Bonjour, c'est moi ADIBOU! Je suis très content que vous lisiez ce manuel mais bien sûr je vous explique tout au fur et à mesure dans le jeu !



La lettre de Coktel

Pionnier de la grande aventure de l'édition multimédia éducative, nous oeuvrons depuis notre création, 15 ans déjà, dans le même sens : que tous les enfants puissent bénéficier de programmes éducatifs de la meilleure qualité qui les aident réellement et les enrichissent.

Pour cela nous avons des hommes et des exigences.

COKTEL, c'est une équipe de plus de 200 personnes qui travaille à toutes les étapes de production du logiciel, de la conception, la programmation, le son, le graphisme, jusqu'à l'édition. C'est aussi une équipe d'enseignants passionnée par nos projets et qui, depuis nos débuts, nous apporte son expérience pédagogique et une connaissance approfondie des programmes d'enseignement.

COKTEL, c'est une société d'édition qui a la volonté de mener une recherche permanente d'innovation et de créativité en matière de réalisation de logiciels. Le scénario, la présentation des exercices et leur progression, la simplicité d'utilisation, le mariage de l'apprentissage et du ludique, les outils graphiques et sonores sont particulièrement étudiés. Notre spécificité est là aussi : proposer des logiciels éducatifs qui soient aussi sérieux qu'attractifs, conviviaux et créatifs.

La vocation éducative de COKTEL est clairement internationale. ADIBOU et son grand cousin ADI sont édités dans de nombreux pays d'Europe (Espagne, Italie, Angleterre, Allemagne...) et au Canada permettant échanges et correspondances entre petits européens grâce au Club COKTEL. Chaque fois, les logiciels sont entièrement adaptés aux programmes scolaires nationaux, par des équipes d'enseignants locaux.

Le programme ADI est aujourd'hui le produit d'accompagnement scolaire de référence de COKTEL. Il constitue la première gamme européenne de logiciels éducatifs, avec 4 millions de titres dans les foyers. Nous sommes certains qu'ADIBOU deviendra, s'il ne l'est déjà, le petit compagnon d'éveil favori de votre enfant. Nous espérons qu'il vous donnera de nombreuses satisfactions.

Manuelle MAUGER
Directrice d'édition



SOMMAIRE

INSTALLATION ET LANCEMENT 4

A. INFORMATIONS ET CONSEILS

A.1- LA METHODE ADIBOU 7
A.1.1- L'environnement "Le Jardin magique d'ADIBOU" 8
A.1.2- Les applications "Le Pays du Savoir" 8

A.2- L'ENFANT ET L'ORDINATEUR 9

A.3- LE SERVICE CONSEIL 11
A.3.1- Une garantie contre tout défaut éventuel 11
A.3.2- Un conseiller à votre écoute 11
A.3.3- Le club COKTEL : un véritable club pour vos enfants 11

B. COMMENT UTILISER ADIBOU ?

B.1- LE FONCTIONNEMENT GENERAL 12
B.1.1- La personnalisation : à chaque enfant son jeu 12
B.1.2- Ce qu'il faut savoir 14
- Les bons gestes
- Les curseurs et les codes de communication
- Les icones de fonction

B.2- LE JARDIN MAGIQUE D'ADIBOU (le CD-ROM "Environnement") .17
B.2.1- L'écran central et les personnages 17
- L'écran central
- Les personnages

B.2.2- Les activités du jardin 20
- Le jardin enchanté
- Le potager
- Les arbres fruitiers
- Les abris des animaux

B.2.3- Les activités de la maison 24
- La cuisine
- La télévision, la radio
- Les chansons
- Les portraits
- Le jeu de construction
- Le casse-briques
- Les puzzles animés
- La palette graphique

B.2.4- Le suivi des résultats depuis l'environnement 36



B.3- LE PAYS DU SAVOIR (les CD-ROM "Applications") 39
B.3.1- Les icones de fonction dans les exercices 41
B.3.2- Le fonctionnement général des exercices 42
B.3.3- Le score 43
B.3.4- L'évaluation 43

B.4- FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL DES APPLICATIONS 44
B.4.1- Fonctionnement général des applications ADIBOU "Lecture/Calcul" 44
B.4.1.a - Sommaires des applications 48
B.4.1.b - Icone de fonction spécifique aux activités des applications ADIBOU "Lecture/Calcul" 52
B.4.1.c - L'évaluation dans les applications ADIBOU "Lecture/Calcul" 52

B.4.2- Fonctionnement général de l'application ADIBOU "Sciences" 55
B.4.2.a - Sommaire de l'application 56
B.4.2.b - Icone de fonction spécifique aux activités de l'application ADIBOU "Sciences" 58
B.4.2.c - Le mode aide 58
B.4.2.d - L'activité de conduite 58
B.4.2.e - Les fiches d'activités pratiques 64
B.4.2.f - L'évaluation dans l'application ADIBOU "Sciences" 65

B.4.3- Fonctionnement général de l'application ADIBOU "Anglais" 68
B.4.3.a - Sommaire de l'application 71
B.4.3.b - Icone de fonction spécifique aux activités de l'application ADIBOU "Anglais" 72
B.4.3.c - Fonctionnement général des activités 73
B.4.3.d - Les activités et ateliers de reconnaissance vocale (et quelques conseils d'utilisation) 73
B.4.3.e - Le lexique 77
B.4.3.f - L'évaluation dans l'application ADIBOU "Anglais" 79

B.4.4- Fonctionnement général de l'application ADIBOU "Musique" 82
B.4.4.a - Sommaire de l'application 84
B.4.4.b - Icones de fonctions spécifiques aux activités de l'application ADIBOU "Musique" 84
B.4.4.c - Fonctionnement général des activités 85
B.4.4.d - Les chansons interactives 85
B.4.4.e - Les fiches d'activités pratiques 86
B.4.4.f - Le Musicotron 87
B.4.4.g - L'évaluation dans l'application ADIBOU "Musique" 94

C - LES CRÉDITS 97

D - FOIRE AUX QUESTIONS 102

E - COKTEL ACCOMPAGNE LES ENFANTS DE 2 À 15 ANS . . .114



INSTALLATION ET LANCEMENT

Chaque titre ADIBOU comprend 2 CD-ROM.
Le CD-ROM "Environnement" (CD n°1) : Le Jardin Magique d'ADIBOU. Il donne accès aux activités d'éveil et de jeu.

Le CD-ROM "Application" (CD n°2) : Le Pays du Savoir.
Il donne accès aux activités d'apprentissage.

IBM PC ET COMPATIBLES (WINDOWS™)

INSTALLATION

Lorsque vous utilisez ADIBOU pour la première fois sur votre ordinateur, il est nécessaire d'installer quelques fichiers sur votre disque dur. Pour ce faire, démarrez Windows 95 ou 98, puis placez le CD-ROM "ADIBOU Environnement" dans le lecteur de CD-ROM. Patientez simplement quelques secondes après l'avoir introduit, puis cliquez sur le bouton **INSTALLER** dans la fenêtre qui est apparue.
ADIBOU nécessite que le produit DIRECTX soit installé. S'il ne l'est pas, ADIBOU l'installera et vous demandera de redémarrer votre ordinateur.

LANCEMENT DU CD-ROM "ENVIRONNEMENT" (Le jardin magique d'ADIBOU)

Placez le CD-ROM dans le lecteur et patientez quelques instants. Une fois l'écran **ADIBOU** affiché, cliquez sur le bouton **LANCER.**

Pour utiliser le CD-ROM "Application" (Le Pays du savoir), reportez-vous à la page 39.

MACINTOSH

INSTALLATION

Insérez le CD-ROM dans le lecteur puis double-cliquez l'icone du disque. La fenêtre ADIBOU s'affiche à l'écran. Double-cliquez l'icone **"INSTALLATION ADIBOU"**.

LANCEMENT DU CD-ROM "ENVIRONNEMENT" (Le jardin magique d'ADIBOU)

L'installation du CD crée un alias sur le bureau. Pour lancer ADIBOU, double-cliquez sur cet alias.

Note : en cas de problème, cliquez sur le fichier ''Lisez-moi'' qui contient des informations techniques sur ADIBOU.

Pour utiliser le CD-ROM "Application" (Le Pays du savoir), reportez-vous à la page 39.

ATTENTION SUR PC ET MACINTOSH

- ***Si vous avez déjà installé ADIBOU 2 et que vous venez d'acheter un nouveau titre ADIBOU : vérifiez les numéros de version inscrits sur les CD ROM "Environnement". Vous devez impérativement installer et utiliser désormais le CD ROM "environnement" le plus récent, c'est-à-dire celui avec le numéro de version le plus élevé.***

- ***Il est vivement recommandé de fermer les applications en cours (ex: Word) avant de lancer ADIBOU.***

REMARQUE :

Une fois le CD-ROM "Environnement" installé, vous pouvez lancer directement soit le CD-ROM "Environnement", soit le CD-ROM "Application" en cliquant sur l'icone ADIBOU dans le menu Démarrer/Programme/Coktel.



Bonjour, c'est moi ADIBOU! Je suis très content que vous lisiez ce manuel mais bien sûr je vous explique tout au fur et à mesure dans le jeu !



A. INFORMATIONS ET CONSEILS

A.1- LA METHODE ADIBOU

ADIBOU est un programme d'éveil et d'accompagnement scolaire ludique et complet destiné aux 4-7 ans. Il contient :

- un CD-ROM «Environnement» : Le Jardin magique d'ADIBOU

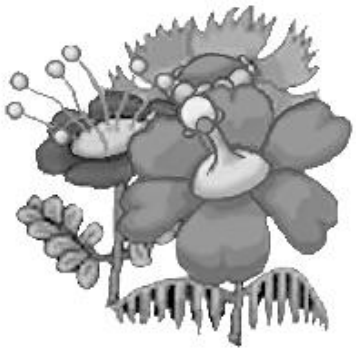
- un CD-ROM «Application» 4-5 ans, 6-7 ans ou 4-7 ans.

Le CD-ROM «Environnement» permet d'accéder au «Jardin magique d'ADIBOU», pays de l'imaginaire, de l'éveil, de la créativité et du jeu, mélange de dessins animés et d'activités ludiques.

Le CD-ROM «Application» ouvre les portes du «Pays du Savoir», qui s'agrandit avec la collection ADIBOU : l'enfant s'exerce par le jeu à la lecture et au calcul, consolide ses acquis dans le domaine des sciences, s'initie à l'anglais, à la musique...

ADIBOU est un petit extra-terrestre vivant et plein d'humour qui accompagne l'enfant en permanence dans son pays imaginaire et dans ses diverses activités. Il est très vite le complice de l'enfant, l'implique dans ses aventures, l'aide à comprendre chaque situation et le guide en corrigeant ses erreurs, l'encourage et le félicite.







A.1.1- L'environnement "Le Jardin magique d'ADIBOU"

Dans le jardin magique, ADIBOU entraîne l'enfant dans un monde vivant et coloré qui évolue sans cesse au gré de ses actions et lui offre de nombreuses activités ludiques et créatives. L'enfant prend soin des animaux, des plantations, des récoltes et des constructions ... avec l'aide d'ADIBOU et des nombreux habitants de son pays imaginaire. ADIBOU encourage son sens de l'initiative tout en lui apportant de la fantaisie et du rêve. Il se passe toujours quelque chose au jardin magique d'ADIBOU : le monstre arrive, un orage gronde, un oisillon naît, les abeilles font du miel... Et le temps passe, rythmé par les décors de Noël, les œufs de Pâques, les anniversaires... Dans les différents lieux du jardin magique d'ADIBOU, l'enfant peut cultiver son potager, arroser ses fleurs, aménager son jardin, cuisiner, dessiner et tester sa créativité à travers de nombreux jeux. La richesse du contenu de l'environnement assure, à lui seul, des heures d'activités et de jeux. L'environnement ADIBOU peut s'utiliser de façon autonome tant il est riche, ou recevoir des applications de calcul, de lecture, de sciences, d'anglais et d'autres matières à venir ultérieurement.

A.1.2- Les applications "Le Pays du Savoir"

ADIBOU est avant tout un programme d'éveil et d'accompagnement scolaire qui aide l'enfant à apprendre, le motive et mémorise ses résultats. Doté d'une grande mémoire, ADIBOU suit l'évolution de l'enfant, ses progrès dans l'apprentissage et l'acquisition des méthodes de travail. Ce suivi s'applique au cours de chaque session, pour chacune des matières, et s'appuie sur les principaux critères pédagogiques. Quelle que soit la matière étudiée, l'enfant dispose du même cadre de travail très intuitif. Il retrouve la même structure des applications, les mêmes icones et la même ambiance.

ADIBOU propose une méthode de travail en douceur que l'enfant découvre progressivement : revenir à la partie en cours, faire des exercices en déterminant ses capacités, consulter une aide ou même faire une pause en cas de déconcentration... L'enfant apprend ainsi à rechercher lui-même les informations nécessaires, à devenir autonome.

ADIBOU guide l'enfant avec bienveillance et humour, sans jamais le contraindre.



A.2- L'ENFANT ET L'ORDINATEUR



Quelques conseils

Les remarques qui suivent permettront d'installer au mieux votre jeune enfant devant l'ordinateur. Les tout-petits ont en effet des besoins particuliers face à l'outil informatique. En tenir compte contribuera à les aider à appréhender plus facilement les logiciels conçus pour eux. C'est dans cette optique que quelques problèmes pratiques sont soulevés ici.

Où installer l'ordinateur pour que l'enfant soit à l'aise ?

Installez-le dans une pièce calme où la lumière est douce et veillez à éviter les reflets sur l'écran. Il est préférable que l'ordinateur soit placé perpendiculairement à la fenêtre de la salle de travail. Un bureau dans les tons neutres, d'aspect mat, évite la réflexion de la lumière. En tenant compte du fait que l'enfant est immobile devant l'ordinateur, la température de la pièce doit se situer entre 18 et 20 degrés. Prêtez surtout attention au confort de l'enfant : n'hésitez pas à poser l'ordinateur sur une table basse assez large, de sorte que l'écran se trouve à la hauteur de ses yeux. Il est conseillé d'installer le siège de telle sorte que l'enfant ait ses coudes légèrement surélevés par rapport à la table et que ses jambes ne pendent pas dans le vide, quitte à lui placer un repose-pied.

Le clavier peut être disposé sur le côté car il est peu utilisé. Pensez à vérifier les réglages de votre ordinateur : une luminosité et des contrastes trop violents peuvent occasionner une fatigue visuelle accrue. Prêtez également attention au volume : il est inutile que le son soit assourdissant même si les effets sonores sont porteurs de sens pour les jeunes enfants. De plus, l'enfant doit pouvoir se concentrer et s'isoler du bruit ambiant.

Comment décrire l'ordinateur à l'enfant ?

Présentez-lui ce nouvel outil et initiez-le aux premières manipulations. Montrez-lui comment insérer les CD-ROM dans le lecteur. Présentez-lui l'écran où s'affichent les images, le clavier qui permet de saisir des lettres et des chiffres, et la souris qui permet de déplacer le curseur sur l'écran. Plus tard, vous pourrez lui présenter l'imprimante avec laquelle on imprime dessins et documents.

Comment aider l'enfant à manipuler la souris ?

Placez la souris du côté de la main directrice de l'enfant ; si l'enfant est très jeune, placez la souris devant lui. Posez-la sur une surface plane et lisse ; une feuille cartonnée, un cahier peu épais pourront fixer les limites de sa manipulation. La souris mérite qu'on s'entraîne à l'utiliser, en la tenant d'abord à deux mains pour la déplacer lentement, sans geste

brusque et en observant parallèlement le mouvement du curseur sur l'écran. Ce travail sur deux plans est difficile à maîtriser et plusieurs séances seront nécessaires pour y parvenir. Il faut ensuite apprendre à se concentrer seulement sur le curseur et à cliquer, lorsque cela est possible, en appuyant sur le bouton gauche de la souris sans bouger celle-ci. Coller une gommette de couleur sur le bouton gauche de la souris permettra à l'enfant de repérer le bouton qu'il faut cliquer (sur Mac il n'existe qu'un bouton central).

Quels points faut-il développer pour que l'enfant soit autonome ?

Les phases d'installation et de lancement du logiciel sont un peu fastidieuses. Mieux vaut que ce soit un adulte qui s'en charge. De même, vérifiez quelques points avant toute utilisation du logiciel : l'imprimante est-elle connectée à l'ordinateur, est-elle sous tension, reste-t-il de l'encre et du papier ?

Apprenez ensuite à votre enfant à manipuler correctement les CD sans mettre les doigts dessus mais en les prenant par les bords, à ouvrir et fermer le lecteur de CD-ROM avec le petit bouton prévu à cet effet, à mettre et ôter correctement le CD dans le lecteur. Mieux vaut qu'un adulte soit présent au cours des premières manipulations pour montrer à l'enfant comment faire et pour corriger ses maladresses. Lorsque l'enfant aura bien assimilé ces gestes, il pourra les répéter correctement et lancer seul son jeu.

Vous pouvez ensuite apprendre à votre enfant à repérer les modifications du curseur qui indiquent les zones qu'il peut cliquer (zones actives) et le reste de l'écran (zones inactives). Assurez-vous également qu'il comprenne le rôle des différents icones et, au besoin, soulignez leur fonction identique dans plusieurs activités.

Le logiciel ADIBOU a été conçu pour lui avec le souci d'en simplifier l'exploration. Attirez son attention sur certaines fonctions propres à l'outil informatique : charger/sauvegarder un dessin ; confirmer une décision en cliquant oui ou non pour prendre conscience que cette décision est définitive et sans appel. Ces acquisitions lui permettront d'aborder en confiance d'autres logiciels.



A.3- LE SERVICE CONSEIL

Pour profiter pleinement des avantages du Service COKTEL décrit ci-dessous, vous devez nous retourner la carte de garantie se trouvant dans la boîte.

A.3.1 - Une garantie contre tout défaut éventuel

Tout CD défectueux vous sera échangé jusqu'à 90 jours après l'achat. Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Un technicien vous indiquera alors la démarche à suivre.

A.3.2 - Un conseiller à votre écoute

Un conseiller se tient prêt à résoudre tous les petits problèmes d'installation, de lancement, d'utilisation, et à répondre à toutes vos autres questions : gammes de produits, dates de sortie des logiciels,...
Il est à votre disposition du lundi au jeudi de 10h à 19h et le vendredi de 10h à 18h.
En plus, un serveur de dépannage automatisé 7j/7 et 24h/24 résout vos problèmes techniques.

Le numéro de téléphone unique à retenir est le :

+33 (0)1.46.01.46.50

COKTEL
Support technique
9/11, rue Jeanne Braconnier • 92366 Meudon-la-Forêt Cedex
Fax. 01.46.30.00.65

Vous pouvez retrouver la plupart des services du support technique, télécharger un patch ou nous contacter par e-mail. Connectez-vous sur notre site à l'adresse suivante :

www.havas-interactive.fr

A.3.3 - Le Club COKTEL : un véritable club pour vos enfants

• **Un abonnement gratuit à BADINAGE**, le magazine multimédia des juniors.

Envoyé quatre fois par an à tous les amis d'**ADI** et d'**ADIBOU** en Europe, BADINAGE propose aux enfants des rubriques régulières : courrier et dessins des utilisateurs, actualités COKTEL, reportages et tests culturels, pages scientifiques, bandes dessinées, jeux... Dans le CLUBADI (partie Internet d'ADI), vos enfants auront plaisir à retrouver leur magazine «en ligne», avec des rubriques renouvelées en permanence et bien d'autres surprises.

• **Un club de correspondance international** permettant à vos enfants de se faire des amis en France ou à l'étranger, sur simple demande écrite, ou via la rubrique Euro Correspondants du CLUBADI.

• **La participation aux concours** présentés dans BADINAGE et dans le CLUBADI, avec de superbes cadeaux à la clef !





B. COMMENT UTILISER ADIBOU ?

B.1- LE FONCTIONNEMENT GENERAL

B.1.1- La personnalisation : à chaque enfant son jeu

ADIBOU peut accompagner jusqu'à 16 enfants différents qui, grâce à leur portrait personnalisé, avec leur nom et leur date de naissance, retrouvent leur jeu tel qu'ils l'ont quitté ! Chacun peut ainsi retrouver le cours de son histoire animée, les constructions et les éléments de décor du Jardin magique d'ADIBOU, sauvegarder ses créations graphiques, le suivi de son score et de ses résultats.

Encore mieux, ADIBOU réserve à chaque enfant des surprises, par exemple le jour de son anniversaire, ou s'il a bien travaillé !

La visite guidée

Le premier écran est celui du choix du personnage. Lorsque vous entrez la première fois dans le jeu, ADIBOU propose une explication guidée des principales fonctions, vous familiarisant ainsi, vous et votre enfant, avec les icones et les codes d'utilisation du programme. Il suffit de cliquer «oui» à la question : «et si je t'expliquais ces icones ?» pour la déclencher. Par la suite, l'enfant pourra la retrouver en cliquant le point d'interrogation.

Créer son personnage

A la 1ère utilisation, l'enfant enregistre les éléments qui le représenteront. Procéder comme suit :



1 Cliquer le personnage avec le masque.



2 Cliquer les différentes zones actives pour personnaliser son portrait.



3 Cliquer le pouce pour l'enregistrer, quand l'enfant est satisfait.

4 Entrer son prénom à l'aide du clavier.

5 Puis valider en cliquant le pouce. Attention, le nombre de lettres est limité.

6 Cliquer le jour, le mois et l'année de naissance sur le calepin, puis valider. Et voilà ADIBOU pourra dès à présent mémoriser les activités et le score de chaque enfant.

Retrouver son jeu

Dès que le CD «Environnement» ADIBOU est chargé, il suffit à l'enfant de cliquer son personnage pour retrouver le Jardin magique d'ADIBOU tel qu'il l'avait quitté. Il peut aussi charger directement le CD «Application» et cliquer son personnage.

Supprimer ou modifier un personnage



Cliquer l'appareil photo associé au portrait à supprimer. Cliquer alors la poubelle et confirmer en cliquant «oui», puis procéder comme indiqué précédemment pour créer un nouveau personnage. Pour simplement modifier son personnage, cliquer l'appareil photo et procéder aux modifications.

<u>Attention</u>

Supprimer un personnage a pour conséquence d'effacer toutes les données propres à ce personnage (suivi du score, événements, décors...).



B.1.2- Ce qu'il faut savoir

Avant de laisser votre enfant jouer tout seul avec ADIBOU, expliquez lui «les bons gestes» pour une utilisation correcte du logiciel : regardez ensemble les différents codes et icones nécessaires à une navigation autonome pour qu'il en comprenne le fonctionnement.

Les bons gestes

L'aide accessible en permanence

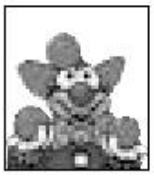


Votre enfant hésite sur le déroulement d'une activité, la signification d'un icone ou la fonction d'un élément de l'écran ? Encouragez-le à cliquer «l'Aide». Elle est représentée par l'icone point d'interrogation ou par ADIBOU tenant un point d'interrogation.



Dans l'environnement, une explication générale de chaque écran est proposée. Cliquez l'icone "Aide" : le curseur se transforme en point d'interrogation, puis cliquez les icones et autres éléments avec le curseur "?" pour obtenir des explications à leurs propos. Dans les applications, une aide spécifique à chaque exercice et à chaque niveau est proposée.

Le choix des niveaux



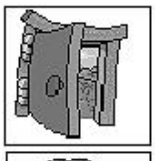
Un clown jonglant avec une (niveau facile), deux (niveau moyen) ou trois (niveau fort) balles propose un choix de niveaux dans l'environnement et dans les applications. Mieux vaut commencer par le premier niveau pour se familiariser avec l'activité ou l'exercice choisi. Si l'enfant ne comprend pas ce qu'on attend de lui, il s'impatientera rapidement et se découragera.

La confirmation oui/non



Pour recommencer, quitter une activité ou confirmer un choix.
L'animation, associée à un message sonore précis, permet à l'enfant de faire son choix en toute connaissance de cause, sans risquer de perdre des données involontairement.
En cliquant l'aide, il pourra écouter le message de nouveau.

Quitter correctement le jeu



Cet icone permet de sortir de chaque activité de l'application pour revenir à l'écran central principal.



Cet icone sert à quitter le programme ADIBOU depuis le jardin magique d'ADIBOU.



Utilisez ces fonctions ! Éteindre brutalement la machine prive ADIBOU de données essentielles concernant les éléments personnalisés de l'enfant, ses actions et son travail.



La souris

La souris remplace les touches de commande du clavier. Lisez attentivement les conseils de prise en main indiqués au chapitre A.2 de la notice.
En déplaçant la souris, l'enfant entraîne les mouvements du curseur à l'écran et en la cliquant, il confirme ses choix.
Sur PC: le bouton gauche est le plus couramment utilisé.
Le bouton droit de la souris sur PC ou sur MAC, ou bien la touche "Echap" ou "Esc" du clavier, permet d'interrompre la phrase en cours, ou dans certains cas, de sortir d'une partie en cours (ex : le jeu du casse-briques).

Le curseur et les codes de communication

Pour une meilleure communication avec ADIBOU, nous avons simplifié au maximum les modes d'interactivité. Votre enfant ne rencontrera que 4 codes du curseur et une série d'icones de fonction permanente.
Selon les actions de l'enfant, le curseur prend des aspects différents ayant chacun leur signification.

CURSEUR	*INDIQUE*	*ACTION*
	Une zone non active	Cliquer dans cette zone n'entraîne aucune réaction.
	Une zone active	Ce curseur montre qu'une zone active est définie à cet endroit et qu'il est possible de la cliquer.
	L'attente d'un clic souris	Le programme attend que l'enfant clique la souris pour démarrer ou poursuivre son action.
	La fonction aide générale*	En cliquant sur l'icone aide*, le curseur se transforme en curseur aide : cliquer les zones actives pour écouter l'explication les concernant.

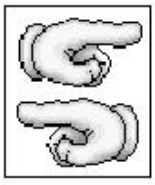
* Attention, l'icone aide peut avoir 2 formes : point d'interrogation ou ADIBOU tenant un point d'interrogation (cf p. 14).



Ce dessin indique à l'enfant qu'il doit patienter le temps que le logiciel travaille (s'il charge un dessin à l'écran, par exemple).

Les icones de fonction

Présentes dans chaque activité en bas de l'écran, une série d'icones donne accès aux fonctions nécessaires pour jouer avec ADIBOU. Certains icones sont actifs en permanence : ils sont décrits ci-dessous. D'autres sont spécifiques à une activité ou aux applications : vous en trouverez la signification dans les paragraphes correspondants.



Tourner les pages

Ces deux doigts permettent d'afficher à l'écran la page précédente ou la suivante, notamment pour consulter les pages d'une collection d'images.



Valider

Il faut systématiquement cliquer cet icone pour enregistrer une réponse et la valider.



Choisir un niveau

Ce clown permet de choisir un des 3 niveaux de difficulté.

Recommencer



Ce drôle de serpent qui se mord la queue sert, en général, à recommencer une activité. Lorsque cela peut entraîner la perte de données, une confirmation est demandée.

Demander de l'aide



L'aide, accessible en permanence, peut être représentée par l'un ou l'autre de ces icones : elle permet à l'enfant de mieux comprendre la marche à suivre. Cliquer les icones et les éléments de l'écran avec le curseur en forme de ? lui permet d'obtenir l'explication de leur fonctionnement.



Quitter

Cliquer la porte permet de sortir du jeu ou de l'activité en cours et de retourner à l'écran précédent.



Quitter ADIBOU

Cet icone sert à quitter le programme lorsqu'on se trouve dans l'écran d'accueil du Jardin magique d'ADIBOU.



B.2- LE JARDIN MAGIQUE D'ADIBOU
(le CD "Environnement")

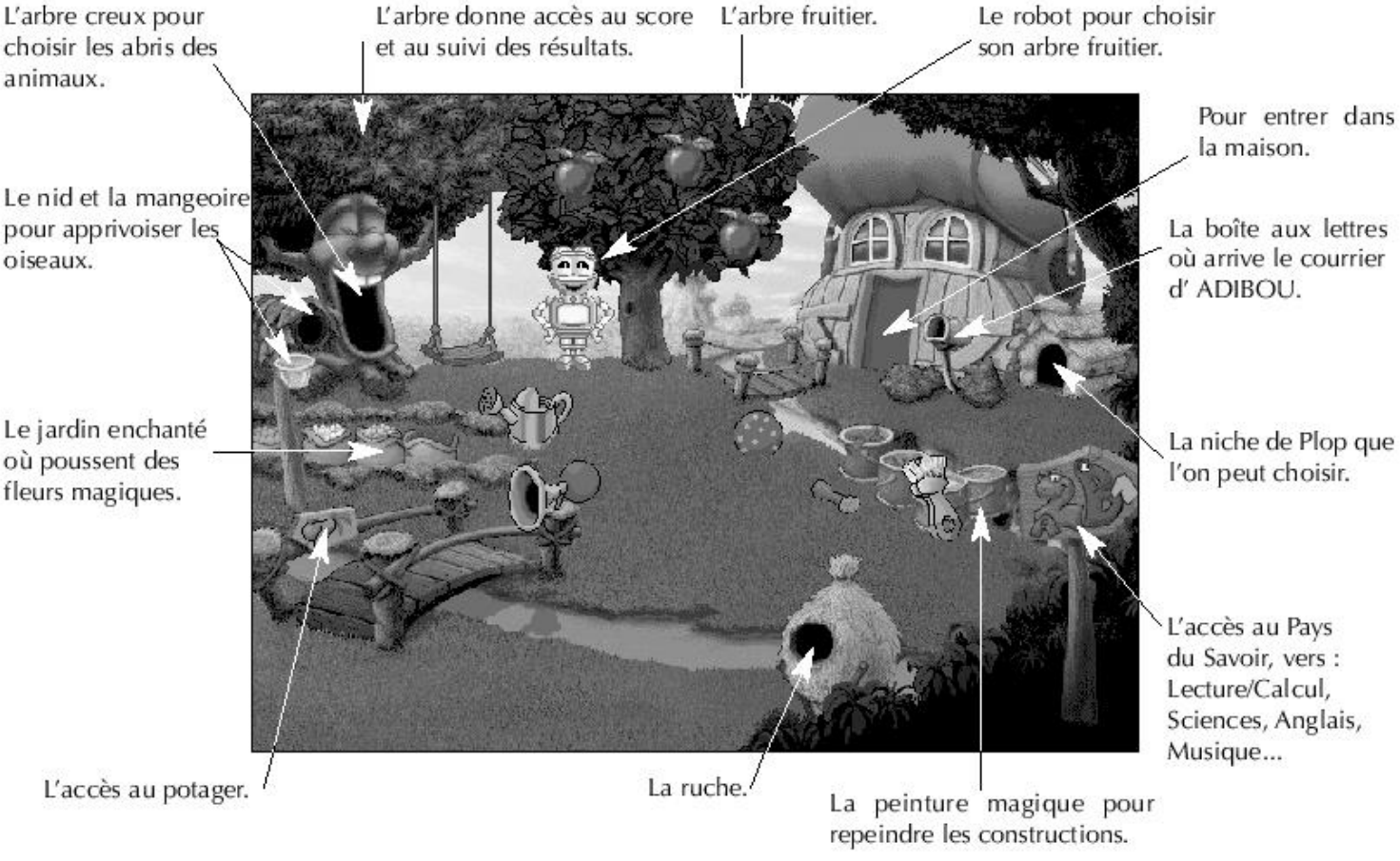
B.2.1- L'écran central et les personnages

Le monde d'ADIBOU est un pays extraordinaire, magique et vivant qui évolue au gré des choix de l'enfant.

A partir de l'écran central, l'enfant découvre les différents lieux fourmillants d'animations, intervient sur le déroulement et personnalise son environnement.

Il accède également aux nombreuses activités ludiques et créatives qui caractérisent le Jardin magique d'ADIBOU en explorant le jardin et la maison et à un bilan de ses résultats pour les différentes applications.

L'écran central



Les personnages



Bouzzy Goulum, le monstre coquin





Les oiseaux



Plop, le chien ventouse



ADIBOU, le petit compagnon extra-terrestre



Robitoc, le robot jardinier



Kicook, le robot cuisinier





Les abeilles

Des événements logiques viennent rythmer la vie du Jardin magique d'ADIBOU et entraînent l'enfant dans des situations inattendues où de drôles de personnages interagissent.



ADIBOU va et vient dans son pays, joue avec son chien Plop, avec le ballon et d'autres jeux, commente ce qui se passe et propose des activités. A l'enfant de le faire jouer, en cliquant la balançoire ou le ballon, par exemple !





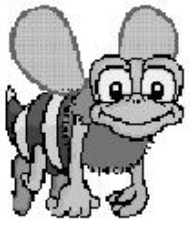
Plop, le chien d'ADIBOU est l'ami des oiseaux ; il déteste les chats et adore les gâteaux. Il faut penser à lui construire une niche pour qu'il puisse aller dormir !



Robitoc, le robot jardinier, plante un arbre fruitier, arrose les plantations, les récoltes quand elles sont mûres, remplit la mangeoire de grain. A l'enfant de cliquer le robot, l'arrosoir, la mangeoire et les plantes pour que Robitoc agisse !



Bouzzy Goulum, le drôle de monstre vorace, grand amateur de fraises, aime semer le désordre et adore faire du bruit pour effrayer les oiseaux. A l'enfant d'être plus malin que lui pour l'empêcher de faire des bêtises ! ADIBOU a prévu de drôles de pièges...



Les abeilles vont et viennent... Si on veut qu'elles fassent du miel, il faut construire une ruche, la maintenir en bon état et faire pousser des fleurs dans le jardin pour qu'elles puissent butiner !



Quant aux ***oiseaux,*** si l'enfant pense à les nourrir régulièrement en déposant du blé sur le rebord de la cuisine ou en cliquant la mangeoire pour la remplir de grain, il peut les apprivoiser ! Bien sûr, il faut leur construire un nid !



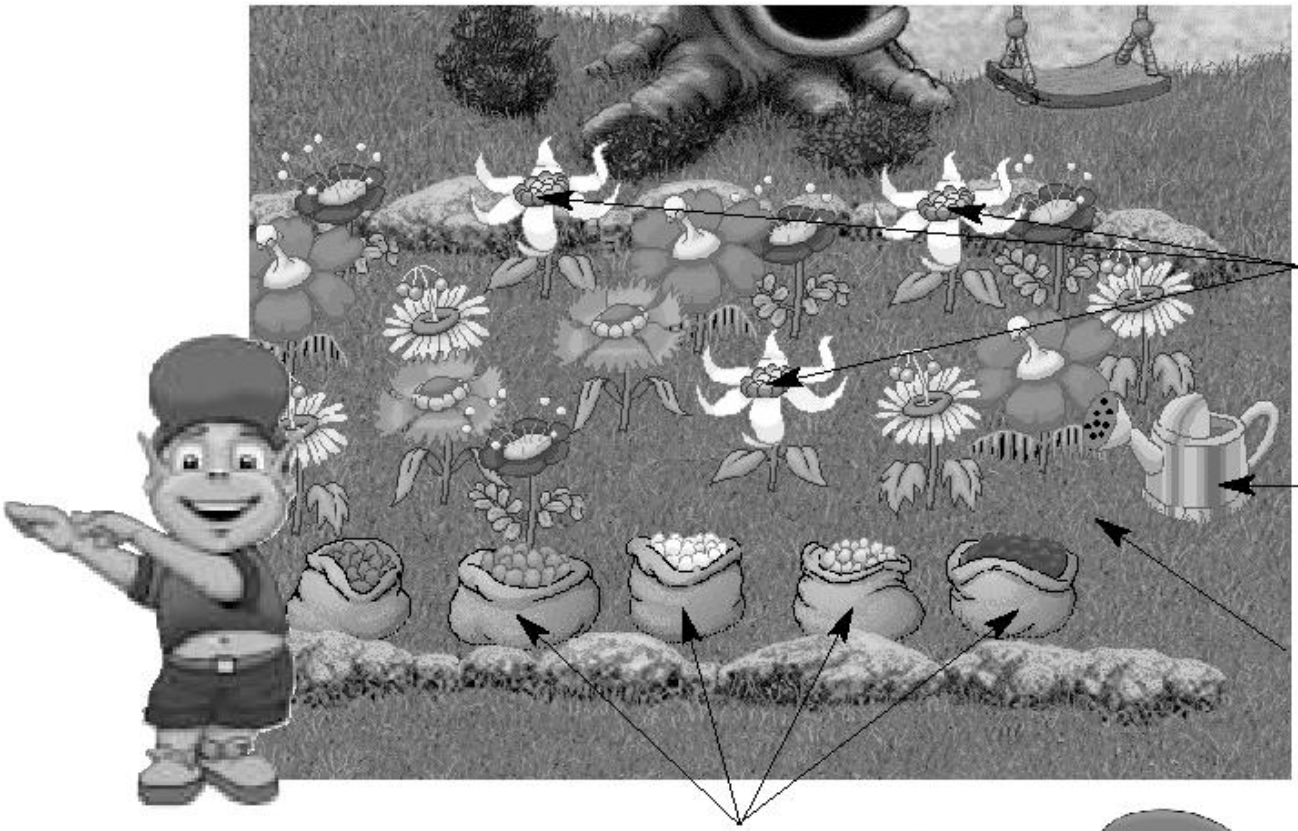
Kicook, le robot cuisinier, tranche, coupe, hache, mélange tous les ingrédients choisis par l'enfant dans le réfrigérateur pour réaliser une recette et la cuit comme par magie !

