

POUR LES ENFANTS
DE 3 À 7 ANS

SEGA



<672- 2043-09>

GUIDE POUR LES PARENTS

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou 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 vidéo. 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 avec des 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 IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision 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.

SOMMAIRE

4. Généralités
6. Mise en route
8. Les commandes
10. LE PRINTEMPS – Jeux en forêt
12. L'ÉTÉ – Au bord de la rivière
14. L'AUTOMNE – En quête de miel
16. L'HIVER – Patinage sur la mare gelée
18. Faites une vidéo avec Winnie l'Ourson
20. Comment créer votre propre scène
22. Localisateur d'écran
24. Pour profiter au maximum de votre Logistoire

GÉNÉRALITÉS

Une année en compagnie de Winnie l'Ourson invite les enfants à jouer avec Winnie et ses amis au cours des différentes saisons. Ces jeux donnent aux enfants de 3 à 7 ans la possibilité d'apprendre à lire, à écrire et à compter, tout en prenant part à des activités saisonnières amusantes.

Tout au long du Logistoire, chaque activité fournit aux enfants l'occasion de "venir en aide" aux personnages tout en apprenant à reconnaître les lettres et les chiffres, et en améliorant leur orthographe et leur arithmétique - perfectionnant au fur et à mesure la coordination de leurs yeux/mains.

Les activités sont conçues de façon à soutenir l'intérêt en présentant aux enfants des exercices dont la complexité varie. Le scénario de la mare gelée, par exemple, incite les enfants à repasser sur des formes dessinées, en commençant par un simple carré ou une simple lettre pour finir par le contour détaillé de la tête de Winnie.

Non seulement ces jeux affinent les gestes moteurs et développent la coordination, mais ils permettent aussi aux enfants d'apprendre, en démontrant les relations qui existent entre :

- Les minuscules et les majuscules
- Les mots et les objets qu'ils représentent (y compris les articles ménagers et les diverses parties du corps)
- Les nombres et les quantités

De plus, tous les exercices inclus dans *Une année en compagnie de Winnie l'Ourson* ont été conçus pour renforcer les connaissances en donnant aux enfants la possibilité, à plusieurs reprises, de maîtriser chaque activité. Les connaissances et la confiance en eux que les enfants peuvent ainsi acquérir devraient attiser leur curiosité et leur désir d'apprendre.

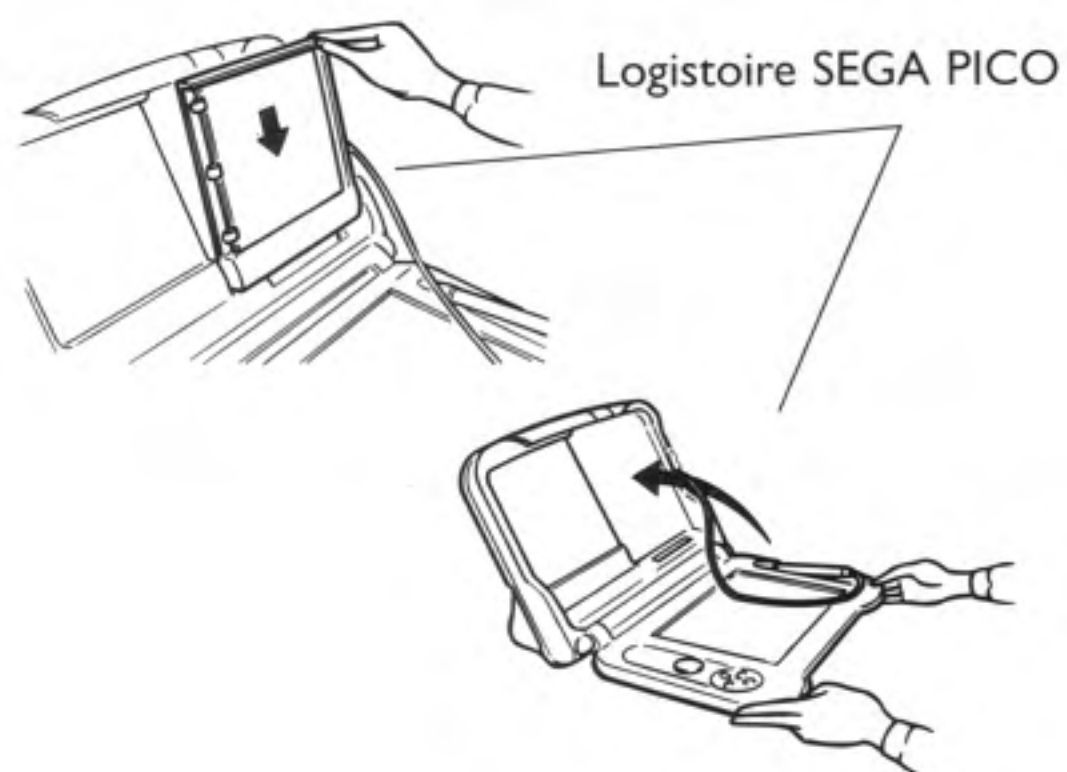
Un simple avertissement : une fois qu'ils auront commencé à jouer avec Winnie et ses amis, les enfants se concentreront sur toutes les activités amusantes auxquelles ils prendront part avec eux. Il n'est pas utile de leur dire que le but est de s'instruire en jouant.

MISE EN ROUTE

1. Installez le système SEGA PICO, branchez l'adaptateur secteur ainsi que les connecteurs audio et vidéo selon les instructions figurant dans le manuel de l'utilisateur.



2. Insérez le Logistoire SEGA PICO dans l'emplacement pour cartouche. Le livre Logistoire devra être fermé au moment de l'introduction dans l'appareil. Une fois que la languette à la base du livre a été insérée, poussez doucement la cartouche pour qu'elle s'enclenche dans son logement.

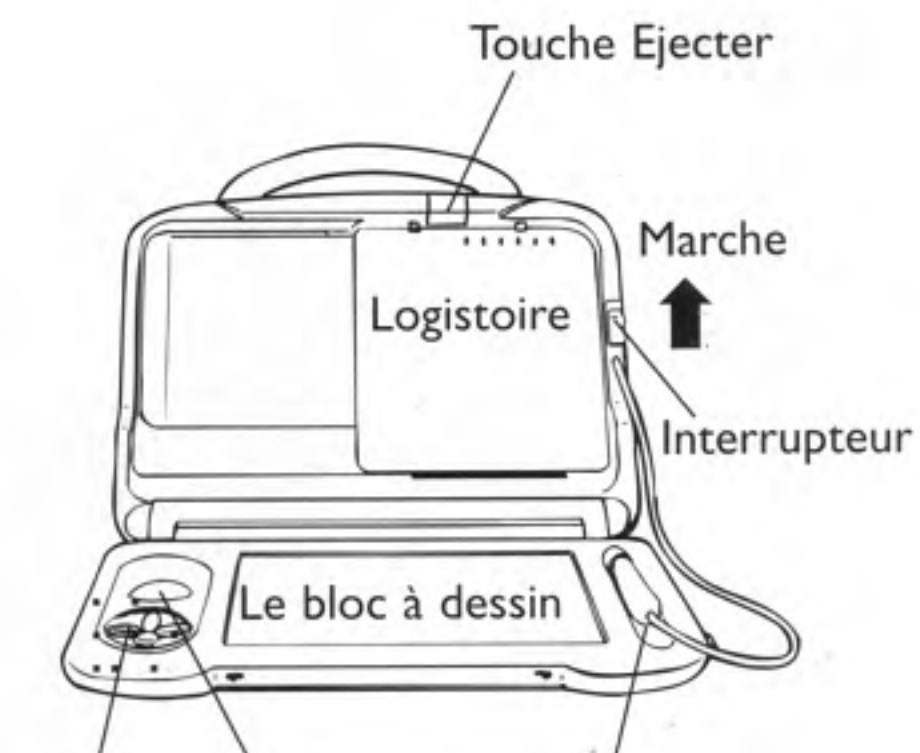


3. Mettez le système SEGA PICO en marche, en appuyant sur l'interrupteur qui se trouve juste à droite du Logistoire mais seulement une fois que la cartouche est bien en place.

