.



Pour **parcourir tout le texte**, utilise l'**ascenseur** qui se trouve à droite.

Tu as la possibilité d'**imprimer la page d'informations**, en cliquant sur le bouton **Imprimer** !

A l'aide du bouton **Retour**, tu peux retourner à tout moment à la **page des rubriques** ou choisir de retourner à l'**écran Vidéos & Infos**, en cliquant sur le bouton correspondant.

LES ACTIVITES

Le système solaire et l'espace

Les planètes

Place les planètes dans l'ordre par rapport au Soleil.

Clique sur une planète et fais-la glisser sur l'emplacement que tu as choisi. Quand tu as placé toutes les planètes, clique sur **Valider**.

Tu as droit à **4 essais**. Donc, si tu veux réussir à coup sûr, va d'abord voir les infos et les vidéos !



Les constellations

Associe les noms des constellations aux groupes d'étoiles.

Clique sur un nom et fais-le glisser sur l'emplacement que tu as choisi. Quand tu as placé les 4 constellations, clique sur **Valider**.

Tu as droit à **4 essais**. Donc, si tu veux réussir à coup sûr, va d'abord voir les infos et les vidéos !



Les astéroïdes

Aide Lucie à éviter les astéroïdes en la déplaçant grâce aux flèches de ton clavier. Pour gagner, tu dois dépasser le niveau 3.

Les niveaux 4 et 5 te permettront de gagner des jokers ! Au niveau 5, attrape les boucliers, ils te protégeront quelques secondes.

Bonne chance !



Le temps

Le puzzle

La planète est en morceaux !

Remets en place les pièces du **puzzle** pour **reconstituer la planisphère**.

Clique sur une pièce et **fais-la glisser** sur l'emplacement que tu as choisi.

Facile !



Les fuseaux horaires

Réponds à la question **en choisissant une heure** dans le menu déroulant. **Compte les heures en plus ou en moins** grâce aux fuseaux horaires. **Calcule la bonne heure** puis clique sur **Valider**.

Tu as droit à 4 essais. Donc, si tu veux réussir à coup sûr, va d'abord voir les infos et les vidéos !



Le casse – tête

Clique sur les pièces du réveil et **fais-les glisser** pour libérer la cousine de Lucie.

Les pièces en **hauteur** se déplacent vers le haut ou le bas. Les pièces en **largeur**, seulement vers la gauche ou la droite.

Avec ce jeu, tu peux **gagner 1 ou 2 jokers** !

Fais vite, le temps est compté !



Quelle heure est-il ?

Déplace l'ombre de Lucie pour indiquer la bonne heure. Chaque clic fait bouger l'ombre d'une demi-heure. Quand elle est bien placée, appuie sur le bouton Valider.

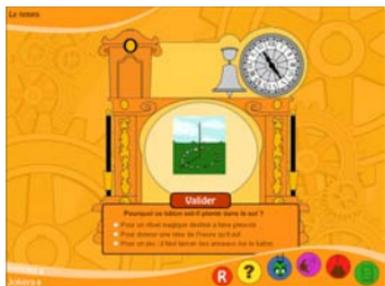
Tu as droit à 3 essais. Donc, si tu veux réussir à coup sûr, va d'abord voir les infos et les vidéos !



Mesurer le temps

Coche une réponse et appuie sur Valider. Tu sauras tout de suite si elle est correcte. Clique sur Suite pour passer à la question suivante.

Tu n'as droit qu'à 2 mauvaises réponses. Donc, si tu veux réussir à coup sûr, va d'abord voir les infos et les vidéos !



Saison, mois, jour

La Terre tourne autour du Soleil.

Quand elle s'arrête, à toi de trouver à quelle période de l'année elle est placée.

Choisis une réponse et clique sur Valider.

Tu as droit à 2 essais. Donc, si tu veux réussir à coup sûr, va d'abord voir les infos et les vidéos !