B.2.2- Les activités du jardin

Le jardin enchanté



Il y pousse des fleurs magiques qui se reproduisent entre elles. Lorsque deux fleurs ont poussé, au bout d'un moment, elles fanent et meurent en donnant naissance à une troisième fleur, mélange des deux premières, proposant une introduction bien poétique à la génétique. Les fleurs doivent être arrosées de temps en temps. On peut les cueillir avant qu'elles ne fanent. L'enfant retrouve la fleur cueillie dans le salon de la maison d'ADIBOU et la «photo» de celle-ci dans la collection de vignettes de la palette graphique !



Pour cueillir une fleur épanouie, cliquer dessus.

Pour arroser les fleurs, cliquer l'arrosoir.

Pour planter une graine, cliquer la terre.

Pour prendre une graine, cliquer un des sacs.

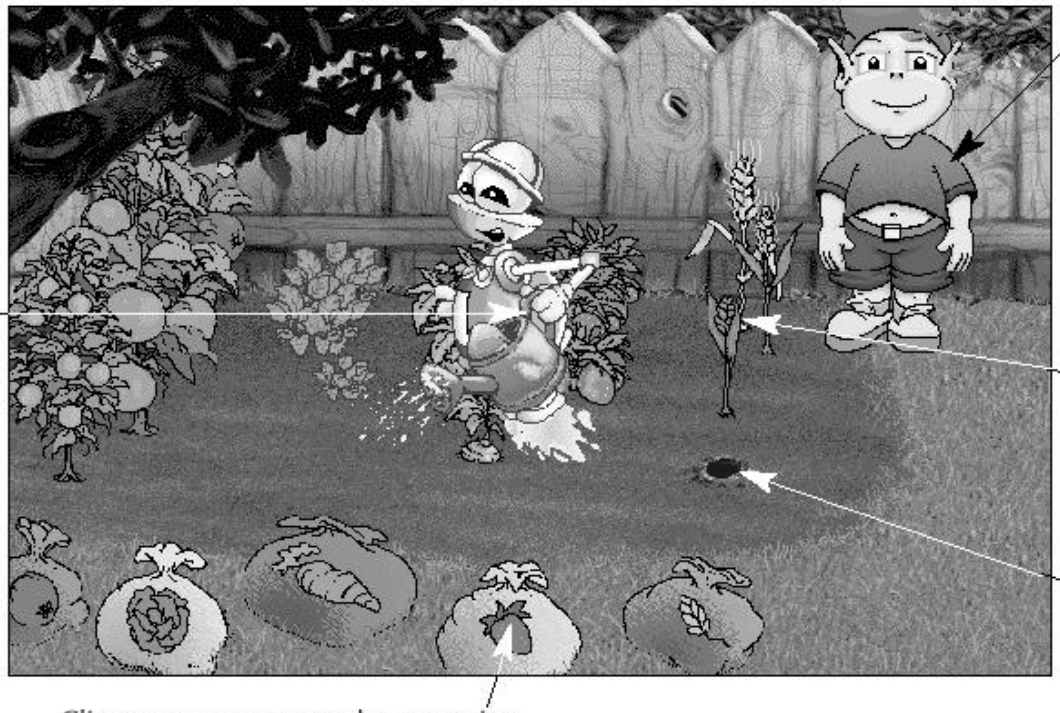
A chaque instant, ADIBOU encourage les efforts du petit jardinier en herbe.



Le potager



Dans le potager, l'enfant peut faire pousser une rangée de tomates, d'épinards, de carottes, de fraises et de blé. Une fois récoltés, tous se retrouvent dans la cuisine : les légumes et les fraises dans le réfrigérateur pour réaliser de bonnes recettes, et le blé, dans le pot à grain, pour nourrir les oiseaux.



Pour que la récolte soit fabuleuse, il ne faut pas oublier d'arroser !

Les arbres fruitiers



Pour planter un arbre fruitier, cliquer Robitoc dans l'écran central. Celui-ci ne plante qu'un arbre fruitier à la fois : pommier, oranger, bananier, cerisier... et ainsi de suite. Un arbre remplace l'autre après confirmation de l'enfant et grandit comme par magie.

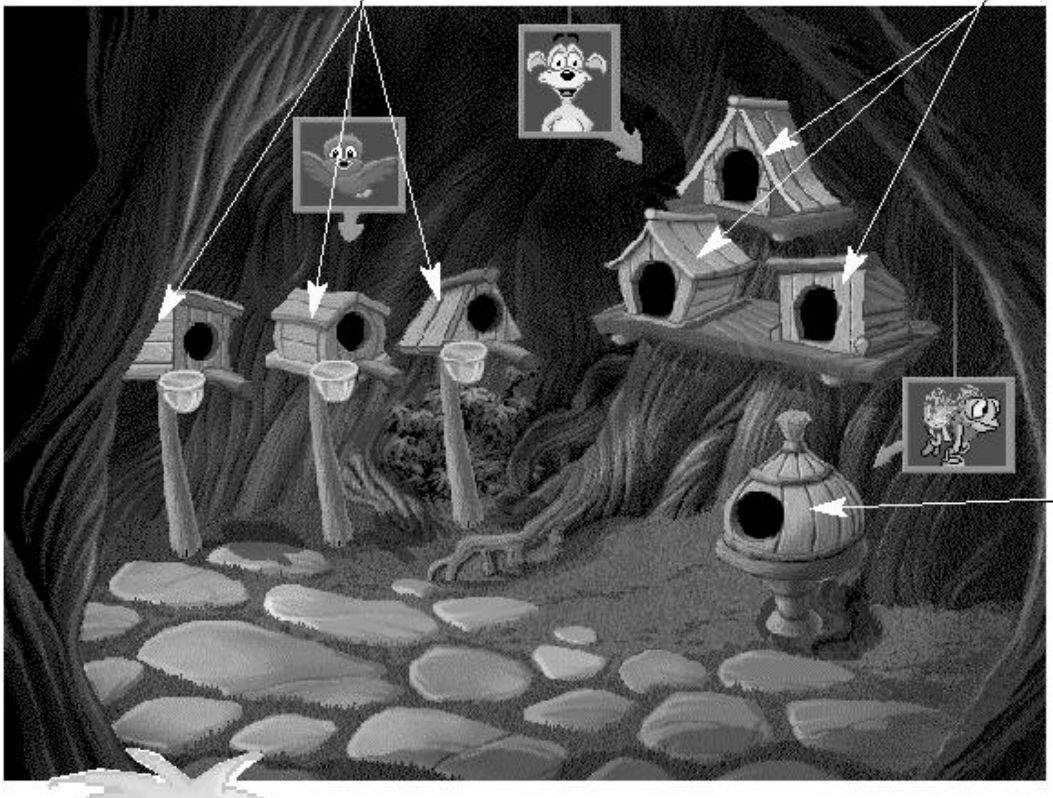
Cliquer les fruits lorsqu'ils sont mûrs pour les récolter ; cueillis par Robitoc, ils sont envoyés à la cuisine pour compléter les ingrédients du réfrigérateur !

L'installation des abris



L'enfant peut installer des abris pour les animaux et les remplacer à tout moment. Il lui suffit d'entrer dans l'arbre creux et de choisir un nouveau modèle.
Attention à l'usure du temps ! Les abris des animaux se dégradent petit à petit, et si l'enfant ne pense pas à remplacer ou à repeindre les constructions, celles-ci peuvent s'effondrer ou être détruites... mais heureusement ADIBOU veille !







Tous ces décors viendront se placer comme par magie !



Pour remplir la mangeoire de grain et nourrir les oiseaux, cliquer le nid. Il faut bien sûr que le blé mûr ait été récolté et qu'il en reste en stock.



Pour produire du miel, il faut des fleurs épanouies dans le jardin afin que les abeilles viennent butiner ! Pour le récolter, cliquer la ruche lorsqu'il est prêt (les abeilles le signalent).



Pour que Plop puisse dormir confortablement, rien de tel qu'une jolie niche.



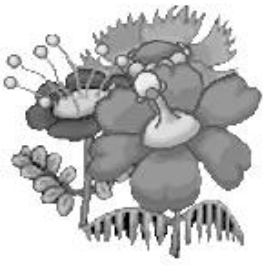
La peinture magique



L'enfant peut changer l'aspect des constructions et de la maison, en bois, en feuillage, en paille et même en glace !
Pour repeindre un abri ou les murs de la maison, cliquer les pots, puis choisir le décor de son choix et enfin indiquer la construction à repeindre.

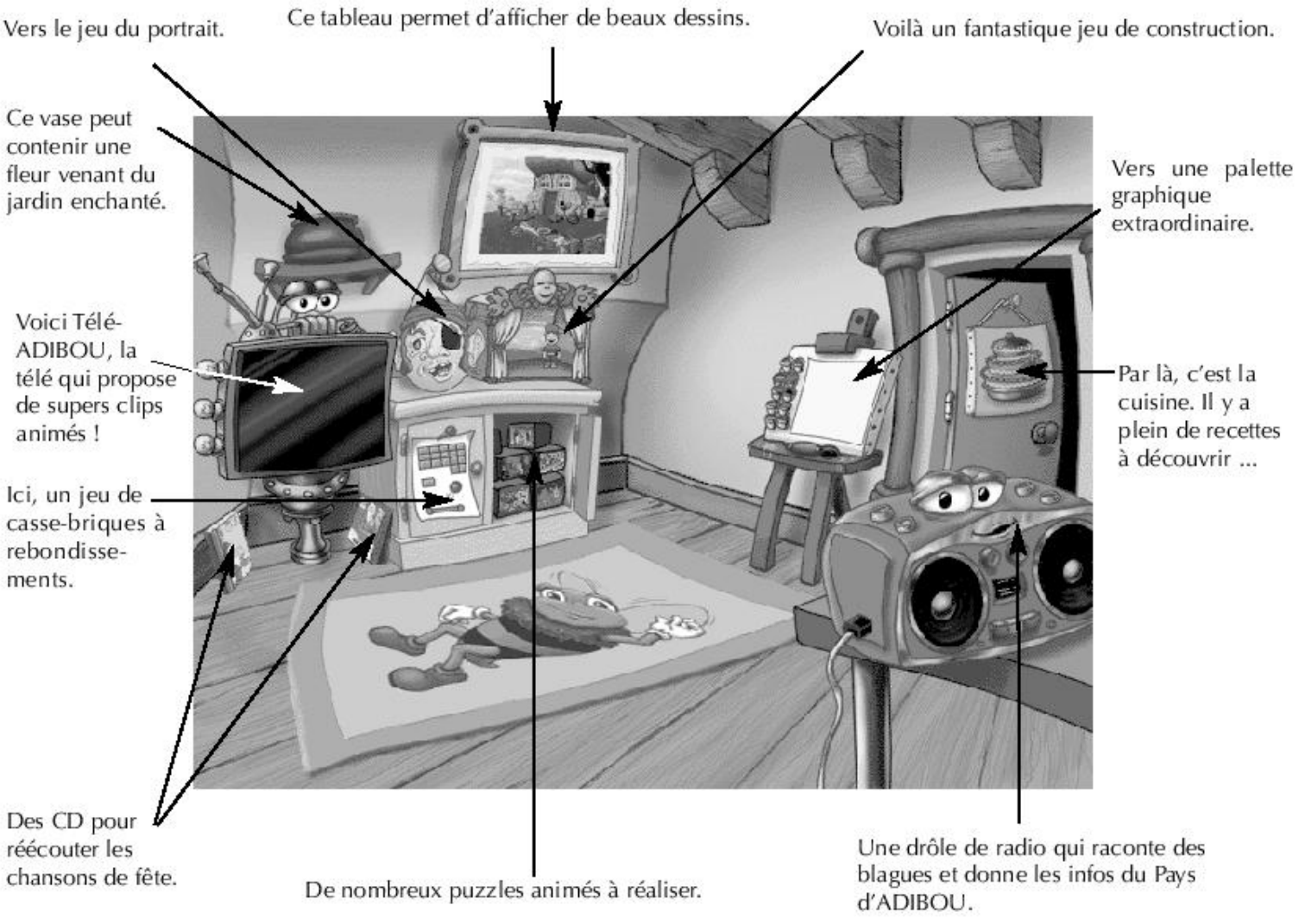






B.2.3- Les activités de la maison

Que de choses à découvrir dans la maison, des heures de jeu pour exercer ses réflexes avec le casse-briques, sa mémoire visuelle avec le jeu du portrait, sa créativité avec la palette et le jeu de construction, sa sagacité avec le puzzle... ou simplement se détendre en faisant des gâteaux !

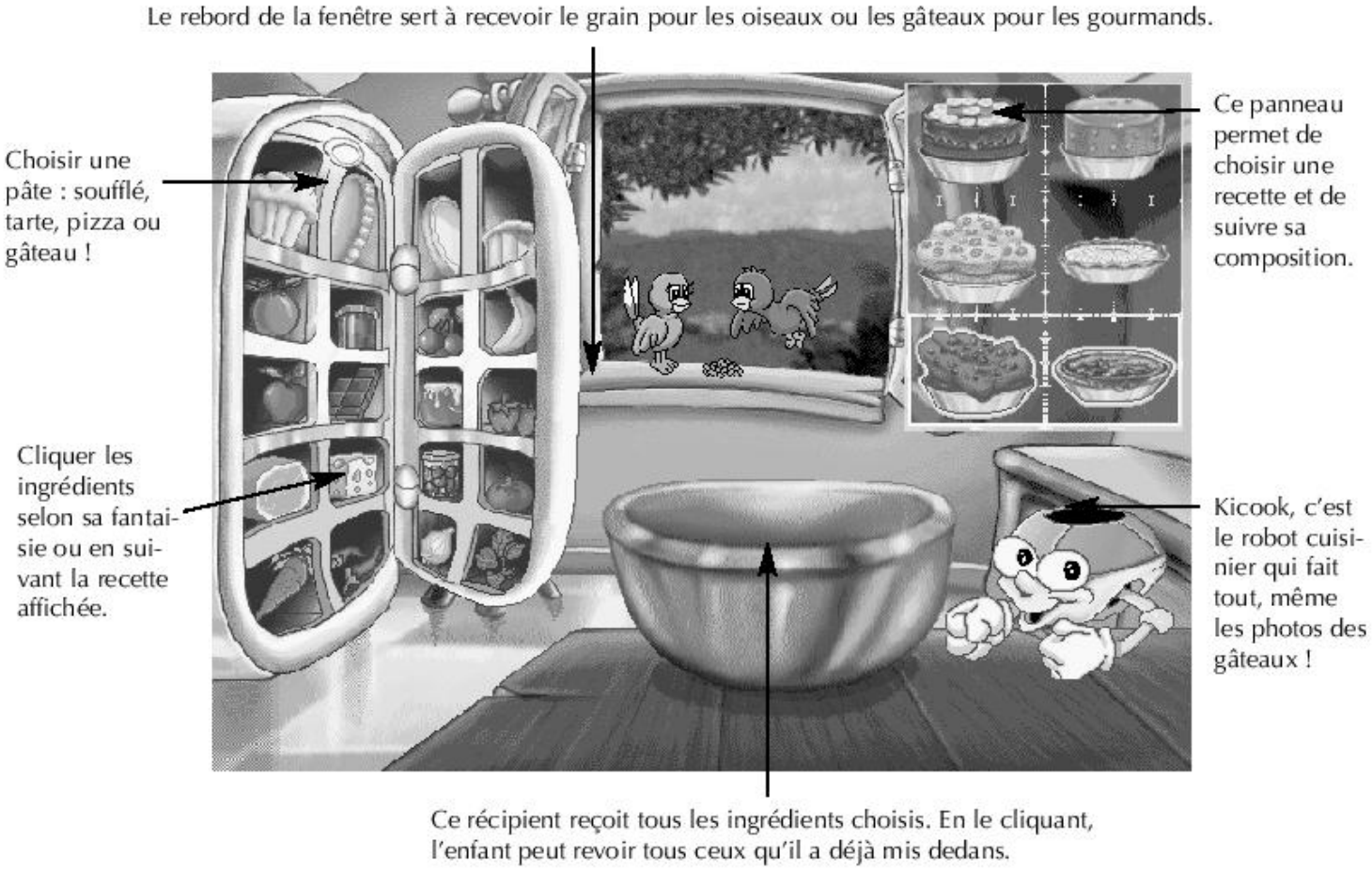


L'écran central de la maison

La cuisine



Cette activité réserve bien des surprises. L'enfant peut inventer et réaliser ses propres recettes ou bien suivre les recettes proposées par le clown, et décorer ses gâteaux. S'il les pose sur le rebord de la fenêtre... gare aux gourmands ! Au début il y a un stock d'ingrédients, ensuite il faudra penser à récolter les fruits, les légumes, le miel pour les recettes et le blé pour les oiseaux. Il y a même de vraies recettes à réaliser chez soi !



L'écran central de la cuisine

Le blé



Lorsque le blé est récolté, il est stocké dans ce pot. Il suffit de le cliquer pour déposer des graines sur le rebord de la fenêtre et attirer les oiseaux.

Les recettes "libres"

Pour réaliser un gâteau, une tarte, un soufflé ou une pizza, c'est simple : il suffit de cliquer le réfrigérateur, choisir une pâte, et de mélanger des ingrédients... Pour un résultat réussi, attention au mélange sucré/salé et aux piments ! Sinon, le résultat risque d'être plutôt... surprenant !

Le jeu des recettes

Le clown propose 18 recettes à suivre avec un nombre d'ingrédients croissant. Les recettes sont illustrées pour le niveau 1 et 2, et chiffrées pour le niveau 3. Six d'entre elles sont très bizarres car... destinées au monstre ! Attention de ne pas se tromper dans la recette : une erreur ou un oubli donne un drôle de résultat...



Cet icone permet de remettre dans le réfrigérateur le dernier ingrédient cliqué.

Les décorations



Tous les gâteaux peuvent être décorés dès qu'ils sont terminés, excepté les gâteaux «ratés» du jeu des recettes. Cliquer un élément de décor et le poser sur le gâteau. Les éléments peuvent être repris, déplacés ou rangés à volonté. Puis valider en cliquant le pouce. Kicook propose de prendre une photo du gâteau, pour le retrouver dans la palette : superbe pour une invitation d'anniversaire !

Lorsque le gâteau est validé, décoré ou non, il suffit de le cliquer pour qu'il soit emballé et déposé sur le rebord de la fenêtre, comme par magie. Et là, attention aux visiteurs surprise !

Les fiches recette



A partir des recettes proposées dans le jeu, de véritables fiches recettes ont été spécialement mises au point pour les réaliser chez soi en famille. Certaines, très simples, sont à la portée des plus jeunes : de quoi faire un menu «spécial ADIBOU».

L'aide propose des fiches conseils détaillant les ustensiles et les quantités.

Recommandations : nous vous conseillons d'expliquer la recette à l'enfant, de lire avec lui la fiche conseils, de préparer ensemble les ingrédients et les ustensiles.

Surtout, ne laissez jamais votre enfant seul pour manipuler les ustensiles tranchants et électriques, les plaques de cuisson et le four.

Pour imprimer



Cet icone permet d'imprimer les recettes et les fiches conseils.

(Pour le mode d'emploi de la fonction impression, se reporter à la page 35).

La télévision



L'enfant peut choisir de regarder de nombreux clips animés où il retrouvera tous les héros du Pays d'ADIBOU dans des situations drôles et pleines de surprises ! Il suffit de cliquer la télévision pour choisir un clip ou une chanson.



La radio



Une drôle de radio qui parle, informe des événements forts du Pays d'ADIBOU comme la naissance d'un oisillon ou l'arrivée d'un orage, et raconte plein d'histoires drôles.
De la bonne humeur et de l'humour garantis !
Cliquer la radio pour l'allumer et la cliquer à nouveau pour l'éteindre.

Les chansons



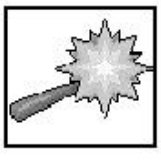
Ces CD apparaissent au pied de la télévision, pour que l'enfant puisse réécouter les chansons d'anniversaire, de Noël, de Pâques qu'il aura entendues à la radio à l'occasion de ces événements. Ces CD disparaîtront une fois l'événement dépassé de quelques jours.

Les portraits

- **Les portaits "libres"**



A partir d'un visage ou d'un personnage en pieds dont il clique les différents éléments, l'enfant peut créer les personnages les plus farfelus.



A chaque clic de la baguette magique, un visage ou un personnage nouveau et cohérent apparaît.



Pour jouer avec les visages, cliquer cet icone.



Pour jouer avec les personnages en pieds, cliquer cet icone.

Sur simple clic, on peut changer :





● Le jeu des portraits

Pour démarrer le jeu, il suffit de cliquer le visage ou le personnage en pieds de droite. Le clown propose des activités de difficulté croissante.

Niveau 1 : comparer et reconnaître.
Deux modèles s'affichent à l'écran. L'enfant doit reconstituer le modèle qui est à gauche.

Niveau 2 : comparer, mémoriser et reconstituer.
Cette fois, le modèle devient une silhouette noire que l'enfant peut cliquer à volonté pour l'observer à nouveau ; le modèle est symétrique.

Niveau 3 : comparer, mémoriser et reconstituer.
Cette fois, la silhouette noire ne peut être cliquée que 3 fois, et le modèle n'est pas symétrique.

Le jeu de construction

Pour jouer à inventer des histoires.



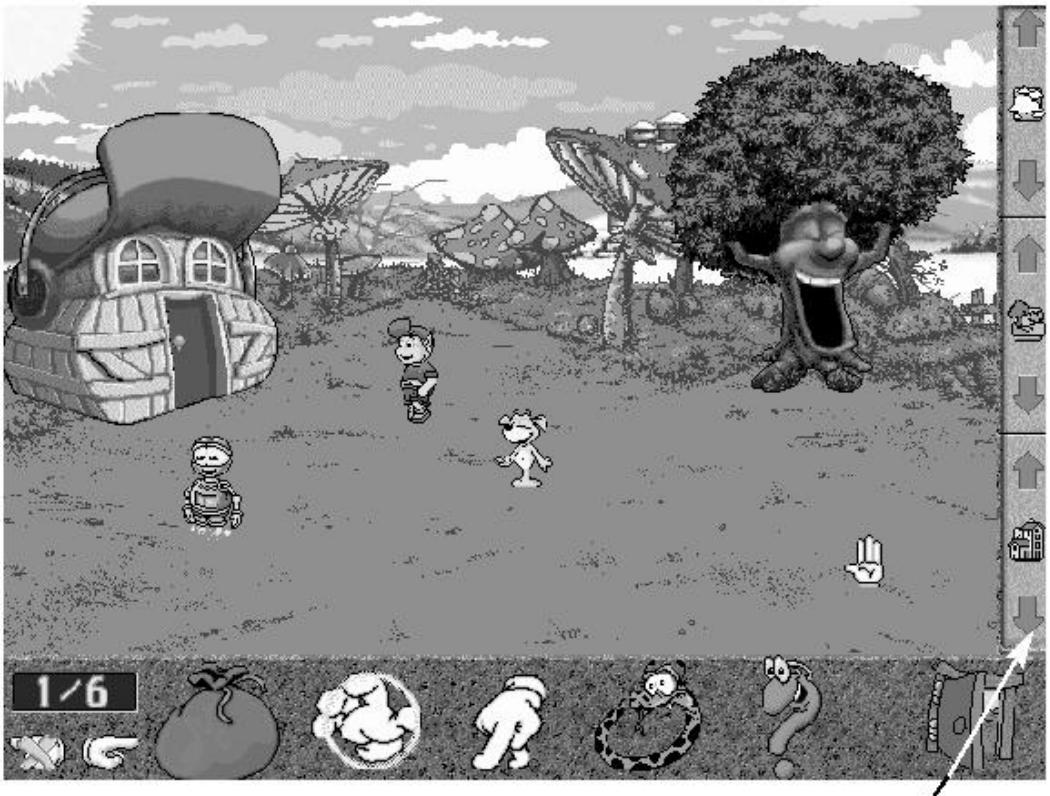
Cette activité permet à l'enfant de construire ses propres histoires animées en mettant en scène divers personnages tous aussi drôles les uns que les autres dans des décors modifiables à souhait !

Pour comprendre avant de commencer

Avant d'entrer la première fois dans le jeu de construction, il est conseillé de cliquer l'icone aide (point d'interrogation) pour familiariser l'enfant avec le jeu et ses principales fonctions. Grâce au curseur aide, l'enfant peut cliquer les différents icones et éléments de l'écran et obtenir une explication détaillée de leur signification.

Comment créer sa première histoire

Trois icones à la droite de l'écran permettent de changer les éléments du décor avec les flèches associées.



Pour faire défiler les éléments du décor, cliquer les flèches qui entourent ces icones.

Les images et les décors



pour changer le haut de l'image (ciel),

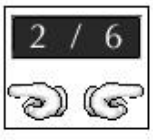


pour changer le milieu de l'image (horizon),



pour changer le bas de l'image (sol).

Les pages de l'histoire



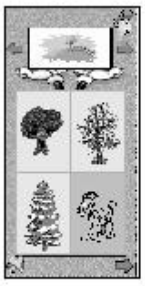
Ce compteur permet de savoir combien de pages ont été créées dans l'histoire. Le nombre est limité à 6 pages.
Pour se déplacer de page en page, cliquer les mains.

Les éléments de construction



Cliquer le sac à malices pour l'ouvrir et faire apparaître la bibliothèque d'images.

Choisir un élément de la bibliothèque

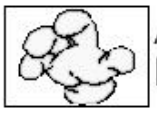


Dans cette bibliothèque, tous les éléments sont rangés par famille d'éléments : il y a les personnages, les maisons, les décors pour l'intérieur des maisons, pour la campagne, pour la ville, les objets bizarres, les musiques d'ambiance...
Pour changer de famille d'objets, cliquer les flèches du haut.
Pour découvrir tous les éléments d'une famille, cliquer les flèches du bas.



Les objets fixes apparaissent sur fond blanc. Les objets animés apparaissent sur fond bleu.
Pour visualiser leur animation avant de les choisir, cliquer le point d'interrogation puis cliquer l'objet.
Pour arrêter, cliquer l'un de ces 2 icones ou le bouton droit de la souris.
Pour choisir un élément, le cliquer avec la souris et le déposer sur le décor en cliquant à nouveau. On peut déposer le même élément plusieurs fois de suite sur l'image.
Pour désélectionner l'objet, cliquer le bouton droit de la souris ou la touche "Echap" du clavier sur PC et la touche sur MAC.
Pour sortir de la bibliothèque, cliquer le sac à malices ou la porte.

Prendre et Poser un élément



Avec cette main, on peut à tout moment prendre un objet ou un personnage pour le déplacer ou le remettre dans le sac.

Animer et déplacer



Pour passer en mode animation, il faut cliquer cet icone. Le curseur se transforme en .

Pour déplacer un personnage dans le décor, cliquer avec la baguette les pieds du personnage que l'on veut faire bouger, puis cliquer l'endroit où l'on veut qu'il aille.
Si un personnage rencontre un objet animé ou un autre personnage... attention aux surprises !

Pour faire entrer un personnage dans une maison ou pour qu'il aille dans l'image suivante de l'histoire, cliquer les pieds du personnage puis cliquer soit la porte de la maison, soit le bord de l'écran.

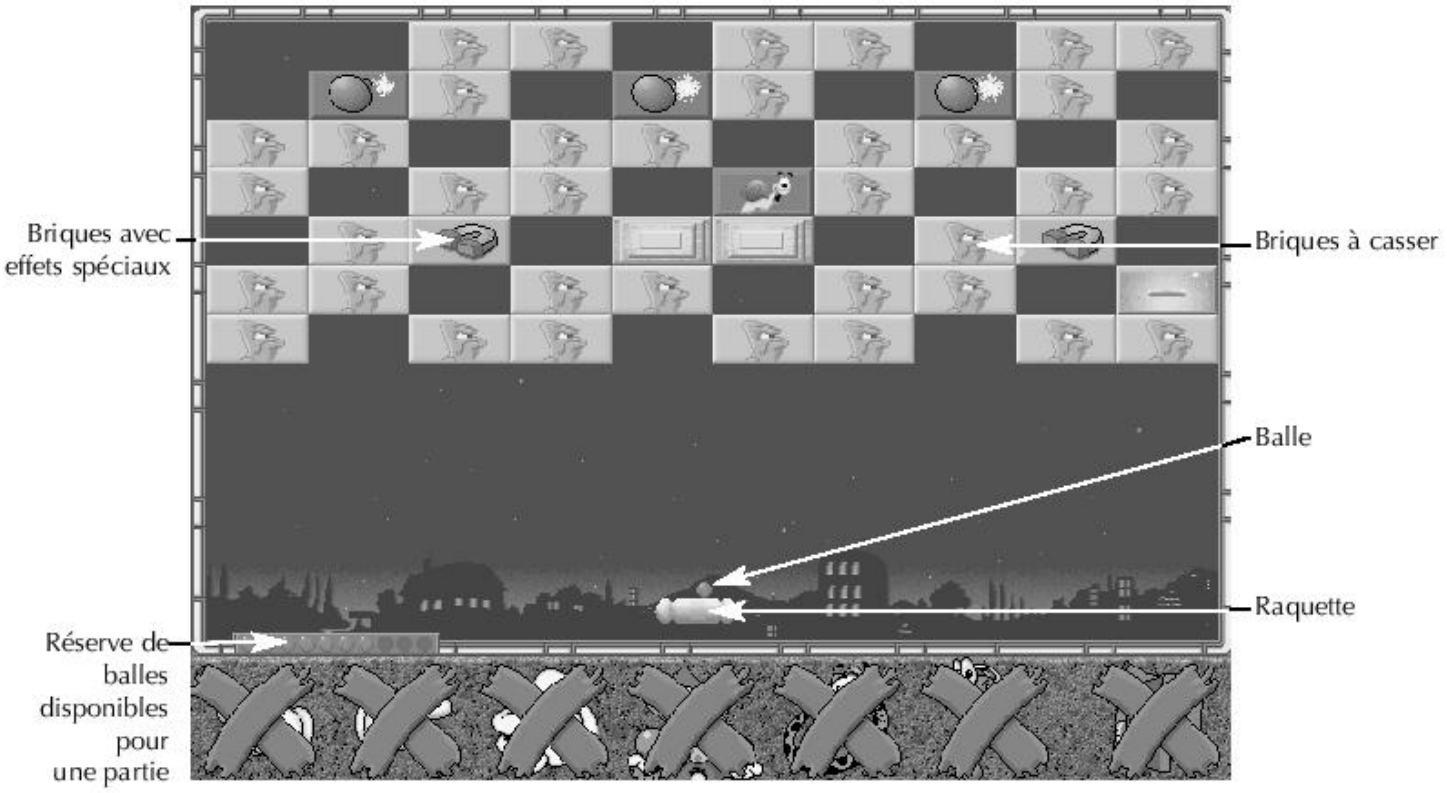
Le curseur  se transforme en flèche pour indiquer que le personnage va dans une autre image ou une maison.
Pour faire sortir le personnage de la maison, cliquer ses pieds et cliquer le bas de l'image.



Le casse-briques : un jeu de détente et de réflexes



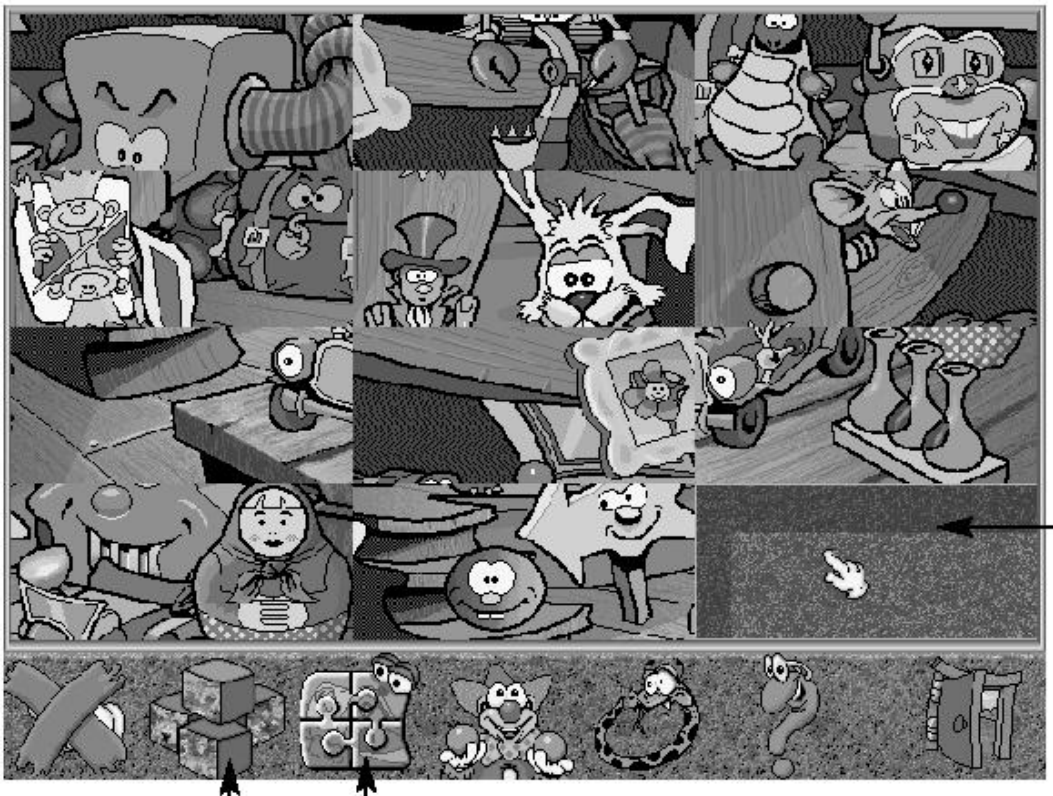
Voilà un grand classique du jeu d'arcade, plein d'humour et de fantaisie. L'enfant dispose de vingt tableaux progressifs par niveau, qu'il découvre au fur et mesure de ses réussites : c'est en terminant un tableau, qu'il peut accéder au suivant. Un tableau réussi est un tableau dont les briques ont toutes été cassées avec les balles disponibles.



Les niveaux de difficulté varient par la taille de la raquette et le positionnement des briques. Pour démarrer une partie, cliquer la souris pour lancer la balle. Pour arrêter la partie et sortir du terrain de jeu, cliquer le bouton droit de la souris ou appuyer sur la touche «Echap» du clavier pour PC, la touche pour MAC. Pour reprendre la partie arrêtée, cliquer n'importe où dans le terrain de jeu.

Les puzzles animés

Les puzzles, une fois terminés, s'animent comme par enchantement !



En cliquant une pièce du puzzle, celle-ci se met automatiquement dans la case vide et laisse un emplacement vide à son tour. Le nombre de pièces par image change selon les niveaux.

Niveau 1 : 9 pièces **Niveau 2 : 12 pièces** **Niveau 3 : 20 pièces**

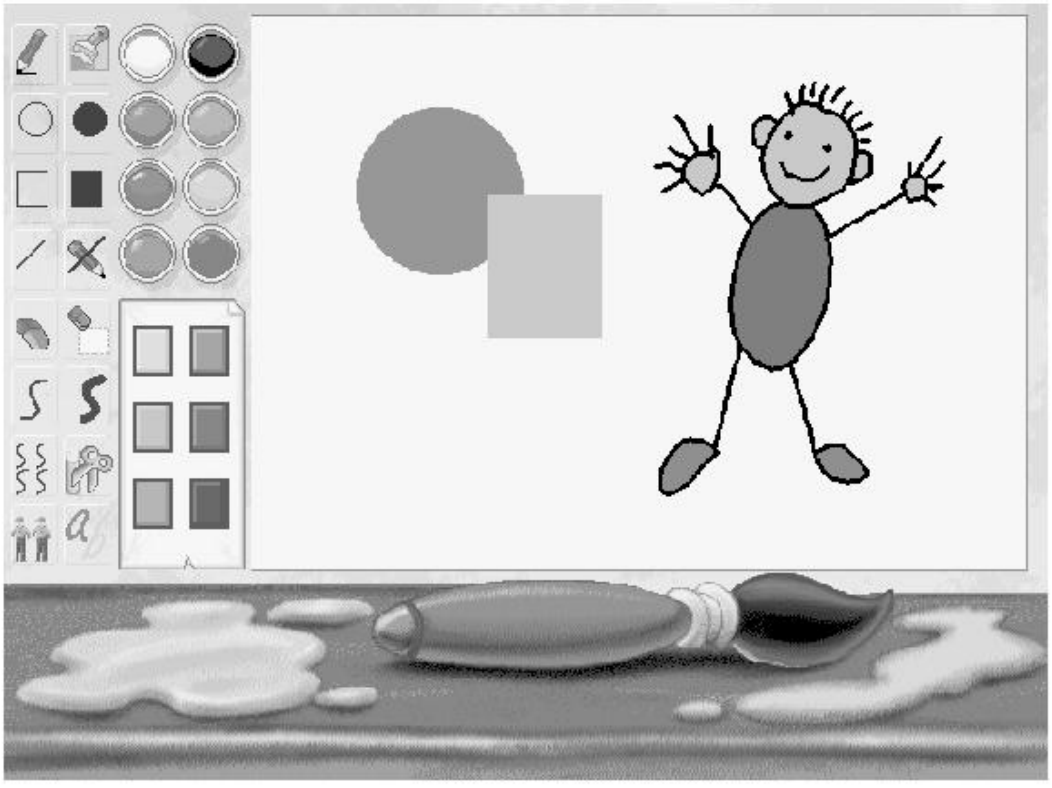
La palette graphique



Il s'agit d'un véritable outil de dessin très complet, parfaitement adapté aux gestes d'un jeune enfant. Cette palette dispose de nombreux outils, d'une banque de décors et de vignettes très riche d'un accès à l'écriture et d'une fonction «Sauvegarde» performante.