4. Après le titre et une courte animation, l'écran de présentation d'*Une année en compagnie de Winnie l'Ourson* apparaît. En tournant les pages du Logistoire, les enfants peuvent prendre part à différentes aventures selon les saisons : "LE PRINTEMPS/Jeux en forêt", "L'ETE/Au bord de la rivière", "L'AUTOMNE/En quête de miel", et "L'HIVER/Patinage sur la mare gelée". Pour chaque saison, des activités et jeux d'éveil différents les attendent.

5. Pour terminer une activité, tournez tout simplement la page.

6. Lorsque vous aurez fini de jouer, fermez le livre du Logistoire et éteignez le système SEGA PICO. Appuyez ensuite sur la Touche Ejecter juste au-dessus du Logistoire et retirez la cartouche.



Touches Directions Touches Animation Stylo Magique

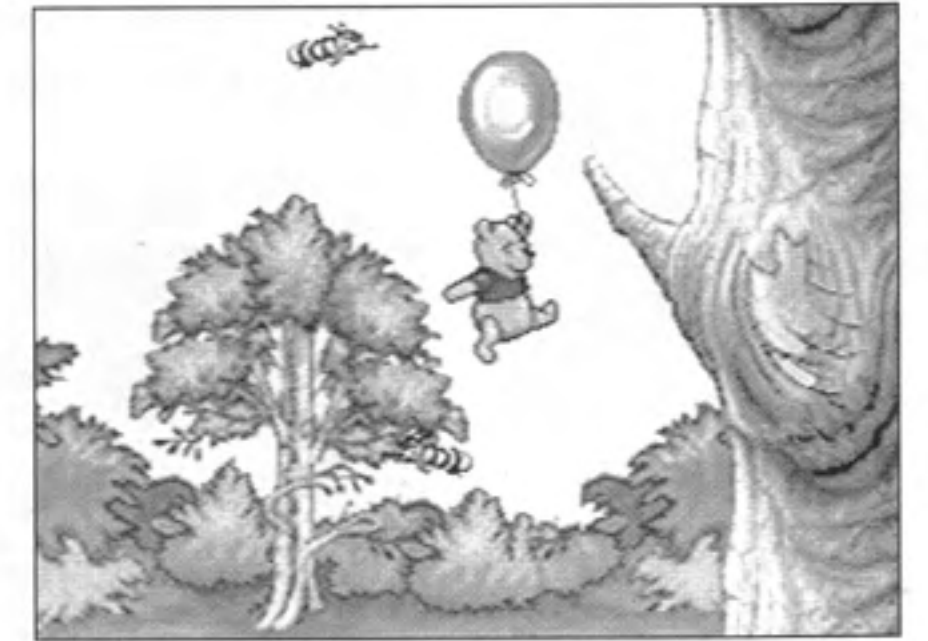
LES COMMANDES

Une fois le système SEGA PICO installé et la cartouche Logistoire insérée, mets l'interrupteur du système sur ON (MARCHE). Au bout de quelques instants, l'introduction du jeu apparaît. Pour partir à l'aventure avec Winnie, passe à la page suivante du Logistoire où tu pourras te servir du Stylo Magique pour mettre Winnie et ses amis en mouvement.

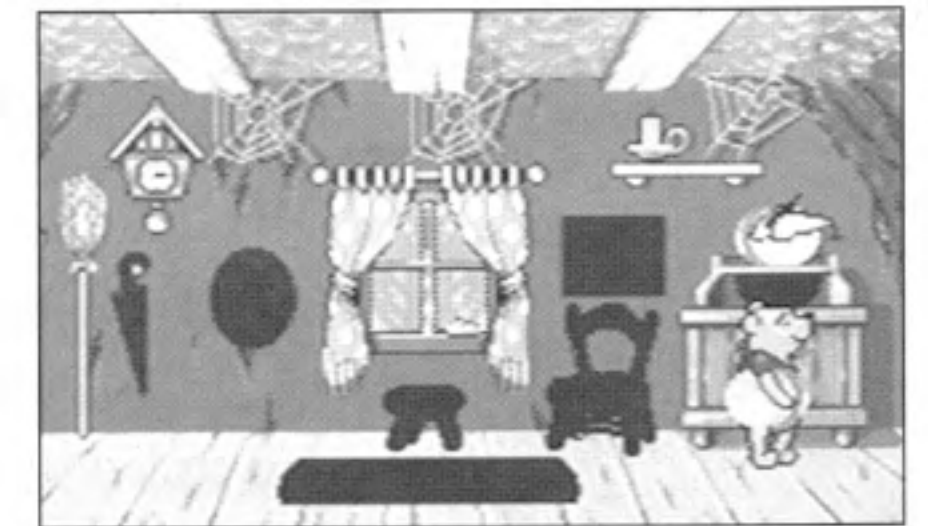


Commence par toucher n'importe quelle partie du Logistoire avec le Stylo Magique. Un curseur (en forme de papillon) apparaît alors. En mettant le papillon sur différents personnages, tu peux les animer ou les emmener vers de nouvelles aventures.

Les personnages peuvent aussi être commandés en déplaçant le Stylo Magique sur la Le bloc à dessin.



Dans certaines scènes, la Touche Animation rouge donne un indice pour trouver la solution de l'énigme. Dans d'autres séquences, elle accélère l'action.



LE PRINTEMPS – JEUX EN FORET

La première aventure commence avec Winnie et ses amis, qui sont prêts à sortir jouer dehors par une belle journée de printemps. En cliquant sur différents personnages, l'enfant peut diriger l'action.



Si tu places le papillon sur Tigro, tu peux faire sauter ce dernier en appuyant doucement (ou en "cliquant") sur le Stylo Magique. Si tu déplaces le papillon et cliques sur Petit Gourou, il saute à la corde. Pour faire apparaître une nouvelle scène, clique sur Winnie, sur Porcinet ou sur Bourricot.



A l'aide du Stylo Magique sur la Le bloc à dessin, place le papillon sur Winnie. Clique pour rejoindre Winnie qui fait les nettoyages de printemps.

En sélectionnant Winnie, Bourricot, ou Porcinet, les enfants peuvent prendre part à des jeux qui sont spécifiques à chacun des personnages.

NETTOYAGES DE PRINTEMPS AVEC WINNE :

Le vent éparpille les affaires de Winnie et les enfants doivent lui montrer où il faut les remettre, en lui indiquant l'endroit à l'aide du papillon (La Touche Animation rouge peut les aider !). Les enfants peuvent aussi aider Winnie à enlever les toiles d'araignée et à nettoyer les vitres.



RACCROCHE LA QUEUE DE BOURRICOT :

La queue de Bourricot est tombée et il a besoin que tu l'aides à la remettre. (La Touche Animation peut t'aider.)



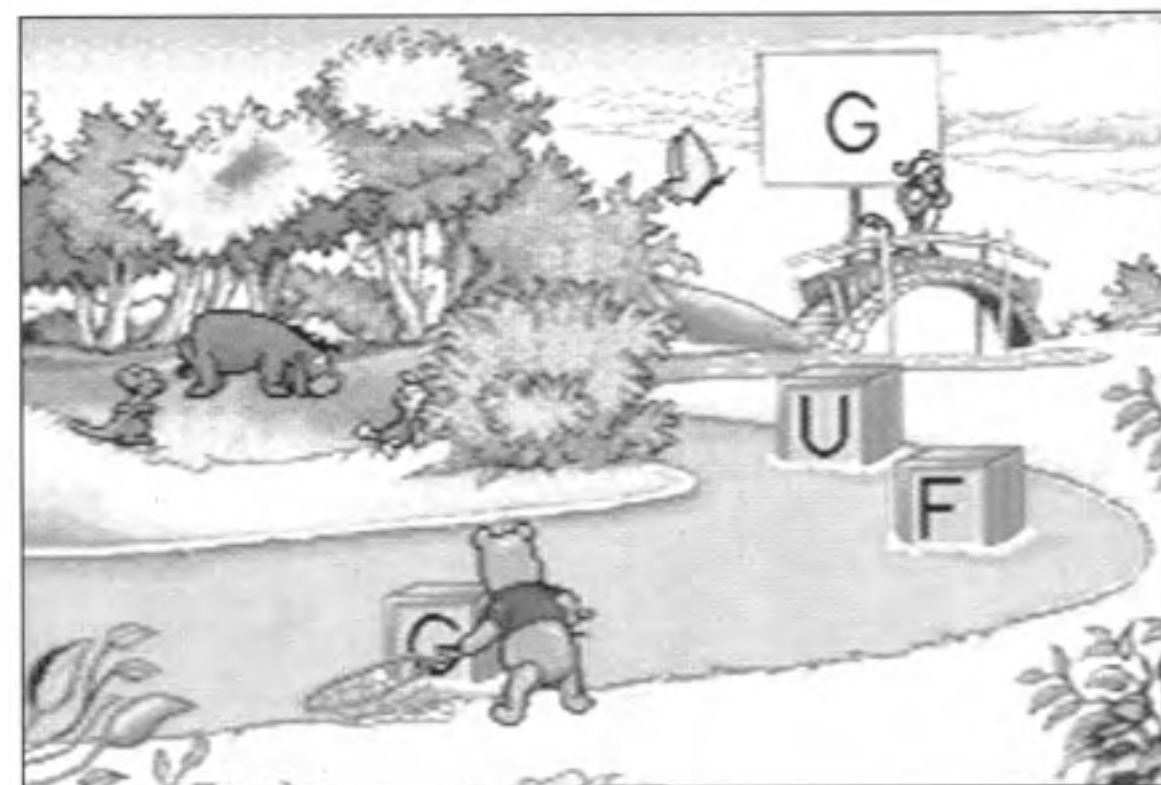
PORCINET FAIT DU JARDINAGE :