L'air, l'eau et la météo

Les appareils météo

Associe un nom d'instrument météo à la définition et à l'image sur l'écran.

Clique sur le nom et fais-le glisser dans le cadre au-dessus de l'image.

Tu as droit à 4 essais. Donc, si tu veux réussir du premier coup, va d'abord voir les infos et les vidéos !



Le cycle de l'eau

Place chaque nom d'élément à sa place sur le paysage.

Clique sur un nom et fais-le glisser sur l'emplacement que tu as choisi.

Tu as droit à 4 essais. Donc, si tu veux réussir à coup sûr, va d'abord voir les infos et les vidéos !



Qu'est-ce qu'il y a dans l'air ?

Retrouve la composition de l'air en prenant 5 récipients sur les étagères. Chaque récipient correspond à une quantité et tu ne peux en prendre qu'un par étagère.

Clique sur le récipient et verse son contenu dans le grand vase au milieu de l'image.

Tu as droit à 4 essais. Donc, si tu veux réussir à coup sûr, va d'abord voir les infos et les vidéos !



La pollution

Coche une **réponse** et appuie sur **Valider**. Tu sauras tout de suite si elle est correcte. Clique sur **Suite** pour passer à la question suivante.

Tu n'as droit qu'à **2 mauvaises réponses**. Donc, si tu veux réussir à coup sûr, va d'abord **voir les infos** et **les vidéos** !

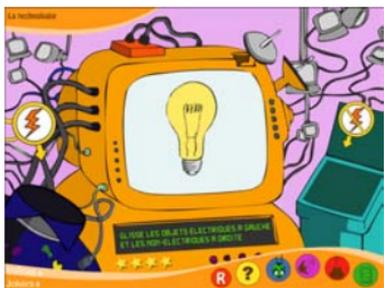


La technologie

Electricité et ondes

Trie les **objets** comme il est indiqué sous l'écran de la télé. **Attrape** l'objet proposé **en cliquant** sur lui et **fais-le glisser** dans le bon **conteneur**.

Tu as droit à **4 essais**. Donc, si tu veux réussir à coup sûr, va d'abord **voir les infos** et **les vidéos** !



Le quizz de la technologie

Coche une **réponse** et appuie sur **Valider**. Tu sauras tout de suite si elle est correcte. Clique sur **Suite** pour passer à la question suivante.

Tu n'as droit qu'à **2 mauvaises réponses**. Donc, si tu veux réussir du premier coup, va d'abord **voir les infos** et **les vidéos** !



Le réseau électrique

Relie l'objet fonctionnant à l'électricité au **générateur** de Lucie. Pour commencer, **clique sur Lucie** et elle mettra le générateur en route. **Clique** ensuite sur chaque **flèche** pour **choisir la direction** que doit suivre le **courant électrique**.

Valide ton choix en cliquant sur le bouton **Lucie** à côté du commutateur. Tu as droit à **4 essais**. Bonne chance !



Le tri des déchets

Tri les déchets recyclables et non recyclables. **Clique** sur un **objet** et **fais-le glisser** dans le **bon container**.

Tu as droit à **4 essais**. Donc, si tu veux **réussir à coup sûr**, va d'abord **voir les infos et les vidéos** !



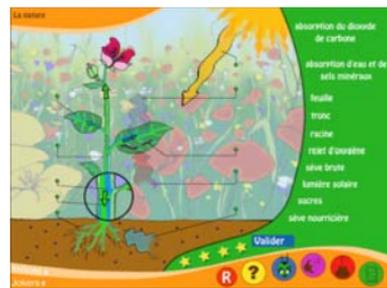
La nature

La photosynthèse

Place chaque nom d'élément à sa place sur ce dessin. **Clique** sur un élément et **fais-le glisser** sur l'emplacement que tu as choisi. Clique sur **Valider** lorsque tu as posé tous les éléments.

Tu as droit à **4 essais**.