Une ergonomie adaptée

Afin de rendre toutes les fonctions de dessin accessibles aux plus jeunes, sans défavoriser les plus grands, nous avons opté pour une ergonomie qui alterne le clic et le déplacement libre de la souris sans clic. En effet, déplacer la souris tout en maintenant le doigt appuyé dessus pour dessiner, demande une motricité très fine qui n'est pas acquise avant 5 ou 6 ans.



*Un petit truc pour faire disparaître et apparaître comme par magie : placer une vignette dans le décor puis cliquer plusieurs fois de suite la touche “Undo”. Effet garanti !

Chaque outil est actif tant qu’un autre outil n’a pas été sélectionné. Il est conseillé de cliquer l’aide puis de cliquer chaque icone avec le curseur aide pour en obtenir une explication.

La fonction écriture

Cet accès au monde de l’écriture permet aux plus jeunes de manipuler les lettres et les mots à leur gré et aux plus grands de s’initier au clavier en réalisant des cartes d’invitation, des lettres et des petites notes d’humour.

Pour réaliser une carte ou un texte

- Dessiner d’abord le décor ou afficher l’un des décors proposés dans la collection.
- Sélectionner une couleur et une forme de lettre.
- Taper le texte sur une ligne. Le texte est alors lié au curseur et à son déplacement.
- Déplacer la souris pour positionner le texte là où on le souhaite.
- Puis cliquer pour valider.

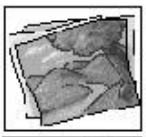
Attention ! Le texte attaché au curseur ne peut dépasser la longueur d’une ligne. Tant qu’il n’y a pas de validation, le texte peut être modifié avec les fonctions habituelles du clavier (la touche effacement (<-), les majuscules...).

La validation se fait :

- en appuyant sur la touche “entrée” du clavier,
- ou en cliquant la souris pour poser le texte sur l’écran.

Tout nouveau texte viendra en premier plan par rapport au texte déjà validé avant d’être déplacé. Toutes sortes d’effets graphiques avec les lettres sont ainsi possibles (superposition, relief...).





Cet icone propose une collection de décors illustrés ou à colorier classée par thèmes et des modèles de cartes d'invitation.



Cet icone propose un catalogue de vignettes illustrées ou à colorier, classées par thèmes et même des bulles de bande dessinée et des étiquettes !

NIVEAUX : les niveaux varient par le nombre des outils proposés et leur complexité. Proposez à votre enfant de commencer par le niveau 1.

La fonction de sauvegarde



L'enfant peut sauvegarder un dessin et le réutiliser à tout moment en le cherchant là où il est stocké. Il peut ainsi conserver et utiliser ses dessins préférés, réaliser des histoires et les faire évoluer en sauvant chaque étape.

Dans un premier écran, l'enfant peut choisir entre 4 fonctions :

1 Copier un dessin





a - Pour le garder dans le carton à dessin et constituer une banque d'images sur plusieurs pages, cliquer une case vide du carton à dessin.



Pour tourner les pages, se servir de ces icones.



b - Pour le garder sur une disquette, l'installer sur une autre palette ADIBOU ou l'envoyer à un copain possédant le logiciel ADIBOU...
- Introduire une disquette formatée, de préférence vierge, dans le lecteur de disquette.
- Confirmer par "oui", si tout est prêt.
- Patienter le temps du chargement. Et c'est fini ! Le dessin est copié sur la disquette.
- Penser à retirer la disquette et à l'étiqueter.

Attention, sur une disquette, on ne peut enregistrer qu'un seul dessin copié de la palette ADIBOU.

Recommandations
La disquette que vous utilisez doit répondre à certains critères pour que la sauvegarde fonctionne. Veillez à ce que la disquette soit formatée, qu'elle dispose d'une place suffisante (250 Ko de mémoire).
Montrez à votre enfant comment on introduit correctement une disquette dans le lecteur. Assurez-vous que votre lecteur est bien connecté et fonctionne.
En cas de problème (signalé à l'écran), retirez la disquette, vérifiez votre matériel et recommencez l'opération avec une nouvelle disquette formatée vierge.

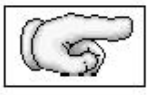


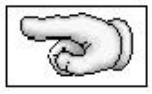
2 Chercher un dessin





a - Rangé dans le carton à dessin.
Pour reprendre un dessin rangé dans le carton et le réutiliser, cliquer la case contenant le dessin.





Pour tourner les pages, se servir de ces icones.

b - Chargé sur une disquette.



Pour chercher un dessin chargé sur une disquette (voir plus haut), venant exclusivement d'une palette ADIBOU :
- introduire la disquette contenant le dessin ADIBOU dans le lecteur de disquette,
- confirmer par "oui" si tout est prêt,
- patienter le temps du chargement. Et c'est fini ! Le dessin s'affiche à l'écran.

Un problème est signalé à l'écran, quelles sont les causes possibles ?
- aucun dessin ADIBOU n'a été enregistré sur la disquette,
- le dessin ne provient pas d'une palette ADIBOU,
- il y a une anomalie de fonctionnement (voir plus haut).

Attention, penser à copier le dessin pour le garder dans le carton à dessin.
Un dessin chargé, sur une disquette ou dans une case du carton déjà occupée, annule et remplace le précédent ; le cas échéant, une confirmation est demandée à l'enfant.



3 Envoyer un dessin à ADIBOU.

Il suffit de cliquer sur cet icone pour envoyer automatiquement le dessin choisi dans la boîte aux lettres d'ADIBOU ; il sera ravi !

4 Imprimer un dessin.



Recommandations :
Avant d'imprimer, assurez-vous que votre imprimante est en état de fonctionnement : encre, papier, connexions, mise sous tension...

Attention, on ne peut imprimer qu'une page à la fois, recommencer l'opération pour chaque nouvelle page.

L'utilisation d'une imprimante couleur est recommandée pour obtenir un résultat optimum. Néanmoins, une impression en noir et blanc est possible.

Quand tout est prêt, cliquer l'icone Imprimante, puis " oui" pour confirmer.*



Patientez le temps du chargement puis de l'impression.

Si l'impression ne se fait pas, vérifier votre matériel. Puis renouveler l'opération.

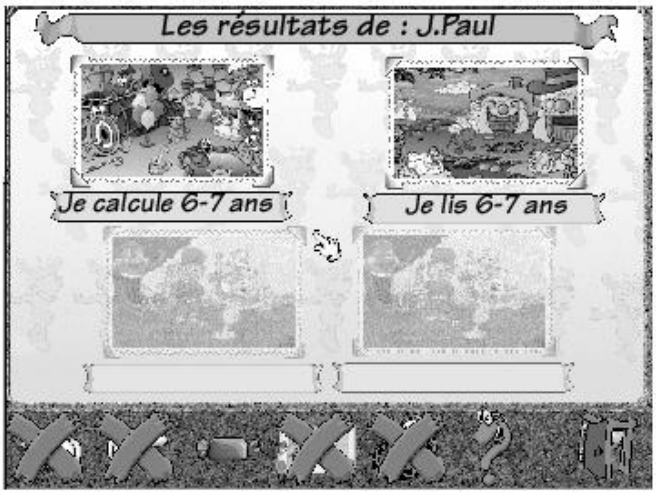
Si un problème persiste, reportez-vous à la notice de votre imprimante ou de votre micro-ordinateur. (Sur MAC : consultez le fichier «Lisez-moi»).



B.2.4- Le suivi des résultats depuis l'environnement

Une série d'écrans de suivi des résultats est accessible en cliquant le feuillage de l'arbre creux dans le jardin magique d'ADIBOU (CD-ROM "Environnement").

Les résultats par application



Cet écran détaille les applications installées (images des écrans d'accueil et noms de chaque application). Un laurier dessiné sur une des images signifie que cette application a été totalement terminée et réussie et que l'enfant a obtenu un diplôme.



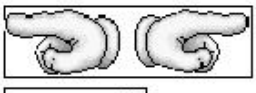
Les icones accessibles depuis cet écran donnent accès à la collection de diplômes. L'icone est actif si au moins un diplôme a été obtenu.



donne accès à "l'écran bonbons" et au score général.

La collection de diplômes

Elle affiche les diplômes obtenus.



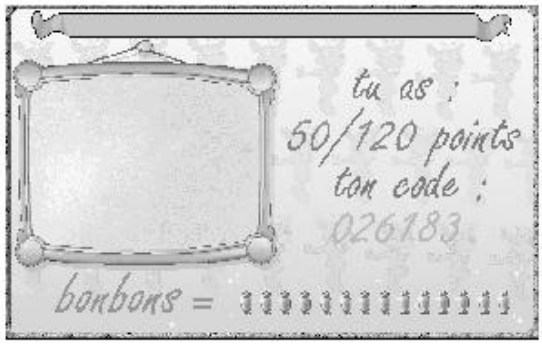
Si l'enfant a obtenu au moins deux diplômes, ces icones sont accessibles pour changer de page.



Cet icone permet d'imprimer les diplômes obtenus par l'enfant.

Les bonbons

Cet écran rappelle le score obtenu par l'enfant toutes applications confondues, le nombre de bonbons gagnés (5 points valent un petit bonbon, 10 petits bonbons valent un gros bonbon) et le score maximum que l'enfant peut atteindre s'il termine correctement toutes les applications qu'il a installées. Si l'enfant a obtenu **dix gros bonbons,** un code apparaît, de même que dans l'arbre du jardin d'ADIBOU (CD "Environnement"). Ce code envoyé sur papier libre à COKTEL permettra à l'enfant de gagner un cadeau surprise. Et ADIBOU aime beaucoup recevoir des lettres ou des dessins avec les codes des enfants !



Ecran imprimable

Les critères pédagogiques

En cliquant une application dans l'écran des résultats (cf. p36), on accède à un écran présentant les résultats de l'enfant pour chaque critère pédagogique abordé dans l'application sélectionnée.



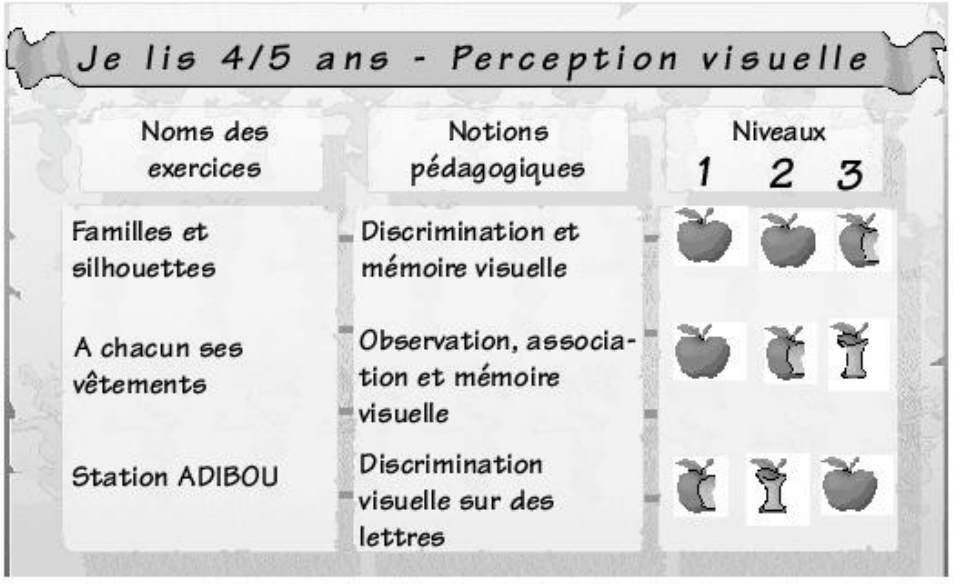
Ecran imprimable

Par exemple, en cliquant l'application "Je lis 4/5 ans", on accède à l'écran suivant :
Cet écran détaille le travail de l'enfant pour chaque critère pédagogique abordé dans l'application "Je lis 4/5 ans" (perception visuelle, perception auditive…). Pour chaque critère et pour chaque niveau de difficulté, il précise le nombre d'exercices existants et le nombre d'exercices réussis par l'enfant.

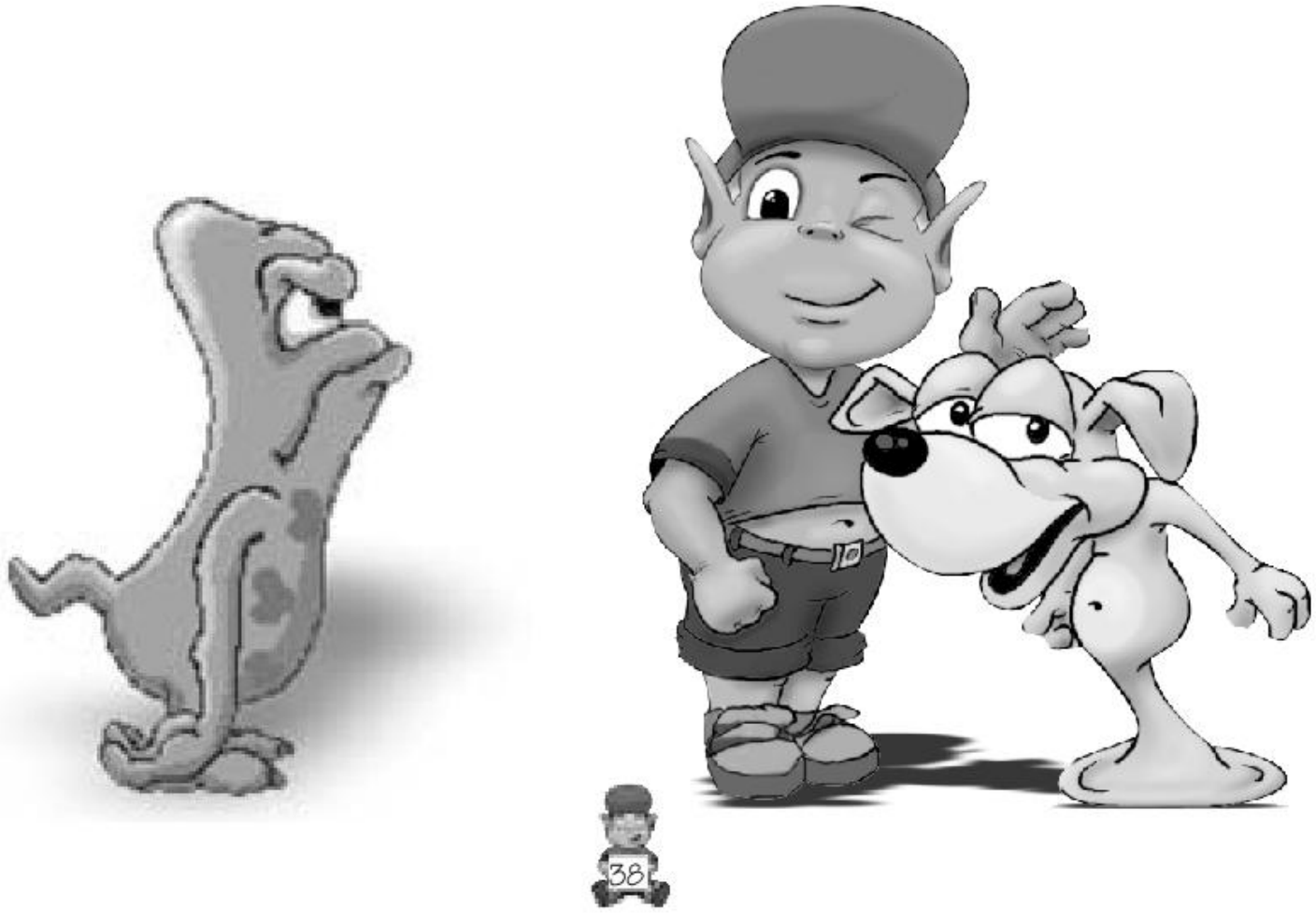
En cliquant un des 5 critères, on accède à un écran présentant les résultats de l'enfant pour chaque exercice et chaque notion pédagogique.

Les notions pédagogiques abordées

En cliquant sur le critère "Perception visuelle" dans l'écran ci-dessus, on accède à l'écran ci-dessous :



Dans cet écran, sont détaillés les exercices regroupés sous ce critère en rappelant pour chacun d'entre eux la notion pédagogique étudiée et l'état d'avancement de chaque niveau (pommes plus ou moins croquées).



B.3- LES APPLICATIONS ADIBOU : "Le Pays du Savoir"

Pour accéder au Pays du Savoir

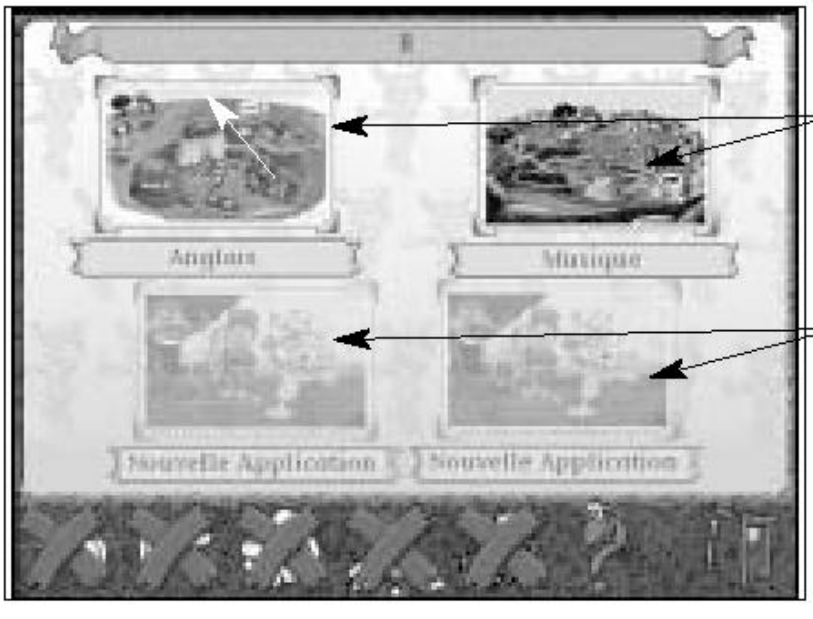
Les CD-ROM " applications " donnent accès aux applications pédagogiques. Pour les installer et ensuite y accéder, il existe 2 façons :
- Passer par le CD-ROM environnement
- Directement sans passer par le CD-ROM environnement

Installation et/ou accès depuis le CD-ROM Environnement



L'accès au Pays du Savoir, vers : Lecture/Calcul, Sciences, Anglais, Musique...

Après avoir cliqué la pancarte dans l'écran central un écran de choix des applications s'affiche.

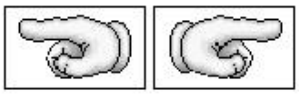


Applications installées

Applications à venir

Seuls les écrans d'accueil des applications installées apparaissent ; les applications à venir sont représentées par un dessin grisé.

Pour installer une nouvelle application
- l'enfant clique un des dessins grisés, puis il place dans le lecteur de CD-ROM la nouvelle application à installer.
*Si vous ne voyez aucun dessin grisé, tourner la page en utilisant les icones suivants :



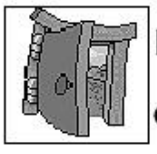
Pour lancer une application déjà installée :
- l'enfant clique le dessin correspondant à cette application.

Installation et/ou accès direct (sans passer par le CD-ROM Environnement)

Insérer directement le CD-ROM application dans le lecteur de CD-ROM, puis :
- Sur PC : cliquer sur l'icone ADIBOU dans le menu Démarrer/Programme/Coktel
- Sur Mac : double cliquer l'icone ADIBOU se trouvant sur le bureau

Remarque :
Il faut bien entendu au préalable avoir installé le CD-ROM environnement (voir notice p 4 et 5).

Pour quitter le Pays du Savoir



Depuis les applications, il faut :

● cliquer cet icone jusqu'à l'affichage d'une fenêtre proposant 2 choix :



1 retourner au pays d'ADIBOU

2 quitter le jeu

● Si choix **1** : remplacer le CD "Applications" par le CD "Environnement" à la demande d'ADIBOU,

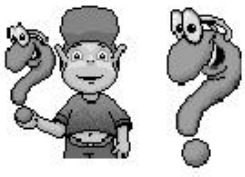
● Si choix **2** : confirmer en cliquant "oui".

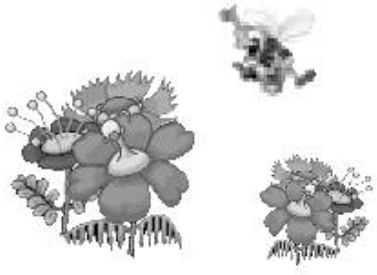
Recommandation : lors de ces manipulations, veiller à ce que le CD ne comporte pas de traces de doigts, qu'il s'agisse bien du CD prévu et qu'il soit placé correctement dans le lecteur (dessin vers le haut).



B.3.1- Les icones de fonction dans les exercices

Six icones de fonction sont présents en permanence dans les exercices des applications, en bas de l'écran. Ils sont barrés d'une croix rouge lorsqu'ils ne sont pas accessibles. Certains sont communs avec l'environnement, d'autres sont spécifiques aux applications.

ICONE	*SIGNIFICATION*	*ACTION*
	Le score	Cet icone est toujours accessible dans les exercices. Il indique le nombre de points obtenus par l'enfant dans l'application en cours. Le cliquer permet d'accéder à un écran d'évaluation du travail de l'enfant dans l'application considérée.
	Valider	Cet icone est toujours accessible dans les exercices. L'enfant doit le cliquer pour valider la(les) réponse(s) choisie(s). Cliquer cet icone sans avoir fait de choix n'est pas considéré comme une réponse.
	Choisir un niveau	Cet icone est toujours accessible. Il permet de changer de niveau dans un même exercice, soit en cours soit en fin d'exercice. 3 niveaux progressifs sont systématiquement proposés.
	Réécouter	Cet icone est toujours accessible dans les exercices. Cliquer cet icone permet de réécouter la consigne de l'exercice en cours.
	L'aide	Cet icone est toujours accessible. Il a 2 représentations possibles. Cliquer l'icone permet d'entendre une aide relative à l'exercice et au niveau en cours.
	Quitter	Cet icone est toujours accessible. Il permet de quitter l'exercice en cours ; l'enfant revient alors sur l'écran d'accueil de l'application après avoir confirmé son départ.







B.3.2- Le fonctionnement général des exercices

Lorsque l'enfant choisit un exercice dans l'écran d'accueil de l'application ou dans un des modules, le choix des niveaux lui est d'abord proposé par les clowns jongleurs.
Pour tous les niveaux d'un même exercice, la même interactivité est conservée.
Chaque exercice a pour but l'acquisition d'une notion pédagogique bien précise, abordée de façon progressive dans les 3 niveaux. L'essentiel pour l'enfant est de savoir qu'il doit sélectionner une ou plusieurs réponse(s) puis valider en cliquant l'icone «pouce» pour qu'ADIBOU puisse enregistrer sa réponse et commenter son travail.





Chaque niveau s'ouvre sur une consigne orale expliquant le but de l'exercice qui peut être réécoutée à tout moment en cliquant «l'oreille».



L'enfant peut également utiliser le «?» pour obtenir une aide à la résolution de l'exercice.

Le nombre de questions à l'intérieur d'un niveau varie de un à trois. L'enfant a droit à un ou deux essais pour chaque question ; ce nombre varie d'un exercice à l'autre mais est identique dans les trois niveaux d'un même exercice.
Chaque **réponse sélectionnée** par l'enfant est cernée de **bleu** ou de **blanc** ; après validation avec le pouce, les réponses sélectionnées fausses sont entourées de **rouge**, les réponses sélectionnées **justes** restent entourées de **bleu** ou de **blanc** et la correction est en **vert.** Un commentaire d'ADIBOU vient détailler l'erreur commise et expliquer la correction. Au terme d'un niveau, réussi ou non, le choix des niveaux est à nouveau proposé.
L'enfant peut alors passer au niveau suivant en cliquant le jongleur approprié, refaire le même niveau ou quitter cet exercice pour revenir à l'écran d'accueil. Le travail de l'enfant est enregistré et représenté par le dessin de la pomme situé sous l'image des jongleurs dans l'écran de choix des niveaux :



la pomme entière symbolise un niveau non abordé ou abordé mais non terminé



la pomme à moitié croquée représente un niveau terminé mais pas encore réussi ;



la pomme totalement croquée signifie que le niveau a été terminé et réussi

Un niveau est réussi lorsque l'enfant a répondu correctement à toutes les questions. L'enfant peut faire tous les niveaux autant de fois qu'il le souhaite. Les dessins des pommes sont mis à jour jusqu'à la réussite totale.

B.3.3- Le score



Le score est accessible à tout moment dans la barre d'icones en bas à gauche de l'application. Il indique le nombre de points obtenus en totalité, toutes applications confondues.
Chaque exercice comporte 3 niveaux de difficulté. Pour chaque niveau réussi, l'enfant gagne un point qui s'inscrit dans l'icone score et a le plaisir de voir ADIBOU danser et chanter. Tous les 5 points, l'enfant gagne un bonbon sous la forme d'une animation à l'écran. Ce bonbon s'affiche dans le feuillage de l'arbre creux dans le Jardin magique d'ADIBOU (CD "Environnement"). **L'enfant peut ainsi gagner 45 points par application totalement terminée de lecture ou de calcul, 90 points pour celle de sciences ou d'anglais,...**

Au terme d'une application et/ou d'un module entièrement fini et réussi (tous niveaux confondus) l'enfant se voit décerner un diplôme.

Sur les écrans d'évaluation, le diplôme est affiché en grisé. Chaque fois qu'un module est fini et réussi, l'icone s'affiche en clair : l'enfant peut alors imprimer le diplôme du module et le montrer à ses parents et à ses copains !
ADIBOU félicite l'enfant et lui dit qu'il retrouvera son diplôme dans l'environnement.

B.3.4- L'évaluation

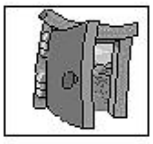


Les écrans d'évaluation des applications sont accessibles **en cliquant l'icone Score**.

Une image de taille réduite de l'écran d'accueil ou de l'écran du module constitue le centre de cet écran. Chaque zone donnant accès à un exercice est légendée par une bulle indiquant:

- le titre de l'exercice
- l'état d'avancement de chaque niveau de cet exercice, symbolisé par les pommes plus ou moins croquées
- le critère pédagogique représenté par la couleur de fond de la bulle.

Cliquer sur une bulle permet d'avoir des informations sur l'exercice choisi (critère, notion pédagogique abordée).



En cliquant cet icone, l'enfant retrouve la question en cours (s'il était dans un exercice) ou retourne à l'écran précédent.

L'écran d'évaluation est également un outil de navigation, car il permet d'accéder à un autre niveau du même exercice (ou d'un autre exercice), en cliquant la pomme correspondante.

L'enfant visualise le niveau en cours grâce à la pomme qui clignote.

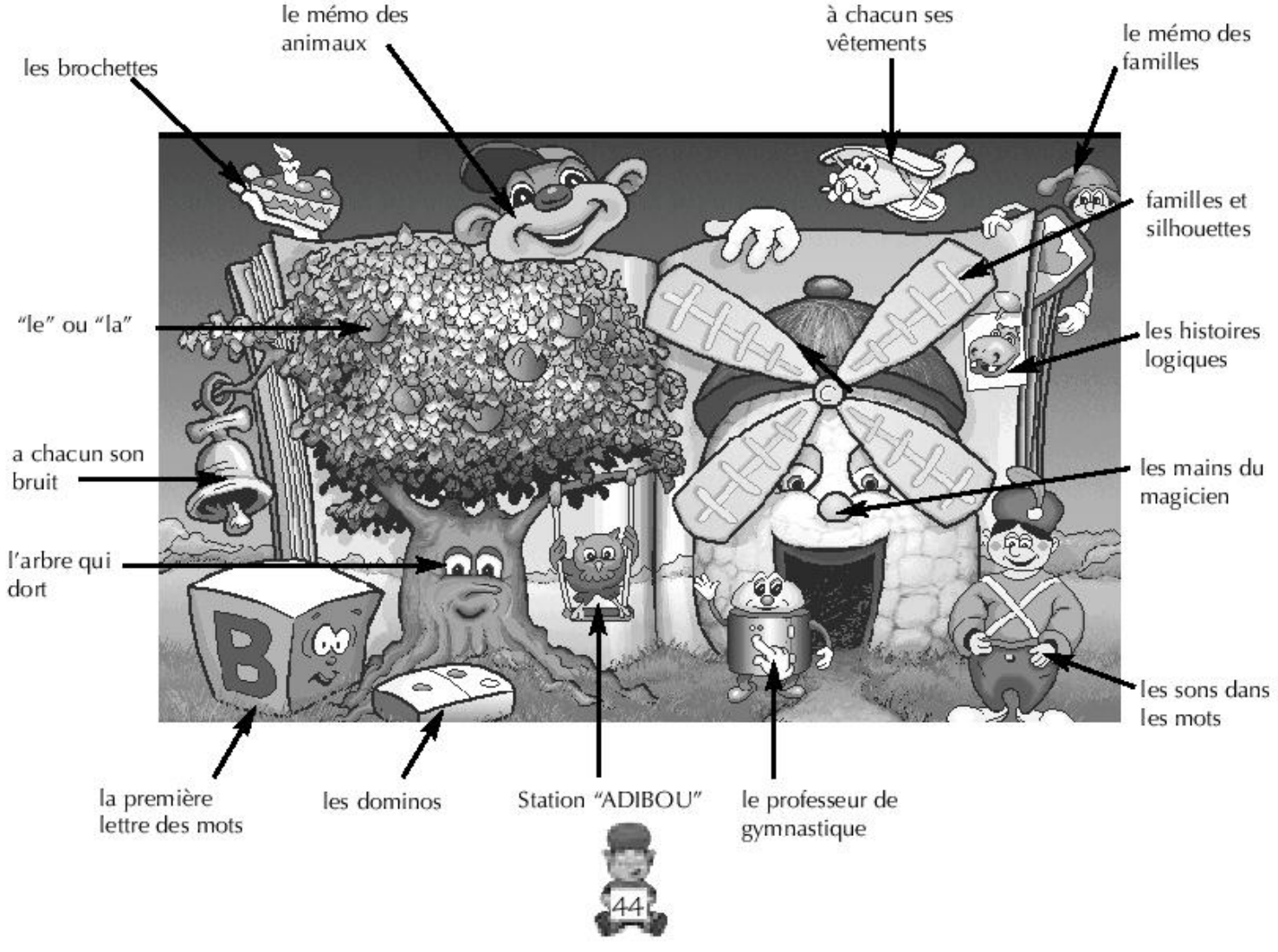
B.4.1- Fonctionnement général des applications ADIBOU "Lecture/Calcul"

Lecture Calcul

Les applications de lecture et de calcul sont réunies sur un même CD-ROM, selon l'âge choisi (Lecture et Calcul 4-5 ans ou Lecture et Calcul 6-7 ans). L'enfant peut choisir de travailler soit la lecture soit le calcul en cliquant le dessin correspondant dans l'écran d'accueil de l'application.

Chaque application propose en effet un écran d'accueil comprenant 15 zones. Chacune de ces zones permet d'accéder à un exercice. Lorsque l'enfant passe le curseur sur une de ces zones, un bandeau s'affiche en bas de l'écran. Sur ce bandeau, figurent le nom de l'exercice et l'état d'avancement de chaque niveau de cet exercice, symbolisé par une pomme plus ou moins croquée.
Le fonctionnement des exercices correspond à la description faite en B.3.1. et B.3.2.