Aide Porcinet à arroser son jardin et à cultiver ses fleurs et ses plantes de formes spéciales. Frotte tout simplement le Stylo Magique sur la Le bloc à dessin et un plan du jardin te sera révélé (Si tu appuies sur la Touche Animation, les plantes poussent plus rapidement !).



L'ETE-AU BORD DE LA RIVIERE

En allant à la deuxième double page d'*Une année en compagnie de Winnie l'Ourson*, les enfants peuvent rejoindre Winnie et ses amis au bord de la rivière. A l'aide de son époussette, Winnie résoud les énigmes que lui présentent ses amis.

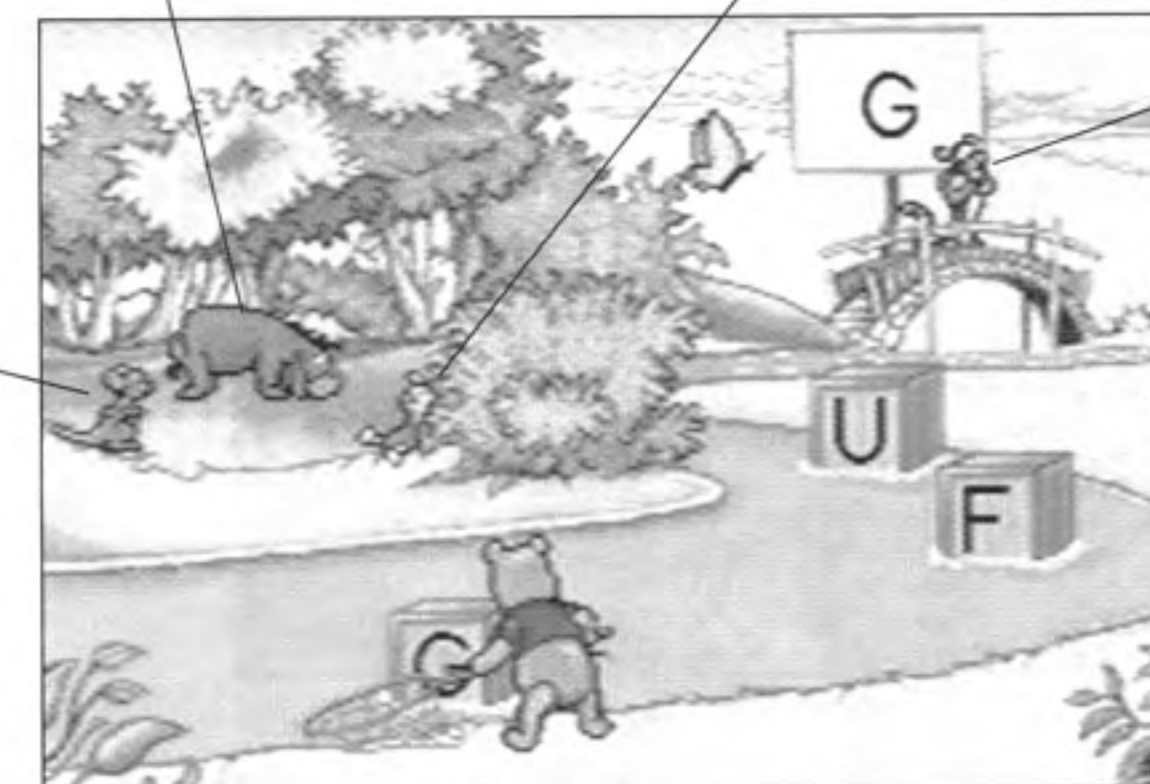


A l'aide du Stylo Magique sur la Le bloc à dessin, clique le papillon sur l'un des amis de Winnie et observe ce qu'il va faire. Des lettres, des chiffres, des formes et des questions mathématiques apparaissent sur un panneau et les personnages jettent dans la rivière des cubes portant les symboles correspondants. Lorsque le symbole correspondant à celui du panneau apparaît, clique sur le cube pour que Winnie puisse l'attraper dans son époussette quand celui-ci passera devant lui. Si les enfants ne donnent pas la bonne réponse la première fois, les amis de Winnie leur donnent une deuxième chance.

Bourricot envoie des majuscules à Winnie pour qu'il retrouve les minuscules correspondantes et vice versa

Porcinet apporte son aide en présentant de simples additions et soustractions

Petit Gourou montre à Winnie des formes et des objets avant de jeter à l'eau trois majuscules. Nomme la forme ou l'objet, et aide Winnie à "attraper" la première lettre de ce nom



Tigro veut que Winnie retrouve les lettres et les chiffres qu'il lui propose

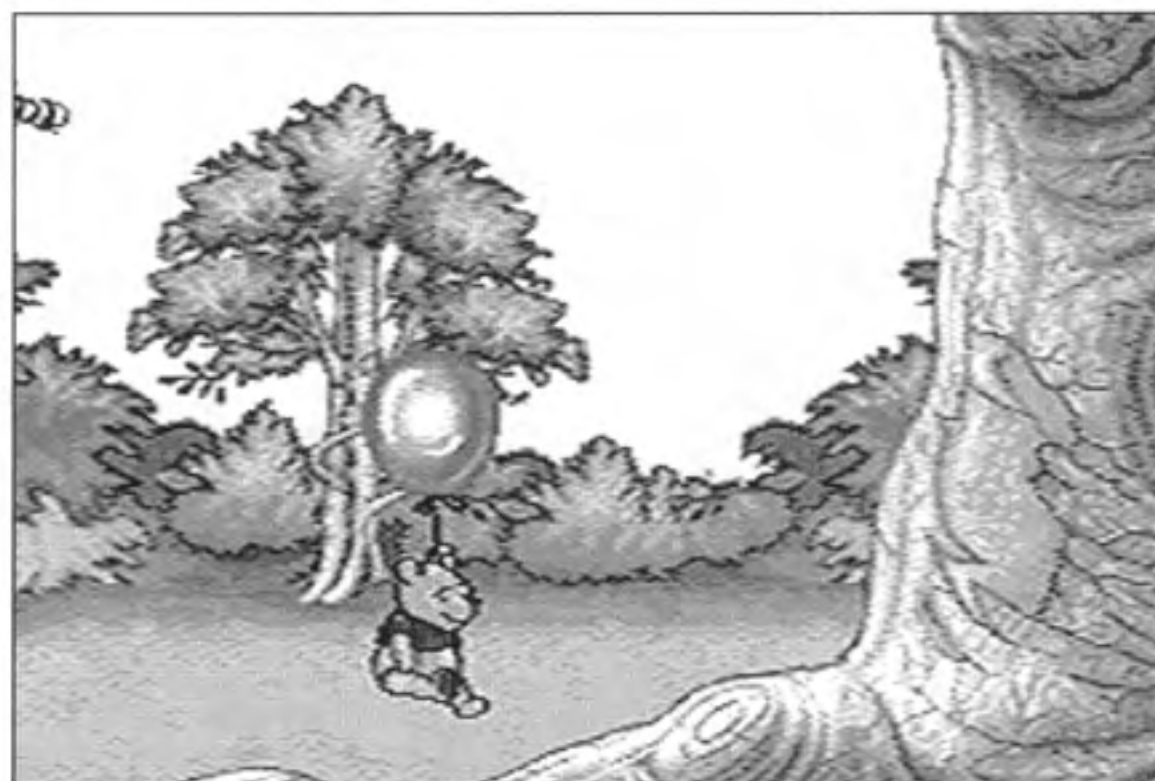
Pour sortir de ce jeu, tourne tout simplement la page du Logistoire.

