

Le clavier des bébés

➤ Touche jaune : Le match de basket

En appuyant plus ou moins longtemps sur la touche d'un Ti-Toon, l'enfant le fait sauter plus ou moins haut. Quand il relâche la touche, le ballon est lancé vers le panier ... dedans ou à l'extérieur !

➤ Touche orange : La traversée

Les cinq Ti-Toons sont de l'autre côté de la rivière ; ils veulent rejoindre NAX sur le devant de l'écran en sautant sur les troncs d'arbres qui flottent au fil de l'eau.

Quand un tronc passe devant un Ti-Toon, l'enfant le fait sauter en appuyant sur la touche correspondante. Si celle-ci est actionnée trop tôt ou trop tard, le Ti-Toon tombe à l'eau !

➤ Touche verte : L'aquarium

NAX invite au jeu et donne la consigne : il montre avec les doigts de sa main le nombre de poissons qu'il faut mettre dans l'aquarium ... de la couleur de la pancarte, bien sûr ! Attention, il brandit parfois plusieurs pancartes.

➤ Touche Oyo : Graphi-bouillons, les graphismes en liberté

Cette activité est une excellente initiation aux premières manipulations de la souris : le clic, le cliquer-glisser.

Rappel : les deux boutons de la souris sont actifs et reconnus comme un « clic ».

Ces manipulations sont associées à des choix faits au clavier (couleur et taille du marqueur).

Le Clavier des Bébés est une invention brevetée par Génération 5, développée avec le soutien de l'ANVAR (Agence Nationale de Valorisation de la Recherche).



www.generation5.fr

Support technique : support@generation5.fr



www.berchetmedia.com

AA-P0123



Le **Clavier des bébés** est un produit innovant né de la rencontre de professionnels du jouet et de spécialistes du multimédia. Spécialement conçu pour le très jeune enfant, il lui permet d'accéder au monde magique de l'ordinateur d'une manière simple et naturelle, sans avoir à manipuler la souris.

Les parents accompagnent l'enfant dans cette découverte et ceci est l'occasion d'un échange enrichissant. Ils assistent Bébé dans son exploration, ils l'encouragent, ils l'invitent à aller de l'avant, ils s'émerveillent avec lui.

En appuyant sur la touche spéciale "Famille" du **Clavier des bébés**, les parents découvriront des idées pour continuer à jouer, explorer, créer avec leur enfant. Ils accéderont aux réglages et aux options de personnalisation destinés à favoriser l'aisance et l'épanouissement de l'enfant.

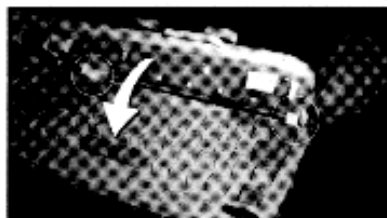
I - Procédure d'installation du Clavier des bébés

◆ Le **Clavier des bébés** est accompagné de 3 cédéroms destinés aux enfants de 12 à 36 mois et comportant des activités de complexité croissante. **Avant de fixer le Clavier des bébés sur le clavier habituel de l'ordinateur, lancez le cédérom de votre choix (donc le CD n°1 si c'est la première fois que vous utilisez le Clavier des bébés).** Vous éviterez ainsi tout désagrément résultant d'un appui accidentel sur certaines touches.

Insérez le CD dans le lecteur : le programme se lance automatiquement et affiche la page de menu des activités.

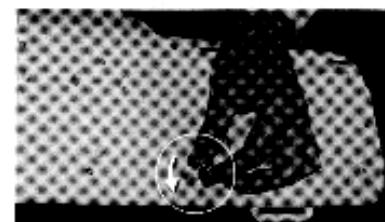
◆ Placez à présent le **Clavier des bébés** sur le clavier de l'ordinateur.

1) Positionnez les deux coins en forme d'équerres de part et d'autre des deux touches Ctrl du clavier (voir photo ci-contre).



2) Reposez délicatement le **Clavier des bébés** sur le clavier de l'ordinateur. La partie haute du **Clavier des bébés** vient appuyer sur le clavier, **au-dessus** de la première ligne des touches alphanumériques (touches avec les chiffres 1, 2, 3, 4, etc.).

3) Si les supports du **Clavier des bébés** entrent en contact avec la première ligne des touches alphanumériques, faites pivoter ces supports. En effet, ceux-ci sont mobiles : en tournant les **trois** supports d'un demi-tour vous gagnerez l'écartement supplémentaire nécessaire à un positionnement correct (voir photo).



4) Attachez fermement le **Clavier des bébés** sur le clavier de l'ordinateur en l'entourant avec les bandes auto-adhésives.