L'écran d'accueil de l'application ADIBOU Lecture 4/5 ans "le livre merveilleux"

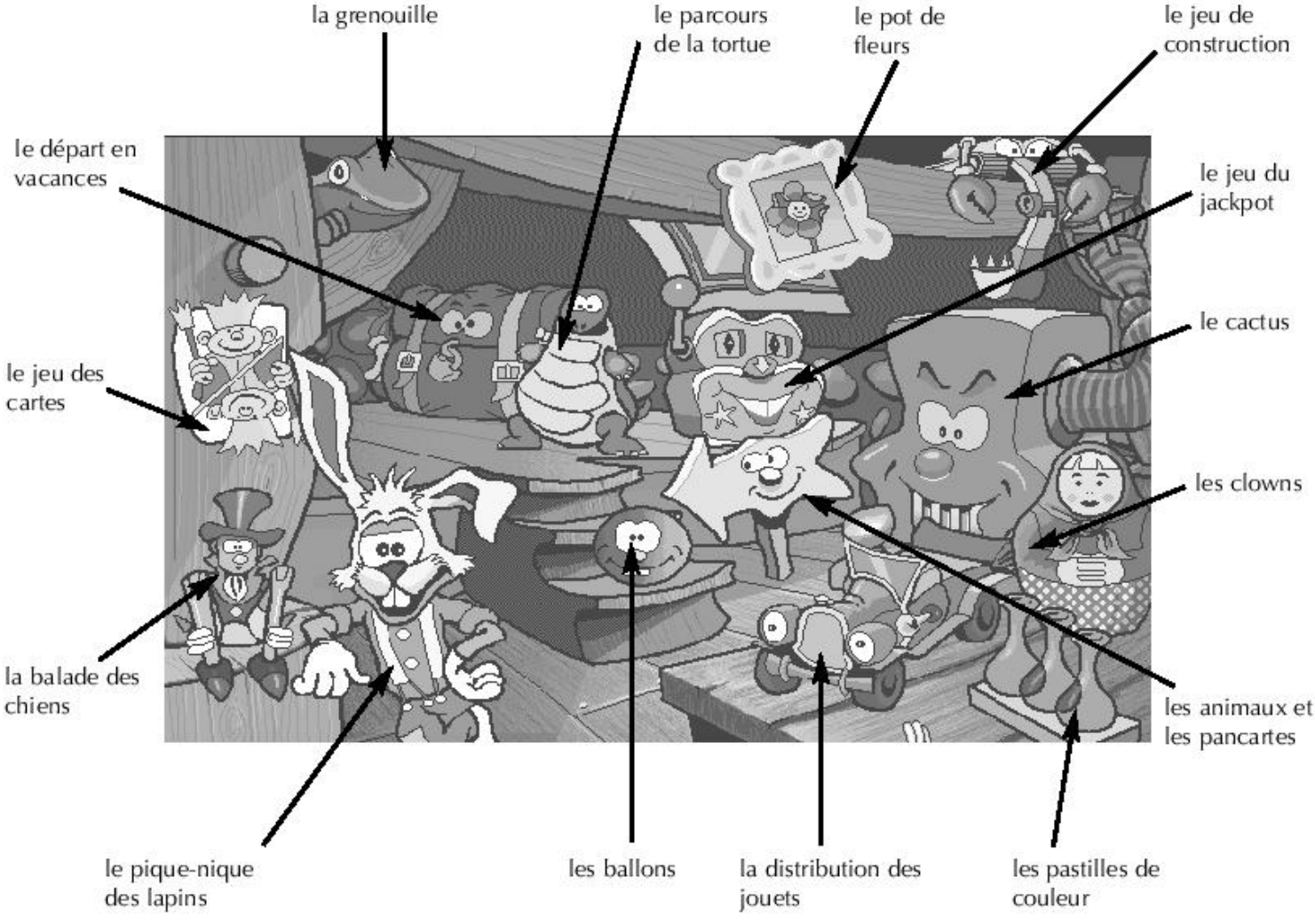








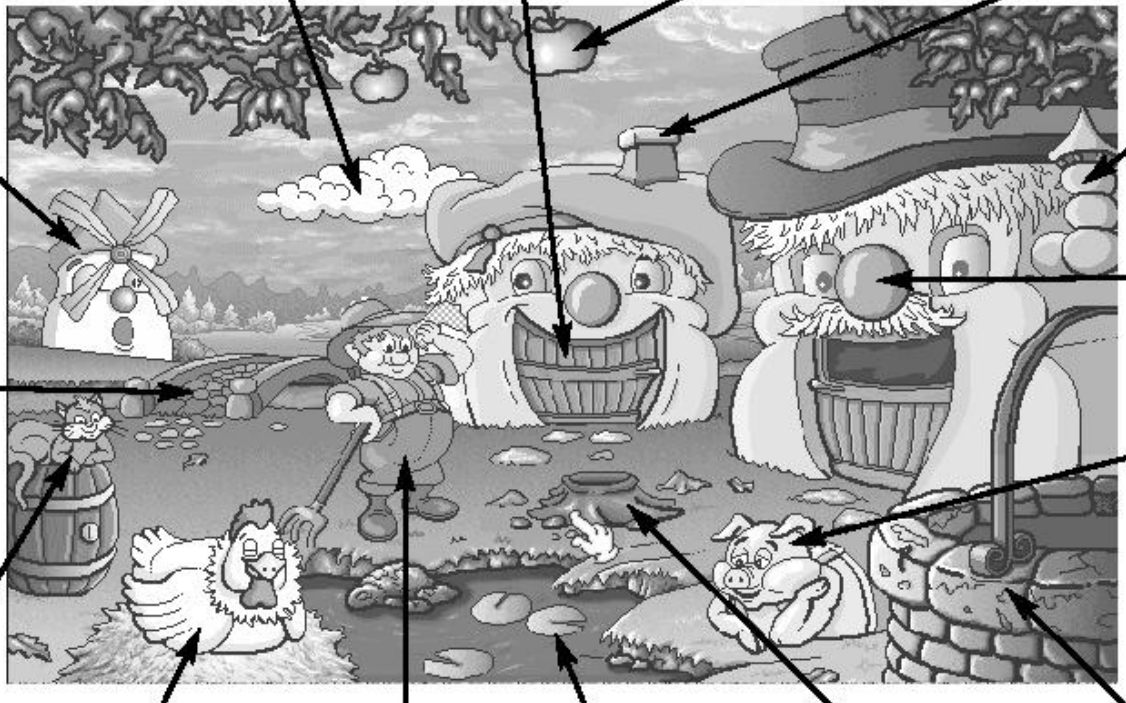
L'écran d'accueil de l'application ADIBOU Calcul 4/5 ans "le grenier magique"








L'écran d'accueil de l'application ADIBOU Lecture 6/7 ans "la ferme des animaux"



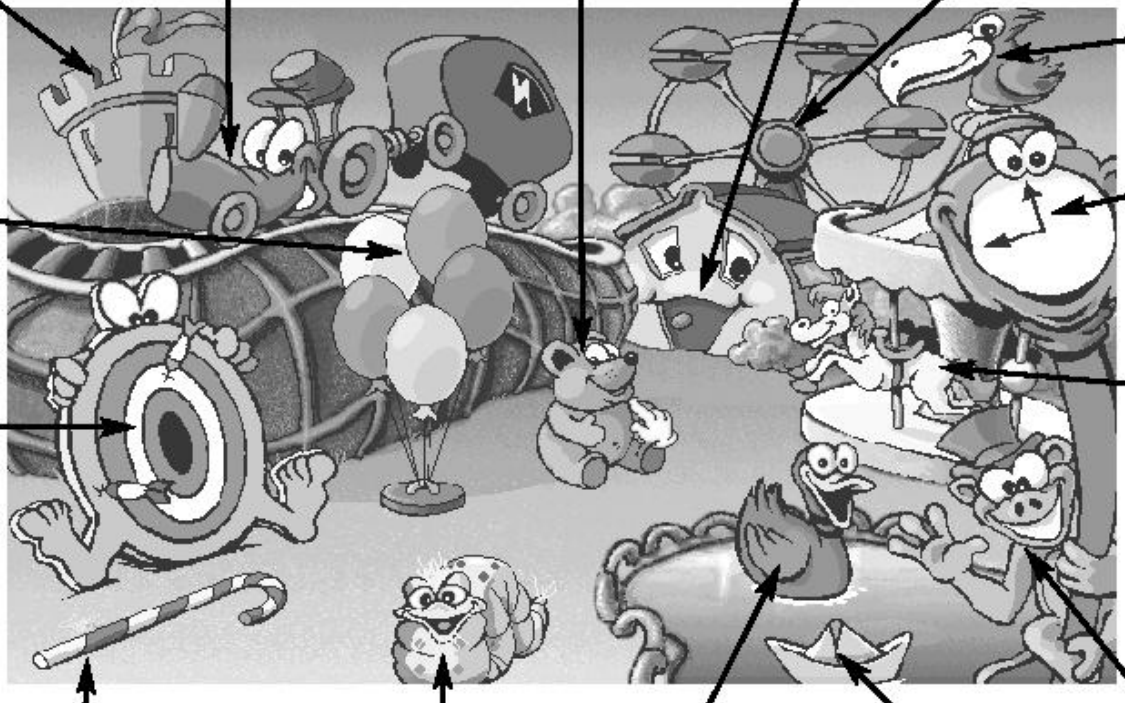








L'écran d'accueil de l'application ADIBOU Calcul 6/7 ans "la fête foraine"



B.4.1.a- Sommaires des applications

Le livre merveilleux



Lecture 4-5 ans

Accès	Nom de l'exercice	Notion pédagogique	Critère
Les ailes du moulin	Familles et silhouettes	Discrimination et mémoire visuelle basées sur la correspondance du mot et de sa forme globale	Perception visuelle
L'avion	A chacun ses vêtements	Observation, association et mémoire visuelle	
La balançoire	Station "ADIBOU"	Discrimination visuelle sur les lettres	
Le cube	La première lettre des mots	Classement de mots commençant par la même lettre	
Le soldat	Les sons dans les mots	Discrimination auditive	Perception auditive
La cloche	A chacun son bruit	Discrimination auditive (association son/objet)	
Le gâteau	Les brochettes	Discrimination visuelle basée sur le rythme, la forme, la couleur et la taille	Observation et reproduction
Le robot	Le professeur de gymnastique	Latéralisation basée sur l'observation visuelle et la reproduction symétrique	
La tête de l'hippopotame	Les histoires logiques	Remise en ordre chronologique	
Le centre du moulin	Les mains du magicien	Discrimination visuelle et sens de l'écriture	Production d'écrits
Le domino	Les dominos	Remise en ordre, perception et lecture des mots découpés en syllabes	
Le pommier	"Le" ou "la" ?	Initiation à la grammaire. Reconnaissance du genre des mots	
Le tronc d'arbre	L'arbre qui dort	Discrimination et mémoire visuelle	Mémorisation
Le singe	Le mémo des animaux	Mémoire	
La carte de coeur	Le mémo des familles	Mémoire	



Le grenier magique

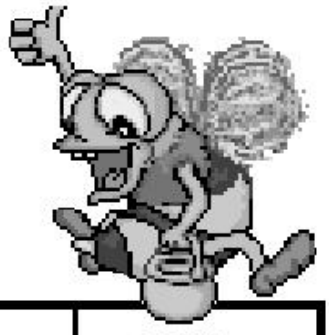
Calcul 4-5 ans

Accès	Nom de l'exercice	Notion pédagogique	Critère
La fleur dans le tableau	Les pots de fleurs	Enumérer les éléments d'une collection	Dénombrement
Le panneau indicateur	Les animaux et les pancartes	Trouver la collection correspondant à la collection donnée	
Le lapin	Le pique-nique des lapins	Constituer une collection équipotente à la collection présentée	
La grenouille	La grenouille	Choisir un nombre correspondant à un déplacement sur une piste	Numération
Le jackpot	Le jeu du jackpot	Associer des nombres et des collections	
La carte	Le jeu des cartes	Reconnaître et ordonner les nombres de 0 à 20, avec ou sans leur représentation	
La tortue	Le parcours de la tortue	Construire un tracé linéaire à partir d'un choix d'éléments	Repérage dans l'espace
Le poêle	Le cactus	Retrouver un trajet donné dans un labyrinthe	
Le pantin	la ballade des chiens	Repérer un élément d'après son rang dans un ensemble ordonné	
La grue	Le jeu de construction	Assembler des formes géométriques pour reconstituer des dessins	Comparaison
La poupée russe	Les clowns	Dans un ensemble donné, repérer les éléments strictement identiques	
La malle	Le départ en vacances	Manipuler et ranger des objets du plus petit au plus grand	
La voiture	La distribution des jouets	Distribuer des objets pour former des collections équivalentes	Problèmes
Les éprouvettes	Les pastilles de couleur	Compter et classer des éléments pour composer des sous-ensembles	
La balle	Les ballons	Répartir une collection donnée en parts égales	



La ferme des animaux

Lecture 6-7 ans



Accès	Nom de l'exercice	Notion pédagogique	Critère
La mare	La boutique des animaux	Observation et reconnaissance d'images et de mots	Perception visuelle
Le chat sur le tonneau	Les mots silhouettes	Correspondance mots et silhouettes de mots	
Le fermier	Des mots et des lettres	Repérage de mots par leur taille (nombre de lettres)	
Le moulin	Les sons comparés	Discrimination auditive	
Le nuage	Des syllabes pour un mot	Association de syllabes pour créer un mot nouveau	Perception auditive
Le pont	Les espaces sonores	Association de mots ou de phrases avec leur espace sonore	
La porte marron	Le mémo des animaux	Mémorisation et association d'idées	Mémorisation
La grosse pomme	Les mots en puzzle	Reconstitution de mots à partir de syllabes	
La cheminée de gauche	Le mémo des fruits	Mémorisation et association d'idées	
Le puits	Chercher l'erreur	Cohérence du sens par rapport à une image, des mots ou des phrases	Lecture et compréhension
Le cochon	Agréable ou désagréable ?	Compréhension du sens de l'écrit	
La poule	Possible ou impossible ?	Compréhension de l'image ou de la phrase	
Le nez de la maison de droite	Les histoires logiques	Classement selon des critères de sens	Production d'écrits
La souche	L'intrus	Cohérence et repérage d'un champ sémantique	
Le tuyau de la cheminée de droite	Les petits mots	Initiation à la grammaire. Le genre et le nombre du nom	



La fête foraine

Calcul 6-7 ans

Accès	Nom de l'exercice	Notion pédagogique	Critère
Le singe	A chaque singe sa banane	Construction de collections basée sur la discrimination visuelle	Dénombrement
Le cheval	Le défilé des chevaux	Dénombrement basé sur l'acuité visuelle	
L'oiseau	Le compte des poissons	Compter méthodiquement en lignes, colonnes et paquets ; introduction à la multiplication	
La cible	Le jeu des fléchettes	Repérage des nombres et additions	Opérations
L'horloge	La course contre la montre	Table d'additions	
La canne rayée	Coloriage à l'aide de nombres	Identification de nombres et additions	
Le train	Le train des additions	Additions posées en ligne	
Les ballons	Un ballon pour chaque lutin	Dénombrement et constitution d'une collection ; introduction à l'addition	Numération
Le nounours	Des nombres en lettres	Ecriture de nombres en lettres et en chiffres	
Le bateau	Maman, les p'tits bateaux	Décomposer un nombre en une somme de nombres (petites quantités)	
La chenille	Opération "chenilles"	Différentes décompositions d'un nombre (grandes quantités)	
La grande roue	La roue des nombres	Ordre des nombres	Ordre
La maison	Les maisons dans l'ordre	Remise en ordre de nombres	
La tour	La visite du château	Calcul mental cumulé ; introduction à la soustraction	Problèmes
Le canard	Quel est le plus grand nombre ?	Comparaison de quantités ; introduction à la soustraction	

B.4.1.b- Icone de fonction spécifique aux activités des applications Lecture/Calcul

ICONE	SIGNIFICATION	ACTION
	Effacer	Cet icone est accessible uniquement dans les exercices de saisie numérique. Le cliquer permet d'effacer le dernier chiffre écrit sur le cadran de la calculette

B.4.1.c- L'évaluation dans les applications ADIBOU Lecture/Calcul

Les exercices sont répartis selon 5 critères pédagogiques.

Les 5 critères pédagogiques dépendent de la matière et de l'âge et sont spécifiques à chaque application (cf. sommaires p 48 à 51) :

- "Lecture 4-5 ans": perception visuelle, perception auditive, mémorisation, production d'écrits, observation et reproduction
- "Calcul 4-5 ans": dénombrement, numération, repérage dans l'espace, comparaison, problèmes.
- "Lecture 6-7 ans": perception visuelle, perception auditive, mémorisation, production d'écrits, lecture- compréhension
- "Calcul 6-7 ans": dénombrement, opérations, numération, ordre et problèmes.

Ces critères apparaissent dans les tableaux d'évaluation.

Il existe deux types de tableaux d'évaluation accessibles depuis l'environnement ou depuis les applications.

1) Depuis l'environnement

Le suivi des résultats est accessible dans l'environnement en cliquant le feuillage de l'arbre creux dans le jardin d'ADIBOU.

Ce tableau présente les résultats obtenus par l'enfant pour l'ensemble des critères pédagogiques abordés (ici : dénombrement, numération, opérations, ordre, problèmes).

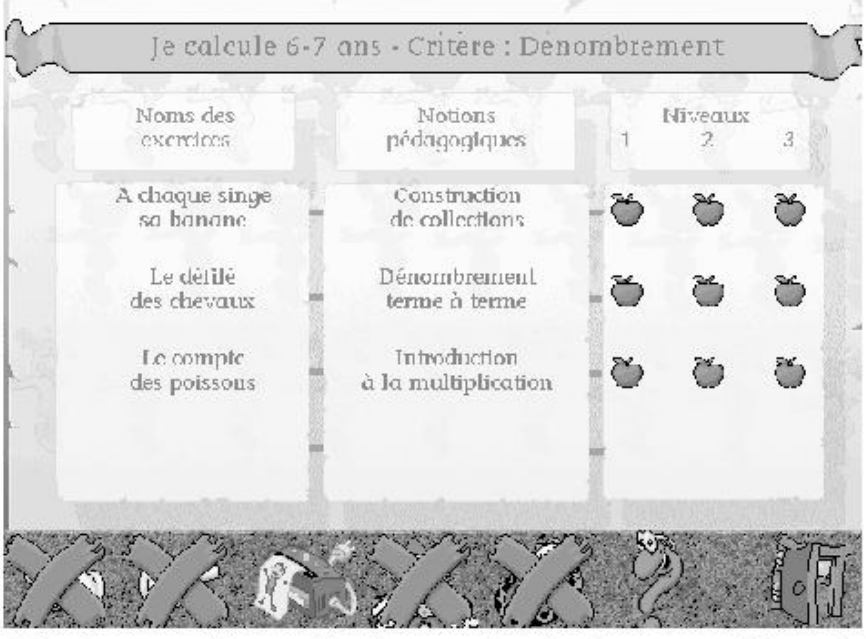


Résultats pour l'ensemble des critères pédagogiques (ex. dénombrement)

En cliquant un des 5 critères dans le tableau ci-dessus (ex : dénombrement), on accède au tableau ci dessous qui présente :

- les notions pédagogiques abordées dans ce critère (ex : construction de collection) ;

- les résultats de l'enfant pour chacun des exercices basés sur ce critère (ex : à chaque singe sa banane) et pour chaque niveau, symbolisés par des pommes plus ou moins croquées.

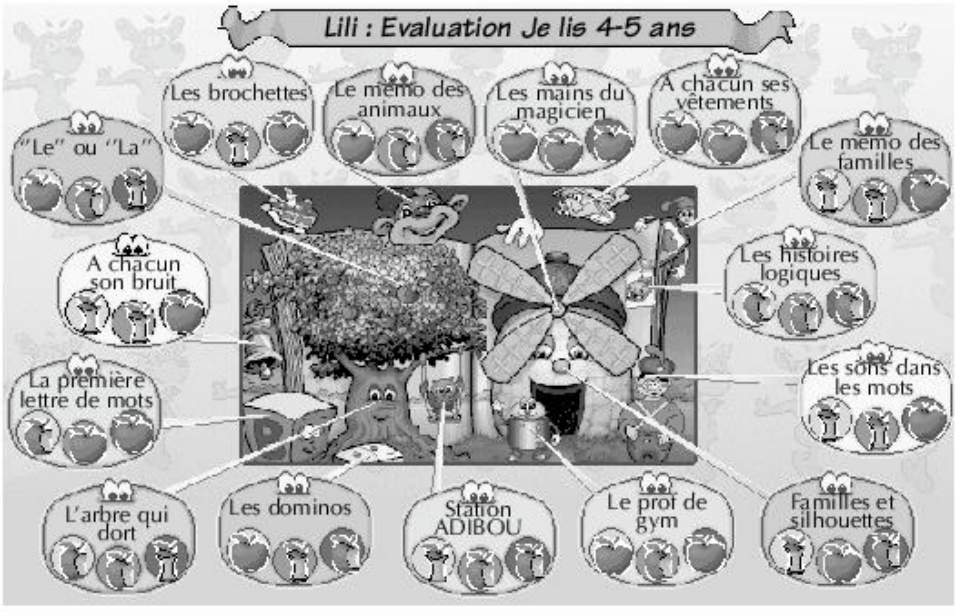


Résultats pour l'ensemble des exercices basés sur un critère précis

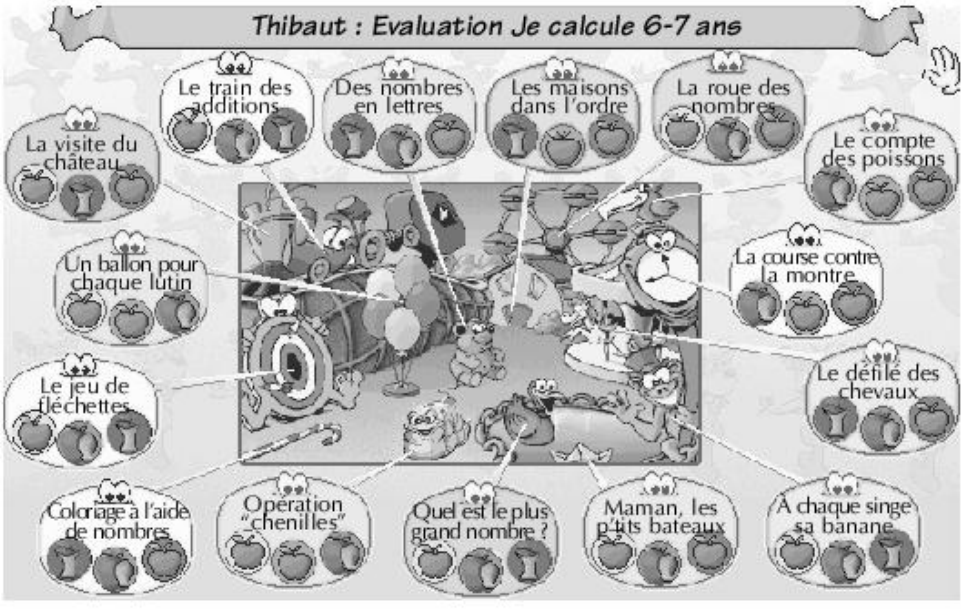
2) Depuis les applications

Les tableaux d'évaluation sont accessibles depuis les applications en cliquant l'icone Score.

Ces tableaux présentent les résultats obtenus par l'enfant pour l'ensemble des exercices de l'application sélectionnée.



Résultats des exercices de l'application Lecture 4/5 ans



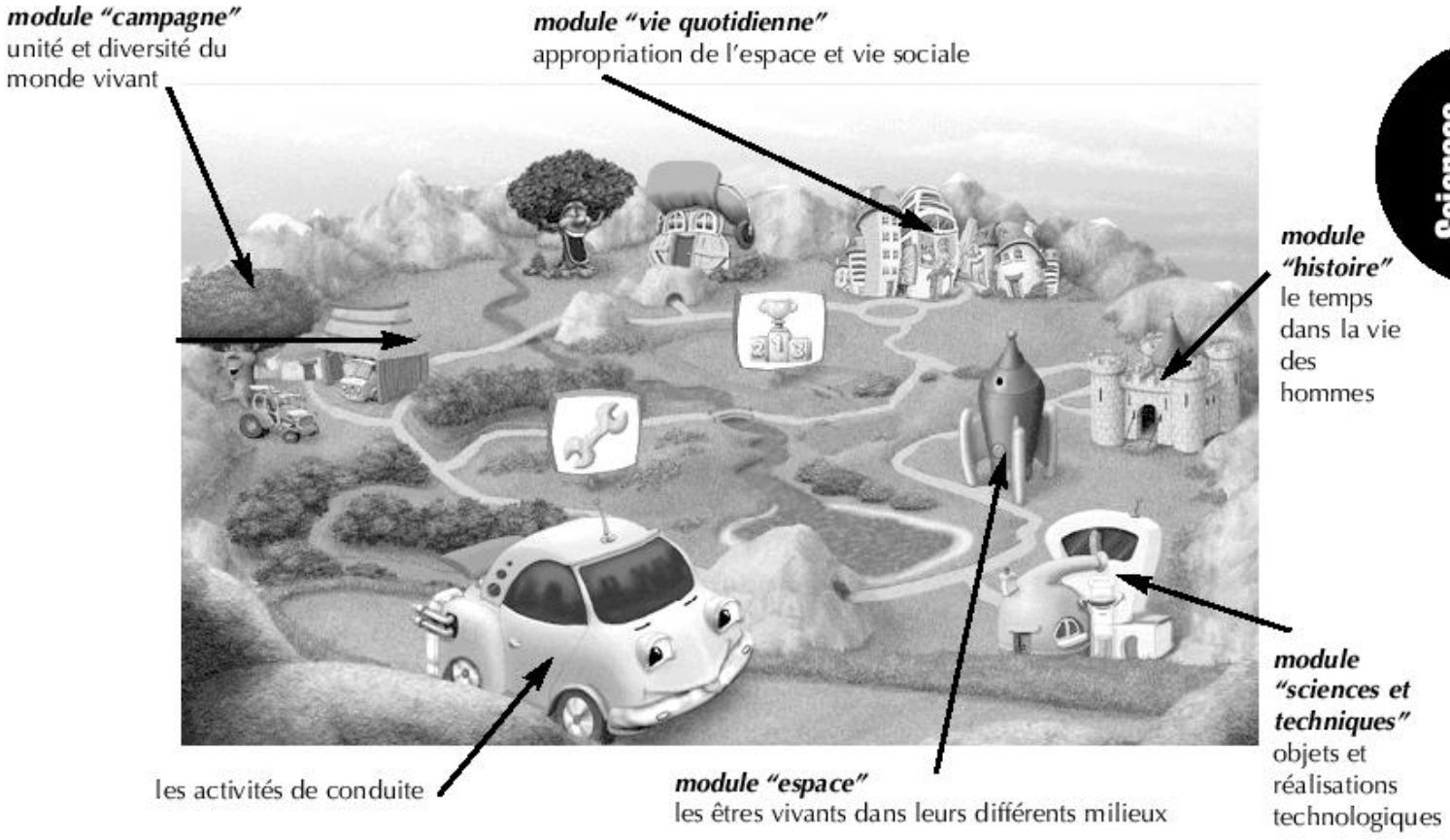
Résultats des exercices de l'application Calcul 6/7 ans

Quand une application est finie et réussie, ADIBOU félicite l'enfant et lui dit qu'il retrouvera son diplôme dans l'environnement. L'enfant pourra l'imprimer et le montrer à ses parents et à ses copains !

B.4.2- Fonctionnement général de l'application ADIBOU "Sciences"

L'application de Sciences réunit sur le même CD-ROM des activités d'apprentissage classées selon 3 niveaux de difficulté correspondant aux compétences des enfants de 4-5 ans, 5-6 ans et 6-7 ans.

L'écran d'accueil de l'application Sciences



Sur l'écran d'accueil, l'enfant peut cliquer la voiture pour se déplacer dans le Pays le la nature et des sciences (conduite disponible uniquement sur PC) ou l'un des 5 modules. Chaque module se présente en pleine page et contient lui-même 6 exercices de difficulté croissante. En passant le curseur sur les 6 zones de l'écran, on obtient un bandeau affichant le nom de l'exercice et son état d'avancement pour chaque niveau, symbolisé par une pomme plus ou moins croquée.

De plus, chaque exercice donne accès à une fiche d'activité composée d'explications et de dessins. Chaque fiche permet de prolonger en classe ou à la maison les activités proposées par ADIBOU. Au nombre de 30, elles sont présentées selon 3 niveaux de difficulté, et classées par type. L'application Sciences est ainsi constituée de :
- 30 exercices répartis en 3 niveaux de difficulté et en 5 thèmes pédagogiques qui permettent de suivre le travail de l'enfant depuis les écrans d'évaluation.
- 30 fiches d'activités pratiques présentées selon 3 niveaux de difficulté et classées par type.

B.4.2.a- Sommaire de l'application

Campagne : unité et diversité du monde animal et végétal

Exercices	Accès	Compétence
Ex. 1 : la nourriture des animaux	la mangeoire	Reconnaître les animaux et leur alimentation
Ex. 2 : l'habitat des animaux	le terrier	Reconnaître les animaux et leur habitat
Ex. 3 : le "qui suis-je" des animaux	le tracteur	Identifier des animaux à partir d'une consigne orale
Ex. 4 : le "qui suis-je" des fruits et légumes	le camion	Reconnaître les différentes sortes de fruits et légumes
Ex. 5 : la croissance des plantes	le potager	Reconnaître les manifestations de la vie végétale
Ex. 6 : les saisons	l'arbre	Identifier les évolutions de la vie selon les saisons

Espace : les êtres vivants dans leurs différents milieux

Exercices	Accès	Compétence
Ex. 1 : le soleil et ses planètes	les planètes	Identifier des éléments du cosmos
Ex. 2 : les animaux et leur milieu d'origine	la fusée	Identifier des animaux selon leur milieu climatique
Ex. 3 : les milieux et leurs intrus	la fleur	Découvrir les particularités de vie d'autres milieux climatiques
Ex. 4 : la vie quotidienne selon les milieux	le pêcheur esquimau	Découvrir les particularités de vie d'autres milieux climatiques
Ex. 5 : la faune maritime	l'aquarium	Découvrir le milieu marin et sa faune
Ex. 6 : le "qui suis-je" de l'espace	le sac avec le ?	Identifier les éléments de différents milieux climatiques à partir d'une consigne orale

Vie quotidienne : appropriation de l'espace et vie sociale

Exercices	Accès	Compétence
Ex. 1 : les plans de la maison	le plan de la ville	Situer des objets et se repérer par rapport à un plan
Ex. 2 : le labyrinthe	l'écran sur la maison	Se situer et se déplacer dans l'espace
Ex. 3 : les métiers et leurs outils	la grue	Distinguer des objets par rapport à des actions
Ex. 4 : les étapes de fabrication de produits	la vitrine de la maison	Découvrir et classer les étapes de fabrication d'objets
Ex. 5 : le découpage de la journée	la pendule	Repérer et classer des déroulements chronologiques
Ex. 6 : le corps humain	l'affiche avec la petite fille	Identifier les différentes parties du corps humain

Laboratoire : objets et réalisations technologiques

Exercices	Accès	Compétence
Ex. 1 : la machine infernale	la grue	Faire fonctionner des mécanismes
Ex. 2 : la balance	la balance	Classer des objets selon leur poids
Ex. 3 : les objets à construire	le réveil	Identifier les éléments d'un objet pour le reconstituer
Ex. 4 : les volumes	la maison	Identifier des volumes et les reconstituer
Ex. 5 : les formes en puzzle	la main qui tient un objet	Reconnaissance des formes, volumes et relations spatiales
Ex. 6 : les circuits électriques	le boîtier électrique	Faire fonctionner un montage électrique (spacialisation et logique)

Histoire : le temps dans la vie des hommes

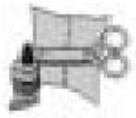
Exercices	Accès	Compétence
Ex. 1 : les objets à travers les époques	la table basse avec le vase et le casque	Se repérer dans le temps en identifiant un objet
Ex. 2 : la vie quotidienne selon les époques	le petit village dans la vitrine	Savoir situer un personnage dans son époque
Ex. 3 : les intrus du musée	les étagères avec le chapeau et l'épée	Savoir situer un objet dans son époque
Ex. 4 : l'arbre généalogique	le tableau	Construire une généalogie simple
Ex. 5 : l'évolution des techniques à travers le temps	la presse à imprimer	Classer les évolutions d'une technique à travers le temps
Ex. 6 : le "qui suis-je" de l'histoire	l'armure	Identifier des éléments du passé à partir d'une consigne orale







B.4.2.b- Icone de fonction spécifique aux activités de l'application ADIBOU "Sciences"

ICONE	SIGNIFICATION	ACTION
	Accéder à la fiche d'activité correspondante à l'exercice en cours	Affiche les pages de la fiche d'activité

B.4.2.c- Le mode aide

Le mode aide



Pour obtenir l'aide d'ADIBOU depuis un exercice, l'enfant clique l'icone "aide" et accède à 2 types d'aide :

- Une aide méthodologique pour résoudre l'exercice : comment procéder, par quoi commencer, quel repère utiliser, ... en cliquant sur ADIBOU. Cette aide peut-être différente par niveau mais elle est la même pour l'ensemble des questions.
- Une information détaillée sur chaque composant de l'écran d'exercice en cliquant les vignettes affichées à l'écran. Cette aide est adaptée à chaque question.

B.4.2.d- L'activité de conduite (disponible uniquement sur PC)

A bord de "Trombinette", la petite voiture d'ADIBOU, l'enfant voyage dans un nouveau paysage riche d'activités et découvre le plaisir de conduire une vraie voiture, comme les grands. C'est pour lui l'occasion d'apprendre à se repérer, à "manier le volant", à faire jouer ses réflexes face à des situations comiques et tendres, ou parfois même un peu effrayantes. Au delà d'un simple jeu, la conduite permet d'aborder les notions élémentaires du Code de la route et de la sécurité routière.

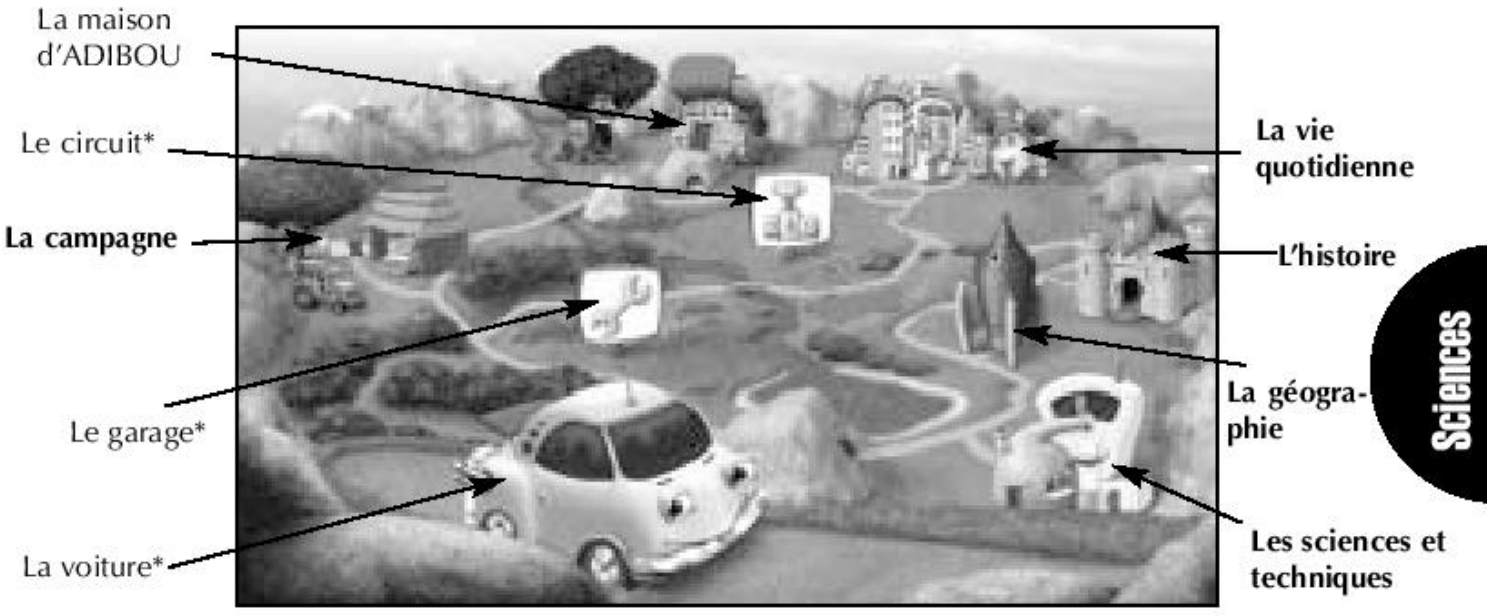
La conduite comprend trois activités principales :

- sillonner le Pays des sciences pour accéder directement aux différentes activités et s'initier au Code de la route.
- aller au garage pour entretenir la voiture et changer le klaxon,
- tester ses réflexes sur le circuit à l'occasion de courses endiablées .



Se déplacer au Pays de la nature et des sciences

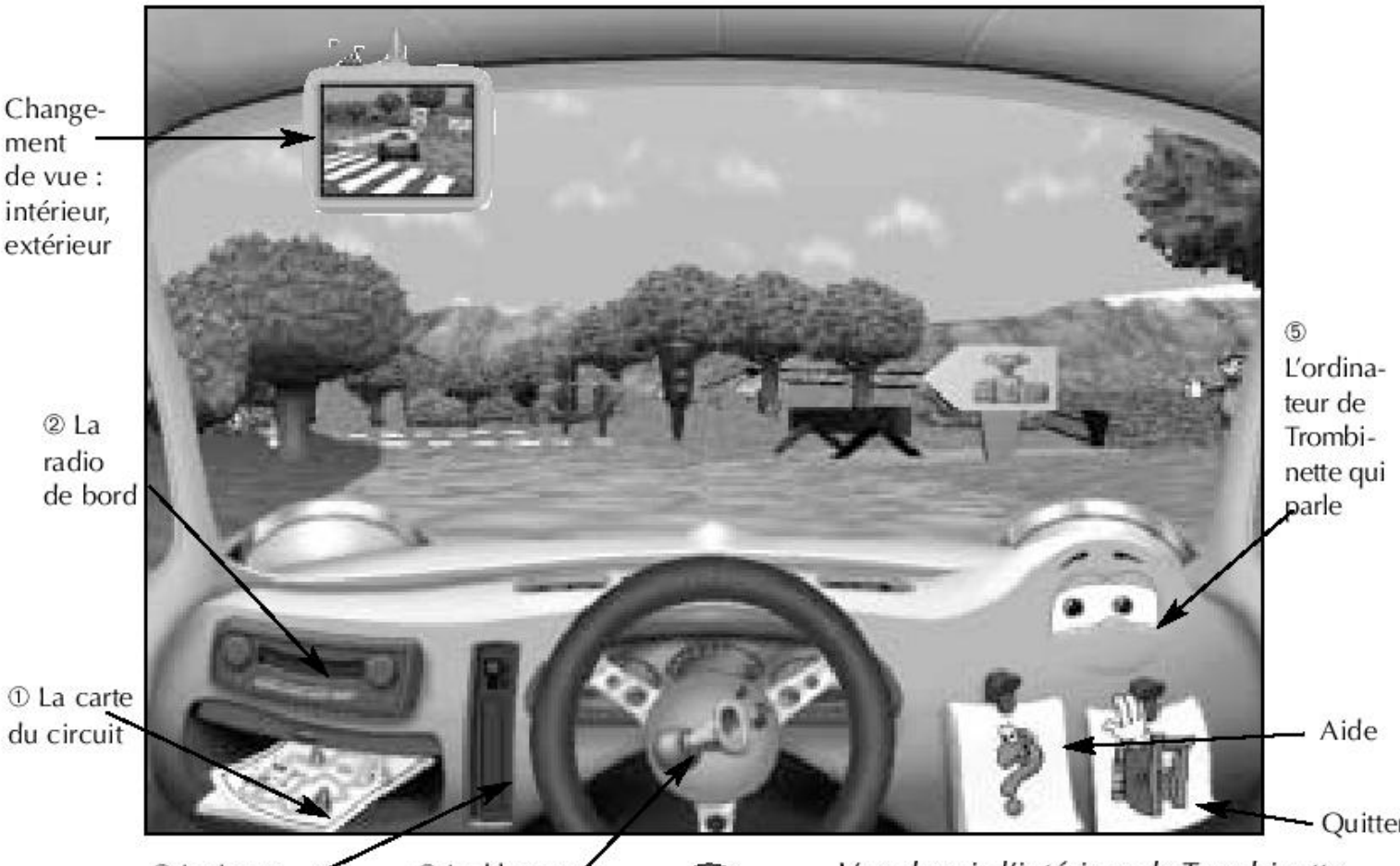
Sur l'écran d'accueil de l'application ADIBOU "Sciences", l'enfant peut cliquer directement sur chaque module ou se déplacer par la route à bord de la petite voiture. Dans ce cas, des tas de personnages et de surprises ponctuent son parcours. Il traverse des paysages enchanteurs et des lieux un peu effrayants comme le coin des fantômes !