DÉVELOPPIEMENT ÉDUCATIF

Pour développer le vocabulaire, nommez les choses qui apparaissent sur le panneau et les cubes.

Après avoir fait des petites cartes de 3 x 5 cm, jouez à accoupler des majuscules et les minuscules correspondantes (Vous pouvez aussi faire des cartes avec des chiffres et le nombre correspondant de points, comme sur les dominos). Pour les très jeunes enfants, ne choisissez que quelques cartes pour commencer.

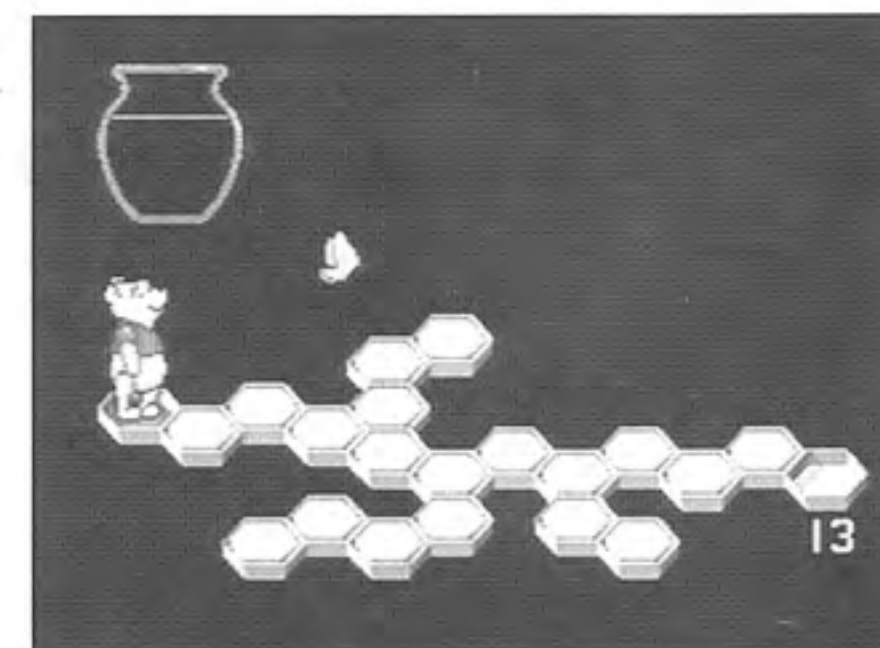
L'AUTOMNE-EN QUETE DE MIEL



A la troisième double page du Logistoire, les enfants peuvent aider Winnie à trouver du miel tout en apprenant à mieux additionner, soustraire, et compter. Avant de jouer, les enfants doivent aider Winnie à atteindre le creux de l'arbre où se trouve le miel, en faisant appel à leur pouvoir de coordination des yeux/mains.

Pour commander le ballon-curseur, déplace le Stylo Magique sur la Le bloc à dessin. Clique le curseur sur Winnie pour le faire monter jusqu'à l'entrée qui mène au rayon de miel secret. Mais attention en montant, les abeilles sont un véritable danger pour les ballons !

Dès que Winnie a atteint le creux de l'arbre, il se retrouve à l'intérieur, à l'entrée du labyrinthe formé par le rayon de miel. Il veut le traverser en marchant sur le plus grand nombre possible d'alvéoles. Winnie peut récupérer du miel sans problème sur les alvéoles jaunes. Les alvéoles clignotantes montrent où se trouvent les trappes à pollen roses et les réservoirs à miel bleus. Attention, sinon Winnie va perdre du miel !



Au fur et à mesure que Winnie suit son chemin, ses gains et ses pertes sont représentés graphiquement par le pot de miel qui se remplit ou se vide selon le cas. S'il arrive à ressortir du labyrinthe, Winnie pourra manger tout le pot de miel !

Pour aller au départ du jeu du Stylo de miel sans se servir des ballons, appuie tout simplement avec le Stylo Magique sur n'importe quelle partie du Logistoire.

Pour sortir du jeu, tourne tout simplement la page.

DÉVELOPPIEMENT ÉDUCATIF

Encouragez l'enfant à parler de la manière de résoudre les problèmes de Winnie. Par ex., "J'ai attendu que l'alvéole passe au jaune avant de faire marcher Winnie dessus."

Vous pourriez faire un pique-nique comme Winnie, en emportant du pain et du miel.

L'HIVER – PATINAGE SUR LA MARE GELEE



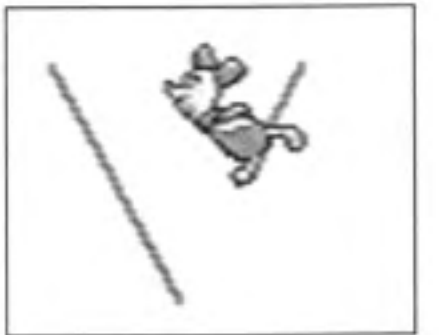
Les amis de Winnie aident les enfants à améliorer leur coordination yeux/mains et leur écriture en donnant à Winnie des lettres, des chiffres et des formes qu'il devra suivre en patinant sur la mare gelée.

En déplaçant le Stylo Magique sur la Le bloc à dessin, tu dirigeras le flocon de neige-curseur. En cliquant sur le bonhomme de neige, les enfants peuvent créer leurs propres bonshommes de neige. Dans la nouvelle scène qui apparaît, clique tout d'abord sur une boule de neige que tu pourras faire grossir par un mouvement de va-et-vient du Stylo Magique sur la Le bloc à dessin. Lorsqu'elle est assez grosse, tu peux la placer où tu veux, puis placer d'autres accessoires qui se trouvent un peu partout dans la neige. Appuie sur la Touche Animation rouge pour choisir les différents accessoires.