Donc, si tu veux **réussir à coup sûr**, va d'abord **voir les infos et les vidéos** !



Le jeu des fleurs

Tu dois **faire disparaître** toutes les **cartes** avant la fin du **compte à rebours**. **Retourne 2 cartes** à la fois en cliquant dessus. Si elles sont **identiques**, elles **disparaissent**.

Tu as droit à **4 essais**. Alors **sers-toi de ta mémoire** ! Avec ce jeu, tu peux **gagner 1 ou 2 jokers**.



Le quizz des animaux

Coche une réponse et **appuie sur Valider**. Tu sauras tout de suite si elle est correcte. **Clique sur Suite** pour passer à la **question suivante**.

Tu n'as droit qu'à **2 mauvaises réponses**. Donc, si tu veux **réussir à coup sûr**, va d'abord **voir les infos et les vidéos** !



De la graine à la plante

Associe chaque **graine** à une **plante**. **Clique** sur une graine et **fais-la glisser** sur l'emplacement que tu as choisi. Quand tu as placé toutes les graines, clique sur **Valider**

Tu as droit à **4 essais**. Donc, si tu veux **réussir du premier coup**, va d'abord **voir les infos et les vidéos**.

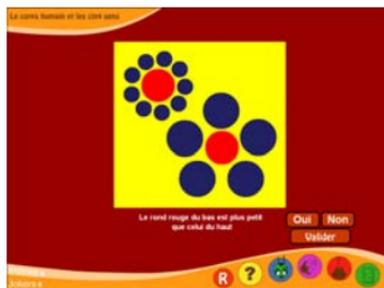


Le corps humain et les cinq sens

Tu vois ce que je vois ?

Coche une **réponse** et appuie sur **Valider**. Tu sauras tout de suite si elle est correcte. **Clique** sur **Suite** pour passer à la question suivante.

Tu n'as droit qu'à **2 mauvaises réponses**. Donc, si tu veux réussir à coup sûr, va d'abord **voir les infos et les vidéos** !



Bouge ton corps

Reproduis les **mouvements** que Lucie te montre **en cliquant** sur les **4 boutons** qui l'entourent. Attention, il va te falloir de la **mémoire** ! **Lucie rajoute 1 mouvement à chaque fois** !

Tu as droit à **4 essais**. Concentre-toi ! Avec ce jeu, tu peux **gagner 1 ou 2 jokers** !



Le squelette

Oscar est tombé dans les escaliers. **Tous ses os se sont mélangés** ! **Remets-les** tous en place et **clique** sur **Valider**.

Tu as droit à **4 essais**. Donc, si tu veux réussir à coup sûr, va d'abord **voir les infos et les vidéos** !



L'attaque des microbes

Extermine les microbes qui attaquent cet organisme en cliquant sur eux.

Plus tu attends, plus les taches microbiennes se développent et t'empêchent de les voir !

Attention, tu n'as que **55 secondes** pour finir chaque niveau ! Avec ce jeu, tu peux gagner **1 ou 2 jokers**.

Bonne chance !

La chaîne alimentaire

Clique sur les barres et tu feras apparaître les flèches qui doivent indiquer qui est mangé par qui en pointant vers celui qui mange.

Tu peux inverser le sens des flèches en cliquant dessus. Quand tu as fini, clique sur **Valider**.

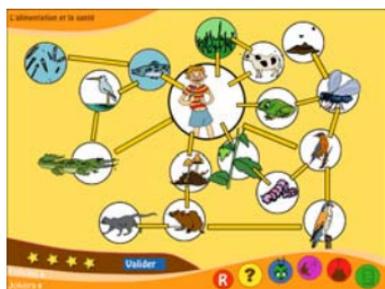
Tu as droit à **4 essais**. Donc, si tu veux réussir du premier coup, va d'abord voir les infos et les vidéos !

Les 7 familles d'aliments

Remets chaque carte représentant **1 aliment** dans le tas correspondant à sa famille. Chaque couleur correspond à une famille d'aliments.