*Uniquement disponible sur PC

L'écran d'accueil

Le tableau de bord



Vue depuis l'intérieur de Trombinette

En cliquant sur la voiture depuis l'écran du Pays de la nature et des sciences, nous voici à bord de la petite voiture d'ADIBOU.

Pour se déplacer, il suffit d'appuyer sur les flèches du clavier : **flèche du haut pour avancer, flèche droite ou gauche pour tourner vers la droite ou vers la gauche, flèche du bas pour freiner.**

Pour changer de vue (soit l'enfant conduit depuis l'intérieur de la voiture, soit il se trouve derrière elle), il suffit de cliquer l'icone en haut à gauche.

① ***La carte :*** elle ouvre le plan du Pays de la nature et des sciences, sur lequel apparaît la position exacte de la voiture : idéal pour se repérer ! D'ici on peut changer de niveau de conduite en cliquant le clown, si l'enfant se sent assez fort pour "affronter" de plus en plus d'événements.

La carte du pays de la nature et des sciences



Le plan du Pays de la nature et des sciences est volontairement très simple : une grande boucle fait le tour du monde et permet l'accès à chacun des 5 modules. Pour aider l'enfant à se repérer, le décor change à l'approche de chaque module : par exemple des statues annoncent le château ou des animaux, la campagne. De plus, la petite voiture Trombinette est intelligente et annonce à l'enfant régulièrement où il se trouve. Enfin un panneau indique l'arrivée à chaque module.

Une diagonale traverse le monde et donne accès au garage et au circuit de course. Ici encore, des panneaux informent l'enfant quand il approche et la petite voiture l'oriente.

En plus des 5 modules, on aperçoit la maison d'ADIBOU dans le paysage : c'est la maison de l'environnement, qui permet de revenir directement à l'écran principal du Jardin magique d'ADIBOU.

② ***La radio*** (à gauche du volant) : l'auto-radio est réglé sur la station ADIBOU FM ; elle donne des informations ou passe les chansons préférées de l'enfant. On peut l'éteindre ou l'allumer en cliquant dessus.

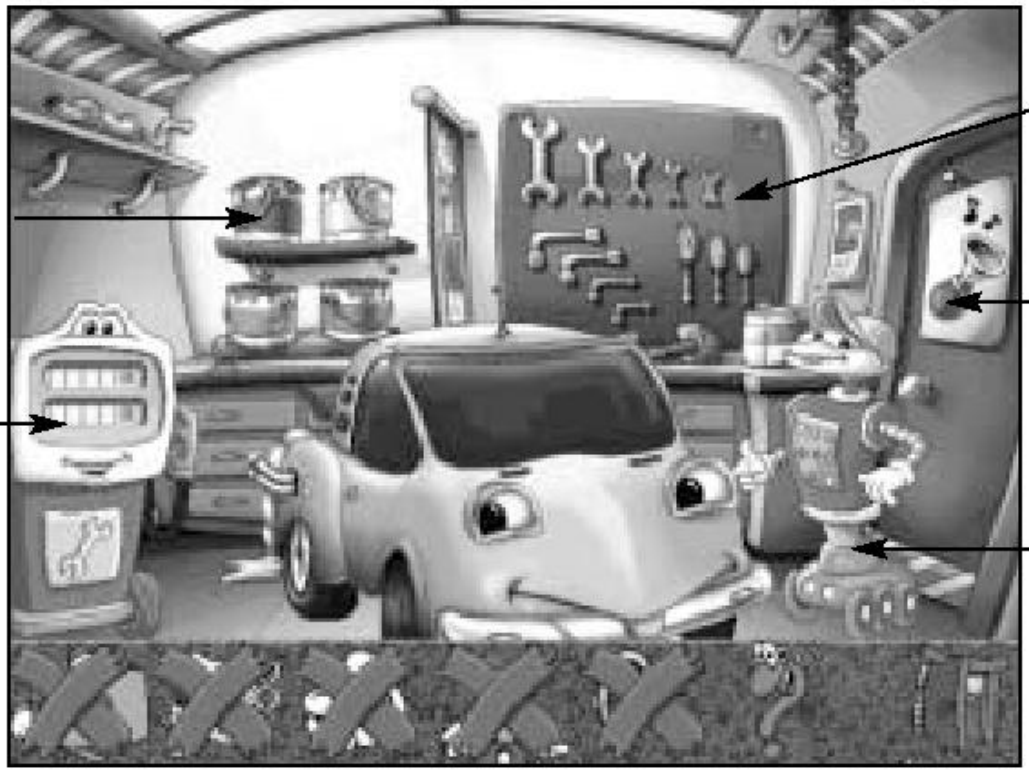
③ ***La jauge d'essence*** (à côté) sert à surveiller le niveau, sous peine de se retrouver en panne ! Heureusement que dans ce pays magique, la pompe à essence est capable de venir toute seule !

④ ***Le volant et son klaxon :*** au centre du tableau de bord, le volant tourne selon les actions de l'enfant. Le klaxon personnalisé attend qu'on l'actionne. On peut aussi klaxonner en cliquant la barre espace : c'est plus facile !

⑤ ***L'ordinateur de bord*** (à droite du volant) parle quand il veut, indiquant à l'enfant où il se trouve, les dangers ou les surprises de la route, et lui rappelle les règles du Code de la route. C'est l'âme de Trombinette, l'intelligence de la voiture !

Au-dessous, on retrouve les icones de fonction :
"L'aide" explique l'ergonomie du tableau de bord.
"Quitter" permet de revenir à l'écran du Pays de la nature et des sciences.

Le garage



L'enfant a besoin d'essence, veut changer son klaxon, ou bien faire une petite révision après de nombreuses rencontres et péripéties ? Direction le garage pour faire comme les grands !

L'essence : en cliquant la pompe, celle-ci intervient d'elle même et remplit le réservoir.

Les outils : cliquer sur le panneau des outils indique au robot garagiste que l'on souhaite réviser la voiture. Il ouvre alors le capot et répare le moteur. Impressionnant !

Le robot garagiste est bavard, mais bien aimable! Il suffit de le cliquer pour le faire parler.

Le klaxon : trois petites notes ou un POUET ? A l'enfant de choisir : il suffit de cliquer le klaxon et de choisir ensuite parmi tous les klaxons affichés : un clic pour l'écouter, et OK pour le valider.

Les peintures : bien sûr, elles permettent à l'enfant de repeindre la voiture dans la couleur de son choix en cliquant sur le bon pot.
Quel plaisir de rouler à bord d'une voiture personnalisée, avec sa couleur et son klaxon préféré !

Le circuit de course






C'est le lieu où s'affrontent les plus grands pilotes ! Pour participer à une course... rien de plus facile : il suffit de se rendre à l'entrée du circuit, sur la ligne de départ, et de démarrer au signal. L'enfant, Plop, Bouzzy-Goulum ou le fantôme rouge... que le meilleur gagne ! ! !
On peut doubler, accélérer, comme sur un vrai circuit. Selon les niveaux, le nombre de tours varie et les concurrents sont de plus en plus habiles sur le plan de la vitesse et du comportement...
Trombinette compte les tours et indique ceux restants... elle encourage l'enfant et se passionne pour la course !
A la fin, le classement est donné et une surprise attend l'enfant gagnant...

Alors, prêt pour le départ ? !

La sécurité routière

Le Pays de la nature et des sciences est habité par de nombreux personnages, et la route traverse des paysages variés, des plus jolis aux plus étranges... C'est l'occasion de rencontres et de dangers grâces auxquels l'enfant s'amuse à tester ses réflexes et à comprendre les règles élémentaires de la sécurité routière. Bien sûr, la petite voiture est là pour conseiller et prévenir l'enfant.



Les personnages : Plop, Bouzzy-Goulum, un serpent, une araignée, un hérisson ! Le pays est rempli d'individus sympathiques ou inquiétants, mais dans tous les cas, s'ils sont sur la route, il faut les éviter. Parfois, ils se contentent de regarder passer la voiture, d'autre fois ils sont sur la chaussée ou tentent de traverser juste devant. A l'enfant de jouer : soit en les évitant, soit en freinant à temps. Les réflexes à acquérir sont indispensables pour devenir un conducteur prudent et habile.

Les objets : des objets encombrent parfois la route. Prudence donc ! Les chocs abîment la voiture et il faut la conduire au garage.

Les lieux : le paysage change tout au long de la route ! On passe près de la ville, on longe le plan d'eau, on traverse le pays des fantômes : il ne faut pas s'étonner si parfois les habitants de certains lieux étranges ont des comportements un peu bizzares... L'important est de bien maîtriser sa conduite et tout ira bien !

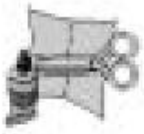
Les panneaux et feux de circulation : c'est aussi grâce à eux que l'enfant s'initie au Code de la route. A chaque carrefour un panneau indique la direction, à chaque danger un panneau prévient : stop, virage dangereux à droite ou à gauche, limitation de vitesse, tunnel routier, feux de circulation, croisement, passage piéton... L'enfant doit les respecter, surveillé par l'ordinateur de bord qui lui explique pourquoi.
La petite voiture prodigue elle aussi des conseils comme d'attacher systématiquement sa ceinture ou de respecter la priorité aux ronds-points.



Avec ADIBOU, c'est en jouant que l'enfant découvre les règles élémentaires de la prévention routière, pour sa sécurité et celle des autres.

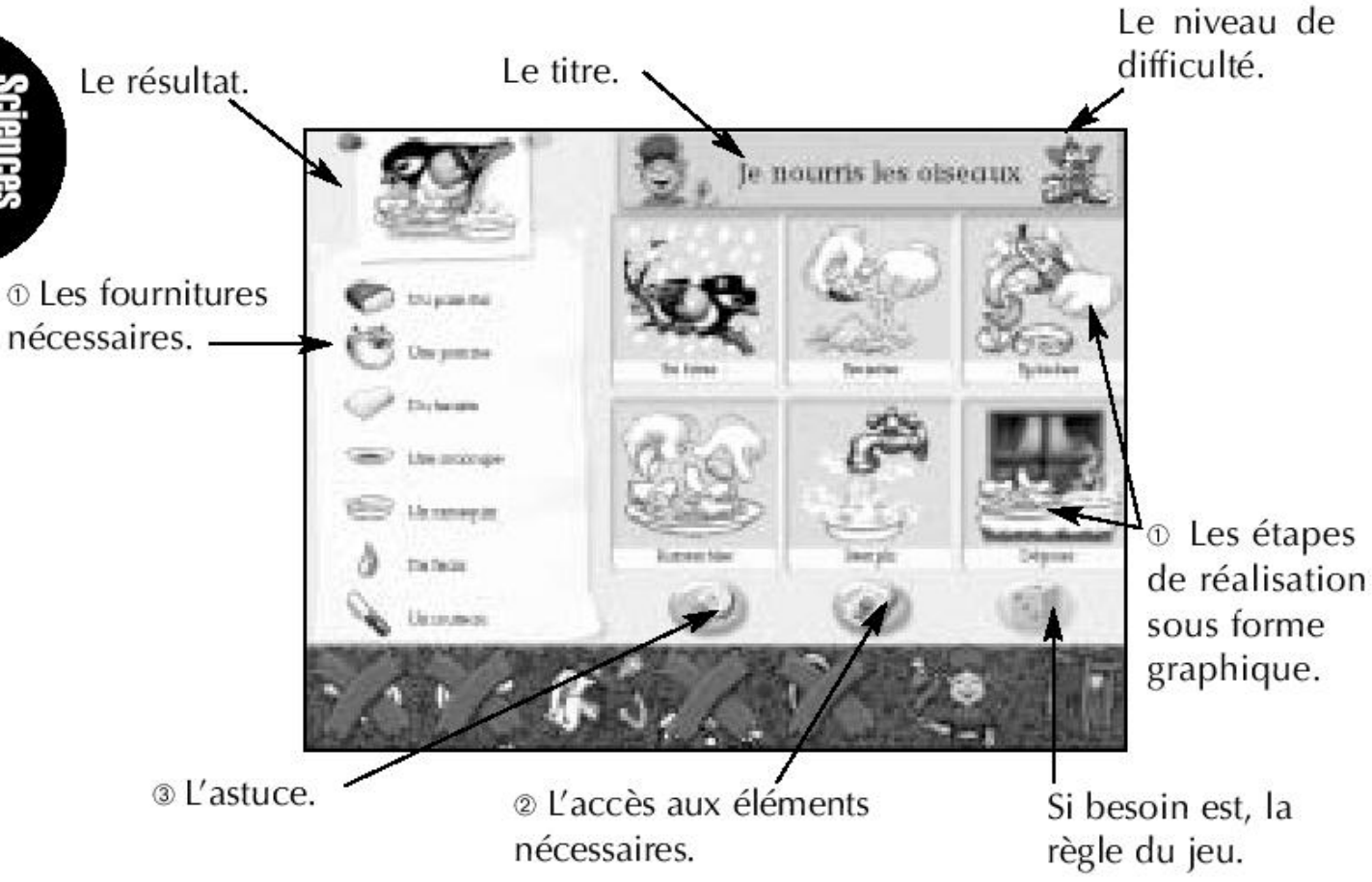
B.4.2.e- Les fiches d'activités pratiques

Disponibles depuis chaque exercice de l'application ADIBOU "Sciences", les fiches d'activité permettent de développer de façon ludique et cette fois, sans l'ordinateur, les notions découvertes avec ADIBOU.



L'enfant accède à chaque fiche en cliquant l'icone depuis l'exercice correspondant ou depuis l'écran module. Dans l'écran d'accueil de l'application, il retrouve la liste des fiches classées selon leur typologie : expériences, créations, jeux ou activités écologiques.

Les fiches d'activité comprennent une ou plusieurs pages et ont toutes une présentation commune.



① ***Les fournitures ou les étapes de réalisation :*** l'enfant peut les consulter sans avoir recours à la lecture, puiqu'en cliquant chaque symbole ou dessin, il entend une explication détaillée.

② ***Les éléments :*** ils comprennent une description écrite de la fiche à imprimer : fournitures et étapes de tous les éléments graphiques nécessaires à la réalisation. Exemple : les fleurs de l'herbier ou les empreintes des animaux, …
Il suffit de cliquer sur un élément en réduction pour qu'il apparaisse en pleine page. On peut alors le regarder avant l'impression.

③ ***L'astuce :*** elle donne une information supplémentaire, une idée à développer ou une astuce pour la réalisation de la fiche.

B.4.2.f- L'évaluation dans l'application ADIBOU "Sciences"

Les exercices sont répartis selon 5 critères pédagogiques (cf. sommaire p. 56 et 57).

- **module "Campagne" :** unité et diversité du monde animal et végétal ;
- **module "Espace" :** les êtres vivants dans leurs milieux naturels ;
- **module "Vie quotidienne" :** appropriation de l'espace et vie sociale ;
- **module "Laboratoire":** objets et réalisations technologiques ;
- **module "Château" :** le temps dans la vie des hommes.

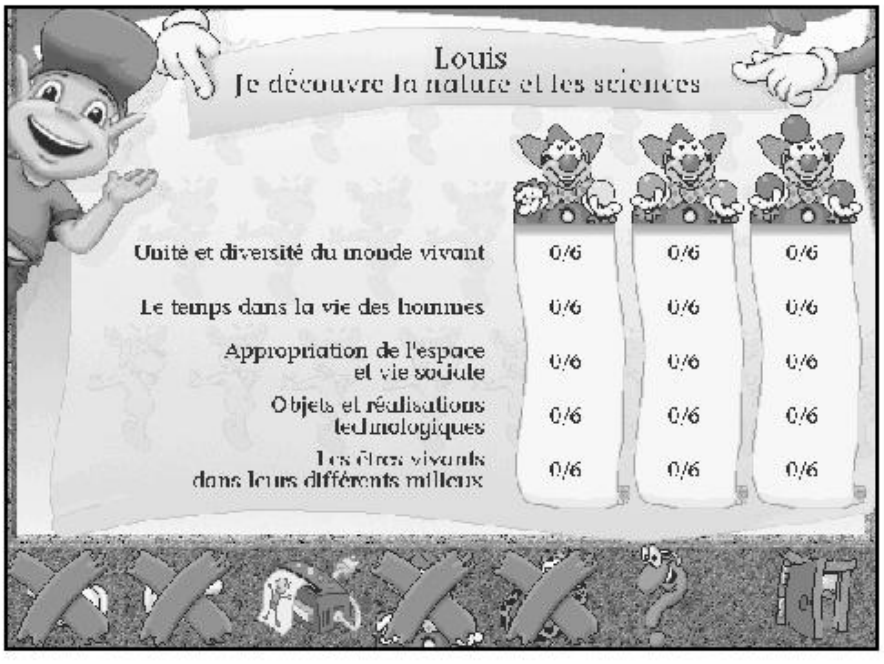
Ces 5 critères pédagogiques apparaissent dans les tableaux d'évaluation.

Il existe deux types de tableaux d'évaluation accessibles depuis l'environnement ou depuis l'application.

1) Depuis l'environnement

Le suivi des résultats est accessible dans l'environnement en cliquant le feuillage de l'arbre creux dans le jardin d'ADIBOU.

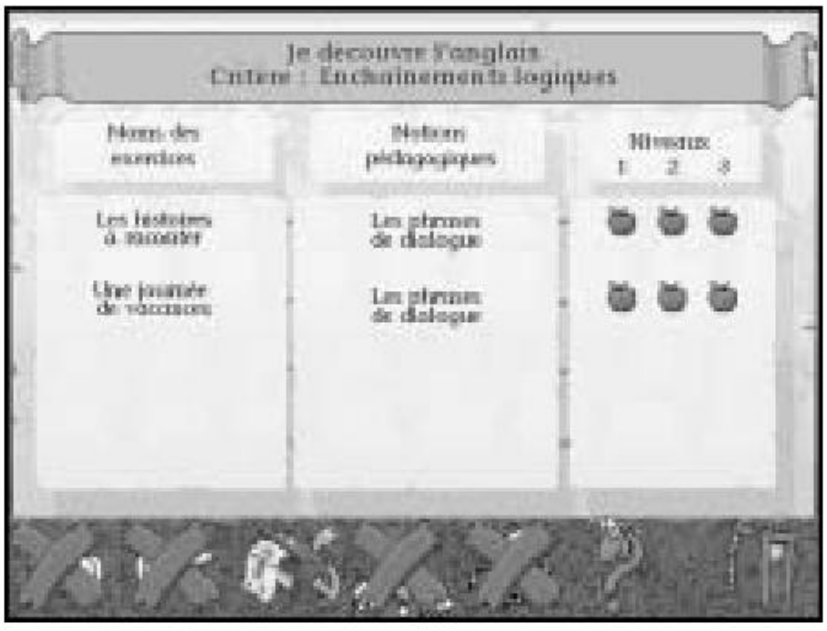
Ce tableau présente les résultats obtenus par l'enfant pour l'ensemble des critères pédagogiques abordés (ici : unité et diversité du monde vivant, le temps dans la vie des hommes, ...)



Résultats pour l'ensemble des critères pédagogiques

En cliquant un des 5 critères dans la tableau ci-dessus (ex : unité et diversité du monde vivant), on accède au tableau ci-dessous qui présente :

- les notions pédagogiques abordées dans ce critère (ex : reconnaître les animaux et leur alimentation)
- les résultats de l'enfant pour chacun des exercices basés sur ce critère (ex : la nourriture des animaux) et pour chaque niveau ils sont symbolisés, par des pommes plus ou moins croquées.

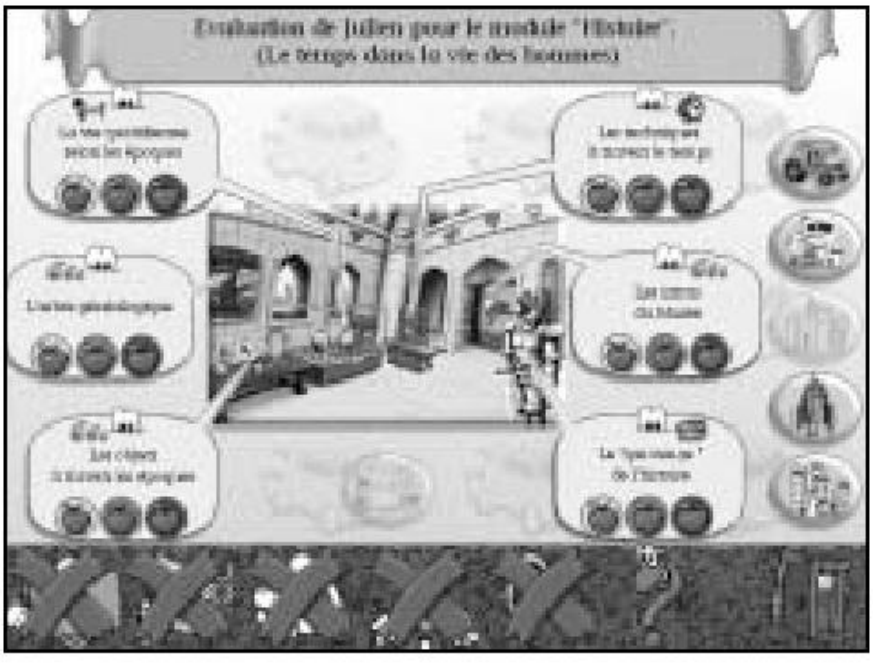


Résultats pour l'ensemble des exercices basés sur un critère précis

2) Depuis l'application

Les tableaux d'évaluation sont accessibles dans l'application en cliquant l'icone Score, **depuis chaque exercice, depuis chaque module et depuis l'écran d'accueil du Pays de la nature et des sciences.**

- **Depuis chaque exercice et chaque module,** on peut accéder aux tableaux d'évaluation. Ces tableaux présentent les résultats obtenus par l'enfant pour l'ensemble des exercices de chaque module de l'application :

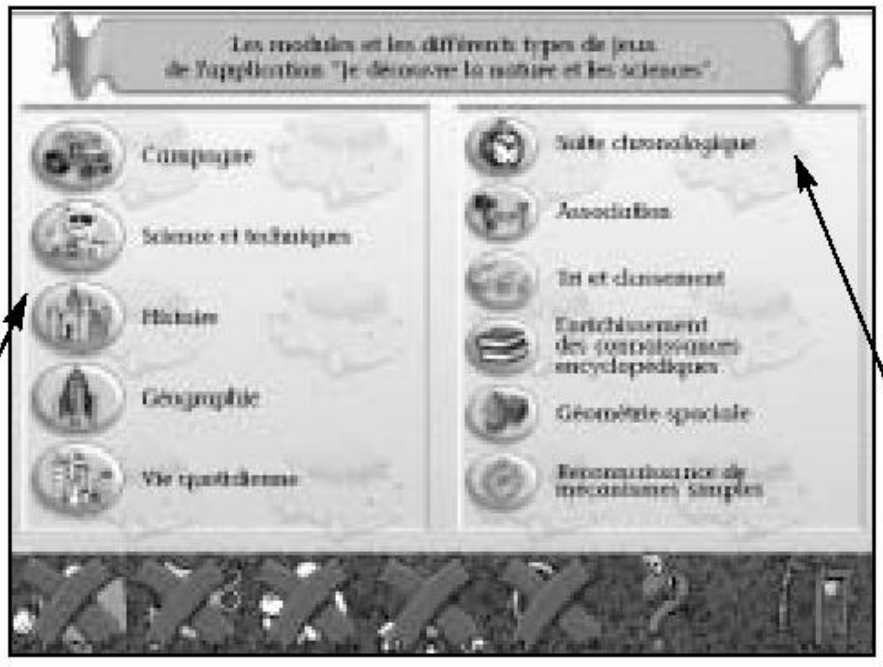


Résultats pour les exercices du module "histoire"

Les icones à la verticale sur la droite représentent les 4 autres modules. En les cliquant, on peut naviguer de module en module et ainsi vérifier son état d'avancement et/ou accéder aux autres exercices.

- Depuis l'écran d'accueil du Pays de la nature et des sciences, une fonctionnalité est proposée aux parents et aux enseignants : un classement non seulement par modules (campagne, sciences et techniques…) mais également par types d'exercices (suite chronologique, association…).

On peut rechercher les résultats obtenus pour les exercices d'un même module ou les exercices d'un même type. Il suffit de cliquer les icones correspondants au module ou au type d'exercice souhaité dans le tableau suivant :



Les modules

Les différents types d'exercices

- Ainsi, en cliquant sur l'icone "château", correspondant au module "Histoire", on accède au tableau d'évaluation des exercices du module "Histoire" .
- En cliquant sur l'icone "horloge" correspondant aux exercices de type "Suite chronologique", on accède au tableau de suivi des résultats de l'enfant pour l'ensemble des exercices de ce type.

Aux parents ou à l'enseignant de faire leur choix et de naviguer aisément dans toute l'application.

Sur chaque tableau d'évaluation (1 par module), le diplôme est affiché en grisé. Chaque fois qu'un module est fini et réussi, l'icone s'affiche en clair : l'enfant peut alors imprimer le diplôme du module et le montrer à ses parents et à ses copains ! Quand l'application est entièrement finie et réussie (l'enfant a fait tous les modules), il obtient un diplôme global qu'il retrouvera dans l'environnement.

B.4.3- Fonctionnement général de l'application ADIBOU "Anglais"

L'application "Anglais" s'adresse aux enfants de 4 à 7 ans et réunit sur le même CD-ROM les exercices classés selon trois niveaux de difficulté, correspondants aux compétences des enfants de 4-5 ans (maternelle moyenne section), 5-6 ans (maternelle grande section)et 6-7 ans (cours préparatoire).

Cette initiation à l'anglais s'appuie sur la compréhension et l'expression orales, au sein de situations variées proposant un vocabulaire et une syntaxe de base centrés sur la vie quotidienne. L'enfant peut prononcer des mots en anglais dans le micro, s'écouter et, grâce à la reconnaissance vocale (disponible sur PC uniquement), recevoir en retour une évaluation orale et visuelle de sa production orale.

L'enfant se trouve en situation de communication dans une autre langue que la sienne, sans passer par sa langue : cette méthode d'apprentissage ne fait donc jamais appel à la traduction !
Seul ADIBOU parle français, afin de rassurer et accompagner l'enfant : il donne en français les consignes, les explications, les encouragements, ainsi que les aides méthodologique et fonctionnelle. La méthode utilisée dans cette application ainsi que les compétences linguistiques et les acquisitions lexicales visées sont conformes au programme officiel de l'Education Nationale pour l'enseignement des langues vivantes au primaire.

L'initiation se fait en douceur en trois étapes :
- **une phase d'immersion orale :** dans un premier temps, l'enfant se sensibilise aux intonations de la langue anglaise et s'exerce à la mémorisation auditive grâce à un mécanisme d'association d'images et de sons.
- **une phase de compréhension orale :** dans un deuxième temps, l'enfant écoute des mots et des phrases et les associe à des images. Il doit réagir à une situation simple en proposant une réponse adaptée, ceci dans différents lieux structurés et cohérents entre eux (maison : chambre, cuisine, ... ville : transports, monuments, ...).
- **une phase de production orale :** dans le cadre des activités avec reconnaissance vocale (exercices avec reconnaissance vocale et ateliers), l'enfant apprend à s'exprimer simplement en reproduisant, après audition, un mot ou un énoncé bref.

L'application Anglais propose tout d'abord un écran d'accueil (l'archipel des Sweeties) permettant d'accéder d'une part à 5 modules :

- **la cabane dans les arbres**
- **la maison**
- **la base nautique**
- **le village sur pilotis**
- **l'observatoire**

et d'autre part au lexique, ainsi qu'à la tour de commande vocale (elle rassemble tous les ateliers pour parler anglais).



L'écran d'accueil de l'application Anglais "L'archipel"



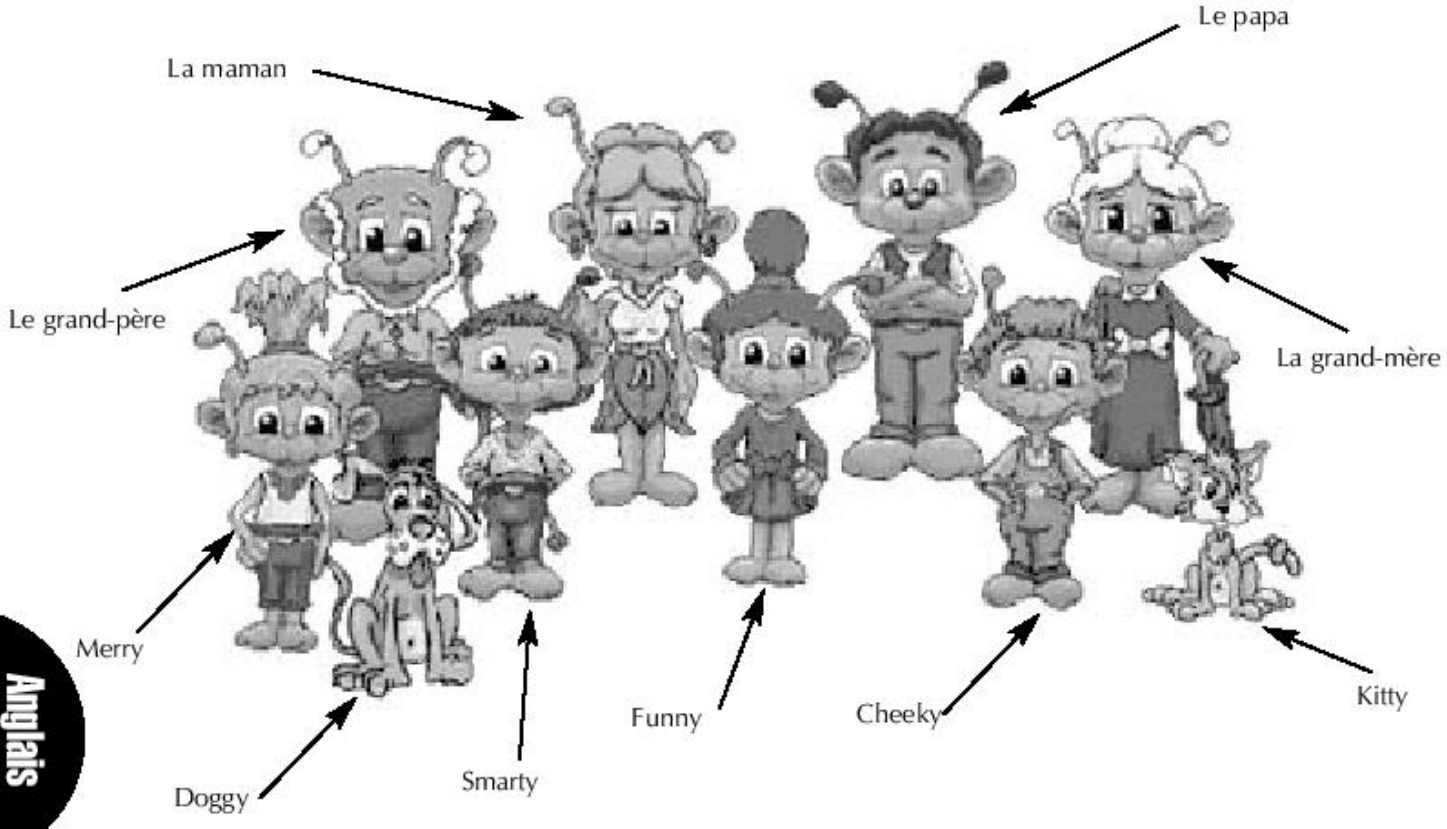
Chaque module comprend 6 exercices dont 1 de reconnaissance vocale, ainsi qu'un accès aux ateliers du module.

Le lexique est accessible depuis chaque exercice de reconnaissance vocale et chaque atelier.

L'application est ainsi constituée de 115 activités au total : 90 exercices répartis dans les modules selon les trois niveaux et soumis à une évaluation (cf. B.4.3.f p. 79) et 25 ateliers de langue.

Pour découvrir l'anglais, votre enfant se fait de nouveaux petits copains qui l'invitent au dialogue. Il rencontre les Sweeties qui vivent sur l'archipel, lui parlent en anglais, et jouent avec lui tout au long des activités.

Les Sweeties



Votre enfant rencontrera aussi le compagnon fidèle de cette petite famille, un drôle d'animal domestique :



Beary

B.4.3.a- Sommaire de l'application Anglais

La cabane dans les arbres : se présenter

Exercices	Accès	Compétences linguistiques
Ex. 1 : mon aspect physique	le pantin sur sur la fenêtre	reconnaître les parties du corps humain
Ex. 2 : mes jouets préférés	la porte d'entrée	comparer et associer des goûts et des préférences
Ex. 3 : mon album de famille	le gros livre	présenter et dénombrer sa famille et ses animaux domestiques
Ex. 4 : mes activités	les jouets sur le balcon	indiquer ses activités et ses compagnons de jeu préférés
Ex. 5 : quand je serai grand	la fée dans l'arbre	reconnaître des métiers et leur associer des objets
Ex. 6 : une fête d'anniversaire	la table sous l'arbre avec le micro	s'exprimer de manière simple avec le lexique acquis

La maison : connaître la vie quotidienne

Exercices	Accès	Compétences linguistiques
Ex. 1 : les pièces de ma maison	la porte d'entrée	reconnaître les pièces de la maison et leur associer des activités
Ex. 2 : mes repas	la cuisine à l'étage	répondre à une demande en nommant des aliments selon les repas
Ex. 3 : je m'habille	la tente	donner un vêtement et permettre un déguisement
Ex. 4 : je range ma chambre	la chambre avec l'avion	donner un objet, l'associer à un meuble
Ex. 5 : mes compagnons préférés	la niche	dénombrer des animaux et comparer leurs habitudes
Ex. 6 : un après-midi à la maison	le salon avec le micro	s'exprimer de manière simple avec le lexique acquis

La base nautique : faire des rencontres

Exercices	Accès	Compétences linguistiques
Ex. 1 : les salutations	le dirigeable	comparer les salutations selon les moments de la journée et les humeurs
Ex. 2 : les amis	le bateau	comparer et associer des goûts et des souhaits
Ex. 3 : les chansons	le kiosque	reconnaître des mots dans des comptines
Ex. 4 : quelque chose ne va pas !	le square	reconnaître l'expression d'un manque ou d'un besoin
Ex. 5 : les histoires à raconter	le banc	enchaîner des petites phrases de dialogue
Ex. 6 : jouons dans le square	la glacière avec le micro	s'exprimer de manière simple avec le lexique acquis



Le village sur pilotis: se déplacer en ville

Exercices	Accès	Compétences linguistiques
Ex. 1 : un parcours en ville	la barque	sélectionner des transports et des destinations, selon les heures
Ex. 2 : je fais les courses	la maison sous le palmier	répondre à une demande en désignant un magasin, un aliment ou un jouet
Ex. 3 : à l'école	la maison avec le toboggan	reconnaître des activités scolaires et en déduire des centres d'intérêts
Ex. 4 : je fais du tourisme	la pancarte	indiquer un lieu touristique, un monument
Ex. 5 : les cartes musicales	la guitare	comparer des phrases instrumentales et des noms d'instruments
Ex. 6 : allons au théâtre	le théâtre avec le micro	s'exprimer de manière simple avec le lexique acquis

L'observatoire : découvrir la nature

Exercices	Accès	Compétences linguistiques
Ex. 1 : le bulletin météo	la bulle éclairs et nuages	reconnaître des saisons, des climats et des températures
Ex. 2 : les animaux bavards	la bulle animaux	comparer et associer des animaux, leurs cris et leurs onomatopées
Ex. 3 : une journée de vacances	la maison et la vache	enchaîner des petites phrases de dialogue
Ex. 4 : les pots de couleur	la bulle tortue multicolore	reconnaître des petits nombres et des couleurs
Ex. 5 : les animaux sauvages	la bulle montagne	reconnaître des animaux sauvages
Ex. 6 : les dessins chanteurs	la bulle micro	s'exprimer de manière simple avec le lexique acquis

B.4.3.b - Icone de fonction spécifique aux activités de l'application ADIBOU "Anglais"

ICONE	SIGNIFICATION	ACTION
	Accéder aux ateliers de langue de la Tour de commande vocale	Parler dans le micro



B.4.3.c- Fonctionnement général des exercices

Le fonctionnement des exercices correspond à la description faite en B.3.1 et B.3.2., avec quelques particularités.

Dans chaque activité, il existe un mode "écoute" et un mode "aide" :

- le mode "écoute"



Il est accessible en cliquant sur l'icone "casque" situé en bas à gauche de l'écran : le curseur prend alors la forme d'un casque. Quand une petite note de musique apparaît sur le casque, cela signifie que l'on est sur une zone active : l'enfant peut alors cliquer cette zone pour entendre un mot anglais. En entrant dans chaque activité, l'enfant est automatiquement en mode "écoute". Pour sortir de ce mode, il suffit de reposer le casque sur son support.

- le mode "aide"



Il est accessible en cliquant l'icone "ADIBOU tenant un point d'interrogation" dans la barre d'icones. Ce mode permet d'accéder à 2 types d'aide :

- une aide méthodologique en français (en cliquant ADIBOU)
- une aide de fond en anglais : chaque vignette cliquée libère un commentaire. En cliquant la bonne vignette, l'enfant libère un indice qui l'aide à résoudre l'exercice.