Erreurs possibles de manipulations :

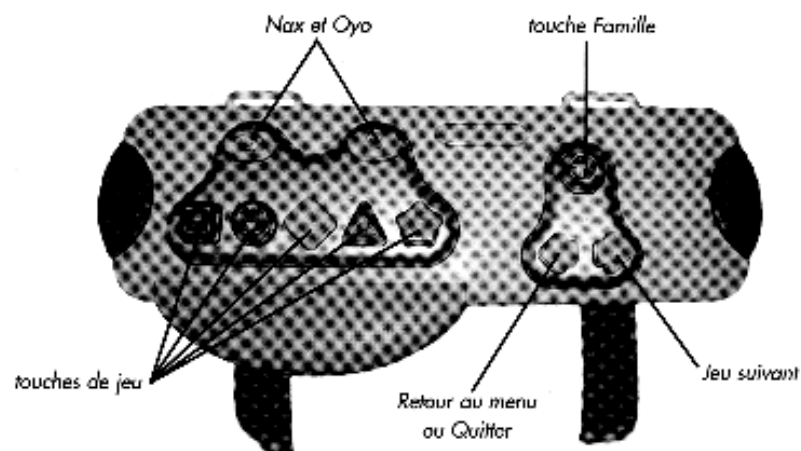
- Assurez-vous que les coins-équerres et les supports ne reposent pas sur les touches du clavier de l'ordinateur.

- Au cours de ces manipulations, si vous appuyez par mégarde sur la touche *Fin* (ou *Home*) du clavier de l'ordinateur, cela entraîne la sortie du programme. Pour le relancer, il suffit d'appuyer sur la touche d'éjection du lecteur de CD et de le repousser aussitôt.

II - Fonctions des touches du clavier

Dix grosses touches, attractives et colorées, figurent sur le **Clavier des bébés**.

Elles permettent à Bébé d'intervenir facilement dans les jeux et de comprendre la relation entre le clavier et ce qui se passe sur l'écran.



◆ Les **touches de jeu** permettent à l'enfant de participer aux activités proposées à l'écran. Chacune de ces touches a une forme et une couleur particulière qui sont reprises dans les jeux sous la forme de petits personnages animés, les Ti-toons. En tapant sur une de ces touches, l'enfant déclenche une action à l'écran.

◆ **Nax le chien** et **Oyo la grenouille** sont les compagnons de l'enfant. En appuyant sur les touches correspondantes, on fera apparaître ces personnages à l'écran. Nax apporte ses commentaires, ses conseils, ses aides. Oyo vient pimenter le jeu par ses farces et ses interventions amusantes.

◆ Les touches **flèche-droite** et **flèche-gauche** permettent de naviguer dans les cédéroms. La flèche-droite sert à passer au jeu suivant. La flèche-gauche fait revenir au menu ou fait quitter le cédérom.

◆ La **touche-Parents** est destinée à la famille.

En appuyant sur cette touche, une fenêtre comportant quatre onglets apparaît :

- *Description des activités*, indications pour accompagner l'enfant (Jouer avec Nax et Oyo), idées de prolongements ultérieurs (Jouer en famille).

Dans cette fenêtre, vous pourrez également choisir de quitter le programme immédiatement, d'imprimer l'écran de jeu ou le texte-Parents.

- *Réglages des options* : durée de la session, fréquence des animations de Nax, mode de réactivité des touches-Flèches et touche-Parents,

- *Personnalisation d'activités* grâce à l'insertion de vos propres photos,

- *Présentation de la gamme Berchet-Média au complet.*



A l'intérieur de la fenêtre-Famille, les manipulations s'effectuent à la souris, étant donné qu'elles sont réservées aux parents.

Pour refermer la fenêtre-Famille, appuyez à nouveau sur la touche-Parents.

III - Les activités

Les 3 cédéroms proposent des activités de plus en plus complexes en fonction de l'âge et du niveau de l'enfant. Il suffit d'insérer le CD de votre choix dans le lecteur et le programme se lance automatiquement (cf I - Procédure d'installation)

D'une façon générale, n'hésitez pas à faire appel à Nax et à Oyo en appuyant sur les touches qui leur correspondent. Leurs interventions apporteront de la fantaisie et de la diversité dans les jeux ; Oyo par exemple vous permet d'accéder à des activités spéciales de création graphique et sonore.

Et n'oubliez pas d'appuyer sur la touche-Parents chaque fois que vous avez besoin d'indications sur les jeux ou sur les manipulations à effectuer !