Tu as droit à **3 essais**. Donc, si tu veux réussir à coup sûr, va d'abord voir les infos et les vidéos !

Manger équilibré



Compose un repas équilibré en faisant glisser dans l'assiette : 1 aliment de la famille rouge, 1 aliment de la famille bleue, 1 aliment de la famille brune et 2 aliments de la famille verte.

Clique sur Valider quand l'assiette est pleine.

Tu as droit à **3 essais**. Donc, si tu veux réussir à coup sûr, va d'abord voir les infos et les vidéos !



LA FIN DU JEU



Quand tu as fini toutes les activités, un écran récapitule **tous les indices** que tu as trouvés et le **nombre de jokers** que tu as gagnés.

Chaque **joker** te permet de **recupérer** un des **indices** qui pourraient te manquer, ou une chance de plus de trouver ma cousine.



Tu arrives ensuite à une **carte du monde** qui te propose **7 destinations possibles** où pourrait être ma cousine.

À toi de choisir la bonne !

C'est là que tous les indices que tu as rassemblés vont t'aider à choisir la bonne destination. Le **nombre d'étoiles** te donne le **nombre d'essais** auxquels tu as droit.

Si tu trouves où est ma cousine, bravo !!!



Et en plus, tu **gagnes des petits cadeaux** comme :

- des fonds d'écran pour ton ordinateur,
- du papier à lettres avec "Lucie la luciole" pour écrire à tous tes amis !

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si tu as encore des problèmes pour faire tourner le jeu, tu peux contacter le service assistance technique par email à l'adresse suivante :

support@anuman.fr

Par courrier :

ANUMAN Interactive SA
Support technique
66 rue Marceau
93100 Montreuil

Par téléphone :

Au 0825.15.00.30 (0,15 Euro TTC/mn depuis un téléphone fixe en France métropolitaine)
De 10h00 à 12h30 du lundi au vendredi.

Service consommateurs

Si tu as besoin de renseignements sur nos produits ou notre société ou bien si tu veux nous transmettre tes opinions et remarques, contacte-nous :

Par courriel :

Info@anuman-interactive.com

Par courrier :

ANUMAN Interactive SA
Service consommateurs
66 rue Marceau
93100 Montreuil

CREDITS

PRODUCTION

CHROMATIQUES / CAP CANAL

Avec le soutien de la Région RHÔNE-ALPES

Producteur exécutif :Patrick Chiuzzi

CONCEPT ORIGINAL

Patrick Chiuzzi

GESTION DE PROJET - SUPERVISION

Philippe Beauchamp

ACTIVITÉS

Conception

Patrick Chiuzzi

Philippe Beauchamp

Magali Claveyrolles

Rédaction

Philippe Beauchamp

Assistantes

Zohra Chinoune

Magali Claveyrolles

Stagiaires

Alice Chiuzzi

Anne-Lore Mesnage

Jérôme Perraudin

RÉALISATION

Studio ALMÉDÉ

Programmation - sonorisation

Christophe Natale

Animations

Franck Oddoz-Mazet

Graphismes

Efix

Nicolas Sure

Franck Oddoz-Mazet

Mélie Akkad

SÉQUENCES VIDÉO

Réalisateurs

Hervé Berne

Géraldine Boudot

Fanny Clément

Anne Guicherd

Laurence Scarbonchi

Roseline Talbot

Image et son

Damien Philibert

Marc Châtelain

Julie Priest

Montage

Damien Philibert

Chantal Dupin

Trucages – animations Lucie

Damien Philibert

Cyril Besse

VOIX LUCIE

Johana Rousset

MUSIQUE

Jocelyn Garabedian

Interprète du générique

Agathe Chiuzzi

TEST

Clémentine Taillandier

Zohra Chinoune

Jeanne Beauchamp

et les élèves et enseignants de l'école Victor-Hugo de Lyon
(un grand merci !)