Quand un exercice est réussi, ADIBOU se met à danser sur une comptine anglaise pour récompenser l'enfant.

B.4.3.d- Les activités et ateliers de reconnaissance vocale (et quelques conseils d'utilisation)

La reconnaissance vocale est une technologie permettant d'analyser et de traiter un mot ou un groupe de mots prononcés dans un micro. Ainsi l'enfant s'exprime en anglais et le logiciel analyse sa réponse : pour chaque réponse donnée par l'enfant, un commentaire approprié est libéré. Le moteur de reconnaissance vocale ViaVoice™ que nous utilisons a été conçu spécialement pour reconnaître des voix d'enfants parlant anglais, notre méthode d'apprentissage étant basée sur l'enseignement précoce des langues vivantes. En conséquence, il ne fonctionnera pas aussi bien avec une voix d'adulte (les parents ne pourront pas montrer à leurs enfants comment prononcer un mot).
Tout est prévu pour que son utilisation soit commode et simple : les réglages du micro ont été simplifiés, un ajustement du volume d'enregistrement se fait de façon permanente et transparente, et, lorsque l'enfant ne fait pas un bon usage de son micro, ADIBOU le guide et lui prodigue des conseils d'utilisation en français.



Pour PC, les quelques recommandations suivantes permettront un bon fonctionnement de la reconnaissance vocale.

- ne pas parler trop fort ;
- ne pas s'approcher trop près du micro ;
- ne pas créer de bruits parasites autour ;
- ne pas parler à plusieurs dans le micro ;
- ne pas hésiter à prononcer plusieurs fois le mot proposé si nécessaire, lentement et clairement.

Tout défaut léger de prononciation, comme la perte d'une dent de lait, ne devrait pas gêner le moteur !
*ViaVoice™ et IBM sont des marques déposées par IBM Inc.

Pour Mac, la reconnaissance vocale a été remplacée par une fonction "magnétophone" : l'enfant parle dans le micro et peut écouter ce qu'il a enregistré pour se comparer au modèle. D'un point de vue pédagogique, cette fonction permet à l'enfant de progresser nettement puisqu'il vérifie que sa prononciation se rapproche de celle du modèle ; de plus, il peut s'enregistrer autant de fois qu'il en a envie !

Dans le cadre d'ADIBOU anglais, cette technologie a été spécialement adaptée pour les 4-7 ans :
- si l'enfant prononce le mot exact recherché (ex : sister), sa réponse est considérée comme complètement juste ; de même s'il construit une syntaxe simple et correcte autour de ce mot (ex : my sister, the sister, she's the sister, ...) ;
- si l'enfant prononce un mot s'approchant de ce que l'on attendait (ex : Merry ou Funny pour sister), même au sein d'une syntaxe simple et correcte, le mot est accepté mais le logiciel lui rappelle la réponse exacte ;
- si l'enfant prononce une phrase incorrecte d'un point de vue syntaxique mais avec le bon mot, un second essai lui est proposé ; si l'enfant prononce une phrase complètement incorrecte, ADIBOU lui signale et lui donne un second essai.



Ces 4 groupes de traitements de réponses sont construits avec environ 650 mots, ce qui permet un grand nombre de phrases et d'expressions possibles.

Tous les endroits basés sur des activités de reconnaissance vocale sont spécifiés par la présence de "Spiktoumi", le robot et son micro que l'on prend pour parler et s'enregistrer.

1) Les exercices de reconnaissance vocale

Dans chaque module (5 modules au total), ADIBOU propose une activité basée sur la reconnaissance vocale. Cet exercice fait la synthèse du vocabulaire et de la syntaxe abordés dans l'ensemble des exercices du module. C'est une révision efficace qui permet en outre à l'enfant de réinvestir et de mettre en pratique les notions fraîchement acquises.
L'enfant prononce sa réponse dans le micro et est évalué sur la pertinence de sa réponse par rapport à la question. Quand sa réponse est juste, un Sweeties le félicite en anglais et

une petite animation reprend cette bonne réponse pour le récompenser.

2) Les ateliers de langue

Ils sont accessibles :

● **depuis les exercices** (en cliquant le petit robot Spiktoumi dans la barre d'icones) : chaque exercice donne accès à un atelier (sauf les exercices de reconnaissance vocale),

● **depuis les modules** (en cliquant le petit robot Spiktoumi dans la barre d'icones) : l'enfant accède alors à l'ensemble des ateliers de ce module,

● **depuis l'écran d'accueil** (en cliquant Spiktoumi dans la barre d'icones ou la Tour de commande vocale) : l'enfant a alors accès à la totalité des ateliers.

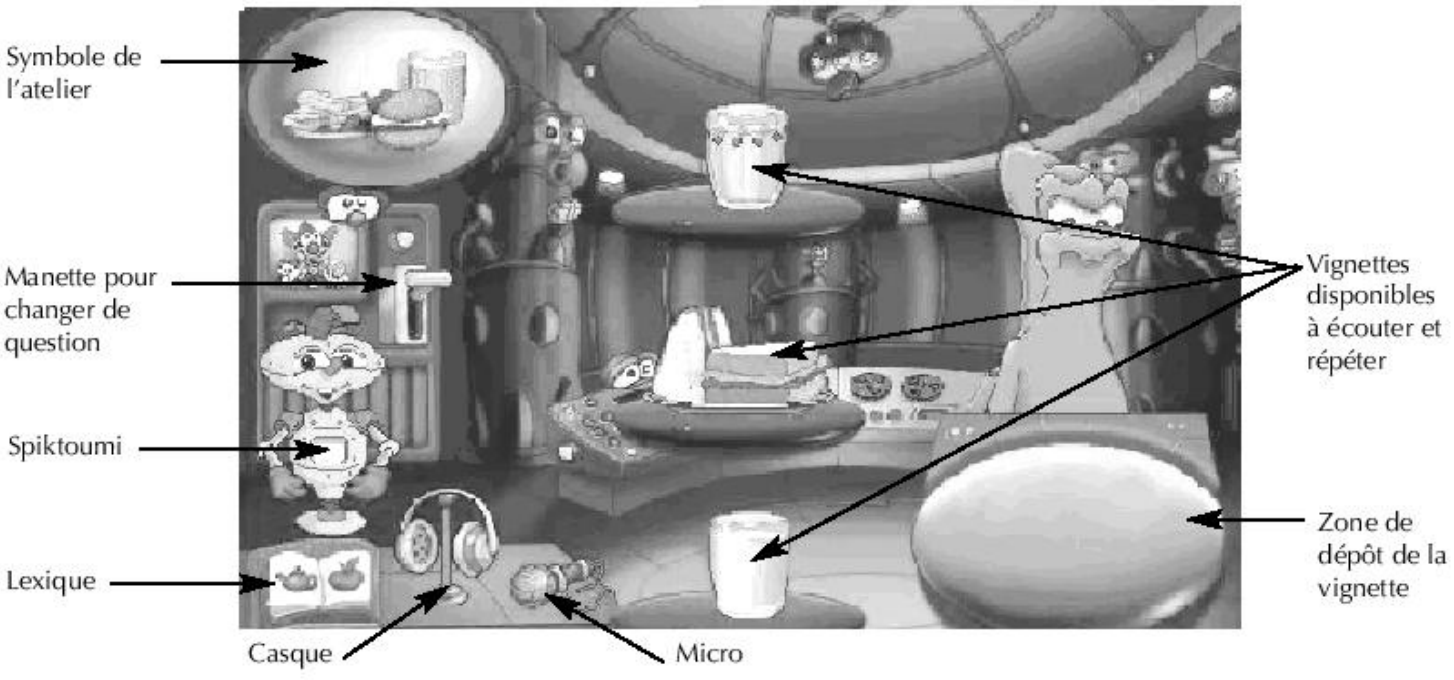
L'enfant peut s'amuser à parler anglais à loisir :

● **le mode "écoute"** (en cliquant le casque à l'écran) lui permet d'écouter et de mémoriser les mots ou les petites phrases,

● **le mode "enregistrement"** (en cliquant le micro à l'écran) lui permet d'enregistrer sa réponse.

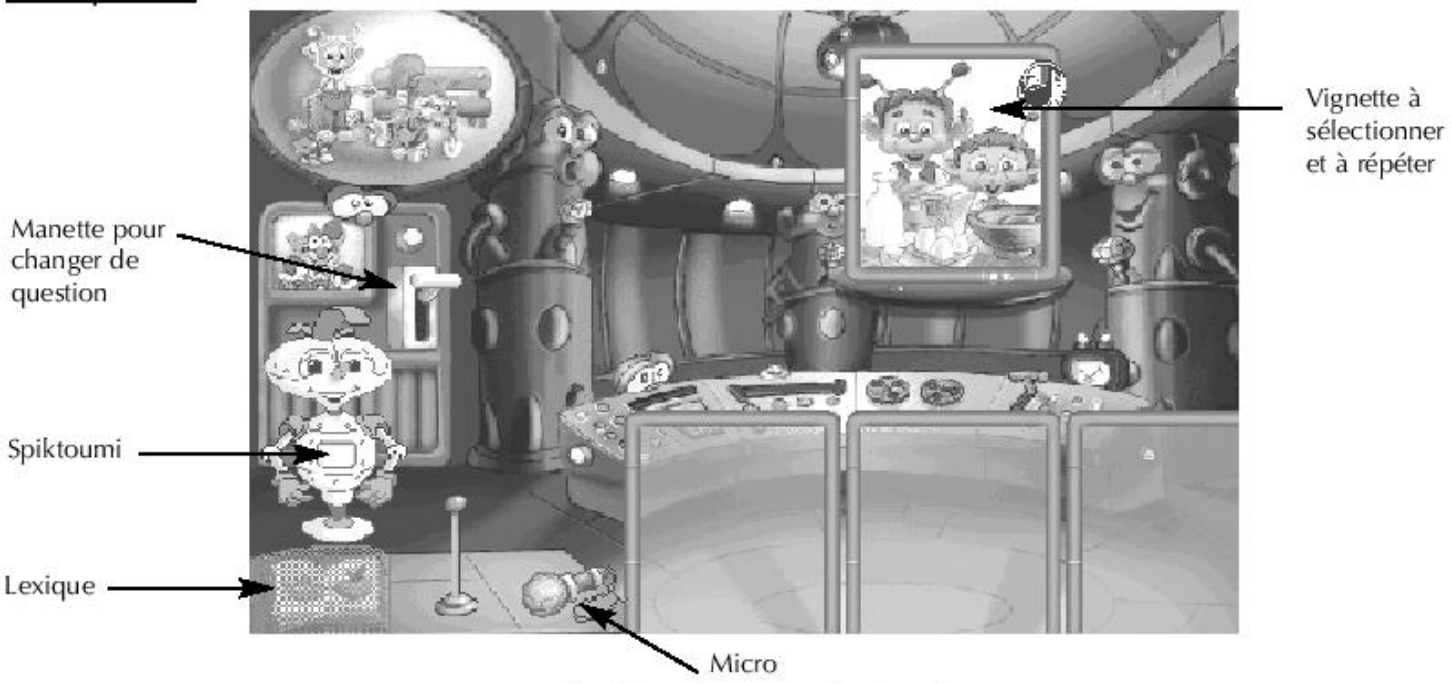
Il existe 3 types de scénario pour les ateliers.

- "commander"
- "jouer le rôle d'un Sweeties"
- "construire une petite phrase"



Ex : pour nourrir le monstre, prononce le nom d'une des trois nourritures ; si tu le prononces bien, la nourriture sera donnée à Bouzzy Goulum.

● **“jouer le rôle d’un Sweeties” :** l’enfant joue le rôle d’un personnage afin qu’un autre lui réponde



mode “écoute” : casque sélectionné

Anglais

Ex : clique la vignette et écoute le personnage ; si tu répètes correctement sa phrase, tu verras s’afficher d’autres personnages qui te raconteront la fin de l’histoire.

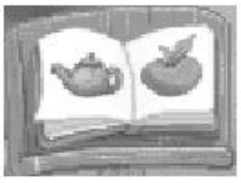
● **“construire une petite phrase” :** l’enfant choisit un des deux personnages puis un des deux éléments, assemble des mots et formule une petite phrase



mode “enregistrement” : micro sélectionné

Ex : pour inventer une nouvelle chanson, choisis d’abord le personnage que tu veux entendre chanter puis le thème de ta chanson ; quand tu as composé ta chanson, chante-la dans le micro et le personnage chantera à son tour... avec ta voix !

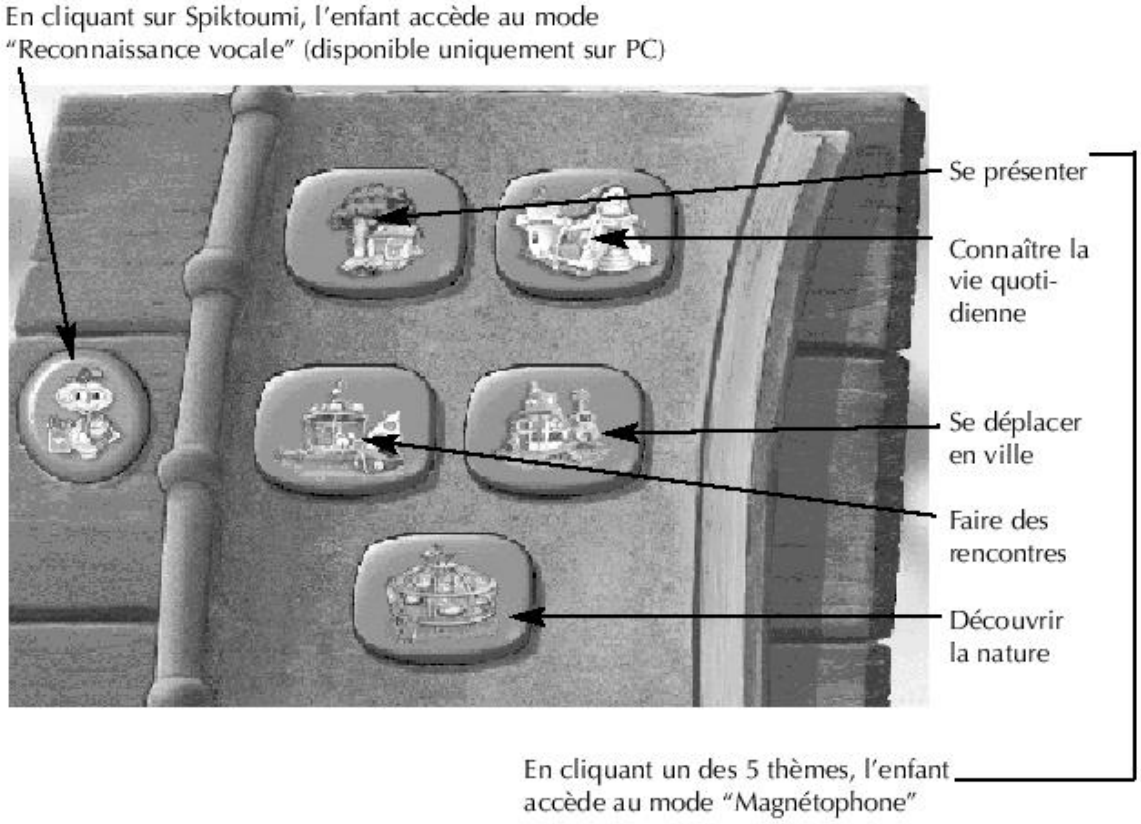
B.4.3.e- le lexique



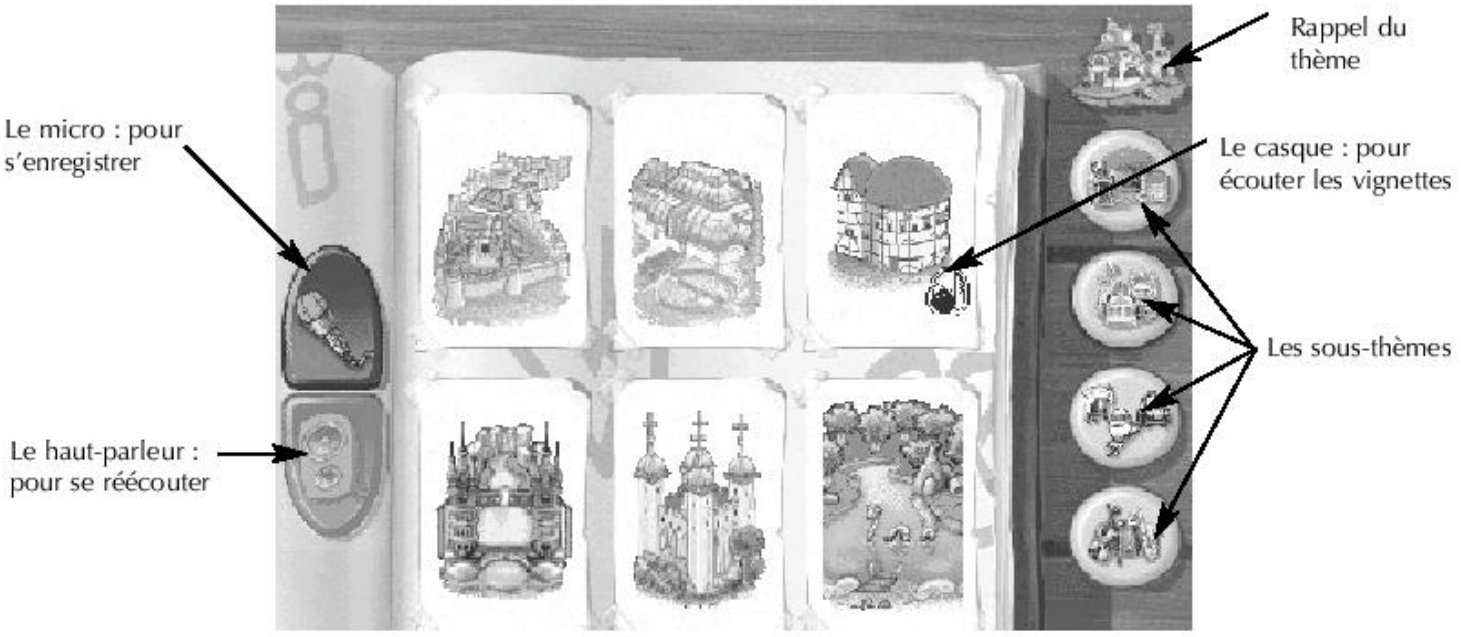
Le lexique, représenté par un livre ouvert, est accessible depuis l'écran d'accueil de l'archipel des Sweeties mais également depuis chaque activité de reconnaissance vocale et depuis chaque atelier.
Il regroupe, suivant un découpage en thèmes et sous-thèmes, les 300 mots que l'enfant découvre tout au long de sa progression.

Le lexique peut être utilisé selon deux modes : **le mode magnétophone et le mode reconnaissance vocale.**

En cliquant le livre ouvert, l'enfant accède à cet écran :



- Le mode "Magnétophone" (Mac et PC) : l'enfant peut choisir un des 5 thèmes (ex. se présenter), puis un sous-thème (ex. les liens familiaux, les métiers, ...). En cliquant une vignette, il entend le mot. Il peut alors répéter ce mot en s'enregistrant dans le micro, puis se réécouter en cliquant le haut-parleur afin de comparer sa prononciation à celle du modèle.



Un exemple de sous-thème

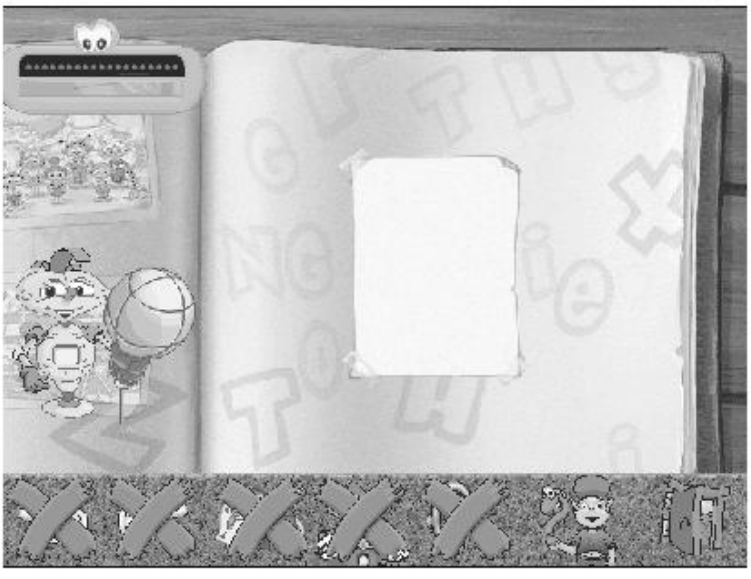
Quand l'enfant a choisi un thème, il arrive directement dans un sous-thème. Pour accéder aux autres sous-thèmes, il lui suffit de cliquer les icones à droite de l'écran.

Chaque thème correspond à un module :

- **la Cabane dans les arbres :** "se présenter" ;
- **la Maison :** "connaître la vie quotidienne" ;
- **la Base nautique :** "faire des rencontres" ;
- **le Village sur pilotis :** "se déplacer en ville" ;
- **l'Observatoire de la nature :** "découvrir la nature".

Chaque thème comprend quatre sous-thèmes :

- **"se présenter"** : le corps, les vêtements, les liens familiaux et les métiers ;
- **"connaître la vie quotidienne"** : les jouets, les objets, les aliments et les meubles ;
- **"faire des rencontres"** : les salutations, les sentiments, les activités d'intérieur et d'extérieur ;
- **"se déplacer en ville"** : les lieux, les monuments, les transports et les instruments de musique ;
- **"découvrir la nature"** : les saisons, les couleurs, les animaux domestiques et sauvages.



- **Le mode de reconnaissance vocale (disponible uniquement sur PC)** : quand l'enfant clique Spiktoumi, il accède au mode de reconnaissance vocale. Il peut alors prononcer un mot dans le micro et voir apparaître directement la vignette qui représente ce mot. C'est un excellent moyen de valider la compréhension et la pratique orales de la langue tout en s'amusant !

B.4.3.f- L'évaluation dans l'application ADIBOU Anglais

Les exercices sont répartis selon 5 critères pédagogiques :

- **enchaînements logiques ;**
- **expression simple et authentique ;**
- **comparaison et association ;**
- **reconnaissance et déduction ;**
- **réaction à une demande.**

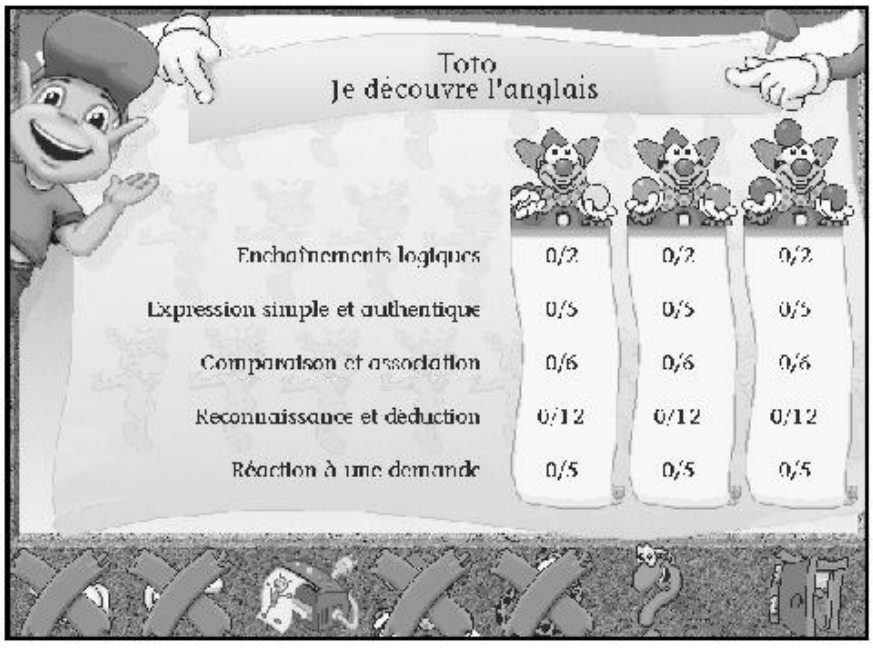
Ces 5 critères pédagogiques apparaîssent dans les tableaux d'évaluation.

Il existe deux types de tableaux d'évaluation accessibles depuis l'environnement ou depuis l'application.

1) Depuis l'environnement

Le suivi des résultats est visible dans l'environnement en cliquant le feuillage de l'arbre creux dans le Jardin d'ADIBOU.

Ce tableau présente les résultats obtenus par l'enfant pour l'ensemble des critères pédagogiques abordés (enchaînements logiques, comparaison et association,...)

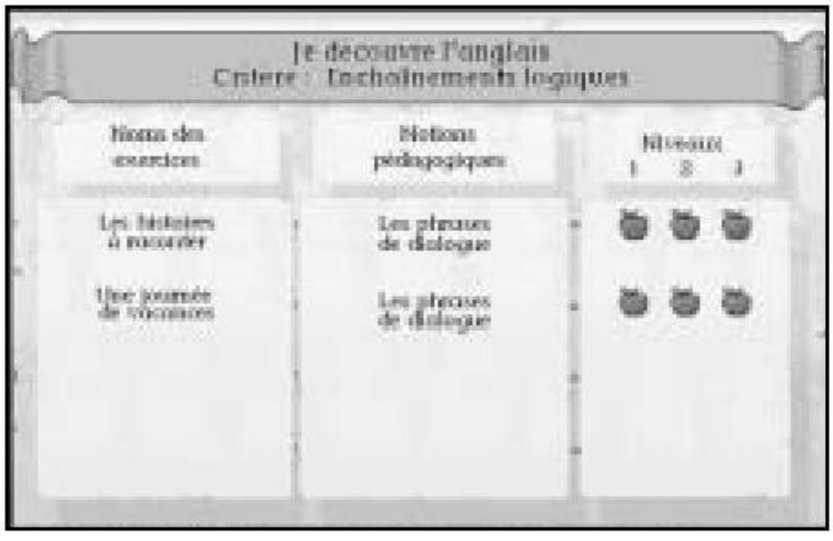


Résultats pour l'ensemble des critères pédagogiques

En cliquant un des 5 critères dans le tableau ci-dessus (ex : enchaînements logiques), on accède au tableau ci-dessous qui présente :

- les notions pédagogiques abordées dans ce critère (ex : les phrases de dialogue) ;

- les résultats de l'enfant pour chacun des exercices basés sur ce critère (ex : les histoires à raconter) et pour chaque niveau, symbolisés par des pommes plus ou moins croquées.

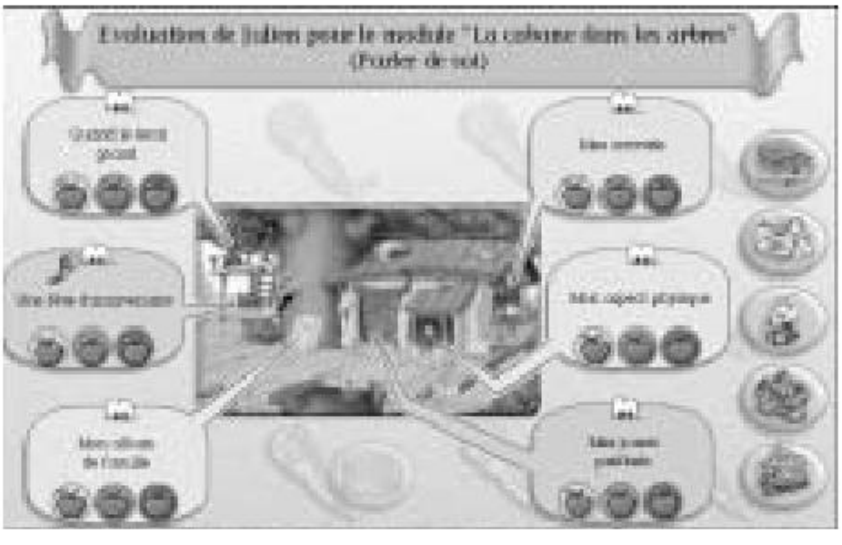


Résultats pour l'ensemble des exercices basés sur un critère précis

2) Depuis l'application

Les tableaux d'évaluation sont accessibles dans l'application en cliquant l'icone Score, **depuis chaque exercice, depuis chaque module et depuis l'écran d'accueil de l'archipel des Sweeties.**

- **Depuis chaque exercice et chaque module,** on peut accéder aux tableaux d'évaluation. Ces tableaux présentent les résultats obtenus par l'enfant pour l'ensemble des exercices de chaque module de l'application :



Résultats pour les exercices du module "La cabane dans les arbres"

Les icones à la verticale sur la droite représentent les 4 autres modules. En les cliquant, on peut naviguer de module en module et vérifier son état d'avancement et/ou accéder aux autres exercices.

- Depuis l'écran d'accueil de l'archipel des Sweeties, une fonctionnalité est proposée aux parents et aux enseignants : un classement non seulement par module (la cabane dans les arbres, la maison, ...) mais également par type d'exercices (enchaînements logiques, expression simple et authentique, ...).
On peut rechercher les résultats obtenus pour les exercices d'un même module ou les exercices d'un même type. Il suffit de cliquer les icones correspondants au module ou au type d'exercice souhaité dans le tableau suivant :



- Ainsi, en cliquant l'icone "maison", on accède au tableau d'évaluation des exercices de ce module.
- En cliquant l'icone correspondant aux exercices de type "enchaînements logiques", on accède au tableau de suivi des résultats de l'enfant pour l'ensemble des exercices de ce type.

Aux parents ou à l'enseignant de faire leur choix et de naviguer aisément dans toute l'application.

Sur chaque tableau d'évaluation (1 par module), le diplôme est affiché en grisé. Chaque fois qu'un module est fini et réussi, l'icone s'affiche en clair : l'enfant peut alors imprimer le diplôme du module et le montrer à ses parents et à ses copains ! Quand l'application est entièrement finie et réussie (l'enfant a fait tous les modules), il obtient un diplôme global qu'il retrouvera dans l'environnement.



B.4.4- Fonctionnement général de l'application ADIBOU "Musique"

L'application "Musique" s'adresse aux enfants de 4 à 7 ans et réunit sur le même CD-ROM des activités d'apprentissage classées selon 3 niveaux de difficulté correspondant aux compétences des enfants de 4-5 ans (maternelle moyenne section), 5-6 ans (maternelle grande section) et 6-7 ans (cours préparatoire).

L'écran d'accueil de l'application Musique : "Mélodica", le Pays de la musique

module "le kiosque à musique" :
découvrir les différents instruments et styles de musique

"l'arbre à notes" :
réécouter toutes les chansons



module "la grotte des sons" :
jouer avec les sons, leur hauteur, leur longueur,…

module "la tamtamare" :
s'initier au rythme

le "Musicotron" :
composer ses morceaux, chanter et enregistrer ses chefs-d'œuvre

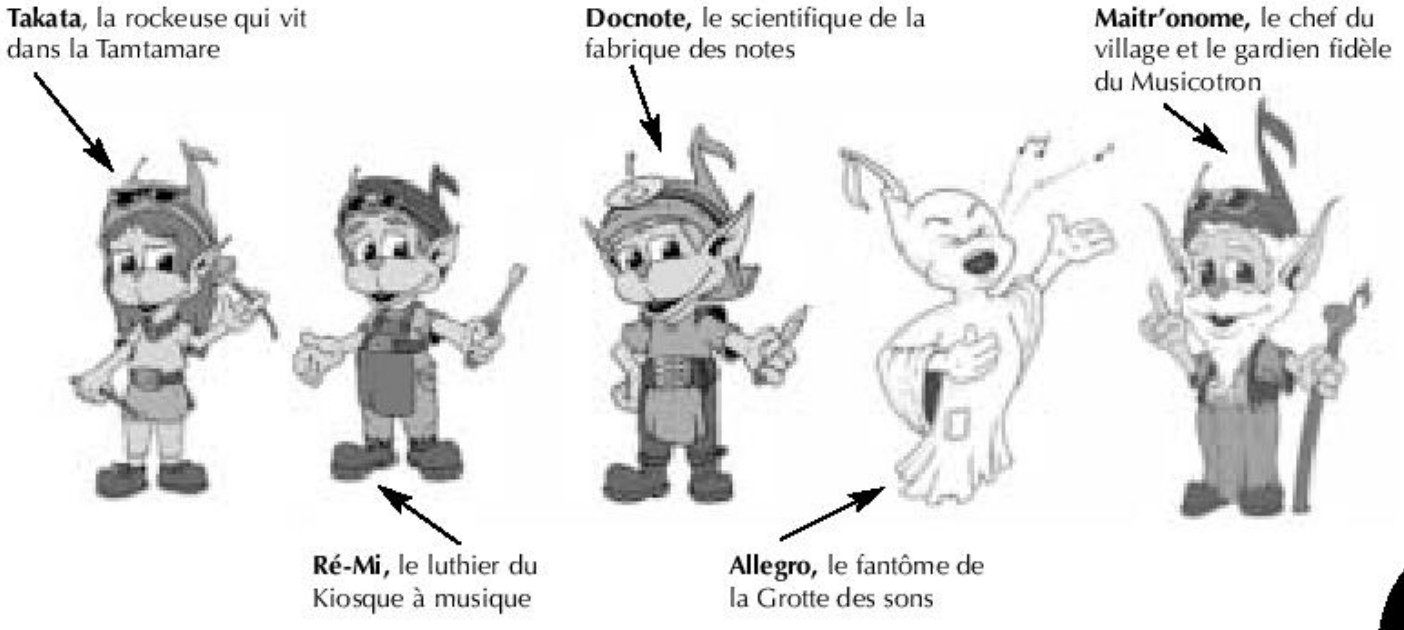
module "la fabrique des notes" :
repérer les séries et superpositions de sons

A partir de cet écran d'accueil, l'enfant peut accéder à chacun des 4 modules en cliquant la zone correspondante. Chaque module se présente en pleine page et contient lui-même 3 exercices de difficulté croissante. En passant le curseur sur les 3 zones de l'écran module, on obtient un bandeau affichant le titre de l'exercice et son état d'avancement pour chaque niveau de difficulté, symbolisé par une pomme plus ou moins croquée.

De plus, chaque exercice donne accès à une fiche d'activité pratique composée d'explications et de dessins. Chaque fiche permet de prolonger en classe ou à la maison les activités proposées par ADIBOU. Au nombre de 12, elles sont présentées selon 3 niveaux de difficulté et classées par type. L'application " Musique " est ainsi constituée de :

- 12 exercices répartis en 3 niveaux de difficulté et en 4 thèmes pédagogiques qui permettent de suivre le travail de l'enfant depuis les écrans d'évaluation.
- 12 fiches d'activités pratiques présentées selon 3 niveaux de difficulté et classées par type.

Les habitants de "Mélodica", le Pays de la musique





En arrivant au pays de la musique, Bouzzy Goulum a voulu jouer les "virtuoses", émerveillé par cette drôle de machine musicale qu'est le musicotron. Mais maladroit comme il est, il a cassé et éparpillé les 4 morceaux de cette machine. Maître'onome, le chef du village ainsi que ses amis sont tristes depuis que le musicotron ne fonctionne plus. Ils attendent avec impatience l'arrivée de l'enfant : en effet en réussissant les exercices de chaque module (avec l'aide d'ADIBOU), l'enfant va retrouver les différents morceaux du musicotron et reconstituer ainsi cette machine.

Chaque morceau retrouvé donne accès à une fonction spécifique du musicotron. Grâce à ces différentes fonctions, l'enfant va pouvoir jouer avec les effets sonores, créer ses propres rythmes, jouer avec les styles et les instruments et même décomposer les éléments des chansons.

Lorsque tous les exercices de l'application sont réussis, surprise... L'enfant gagne le super bonus : c'est une 5ème fonction du musicotron avec laquelle l'enfant va pouvoir créer ses propres mélodies.

B.4.4.a- Sommaire de l'application Musique

La Tamtamare : les formules rythmiques

Exercices	Accès	Compétences
Ex. 1 : le tape-tambour	le tambour	Écouter et reproduire une formule rythmique
Ex. 2 : la chorale des grenouilles	la statue de la grenouille	Écouter et reproduire une formule rythmique
Ex. 3 : les poissons danseurs	le coquillage	Associer une formule rythmique à une mélodie

La Grotte des sons : la hauteur, la durée et le timbre des sons

Exercices	Accès	Compétences
Ex. 1 : les arbres à fantômes	les troncs d'arbres	Discerner les hauteurs des sons
Ex. 2 : le labyrinthe	la grille du labyrinthe	Discerner les hauteurs, durées et timbres
Ex. 3 : les pierres de la sorcière	la porte bleue	Associer des timbres

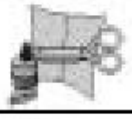
La Fabrique des notes : les séries et superpositions de sons

Exercices	Accès	Compétences
Ex. 1 : la bonne ambiance	les photos	Discerner des sons superposés
Ex. 2 : les histoires sonores	les carrés sur la machine	Associer des sons à des images
Ex. 3 : le livre d'images sonores	le livre	Associer des sons à des consignes auditives

Le Kiosque à musique : les instruments et styles de musique

Exercices	Accès	Compétences
Ex. 1 : le mange-disques	le lecteur de CD	Découvrir et discerner différents styles de musique
Ex. 2 : les familles d'instruments	la contrebasse	Classer les instruments par famille
Ex. 3 : le mauvais joueur	le kiosque	Aborder la notion de justesse

B.4.4.b - Icones de fonctions spécifiques aux activités de l'application ADIBOU "Musique"

ICONES	SIGNIFICATIONS	ACTIONS
	Accéder à la fiche d'activité correspondant à l'exercice en cours	Affiche les pages de la fiche d'activité
	Accéder au modèle musical correspondant à l'exercice en cours	Ecouter de nouveau le modèle musical

B.4.4.c- Fonctionnement général des activités

Le fonctionnement général des exercices correspond à la description faite en B.3.1 et B.3.2, avec quelques particularités.