CD n° 1

Dans ce CD, Bébé découvre la magie des formes et des couleurs chaque fois qu'il appuie sur le clavier. Sur l'écran de menu représentant une chambre d'enfant, les cinq Ti-toons invitent Bébé à appuyer sur une touche du clavier pour accéder à l'activité correspondante.

→ Touche bleue : Au concert

Les cinq Ti-toons jouent de la musique avec différents instruments. Un appui sur une touche fait jouer le Ti-toon correspondant, un autre appui l'interrompt. Bébé peut ainsi composer les morceaux de son choix ! L'appui sur la touche NAX fait apparaître de nouveaux instruments.

→ Touche rouge : Qui est là ?

Le fond d'écran comporte 5 pièces de couleur, cachant une image. En appuyant sur une touche, Bébé fait disparaître la pièce de la même couleur. Le but du jeu est d'afficher l'image complète.

→ Touche jaune : Vive la gym !

Bébé construit librement une pyramide de Ti-toons sportifs en appuyant sur les touches correspondantes. A la fin, tout s'écroule : badaboum !

→ Touche orange : La fête des couleurs

Bébé compose des feux d'artifice de la couleur des touches !

→ Touche verte : A l'eau !

Bébé fait apparaître des poissons, des grenouilles, des oiseaux de la couleur des touches.

→ Touche Oyo : Tip, tap ... Tampon !

En appuyant sur les touches, Bébé applique des tampons de couleur sur l'écran dans une ambiance vive et dynamique.

CD n° 2

Dans ce CD, Bébé joue avec les animaux et les objets familiers, reconnaît des sons et des cris, manifeste des émotions. Sur l'écran de menu (aire de jeux), les cinq Ti-toons invitent l'enfant à appuyer sur une touche du clavier pour accéder à l'activité correspondante.

→ Touche bleue : Les amis-animaux

En utilisant les touches des Ti-toons, le petit enfant doit aligner les 5 zones d'un même paysage.

Il découvre alors les animaux cachés !

→ Touche rouge : Les clowns

Bébé crée un masque de clown. La première touche frappée donne la forme du visage, la deuxième la forme des yeux et les suivantes afficheront le nez, la bouche, les oreilles. On peut ainsi composer un très grand nombre de masques différents.

→ Touche jaune : Qui fait ce bruit ?

On entend un son, un bruit, une phrase musicale... Bébé doit en identifier l'auteur parmi les 5 vignettes proposées par les Ti-toons à l'écran.

→ Touche orange : La machine à bonbons

La machine fabrique des bonbons de toutes couleurs. Bébé doit donner la friandise au Ti-toon de même couleur, en appuyant sur la touche correspondante du clavier ... mais il peut aussi tout simplement s'amuser !

→ Touche verte : Au spectacle !

En appuyant sur une touche, Bébé affiche une photo ou déclenche une courte séquence filmée avec des enfants en pleine activité ! Les Ti-Toons bleu, jaune et vert lancent des séquences vidéos (bleu : les garçons ; vert : les filles ; jaune : nourrissons et bébés). Les Ti-Toons rouge et orange proposent des diaporamas (rouge : enfants de tous âges ; orange : enfants du Monde).

→ Touche Oyo : Le xyli-xylo de Nax

Installé au xyli-xylo son super xylophone, Nax est prêt à interpréter une composition musicale originale.

En appuyant sur les touches, Bébé crée librement sa mélodie, à son rythme !

CD n° 3

L'enfant est plus grand maintenant. A partir de l'écran de menu (cour de récréation) il peut accéder à des activités plus complexes. Il découvre aussi la souris, en complément du clavier.

IMPORTANT : ces premières manipulations souris sont rendues naturelles et spontanées car les deux clics sont reconnus : qu'il soit droitier ou gaucher, Bébé réussit à tous les coups !

→ Touche bleue : Le jeu des ballons

Ce jeu se pratique en deux temps : quand l'enfant appuie sur une touche du clavier, NAX gonfle un ballon. On peut ainsi en gonfler un de chaque couleur !

La seconde étape consiste à pointer les ballons avec la souris et les faire éclater en cliquant sur le bouton gauche ou le bouton droit !

→ Touche rouge : Le coffre mystérieux

Pour ouvrir le coffre mystérieux, l'enfant doit combler les trous de la face avant avec les formes liées aux touches du clavier. Il fait apparaître une forme en haut de l'écran en appuyant sur la touche correspondante ; il va ensuite la chercher en plaçant sur elle le curseur de la souris et en la bougeant jusqu'au bon emplacement. Il n'est pas nécessaire de cliquer, la forme se "colle" naturellement au curseur.

Si la forme n'a pas de place sur le coffre, l'enfant doit la mettre à la poubelle.