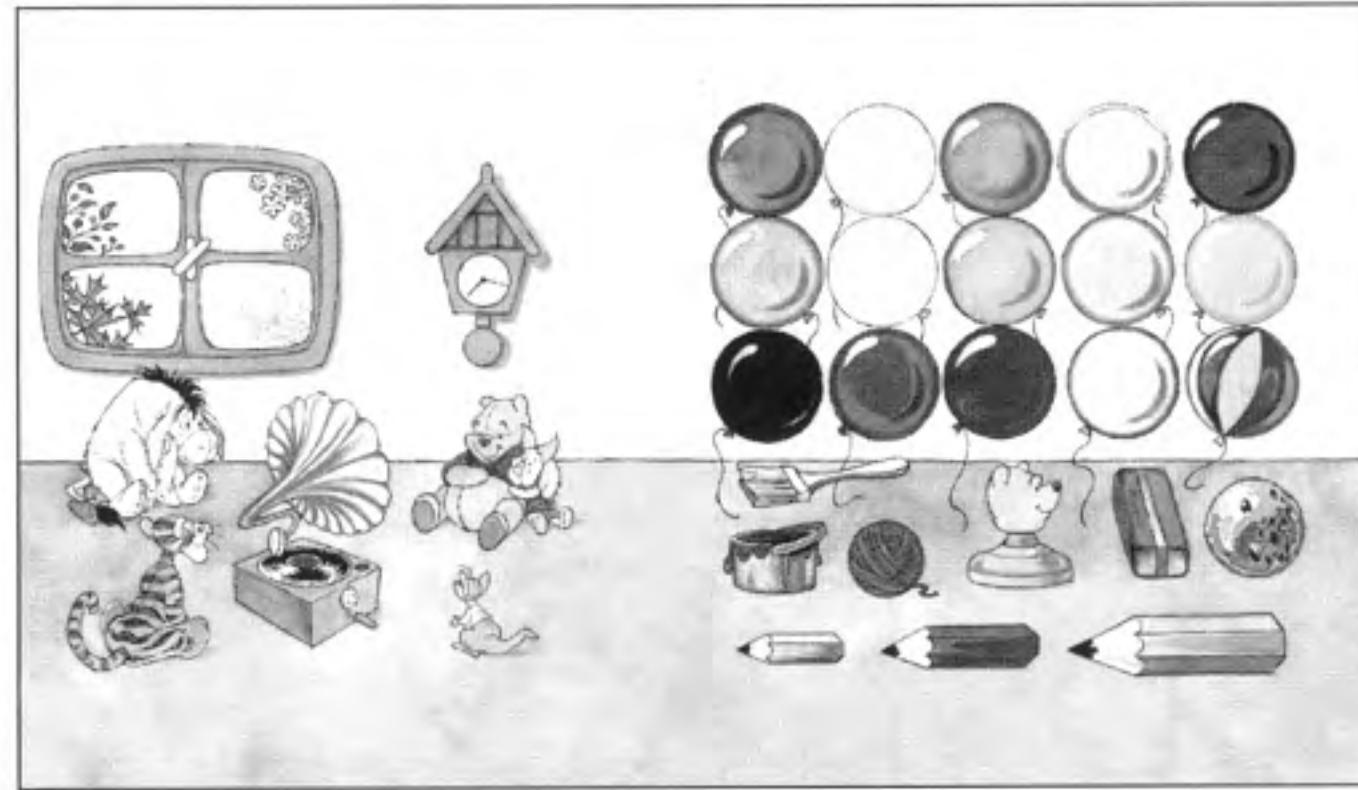


En appuyant sur certains des amis de Winnie, tu appelleras une nouvelle scène dans laquelle les personnages dessinent une lettre, un chiffre ou une forme géométrique sur lesquels Winnie doit repasser. Porcinet fait des lettres en patinant, Tigro saute sur un pied pour former des chiffres, et Petit Gourou crée des dessins et des formes géométriques. Si Winnie suit bien les lignes, Petit Gourou fait un bonhomme de neige. Tant que Winnie reste bien sur les lignes, Petit Gourou continue à faire des bonshommes de neige. Si Winnie décide de faire quelque chose de tout à fait différent, un des bonshommes de neige disparaît.

La Touche Animation rouge permet de retourner au dessin précédent, pour donner une deuxième chance à Winnie.



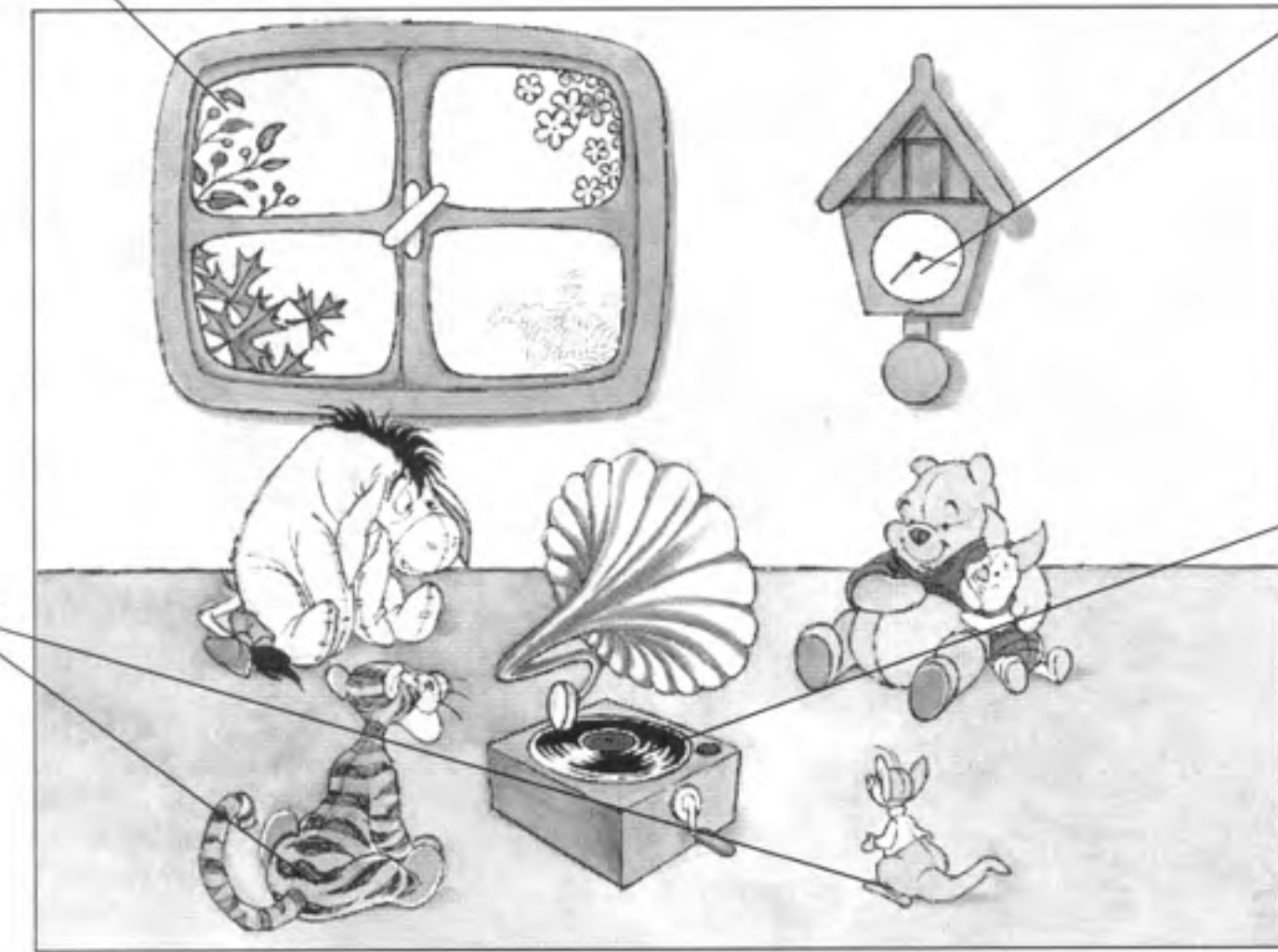
FAITES UNE VIDEO AVEC WINNIE L'OURSON



La dernière double page du Logistoire donne accès à tout un monde d'activités d'éveil. Lorsque vous passez à cette double page, la page est en mode auto-dessin. En mode auto-dessin, vous pouvez appuyer sur la page de droite avec le Stylo Magique quand vous voulez, pour créer votre propre dessin. Après avoir cliqué sur le Logistoire pour sélectionner des personnages, des objets, de la musique, des animations et des arrière-plans parmi ceux de l'histoire, les enfants peuvent les placer sur la Le bloc à dessin et créer leurs propres aventures avec Winnie. Il suffit de toucher le Logistoire avec le Stylo Magique pour appeler une "page" blanche sur laquelle les enfants pourront donner libre cours à leur imagination en utilisant les outils de dessin, de coloriage et de peinture présentés dans le Logistoire.

Lorsqu'il n'y a rien sur l'écran, clique sur la fenêtre pour faire défiler les arrière-plans de la double page précédente ou un arrière-plan uni

En cliquant sur un personnage animé, tu le fais apparaître. Continue de cliquer pour voir ce personnage dans différentes positions. Lorsque tu auras choisi la position que tu préfères, place le personnage dans la scène en



En cliquant sur la pendule, tu actives/désactives le mouvement des personnages animés présents sur l'écran

En cliquant sur le phonographe, tu actives/désactives diverses sélections musicales

déplaçant le Sylo Magique sur le bloc à dessin, jusqu'à ce que tu trouves l'endroit idéal, puis appuie. Les personnages ainsi sélectionnés peuvent être animés

Les enfants peuvent diriger leurs propres réalisations vidéo en mettant en scène des activités en compagnie de Winnie. Pour indiquer les options souhaitées et réaliser votre propre animation originale, il suffit de cliquer le Stylo Magique sur le Logistoire, puis de vous servir de la Le bloc à dessin.

En combinant les arrière-plans, la musique et les personnages animés du Logistoire, les enfants peuvent créer d'innombrables nouveaux scénarios vidéo. De plus, les outils de la page suivante peuvent être utilisés pour ajouter une note personnelle à l'animation. Les personnages animés, la musique et les arrière-plans peuvent aussi être incorporés aux scènes statiques que les enfants créent à l'aide des outils de dessin.