- le mode "ré-écoute des sons" :



Dans chaque exercice, l'enfant peut réécouter le son émis, soit en cliquant sur l'objet qui a émis ce son, soit en cliquant sur cette note de réécoute.

La note de réécoute n'est présente que dans les exercices où l'élément qui a émis le son n'est pas visible à l'écran (voix-off).

- le mode "aide" :



Il est accessible en cliquant l'icone "ADIBOU tenant un point d'interrogation" dans la barre d'icones. Ce mode permet d'accéder à 2 types d'aide :

- une aide méthodologique pour résoudre l'exercice : comment procéder, par quoi commencer, quel repère utiliser …, en cliquant sur ADIBOU.
- une information détaillée sur chaque vignette affichée à l'écran.

B.4.4.d - Les chansons interactives

Quand l'enfant arrive au Pays de la musique, Mélodica, il est accueilli par le chef du village, Maitr'onome et ADIBOU. La chanson d'accueil se déclenche à cette occasion. Si l'enfant souhaite réécouter cette chanson, il peut cliquer, dans l'écran d'accueil, sur l'arbre à notes qui permet d'accéder aux chansons déjà entendues au moins une fois.

Chacun des 4 modules comporte une chanson interactive. Ces clips musicaux se déclenchent la première fois que l'enfant entre dans un module, après un petit dialogue entre ADIBOU et l'habitant du lieu.
Ces chansons sont interactives : l'enfant est invité à taper le rythme de la chanson dans la Tamtamare, chanter avec Allegro le gentil fantôme dans la Grotte des sons, créer des bruitages rigolos dans la Fabrique des notes et reproduire les gestes des musiciens dans le Kiosque à musique.



L'enfant peut réécouter ces chansons soit en cliquant l'arbre des notes dans l'écran d'accueil, soit en cliquant la note bleue qui se trouve au bord de l'écran de chaque module.

Lorsque l'enfant a retrouvé tous les morceaux du Musicotron, il est invité à chanter avec tous les personnages de Mélodica et à découvrir toutes les fonctions du Musicotron.





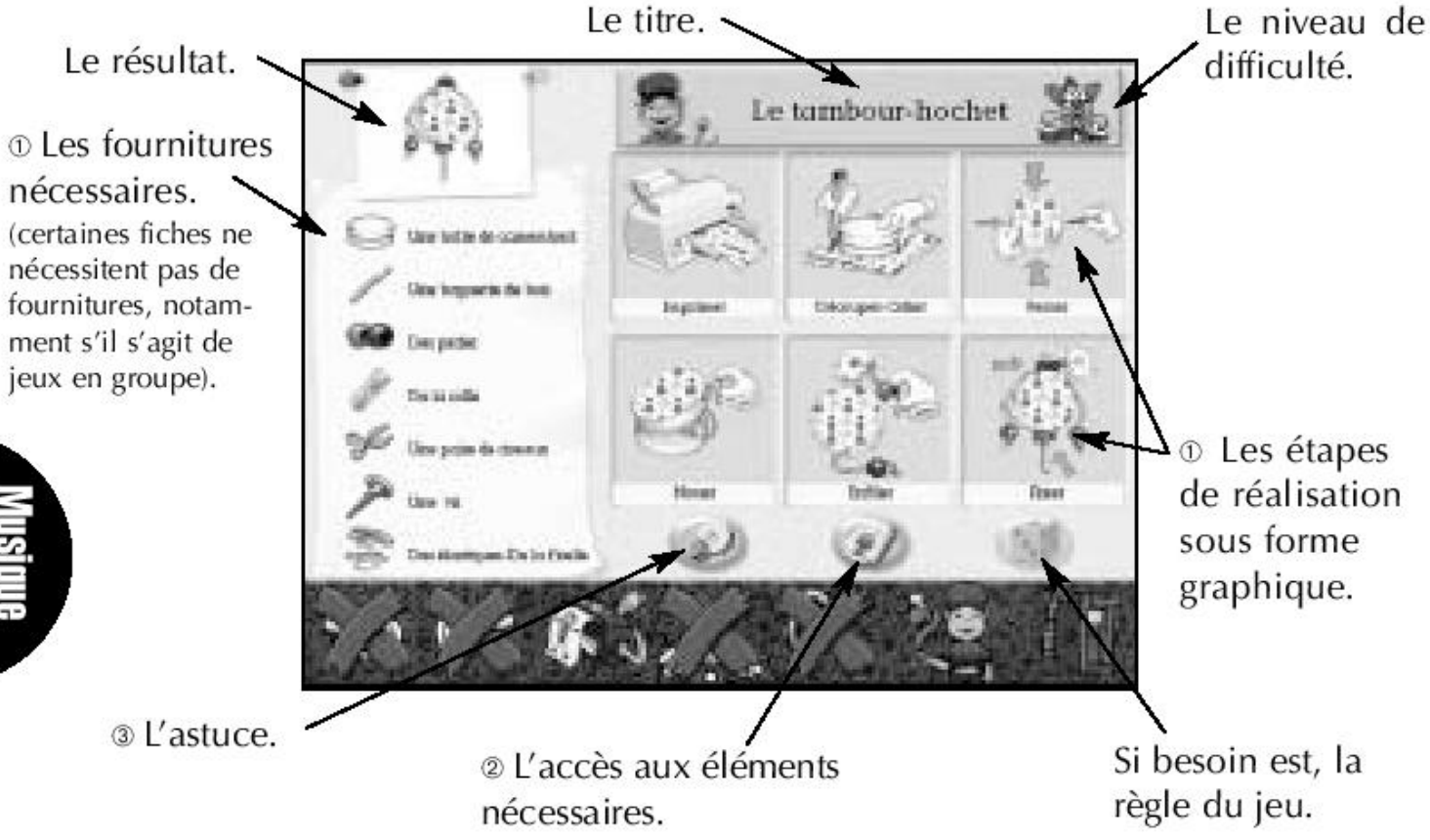
B.4.4.e - Les fiches d'activités pratiques

Disponibles depuis chaque exercice de l'application ADIBOU "Musique", les fiches d'activités permettent de développer de façon ludique et cette fois, sans l'ordinateur, les notions découvertes avec ADIBOU.



L'enfant accède à chaque fiche en cliquant l'icone depuis l'exercice correspondant ou depuis l'écran du module. Dans l'écran d'accueil de l'application, il retrouve la liste des fiches classées selon leur typologie : expériences sonores, jeux, création.

Les fiches d'activités comprennent une ou plusieurs pages et ont toutes une présentation commune.



① ***Les fournitures ou les étapes de réalisation :*** l'enfant peut les consulter sans avoir recours à la lecture, puisqu'en cliquant chaque symbole ou dessin, il entend une explication détaillée.

② ***Les éléments :*** ils comprennent une description écrite pour imprimer la fiche : fournitures, étapes et tous les éléments graphiques nécessaires à la réalisation. Exemple : des rythmes à reproduire ou des cartes de jeu à imprimer…
Il suffit de cliquer sur un élément en réduction pour qu'il apparaisse en pleine page. On peut alors les regarder avant l'impression.

③ ***L'astuce :*** elle donne une information supplémentaire, une idée à développer ou une astuce pour la réalisation de la fiche.



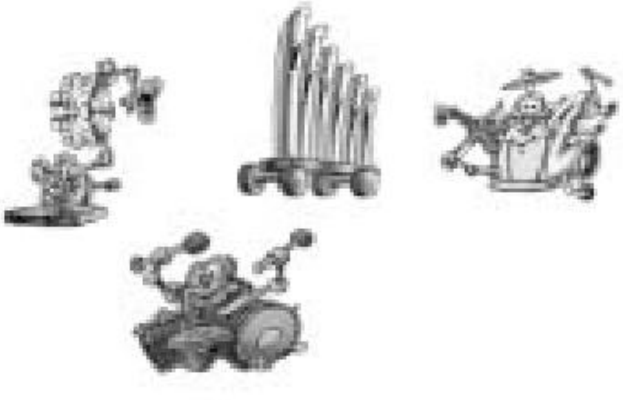
B.4.4.f - Le Musicotron

ICONE	SIGNIFICATION	ACTION
	Accéder à la page de sauvegarde des éléments créés dans le musicotron	Sauvegarder une composition ou un enregistrement.
	Effacer	Efface l'ensemble des éléments posés sur la page courante du musicotron.
	Réglage des différents volumes	Accéder à une interface permettant le réglage du volume des haut parleurs et du microphone.



.e Musicotron est une drôle de achine à bidouiller les sons. dique et créative, cette machine se mplète au fur et à mesure de la ussite de l'enfant dans les différents exercices : à chaque module réussi, l'enfant gagne un morceau du musicotron et se voit décerner un certificat.

:haque morceau ainsi gagné lui per- : d'accèder à une nouvelle fonction- ité du musicotron. Il existe 6 fonc- nnalités au total.



 Icone représentant l'accès à la fonction de base

 Icone représentant l'accès à la fonction "rythme"

 Icone représentant l'accès à la fonction "effets"

 Icone représentant l'accès à la fonction "superpositions"

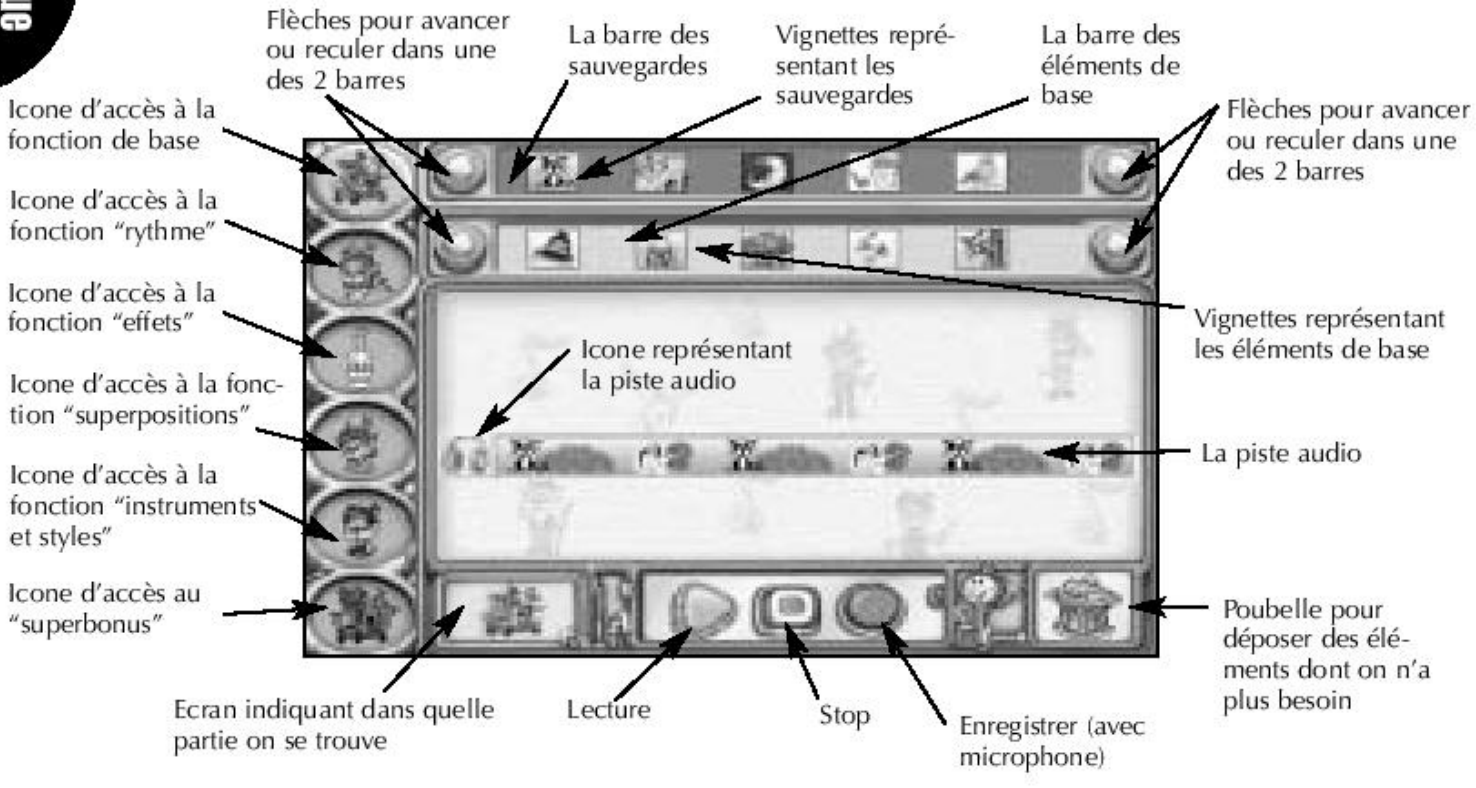
 Icone représentant l'accès à la fonction "instruments et styles"

 Icone représentant l'accès à la fonction "superbonus"

L'enfant pourra composer ses propres rythmes, écouter des chansons traditionnelles, décomposer les chansons interactives (qu'il a écoutées dans les différents modules) et les chanter, appliquer des effets sonores sur des bruitages rigolos et jouer avec les différents styles d'instruments.

Le player de base

Lorsque l'enfant entre pour la première fois dans l'application et tant qu'il n'a pas gagné de morceau du musicotron, seule la fonction de base est accessible. Ici, l'enfant pourra écouter des chansons traditionnelles européennes et enregistrer sa voix grâce aux fonctions de base (Lecture, Stop, Enregistrement). Ces fonctions de base sont également disponibles dans les autres parties du musicotron expliquées ci-après.



Les éléments de l'interface communs à toutes les parties du musicotron

La "barre des sauvegardes" :
Elle contient les éléments sauvegardés par l'enfant (représentés sous forme d'icone). Pour faire défiler l'ensemble des éléments qu'elle contient, il suffit d'utiliser les flèches qui sont à droite et à gauche. Chaque partie du musicotron a des sauvegardes qui lui sont propre.

La "barre des éléments de base" :
Elle contient une banque de données sonores (sous formes d'icones) propre à chaque partie du musicotron. C'est grâce à ces données que l'enfant peut créer ses propres morceaux ou tout simplement les écouter.
Pour faire défiler l'ensemble des éléments qu'elle contient, il suffit d'utiliser les flêches qui sont à droite et à gauche.

La poubelle
Elle sert à supprimer un élément : il suffit de cliquer cet élément et de le faire glisser sur la poubelle.

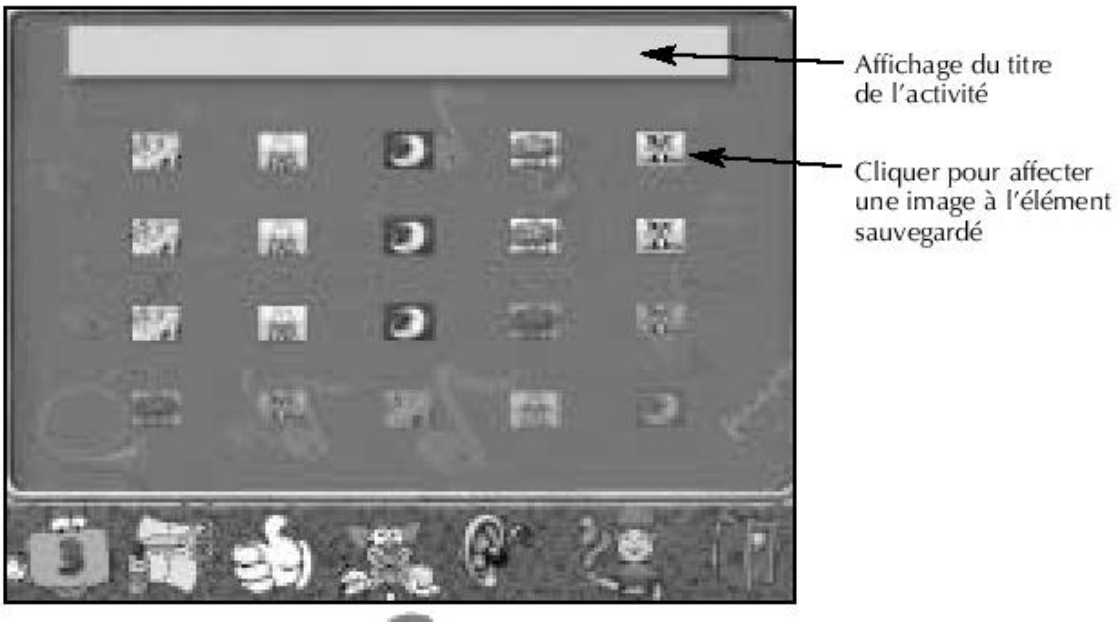
La piste
C'est l'endroit où l'enfant doit déposer les éléments qu'il veut écouter.

Les touches Lecture, Stop, Enregistrer
L'icone Effacer
Il permet d'effacer tous les éléments posés sur la ou les piste(s).

L'icone Sauvegarder
Il permet d'accéder à la page des sauvegardes, où l'on pourra sauvegarder sa création.

Fonctionnement général du musicotron

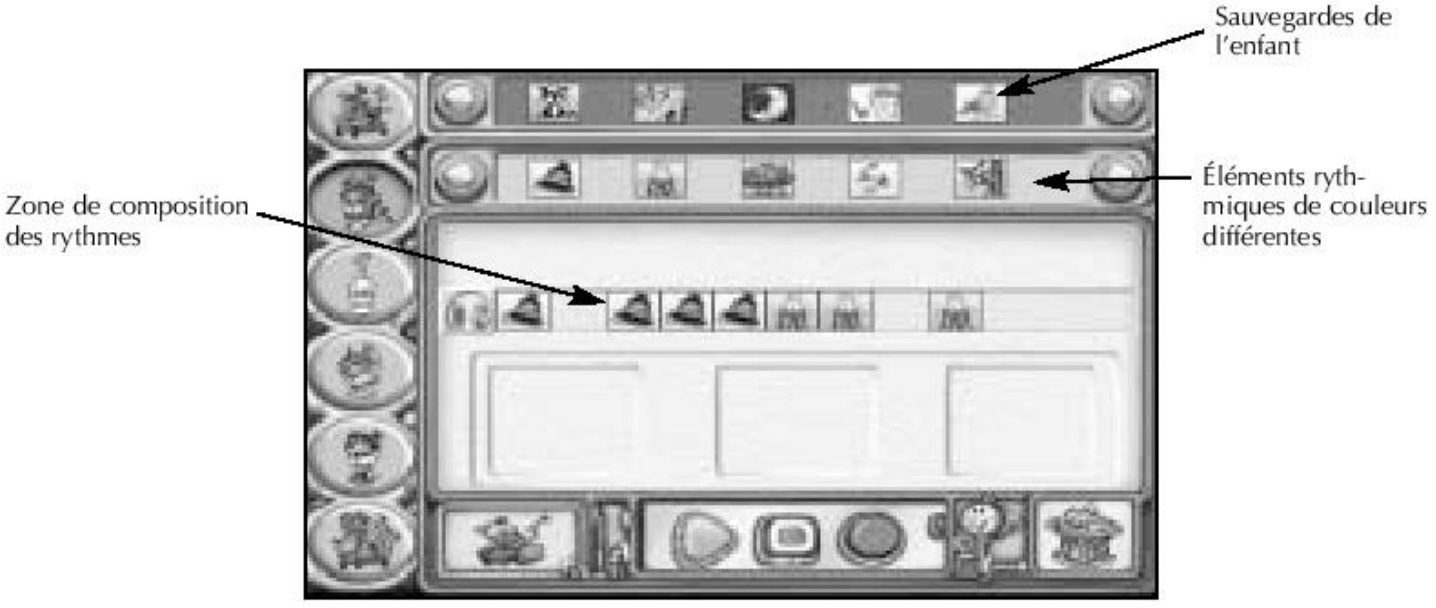
Le musicotron est basé sur le principe du "drag and drop" : l'enfant prend un élément dans la barre de sauvegarde ou dans la barre des éléments de base et le dépose sur la piste. Pour écouter, il clique la touche Lecture ; pour arrêter l'écoute, il clique la touche Stop.
Pour sauvegarder une création, l'enfant clique l'icone sauvegarder : il arrive alors sur l'écran des sauvegardes.



Pour sauvegarder sa création, il suffit de cliquer l'un des icones. Le nombre d'éléments que l'enfant peut sauvegarder est limité.

La fonction "Rythme"

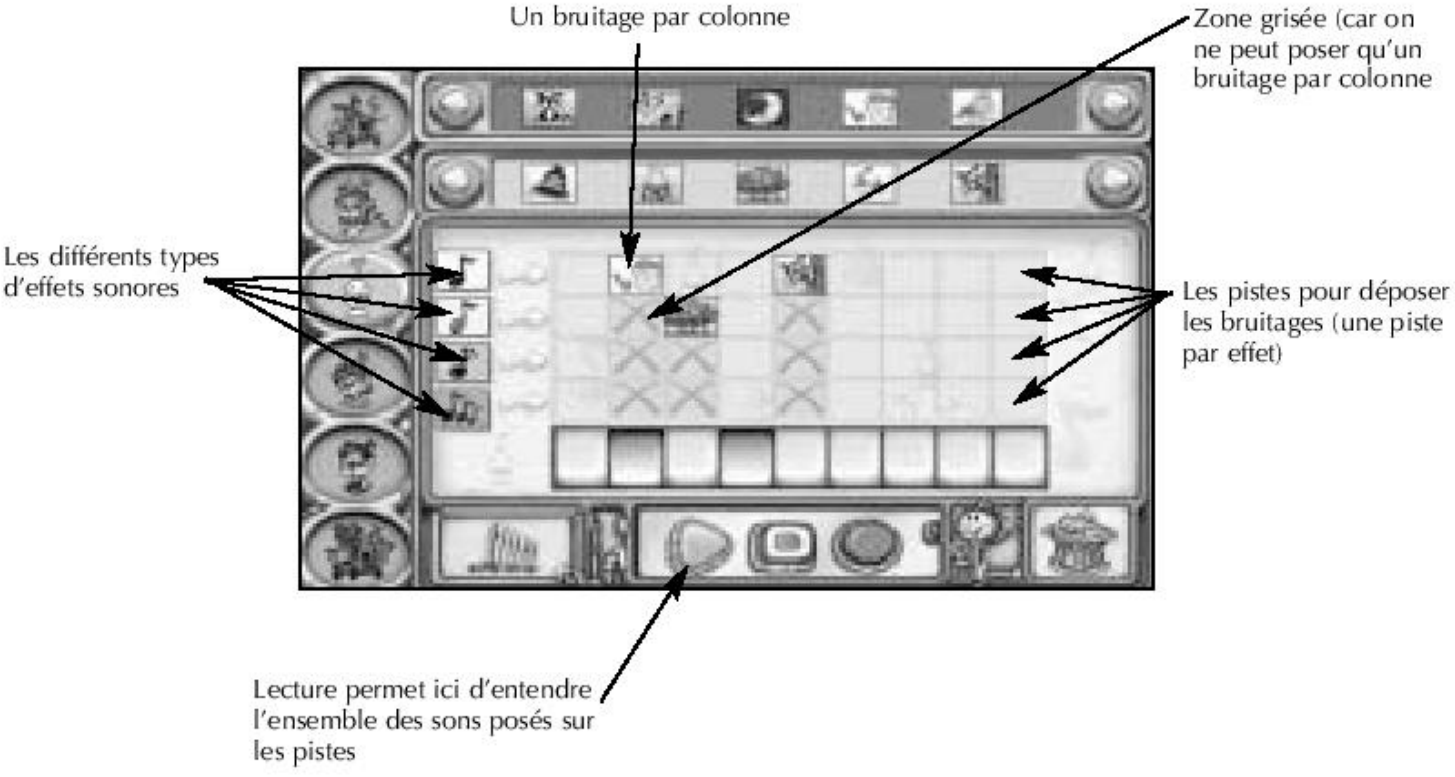
La réussite des exercices du module "la Tamtamare" donne accès à la fonction "Rythmes" du musicotron.



La fonction "Effets sonores"

La réussite des exercices dans la "Grotte des sons" donne accès à la fonction "Effets sonores".

Dans cette partie du musicotron l'enfant ne pourra pas s'enregistrer.



Dans cette partie du musicotron, l'enfant peut appliquer des effets sonores aux bruitages qu'il trouvera dans les éléments prédéfinis. Il aura le choix entre les effets suivants : délai, réverbération, volume.

Pour appliquer ces différents effets sonores, il suffit de déposer un bruitage sur la piste précédée du symbole effet. L'enfant pourra écouter tous les bruitages posés en cliquant sur Lecture ou cliquer sur les touches en bas des colonnes pour les activer individuellement.

La fonction "Superposition des sons"

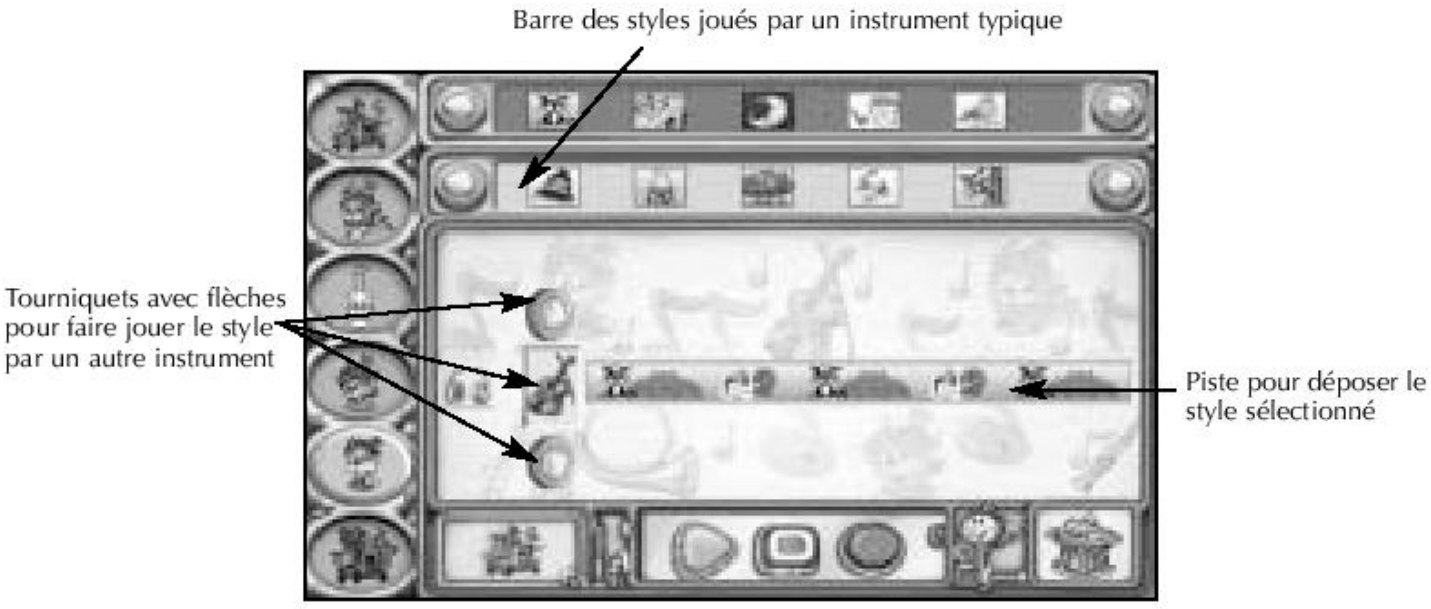
La réussite des exercices de la "Fabrique des notes" donne accès à la fonction "Superposition des sons". Ici l'enfant décompose les chansons des modules et peut chanter à la place des personnages.



Sur cette page du musicotron, l'enfant peut écouter les chansons des modules, la chanson d'accueil et la chanson finale du musicotron. Seules les chansons entendues au moins une fois dans les modules s'y trouvent ; elles s'ajoutent au fur et à mesure que l'enfant les a entendues.
D'office l'enfant entend donc la chanson d'accueil "Hello ADIBOU".
Il peut prendre une des chansons présentes dans la barre des éléments prédéfinis et l'apporter dans la zone de travail. Elle se décompose en pistes audio : voix, instrument d'accompagnement, instrument rythmique.
L'enfant peut allumer ou éteindre ces pistes selon son gré.
Il peut aussi chanter sur la musique qu'il entend (mais il ne peut pas s'enregistrer).

La fonction "Instruments et styles"

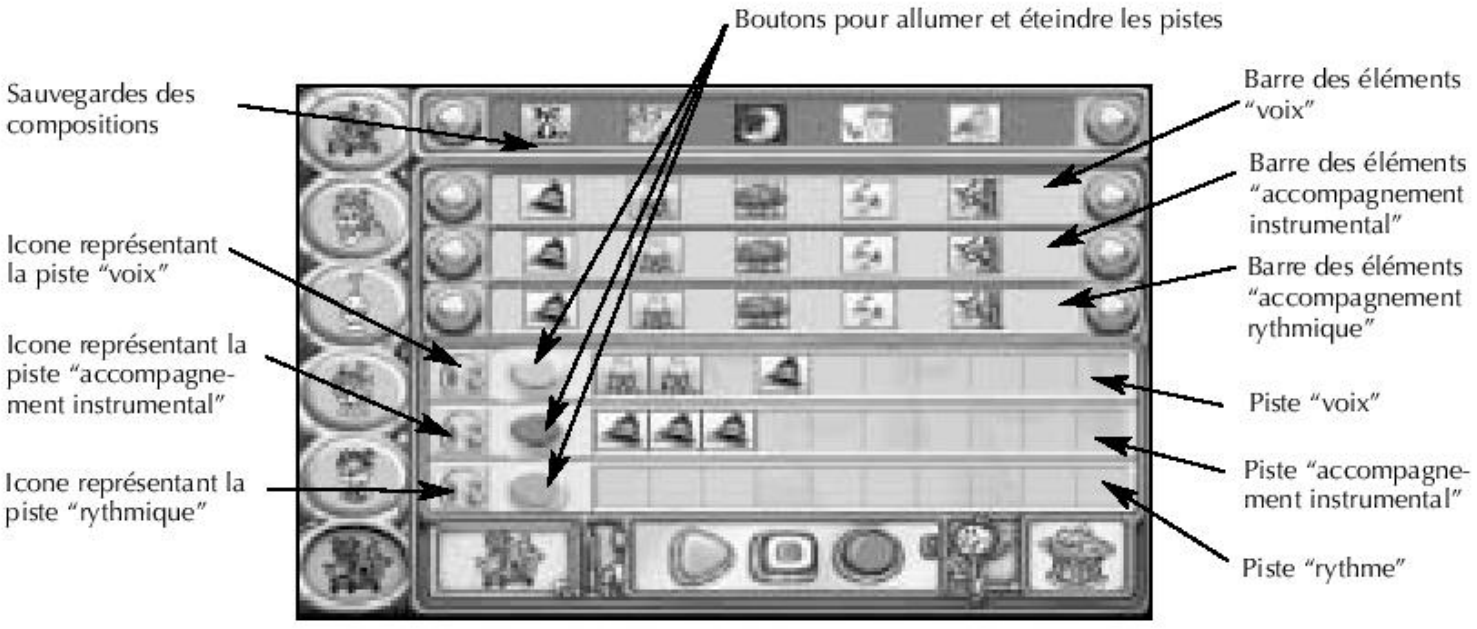
La réussite des exercices du "Kiosque à musique" donne accès à la fonction "Instruments et styles". Ici l'enfant peut écouter des styles de musique joués avec un instrument représentatif et changer d'instrument.



Dans cette partie du musicotron, l'enfant a la possibilité d'écouter un style particulier, joué par un instrument qui lui est habituellement associé (ex : country -> banjo). Mais il peut également s'amuser à faire jouer ce style de musique par d'autres instruments en les selectionnant dans le tourniquet.

La fonction "Super Bonus"

Lorsque l'enfant a réussi l'ensemble des modules, il a gagné tous les morceaux du musicotron et une surprise l'attend : le Super Bonus !
Ce Super Bonus, partie supplémentaire du musicotron, permet à l'enfant de composer des morceaux à son gré, à l'aide de petits éléments rythmiques prédéfinis à placer sur différentes pistes (piste soliste, accompagnement instrumental, rythme).



Le Super Bonus est une combinaison de plusieurs activités du musicotron.
L'enfant peut choisir des éléments rythmiques et les déposer sur une des trois pistes qui sont à sa disposition. Attention, les éléments de la ligne 1 doivent être posés sur la ligne 1, les éléments de la ligne 2 sur la ligne 2 et ainsi de suite.
Les lignes sont représentatives des pistes audio, telles qu'on les a déjà rencontrées dans la partie "Superpositions " : la ligne 1 correspond donc à l'instrument indiquant la mélodie, la ligne 2 à l'instrument d'accompagnement et la ligne 3 à l'instrument rythmique. Lorsque la composition de l'enfant est jouée, il peut également allumer ou éteindre les pistes de son choix. Cette intervention est prise en compte lors du rebouclage du son. Une réelle table de mixage !



B.4.4.g - L'évaluation dans l'application ADIBOU "Musique"

Les exercices sont répartis selon 4 critères pédagogiques (cf. sommaire page 84)

- **module "Tamtamare" :** les rythmes
- **module "Grotte des sons" :** les hauteurs des sons
- **module "Fabrique des notes" :** les séries et superpositions de sons
- **module "Kiosque à musique" :** les instruments et les styles de musique

Ces 4 critères pédagogiques apparaissent dans les tableaux d'évaluation.

Il existe deux types de tableaux d'évaluation accessibles depuis l'environnement ou depuis l'application.

1) Depuis l'environnement

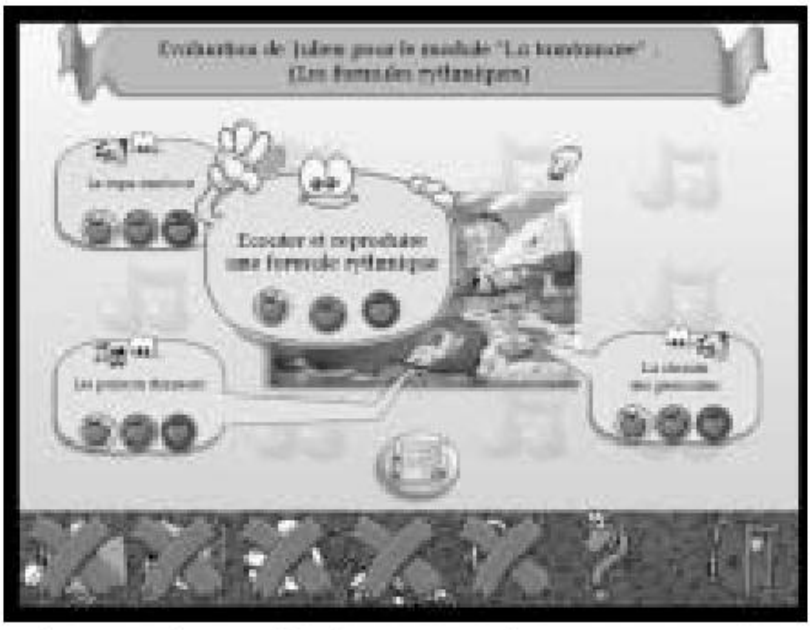
Le suivi des résultats est accessible dans l'environnement en cliquant le feuillage de l'arbre creux dans le jardin d'ADIBOU.

Ce tableau présente les résultats obtenus par l'enfant pour l'ensemble des critères pédagogiques abordés (ici : les formules rythmiques, les caractéristiques des sons, ...).



Résultats pour l'ensemble des critères pédagogiques

En cliquant un des 4 critères dans le tableau ci-dessus (ex : les formules rythmiques), on accède au tableau ci-dessous qui présente :
- les notions pédagogiques abordées dans ce critère (ex : écouter et reproduire une formule rythmique)
- les résultats de l'enfant pour chacun des exercices basés sur ce critère (ex : le tape-tambour) et pour chaque niveau, symbolisé par des pommes plus ou moins croquées.