COMMENT CREER VOTRE PROPRE SCENE

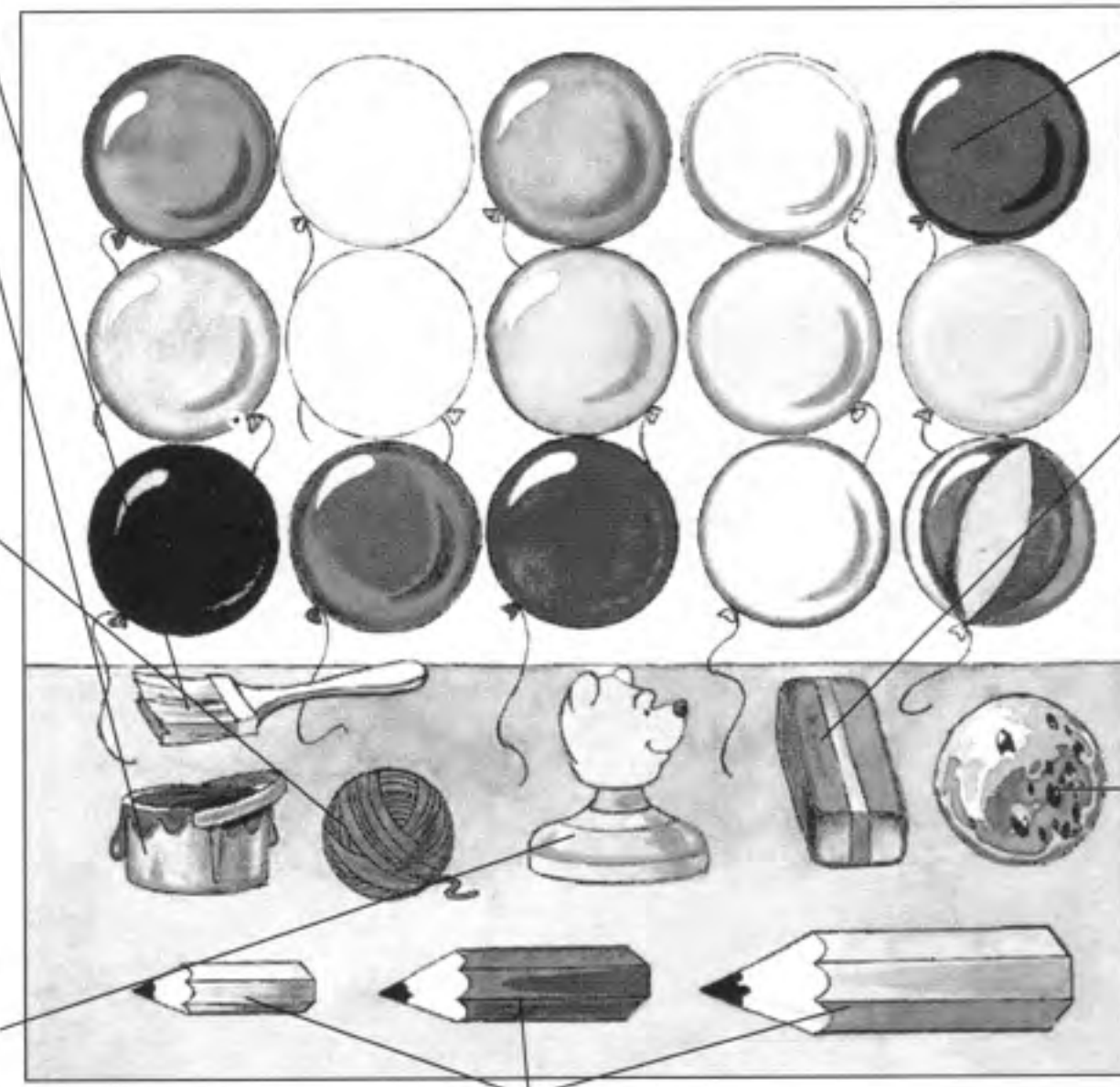
Le pinceau trace des traits épais

Le pot de peinture te permettra de colorier les formes dessinées

Tu peux tirer sur la pelote de ficelle pour former une ligne droite.

Pour positionner la ligne, clique où tu veux que la ligne commence et qu'elle s'arrête

Le Winnie-tampon permet de placer les pochoirs des tampons sur l'écran en appelant une page de sélection spéciale



Selon leur taille, les trois crayons écrivent fin, moyen ou gros

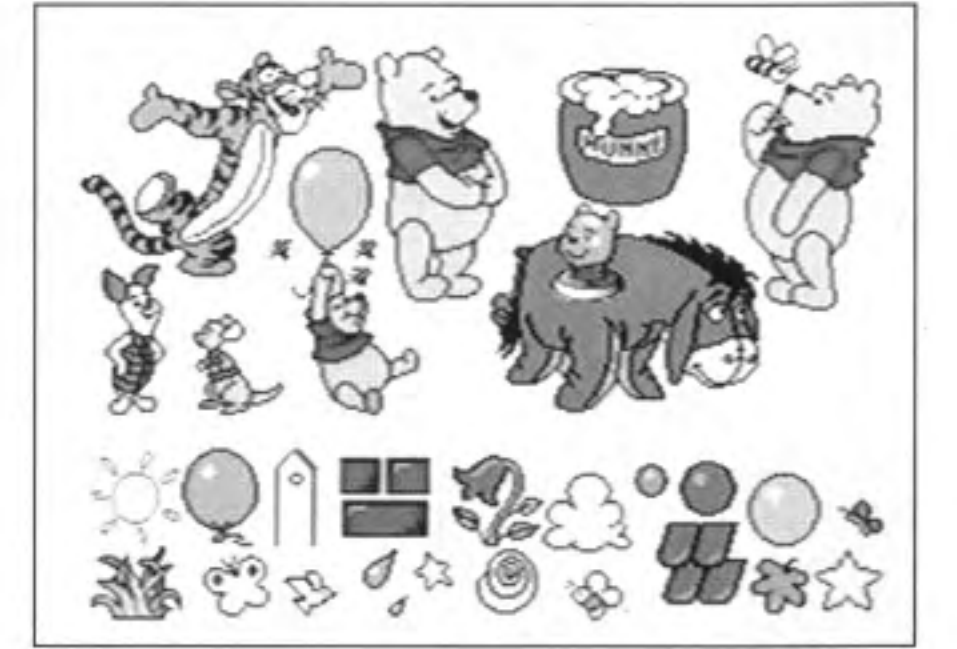
Les ballons offrent toute une gamme de couleurs

La gomme efface tout, sauf les personnages animés.

L'éponge efface tout, sauf l'arrière-plan. Si tu cliques par erreur sur l'éponge, clique tout simplement sur le rouleau à peinture qui apparaît ensuite, pour faire réapparaître toute la scène

En se servant des outils et des couleurs disponibles sur cette page, les enfants peuvent créer leurs propres scènes et les combiner avec des objets et personnages prédessinés. Différents arrière-plans sont proposés ; ils peuvent être gardés tels quels, passés sous différents filtres colorés, ou remplacés par d'autres (sélection parmi les options présentées à la page adjacente, dans le Logistoire).

Pour commencer à assembler une scène, l'enfant voudra peut-être utiliser l'un des personnages ou objets d'*Une année en compagnie de Winnie l'Ourson*. Pas de problème. Clique tout simplement sur le Winnie-tampon à la page droite du Logistoire et un nouvel écran de sélection apparaîtra. Clique le tampon sur le personnage ou l'objet que tu veux sélectionner, puis place-le sur l'arrière-plan et clique de nouveau. Les petits tampons peuvent être réutilisés plusieurs fois. Par exemple, tu peux utiliser plusieurs fois le tampon du piquet pour clôturer une partie de ta scène. Les gros tampons donnent des formes coloriées.



Non seulement tu peux choisir des objets/personnages tout prêts, mais tu peux aussi sélectionner des outils sur la page du Logistoire. A l'aide de ces outils, tu peux ajouter une note personnelle à la scène. Il est facile de créer des objets et des personnages que tu colories ensuite. Les modifications sont simples, puisqu'avec la gomme, l'éponge et le rouleau, tout peut être effacé ou réaffiché sur l'écran.



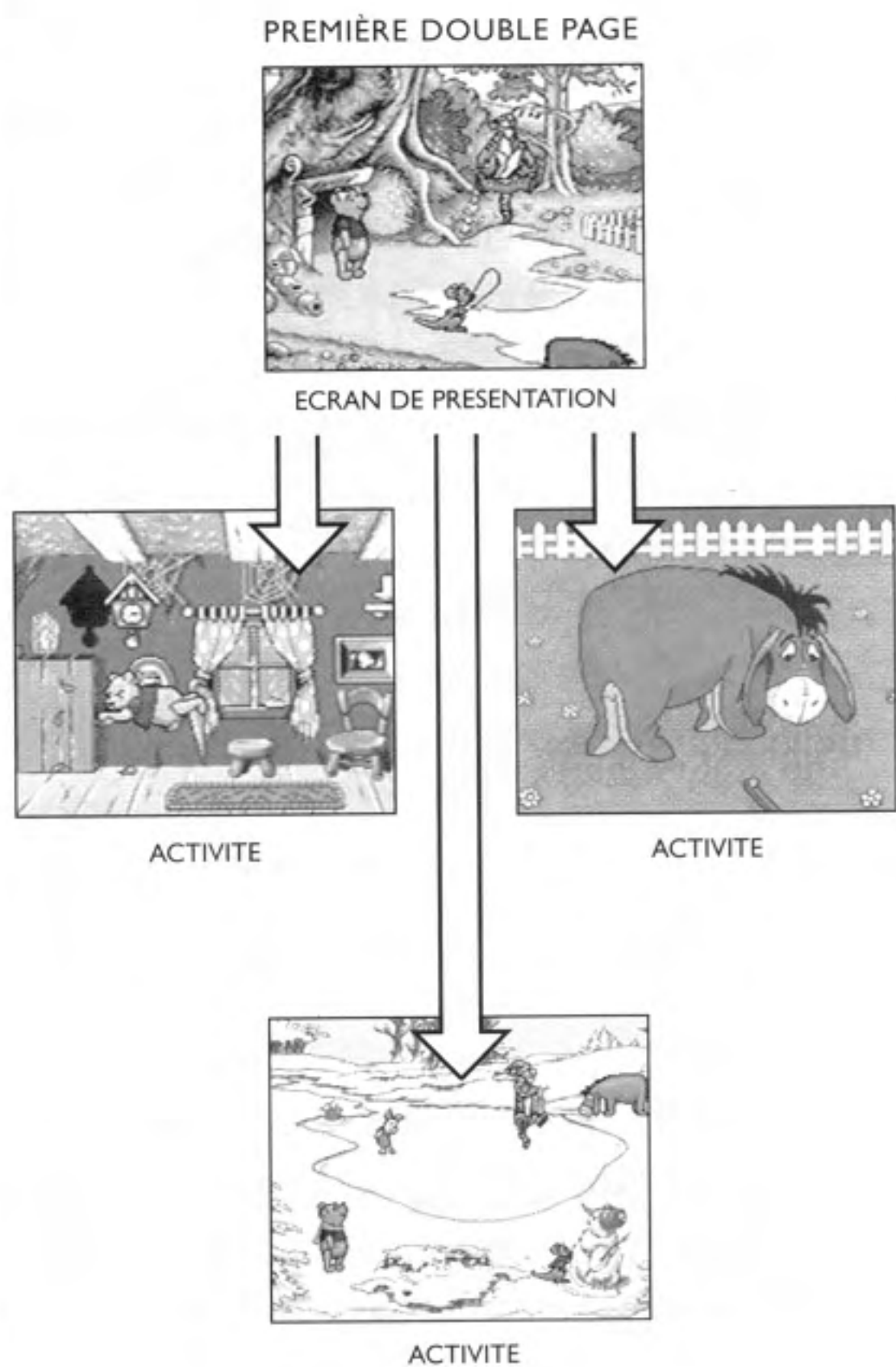
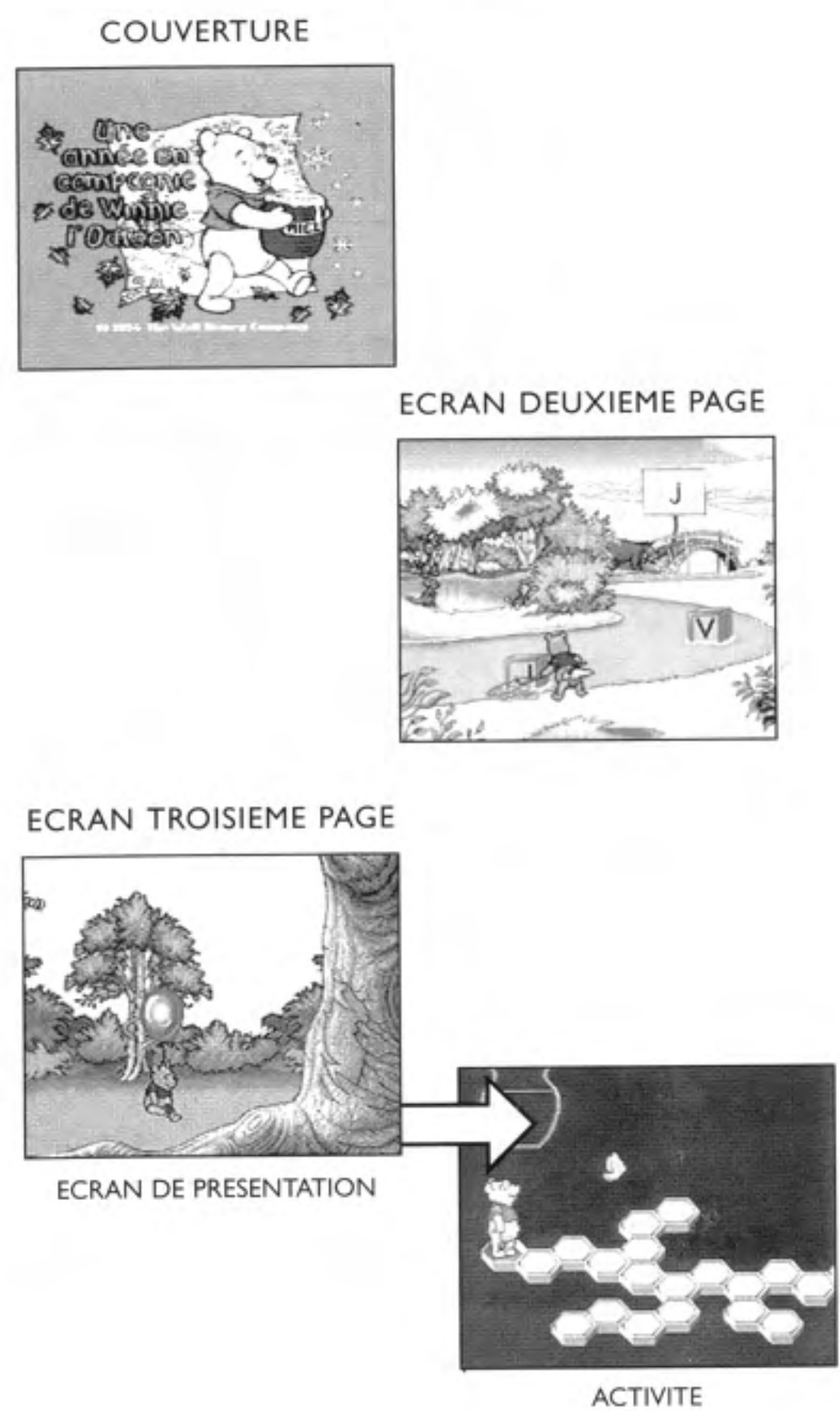
Pour terminer la scène, les enfants peuvent y ajouter de la musique ou des personnages animés au moyen des icônes figurant sur la page adjacente du Logistoire.

IMAGES VIDÉO

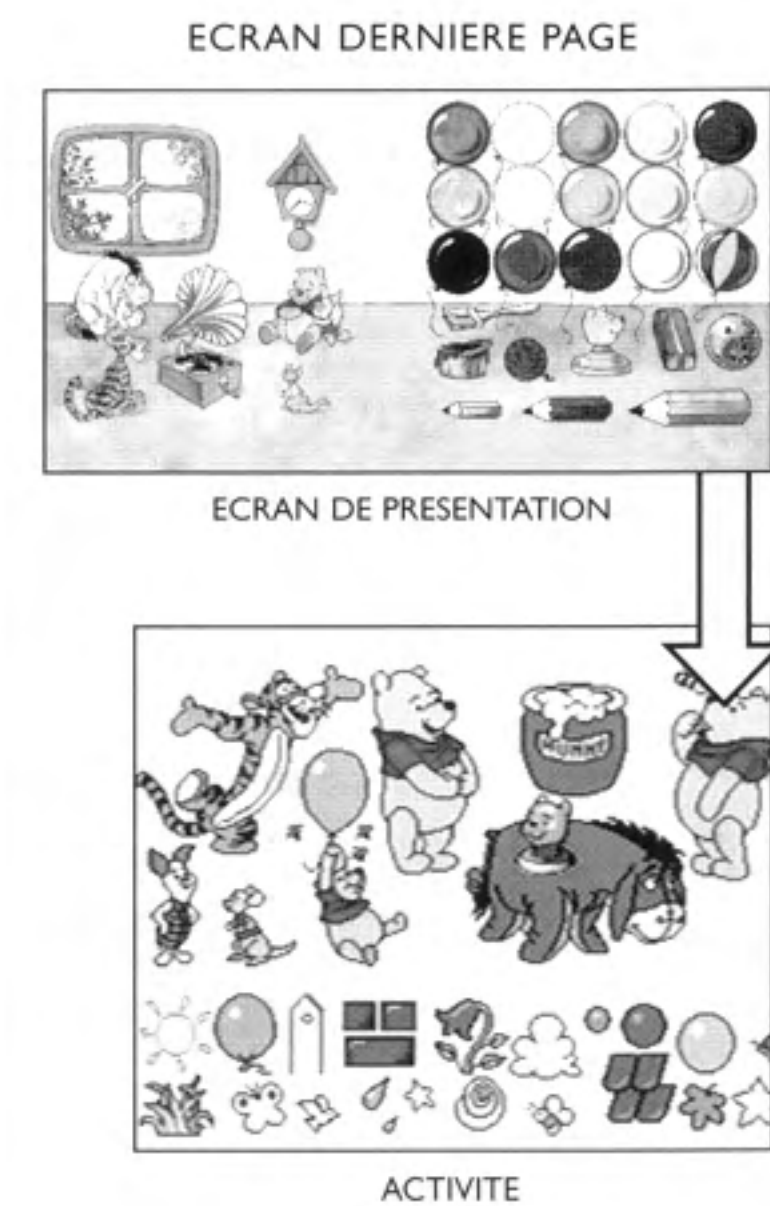
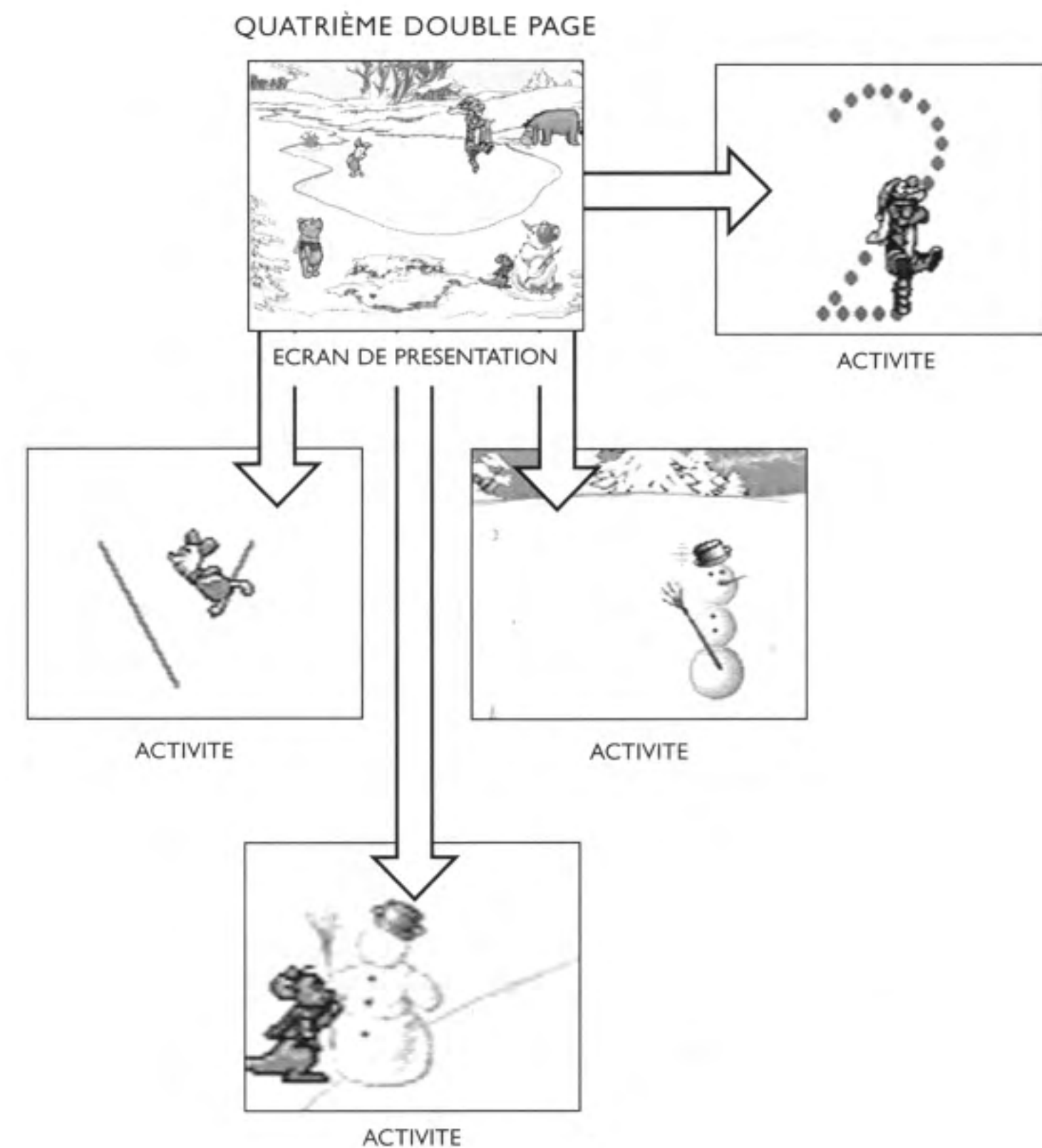
Si votre système SEGA PICO est en duplex avec un moniteur vidéo par l'intermédiaire d'un magnétoscope, vous pouvez enregistrer les animations créées par votre enfant (Veuillez vous référer au manuel d'utilisation SEGA PICO avant de relier le système à une télévision ou un magnétoscope). Vous pourrez ainsi archiver les créations de votre enfant à différents stades de son développement. Vous aurez plaisir à les regarder plus tard – et votre enfant aussi!

LOCALISATEUR D'ECRAN

POUR RETOURNER RAPIDEMENT À UNE ACTIVITÉ FAVORITE,
CE LOCALISATEUR D'ÉCRAN VOUS SERVIRA DE CARTE ROUTIÈRE.



LOCALISATEUR D'ECRAN



POUR PROFITER AU MAXIMUM DE VOTRE LOGISTOIRE

NOTES

- Mettez bien l'interrupteur sur OFF (arrêt) avant d'insérer ou de retirer la cartouche Logistoire.
- Pour jouer avec *Une année en compagnie de Winnie l'Ourson*, installez-vous dans une pièce bien éclairée. Asseyez-vous aussi loin que possible du moniteur et faites une pause de 10 ou 20 mn par heure.
- Ne touchez pas les points de contact à la base de la cartouche. Si vous les déplacez ou les mouillez, vous risquez d'endommager votre Logistoire.
- Manipulez votre Logistoire avec précaution. Ne pliez pas les pages, ne griffonnez pas dessus et ne les mouillez pas.
- Ne tentez en aucun cas de décoller la dernière page de votre Logistoire du panneau arrière de la cartouche.
- Conservez votre Logistoire dans un endroit sûr, à l'abri de la poussière. Evitez de le laisser au soleil, à la chaleur, au froid, ou à l'humidité,
- Nettoyez de temps en temps votre Logistoire avec un chiffon doux légèrement humecté, en prenant soin d'éviter les contacts à la base de la cartouche. N'utilisez pas de produits chimiques forts, tels que diluants ou détergeants.