Résultats pour l'ensemble des exercices basés sur un critère précis

2) Depuis l'application

Les tableaux d'évaluation sont accessibles dans l'application en cliquant l'icone Score, **depuis chaque exercice, depuis chaque module ou depuis l'écran d'accueil du Pays de la musique.**

- Depuis chaque exercice et chaque module, on peut accéder aux tableaux d'évaluation. Ces tableaux présentent les résultats obtenus par l'enfant pour l'ensemble des exercices de chaque module de l'application :



Résultats pour les exercices du module "la Tamtamare"

Les icones disposés verticalement sur la droite de l'écran symbolisent les 3 autres modules. En les cliquant, on peut naviguer de module en module pour voir l'état d'avancement de l'ensemble des exercices. A partir de ces écrans, on peut également accéder directement à un exercice au niveau voulu en cliquant la pomme correspondante.

- Depuis l'écran d'accueil du Pays de la musique, une fonctionnalité est proposée aux parents et aux enseignants : un classement non seulement par module (la Tamtamare, la Grotte des sons …) mais également par type d'exercices (reconnaître, associer…).

On peut rechercher les résultats obtenus pour les exercices d'un même module ou les exercices d'un même type. Il suffit de cliquer les icones correspondants au module ou au type d'exercice souhaité dans le tableau suivant :



- Ainsi, en cliquant l'icone "grotte" correspondant au module "la Grotte des sons", on accède au tableau d'évaluation des exercices de ce module.

- En cliquant l'icone correspondant aux exercices de type "Associer", on accède au tableau de suivi des résultats de l'enfant pour l'ensemble des exercices de ce type.

Aux parents ou à l'enseignant de faire leur choix et de naviguer aisément dans toute l'application.

Sur chaque tableau d'évaluation (1 par module) le diplôme est affiché en grisé. Chaque fois qu'un module est fini et réussi, l'icone s'affiche en clair : l'enfant peut alors imprimer le diplôme du module et le montrer à ses parents et à ses copains ! Quand l'application est entièrement finie et réussie (l'enfant a fait tous les modules), il obtient un diplôme global qu'il retrouvera dans l'environnement.



C. LES CRÉDITS

CRÉDITS ADIBOU "Environnement" et "Lecture, Calcul"

ADIBOU2 est un produit conçu et développé à Meudon (92) par COKTEL avec la participation de :

Supervision

Arnaud DELRUE
Joseph KLUYTMANS
Manuelle MAUGER
Roland OSKIAN

Coordination du projet

Corinne CARRERE
Joseph KLUYTMANS

Enseignants et consultants

Martine BERENGUER
Marie-Lise BONNET
Martine BRUX
Rose-Marie DELRUE
Christiane DESTOUESSE
Sabine GRANIER
Claude JARDIN
Marie-Paule JOLLEC
Chantal LAMARQUE
Bernard TRESSOL

Images et animations

Véronique BARBE
Bernard BOSQUES
Aude BRUNEL
Jean-Christophe CHARTER
Jacques DIMIER
Laurent DUFFO
Patrick DUMAS
Joël FAUCHE
Léna GALLAS
Julien GRYCAN
Marie-Hélène HERVIEU-AMIEL
Joseph KLUYTMANS
Christian LALLY
Frédéric MARZULLO
François NOBRE
Kaki OSKIAN
Pascal PAUTROT
Andy RENNER
Michel RHO

Programmation

Jean-Paul BLAYAC
Ollivier CLAIN
Pascal COUTEAU
Daniel DE OLIVEIRA LOPES
Arnaud DELRUE
Bertrand HASNIER
Mathieu MARCIAQ
Didier CHEVRIER

Sonorisation

Studio BIG WHEELS
Charles CALLET
Marion CHARRIER
Pierre-Alain GARRIGUES
Sabine GRANIER
Adrien HERMANS
Annabelle ROUX

Chanson "Les 3 petits chats"

- **Compositeur et Interprète**
  Claude JARDIN
- **Auteur**
  Jean-Louis FONTENEAU

Tests

Martine BERENGUER
Corinne CARRERE
Claude JARDIN
Joseph KLUYTMANS
Emmanuel LEJEUNE



CRÉDITS ADIBOU "Sciences"

Concept original
Manuelle MAUGER
Roland OSKIAN

Supervision
Didier CHEVRIER
Manuelle MAUGER
Emmanuel VIAU

Direction du projet
Didier CHEVRIER

Assistantes
Corinne CARRERE
Gaëlle TAILLASSON

Direction Artistique
Joseph KLUYTMANS

Enseignants et consultants
Bernadette TISSIER
Catherine GODEY
Claude JARDIN
Carole DE WANDEL
Cécile DAVID

Graphismes et animations
Joseph KLUYTMANS
François NOBRE
Rachid CHEBLI
Frédéric PARIS
Pascal PAUTROT
Joël FAUCHE
Laurent DUFFO
Frédéric CHAUVELOT

Marketing & Edition
Marta THONGSAVARN
Anne-Lise PRODEL
Christine NERBONNE
Carole CORVISY

Scripts et scénarisation
Joseph KLUYTMANS
Manuelle MAUGER
Corinne CARRERE
Didier CHEVRIER
Gaëlle TAILLASSON

Programmation
Ollivier CLAIN
Julien LAURENT
Boris VIDAL-MADJAR
Rodolphe MEYER
Sébastien MORENO
Pascal COUTEAU
Bertrand HASNIER

Sonorisation
Adrien HERMANS
Studio BIG WHEELS
Jean-Michel CERUTTI
Marion CHARRIER

Chanson "Les 3 petits chats"
- **Compositeur et Interprète**
  Claude JARDIN
- **Auteur**
  Jean-Louis FONTENEAU

Comédienne
Dolly VAN DEN

Test
Corinne CARRERE
Gaëlle TAILLASSON
Bernadette TISSIER
Catherine GODEY
Carole DE WANDEL
René-Guy TRAMIS et son équipe
(Olivier, Caroline, Vivien, Xavier...)



CRÉDITS ADIBOU "Anglais"

Concept original
Manuelle MAUGER
Roland OSKIAN

Supervision
Manuelle MAUGER
Didier CHEVRIER
Emmanuel VIAU
Valérie COURTIAL

Direction éditoriale
Manuelle MAUGER
Didier CHEVRIER

Direction du projet :
Valérie COURTIAL
Gaelle TAILLASSON

Assistantes :
Estelle CHIN
Maud LECROSNIER

Direction artistique :
Joseph KLUYTMANS
François NOBRE

Enseignants et consultants :
Amy FOXWELL
Morag KERR
Maud LECROSNIER
Nathalie DE MARGERIE
Jeanne RILEY
Colette SAMSON
Catherine VALLET

Graphismes et animations :
Jean-Christophe CHARTER
Rashid CHEBLI
Patrick DUMAS
Joel FAUCHE
Marie-Hélène HERVIEU-AMIEL
Joseph KLUYTMANS
Christian LALY
Frédéric MARZULLO
François NOBRE
Frédéric PARIS
Pascal PAUTROT

Marketing et édition :
Laura BARBIER
Marta THONGSAVARN
Anne-Lise PRODEL
Christine NERBONNE
Sophie CHEMLA
Carole CORVISY

Scénarisation des activités :
Valérie COURTIAL

Scripts:
Corinne CARRERE
Didier CHEVRIER
Maud LECROSNIER
Manuelle MAUGER
Gaëlle TAILLASSON
Catherine VALLET

Programmation :
Emmanuel CHAGNAS
Olivier CLAIN
Hervé DENIS
Réginald GUILLIER
Olivier PONSINET
Stéphane PRIN
Nabil TRABELSI
Jocelyn WEISS



Sonorisation :

Adrien HERMANS
Studio BIG WHEELS
Jean-Michel CERUTTI

Comédiens :

Patrick ALBENQUE
Kim BRODERICK
Leslie CLACK
Dolly VAN DEN BISEN
Vivienne VERMES
Hester WILCOX

Test

Corinne CARRERE
Thomas CHABRIER
Estelle CHIN
Vincent DELMAU
Maud LECROSNIER
Corinne ROSE-QUIMAL
Gaëlle TAILLASSON
René-Guy TRAMIS et son équipe
(Xavier, Fabrice, Nicolas...)

Remerciements

Un grand merci aux enfants et enseignants des écoles : Lennen, Montessori, Gerson et Emile Roux.



CRÉDITS ADIBOU "Musique"

Concept original
Manuelle MAUGER
Roland OSKIAN

Supervision
Didier CHEVRIER
Manuelle MAUGER
Emmanuel VIAU
Sabine SALAT

Direction éditoriale
Didier CHEVRIER
Manuelle MAUGER

Direction du projet :
Sabine SALAT
Emmanuel LEJEUNE

Assistante :
Marie-Caroline DA COL

Direction artistique :
Joseph KLUYTMANS
François NOBRE

Enseignants et consultants :
Véronique BAUDOUARD
Claude JARDIN
Jean-Louis FONTENEAU

Graphismes et animations :
Jean-Christophe CHARTER
Rachid CHEBLI
Patrick DUMAS
Joël FAUCHE
Marie-Hélène HERVIEU-AMIEL
Joseph KLUYTMANS
Christian LALY
Frédéric MARZULLO
François NOBRE
Frédéric PARIS
Pascal PAUTROT
Xavier BENDEL
Vincent SIMONCELLI
Laurent BUFFO
Christophe BAUDET

Marketing et édition :
Laura BARBIER
Marta THONGSAVARN
Anne-Lise PRODEL
Christine NERBONNE
Sophie CHEMLA
Carole CORVISY
Nabil DEBIRA

Scénarisation des activités :
Marie-Caroline DA COL
Emmanuel LEJEUNE
Sabine SALAT
Didier CHEVRIER

Scripts voix :
Marie-Caroline DA COL
Véronique BAUDOUARD
Sabine SALAT
Didier CHEVRIER

Lead Programmeur :
Julien LAURENT

Programmation :
Ollivier CLAIN
Jocelyn WEISS
Emmanuel CHAGNAS
Stéphane PRIN

Programmation version Mac :
Maurice ELALLOUF
Olivier PONCINET

Sonorisation :
Adrien HERMANS
Fabrice DE BRABANT
Jean-Michel CERRUTTI
Studio Big WHEELS
KOKA Media
SRC

Organisation des tests enfants :
Nadège MATHIEU
Véronique BAUDOUARD

Comédiens :
Dolly VAN DEN
Pascal GERMAIN

Tests :
Marie-Caroline DA COL
Eva KRUSE
Sabine SALAT
Corinne CARRÈRE
Gaëlle TAILLASSON
Véronique BAUDOUARD
René-Guy TRAMIS et son équipe (Olivier VIRET, Fabrice LOCHON, Xavier SEVERIN) ainsi que les enfants du Conservatoire du Pecq.



D. FOIRE AUX QUESTIONS



ADIBOU LECTURE/CALCUL

IBM PC ET COMPATIBLES (WINDOWS™)

Q ***Dans le jeu de construction d'ADIBOU, un message indique qu'il est possible de s'enregistrer en cliquant sur le petit caméscope mais ça ne marche pas.***

R La fonction "s'enregistrer" n'est pas implémentée dans le jeu de construction d'ADIBOU.

Q ***Dans le jeu de construction d'ADIBOU, il n'y a pas d'ambiance sonore.***

R Ce petit défaut sera corrigé dans la prochaine version d'ADIBOU.

Q ***J'ai un problème de son (SOUDBLASTER PRO, AUDIO SPECTRUM PRO 16...)***

R 1/ Aller dans Démarrer
2/ Cliquer sur Programmes
3/ Choisir Explorateur Windows
4/ Cliquer sur le répertoire Coktel
5/ Sélectionner le dossier ADIBOU2
6/ Cliquer sur le Fichier MDO.DEF et l'ouvrir avec Notepad (une fenêtre va s'ouvrir et vous y trouverez Notepad que vous choisirez)
7/ Sur la ligne SOUND: enlever le +16 (....8+16)
8/ Cliquer sur Fichier puis sur Enregistrer

Q ***J'ai le message "please update your version of Wing" au lancement du logiciel et l'affichage est de mauvaise qualité, les graphismes apparaissent avec des couleurs laides.***

R Ce problème est causé par vos pilotes vidéo qui sont trop anciens.
1/ Vous devez mettre à jour votre pilote de carte graphique.
2/ En effet Wing est un gestionnaire.

Q ***Astuce : je veux lancer ADIBOU en plein écran sans passer par l'autorun.***

R 1/ Créer un raccourci, sur votre bureau, à partir du fichier 'wloader.exe' qui se trouve dans le répertoire 'c:\coktel\ADIBOU2'.
2/ Pour créer le raccourci, faire un clic droit sur le Bureau : un menu apparaît cliquer sur nouveau et choisir raccourci.
3/ Un assistant apparaît pour vous permettre de créer votre raccourci.





IBM PC ET COMPATIBLES (WINDOWS™)

4/ Cliquer sur parcourir, puis aller dans 'c:\coktel\ADIBOU2' et sélectionner «Wloader.exe» puis cliquer sur «Ouvrir» , cliquer sur «Suivant»

5/ Dans la case suivante apparaît «Wloader.exe» : le remplacer par «ADIBOU plein écran» et cliquer sur terminer

6/ Un raccourci intitulé «ADIBOU plein écran» apparaît sur votre Bureau

7/ Cliquer avec le bouton droit de la souris sur le raccourci créé, puis sélectionner 'Propriétés'. Dans la case «Cible» à la fin de la ligne de commande où apparaît «C:\coktel\adibou2\WLOADER.EXE», ajouter le texte suivant «-mode=full_screen».

Cela donne «C:\coktel\adibou2\WLOADER.EXE-mode=full_screen»

8/ Cliquer sur OK

9/ Vous pouvez lancer ADIBOU en plein écran en cliquant sur ce raccourci.

Q ***Dans la palette ADIBOU, la gomme (rouge et bleu) n'efface pas !***

R La gomme ne fonctionne qu'à partir du niveau 2. Pour changer de niveau utiliser l'icone du clown.

Q ***Lorsque j'imprime, je n'ai pas les bonnes couleurs.***

R 1/ Pour cela, double-cliquez sur Poste de travail puis sur Panneau de configuration et double-cliquer sur l'icone "Affichage" puis cliquer sur Paramètre (Win98) ou Configuration (Win95).
2/ Dans la Palette des Couleurs, cliquer sur le petit onglet à droite et sélectionner 256 Couleurs puis cliquer sur Appliquer – OK.





ADIBOU LECTURE/CALCUL

MACINTOSH

Q ***Le son dans ADIBOU est haché et décalé et vous avez un PowerMac séries 5000 ou 6000 (détecté sur PPC 5200 et 6300) ayant plus de 8 Mo de mémoire.***

R 1/ Cliquer une fois sur l'icone "ADIBOU2" qui se trouve sur le bureau.

2/ Taper "⌘ + I".

3/ En bas de la fenêtre "Information" qui est apparue, modifier les deux derniers chiffres en les remplaçant par 8000 Ko.

4/ Refermer toutes les fenêtres et relancer ADIBOU 2.

Q ***Lorsque je mets le CD application dans mon lecteur de CD-ROM, j'ai le message suivant : "Voulez-vous formater la disquette ?"***

R Le CD-ROM n'est pas reconnu parce qu'il vous manque quelques extensions : vérifier dans le répertoire "Extensions" situé dans le répertoire "Système" que les Extensions Traducteur CD et ISO 9660 sont présentes. Dans le cas contraire, il faut réinstaller votre système (contactez le support d'Apple pour de plus amples informations).

Q ***J'ai des problèmes d'impression sur mon Mac avec un système 7.5.2***

R Vous devez vous procurer la version 7.5.3 de Mac Os auprès de votre revendeur Apple

---

Q ***Lorsque je lance ADIBOU, j'ai le message d'erreur suivant «erreur 785...»***

R Les fichiers d'ADIBOU2 n'ont pas été trouvés car ils ont été effacés ou déplacés.
1/ Cliquer sur "⌘ + F", l'utilitaire de recherche apparaît

2/ Rechercher adibou

3/ Jeter le dossier contenant le fichier adibou à la corbeille

4/ Réinstaller ADIBOU







ADIBOU SCIENCES

IBM PC ET COMPATIBLES (WINDOWS™)

Q ***Je n'ai pas la conduite en 3D sur mon PC alors que j'ai une carte vidéo 2 Mo***

R Sur certains ordinateurs (Packard-Bell, Compaq, ...) la carte vidéo partage sa Ram avec celle de l'ordinateur.
Or il faut que votre carte possède 2 Mo de mémoire vidéo qui lui soient propres pour que la conduite en 3D puisse s'initialiser et fonctionner correctement.
Si ce n'est pas le cas, vous ne pourrez pas utiliser la partie 3D d'ADIBOU.

Q ***La conduite ADIBOU ne fonctionne pas sur mon ordinateur et je souhaite en retirer l'accès (ne plus avoir la voiture sur l'écran principal de l'application).***

R Vous devez renommer le fichier CARON.BOU qui se trouve dans le dossier c:\coktel\ADIBOU2\APPLI_05 en CARON.OLD.

1/ Pour cela cliquer sur Démarrer -> Programmes -> Explorateur Windows et aller dans le répertoire cité plus haut.

2/ Cliquer sur le fichier "CARON.BOU", puis dans la barre de menu cliquer sur Fichier, puis "Renommer" ; modifier alors le fichier en "CARON.OLD"

3/ Relancer ADIBOU

Q ***Je possède une carte 3D et pourtant la conduite ne fonctionne pas ou un message m'indique que je n'ai pas de carte 3D !***

R Vous êtes certainement en résolution d'affichage 24 ou 32 bits or la conduite d'ADIBOU ne peut pas se charger si vous restez dans cette résolution. Vous devez modifier le nombre de couleurs.

Pour cela, double-cliquer sur Poste de travail puis sur Panneau de configuration et double-cliquer sur l'icone Affichage.

Sélectionnez configuration et passer de 24 bits ou 32 bits à 16 bits (ou 65536 couleurs).

Appliquer le changement et relancer la partie 3D d'ADIBOU.

Q ***Quand je clique sur "lancer ADIBOU 2.10 ", le message suivant apparaît avec en en-tête «problème matériel» et dans le corps du message «static static» avec comme choix «exit» et «cancel»***

La configuration minimale n'a pas dû être respectée.

R Votre carte graphique ne supporte pas le minimum requis par notre logiciel : elle ne peut pas afficher les 65 536 couleurs (16 bits) et ADIBOU ne fonctionnera pas. Vous devez changer de carte vidéo.





ADIBOU SCIENCES

IBM PC ET COMPATIBLES (WINDOWS™)

Q ***Lors de l'installation du CD-ROM Environnement j'ai le message d'erreur suivant: "problème dans le module <Setup>. Et je ne peux pas continuer l'installation !***

R Il faut :

1/ Redémarrer votre PC.

2/ Désactiver tous les programmes résidents (excepté explorer et Systray). Pour cela appuyez sur "Ctrl+Alt+Suppr" une seule fois (sinon vous allez faire redémarrer votre ordinateur), sélectionnez le programme résident à fermer, puis cliquez sur le bouton "Fin de tâche" (en cas de message d'avertissement ou d'erreur, confirmez par "Fin de tâche"), recommencez la manœuvre afin qu'il ne reste plus que "Explorer" et "Systray" comme programme résident.

(Vos programmes résidents seront réactivés lors du prochain démarrage de votre ordinateur.)

3/ Vider le répertoire temporaire de Windows 'C:\Windows\Temp'.

4/ Ne pas redémarrer ; relancer l'installation.

Q ***Le logiciel me demande le CD alors que celui-ci se trouve déjà dans le lecteur***

R Veuillez prendre contact auprès de votre revendeur matériel afin de voir s'il existe une mise à jour du pilote de votre lecteur de CD-ROM. En effet le CD-ROM Environnement a une capacité de 700 Mo (technologie récente) et il ne sera pas reconnu par votre lecteur si le pilote n'est pas récent.

Q ***Je n'arrive pas à initialiser la conduite 3D et mon ordinateur possède une carte vidéo de marque «SIS 5597»***

R Il faut :

1/ Cliquer sur Démarrer -> Programmes ->Coktel.

2/ Cliquer sur "Configuration 3D.exe"

3/ Sélectionner "configuration manuelle" et sélectionner 640x480 (cette carte n'est pas capable d'afficher des résolutions plus basses).

4/ Puis cliquer sur sauvegarder.

5/ Relancer ADIBOU



IBM PC ET COMPATIBLES (WINDOWS™)

Q ***Astuce : je veux lancer ADIBOU en plein écran sans passer par l'autorun***

R 1/ Créer un raccourci, sur votre bureau, à partir du fichier 'wloader.exe' qui se trouve dans le répertoire 'c:\coktel\ADIBOU2'.
2/ Pour créer le raccourci, faire un clic droit sur le Bureau : un menu apparaît cliquer sur nouveau et choisir raccourci.
3/ Un assistant apparaît pour vous permettre de créer votre raccourci
4/ Cliquer sur parcourir, puis aller dans 'c:\coktel\ADIBOU2' et sélectionner "Wloader.exe" puis cliquer sur "Ouvrir" , cliquer sur "Suivant"
5/ Dans la case suivante apparaît "Wloader.exe" le remplacer par "ADIBOU plein écran" et cliquer sur terminer
6/ Un raccourci intitulé "ADIBOU plein écran" apparaît sur votre Bureau
7/ Cliquer avec le bouton droit de la souris sur le raccourci créé, pui sélectionner 'Propriétés'. Dans la case "Cible" à la fin de la ligne de commande ou apparaît "C:\coktel\adibou2\WLOADER.EXE", ajouter le texte suivant: "-mode=full_screen". Cela donne "C:\coktel\adibou2\WLOADER.EXE -mode=full_screen"
8/ Cliquer sur OK
9/ Vous pouvez lancer ADIBOU en plein écran en cliquant sur ce raccourci.

Q ***J'ai un problème de son (avec les carte sons type : SOUDBLASTER PRO, AUDIO SPECTRUM PRO 16...)***

R 1/ Aller dans Démarrer
2/ Cliquer sur Programmes
3/ Choisir Explorateur Windows
4/ Cliquer sur le répertoire Coktel
5/ Sélectionner le dossier ADIBOU2
6/ Cliquer sur le Fichier MDO.DEF et l'ouvrir avec Notepad (Une fenêtre va s'ouvrir et vous y trouverez Notepad que vous choisirez)
7/ Sur la ligne SOUND: enlever le +16 (....8+16)
8/ Cliquer sur Fichier puis sur Enregistrer

Q ***Le jeu se bloque pendant la conduite en 3D et j'ai comme carte son une Sound Blaster Live. C'est un problème de compatibilité sonore DirectSound avec la Sound Blaster Live.***

R Il faut réduire l'accélération sonore de la façon suivante :
double-cliquer sur Poste de travail et sur Panneau de configuration puis sur l'icone "multimédia", appuyer sur le bouton "propriété avancée " en lecture, cliquer sur l'onglet "performance" et réduire "l'accélération matériel au minimum" (avant dernier cran). Enfin cliquer sur le bouton "OK".
Relancer ADIBOU.





ADIBOU SCIENCES

IBM PC ET COMPATIBLES (WINDOWS™)

Q ***Sur mon ordinateur de marque Packard-Bell j'ai du mal à passer à l'application (son bizarre, redémarrage de la machine, ...). Mon ordinateur contient une carte son Sound 16 SRS.***

R Ce problème est provoqué par la Table d'onde (WaveTable) qui est activée sur votre carte son Sound 16 SRS. Pour résoudre votre problème :

1/ Double-cliquer sur Poste de travail puis sur Panneau de configuration et double-cliquer sur l'icone "Système" puis "Gestionnaire de périphériques", "Contrôleurs son, vidéo et jeu ".

2/ Double-cliquer sur "Sound 16 SRS" et "WaveTable".

3/ Sélectionner "Settings" et décocher la ligne "Software Wave Table enabled".

4/ Dans le "Panneau de configuration", sélectionner "Multimédia" puis "MIDI". Sélectionner alors "MIDI pour synthèse FM interne OPL2/OPL3".

5/ Redémarrer l'ordinateur.

6/ Relancer ADIBOU.

MACINTOSH

Q ***Je n'ai pas la conduite en 3D sur mon MACINTOSH***

R C'est normal : pour des raisons techniques, la conduite en 3D n'est pas présente sur MAC.

Q ***Quand je lance ADIBOU, j'ai du son mais l'écran reste noir.***

R Vous n'êtes pas dans la résolution minimale requise par ADIBOU !
Pour changer de résolution :
appuyer sur 'Menu Pomme', 'Tableaux de bord', et sélectionner "Ecrans" ou "Moniteurs et sons" et passer en milliers de couleurs (ex : 800 x 600 et milliers de couleurs).





ADIBOU ANGLAIS

IBM PC ET COMPATIBLES (WINDOWS™)

Q ***Lorsque je lance ADIBOU, l'écran n'affiche que du gris. Ce problème arrive avec certaines anciennes cartes graphiques (Trident, Cirrus Logic, S3, etc..)***

R Vous êtes certainement en résolution d'affichage 24 ou 32 bits or la conduite d'ADIBOU ne peut pas se charger si vous restez dans cette résolution. Vous devez modifier le nombre de couleurs.

Pour cela, double-cliquer sur Poste de travail puis sur Panneau de configuration et double-cliquer sur l'icone Affichage.

Sélectionner configuration et passer de 24 bits ou 32 bits à 16 bits (ou 65536 couleurs).

Appliquer le changement et relancer ADIBOU.

Q ***Sur mon ordinateur de marque Packard-Bell, j'ai du mal à passer à l'application (son bizarre, redémarrage de la machine, ...). Mon ordinateur contient une carte son Sound 16 SRS.***

R Ce problème est provoqué par la Table d'onde (WaveTable) qui est activée sur votre carte son Sound 16 SRS. Pour résoudre votre problème :

1/ Double-cliquer sur Poste de travail puis sur Panneau de configuration et double-cliquer sur l'icone "Système" puis "Gestionnaire de périphériques", "Contrôleurs son, vidéo et jeu ".

2/ Double-cliquer sur "Sound 16 SRS" et "WaveTable".

3/ Sélectionner "Settings" et décocher la ligne "Software Wave Table enabled".

4/ Dans le "Panneau de configuration", sélectionner "Multimédia" puis "MIDI". Sélectionner alors "MIDI pour synthèse FM interne OPL2/OPL3".

5/ Redémarrer l'ordinateur.

6/ Relancer ADIBOU.

Q ***Lorsque j'installe le CD Application Anglais, j'ai le message suivant : "System Error : 1 X:\UTILS\DEV6.EXE" avec comme seul choix "OK".***

R Ce problème est provoqué par la Table d'onde (WaveTable) qui est activée sur votre carte son Sound 16 SRS. Pour résoudre votre problème, il faut :

1/ Redémarrer votre Ordinateur.

2/ Désactiver tous les programmes résidents (excepté explorer et Systray). Pour cela appuyer sur "Ctrl+Alt+Suppr" une seule fois (sinon vous allez faire redémarrer votre ordinateur), sélectionnez le programme résident à fermer, puis cliquer sur le bouton "Fin de tâche" (en cas de message d'avertissement ou d'erreur, confirmer en cliquant



sur "Fin de tâche"), recommencer la manœuvre afin qu'il ne reste plus que "Explorer" et "Systray" comme programmes résidents.

(Vos programmes résidents seront réactivés lors du prochain démarrage de votre ordinateur.)

3/ Vider le répertoire temporaire de Windows 'C:\Windows\Temp'.

4/ Ne pas redémarrer votre ordinateur ; relancer l'installation.

Q ***Lorsque j'enregistre avec mon micro, l'application se bloque . Je possède une carte son de la marque Yamaha.***

R Il faut reconfigurer votre carte son.

Pour cela, double-cliquer sur Poste de travail puis sur Panneau de configuration et double-cliquer sur l'icone Multimédia.

1/ Dans le cadre ENREGISTREMENT, repérer le champ PERIPHERIQUE par DEFAUT ; à droite de ce champ cliquer sur la petite flèche dirigée vers le bas.

2/ Plusieurs lignes apparaissent, sélectionner celle qui comporte l'information "OPL3".

3/ Cliquer ensuite sur le bouton APPLIQUER, puis cliquez sur OK.

Si Windows vous invite à redémarrer l'ordinateur, faites le.

Puis réessayer d'enregistrer dans ADIBOU.









ADIBOU ANGLAIS

MACINTOSH

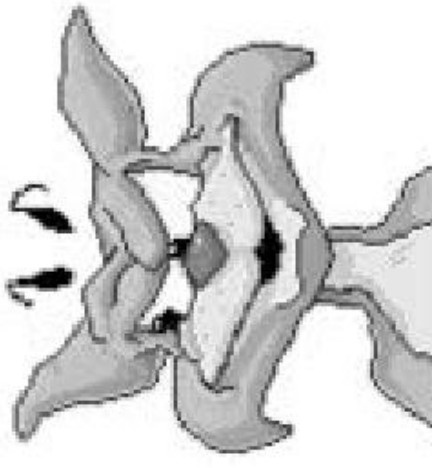
Q ***Dans la palette graphique ADIBOU, lorsque je veux éjecter une disquette où j'ai sauvegardé un dessin, j'ai le message suivant :***
"Une erreur système est survenue : error n°1000" et je retourne sur le bureau.

R Ne pas cliquer sur l'icone en forme de corbeille qui sert à éjecter la disquette mais appuyer sur + F. Ensuite dans le menu SPECIAL cliquer sur EJECTER (en ayant sélectionné l'icone de la disquette). La disquette s'éjecte (vous pouvez donc en mettre une autre). Pour revenir dans ADIBOU, cliquer sur l'icone FINDER puis sur ADIBOU2. Vous vous retrouvez alors dans ADIBOU et vous pouvez explorer cette nouvelle disquette.

Q ***Lorsque j'installe le CD Application Anglais, un message apparaît "L'application installation ADIBOU anglais est introuvable car DISPLAY LIB n'a pu être trouvée" et l'installation s'arrête.***

R Vous devez prendre contact avec le Support Technique. Se reporter aux coordonnées indiquées dans le manuel.









ADIBOU MENACE PAR LES PIRATES...

Il est vrai que le marché des cédéroms de loisirs en France se porte bien : 13,2 millions d'unités prévues pour 1999 contre 9,3 millions en 1998 et 6 millions en 1997. Mais cette bonne santé apparente est menacée par le " piratage ", en pleine recrudescence depuis la baisse du prix des graveurs de CD et l'importation de CD vierges.

Par piratage, on entend " l'usage non autorisé ou la copie illégale de logiciels ".

En France, on considère que 43 % des applications professionnelles utilisées sont des copies illégales (Source BSA / Etude Price Waterhouse - Mai 1998).

Autres chiffres alarmants : 300 000 graveurs ont été vendus en France depuis 2 ans, dont 135 000 au cours du premier semestre 1999. Sur cette même période, 20 millions de CD vierges ont été vendus, soit autant que pour l'ensemble de l'année 1998 (source GFK : Institut marketing européen). Lors de l'enquête menée par GFK auprès de 300 propriétaires de graveurs, 70 % reconnaissaient se servir de leur graveur pour copier des cédéroms.

Comme vous le savez déjà, derrière chaque logiciel ADIBOU se cache une équipe de passionnés : des pédagogues, des ergonomes, des concepteurs, des artistes, graphistes, comédiens, responsables du son, des programmeurs,... Chaque fois qu'un cédérom ADIBOU est illégalement gravé, c'est une part de salaire en moins pour rémunérer ses créateurs, c'est une difficulté supplémentaire pour conserver nos équipes qui mettent toute leur énergie à créer des logiciels de qualité pour les enfants, c'est l'impossibilité de créer de nouveaux emplois, les emplois de demain, les emplois de vos enfants, c'est un obstacle additionnel pour faire face à la concurrence étrangère (Etats-Unis, Asie,...).

Pour vous proposer des logiciels ADIBOU de qualité, intégrant les derrières innovations pédagogiques et technologiques, notre société consacre une large partie de ses dépenses au budget de Recherche et de Développement (6 millions de FF en moyenne). Le piratage génère une perte de chiffre d'affaires très importante qui empêche de renouveler ces budgets : à court terme, cela signifie des logiciels de moindre qualité, à moyen terme, la difficulté de créer de nouveaux logiciels pour nos petits consommateurs et, à long terme, la disparition pure et simple d'ADIBOU...

Parenthèse juridique : le cédérom est une création intellectuelle protégée par le droit d'auteur. Le piratage d'un cédérom en violation des droits concédés par la licence d'utilisateur final à tout acheteur d'un cédérom constitue une contrefaçon, infraction aux droits d'auteur sanctionnée par une peine d'emprisonnement de deux ans et d'une peine d'amende de 1.000.000 de francs. De plus, la contrefaçon constitue une faute délictueuse engageant la responsabilité civile de son auteur et justifiant le versement de dommages et intérêts à l'éditeur victime de la contrefaçon.



Mais ce qui nous tient le plus à cœur, c'est de pouvoir continuer à proposer de nouveaux logiciels toujours plus performants et attrayants pour l 'épanouissement et le plaisir de vos enfants ! Alors si ADIBOU vous plaît et fait des heureux chez vous, aidez-nous à le protéger en ayant vous-même une conduite exemplaire et en sensibilisant votre entourage.



COKTEL ACCOMPAGNE LES ENFANTS DE 2 À 15 ANS



ADIBOUd'CHOU

2-4 ans



ADIBOU

4-7 ans



ADI

7-15 ans

Savez-vous que ADIBOUd'CHOU®, ADIBOU® et ADI® sont de la même famille ?

Ces 3 cousins extraterrestres sont nés à Meudon dans le studio COKTEL : ADI® en 1990, ADIBOU® en 1992 et ADIBOUd'CHOU® en 1999 ! Très rapidement, ils ont conquis les petits terriens et sont aujourd'hui adoptés par des millions d'enfants à travers le monde.

LES CLÉS D'UN TEL SUCCÈS ?

- **Ils ont été conçus par une équipe d'enseignants, d'ergonomes et de pédagogues.**
- **Les graphistes et les programmeurs ont donné le meilleur d'eux-mêmes.**
- **Ils ont été testés auprès des enfants, des parents et dans les écoles.**
- **L'expérience du studio Coktel, pionnier et leader de l'accompagnement scolaire multimédia depuis plus de 10 ans !**

LE RÉSULTAT ?

- **3 mascottes complices qui accompagnent chaque enfant entre 2 et 15 ans.**
- **Pour chaque logiciel, un juste équilibre entre activités d'éveil et d'apprentissage.**
- **Une collection de CD-ROM et de DVD-ROM d'un grande qualité éditoriale, pédagogique, ergonomique et graphique.**

CLASSE APRÈS CLASSE, COKTEL SUIT LA SCOLARITÉ DE VOTRE ENFANT !

	Maternelle					Primaire				Collège			
Classes		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6e	5e	4e	3e
Ages	2 à 3	3 à 4	4 à 5	5 à 6	6 à 7	7 à 8	8 à 9	9 à 10	10 à 11	11 à 12	12 à 13	13 à 14	14 à 15
ADIBOUd'CHOU à la mer													
ADIBOUd'CHOU à la campagne													
ADIBOU Lecture-Calcul 4-5 ans													
ADIBOU Lecture-Calcul 6-7 ans													
ADIBOU Sciences													
ADIBOU Anglais													
ADIBOU Musique													
ADI Français-Maths													
ADI Anglais													
ADI Géographie													
ADI Sciences													
ADI Euro													
www.adi-internet.net													

page 115

page 116

page 117

Vous venez de découvrir ADIBOU® :
pour en savoir plus sur ADIBOUd'CHOU® et ADI®, tournez la page !



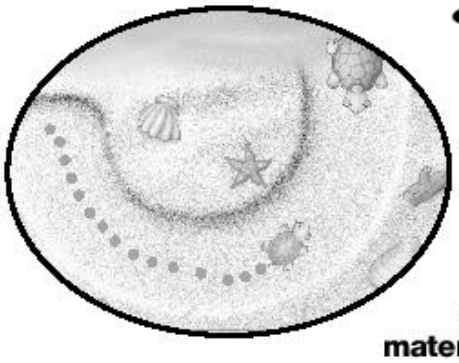
ADIBOUd'CHOU

Pour découvrir l'ordinateur et s'éveiller en douceur entre 2 et 4 ans !

30 JEUX DANS LA BOUD'CHOUNETTE POUR SE FAMILIARISER AVEC L'ORDINATEUR !

Dans un univers coloré et douillet, le "boud'chou" retrouve des objets qui lui sont familiers et des activités semblables à celles qui rythment sa vie quotidienne. Au travers de 7 histoires interactives, l'enfant aide ou joue avec ADIBOUd'CHOU : retrouver son nounours, jouer au corsaire,... Du radiocassette s'échappent 6 musiques. Dans le coffre à jouets, l'enfant découvre 24 jeux variés sur le thème de la mer ou de la campagne : lotos sonores, puzzles, comptines à mimer et coloriages !





+ 21 ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE POUR S'ÉVEILLER EN DOUCEUR !

Pour chaque activité : un "atelier découverte" pour se familiariser, 3 niveaux de difficulté dans "l'atelier guidé" pour progresser à son rythme et un "atelier libre" pour mettre en application dans le cadre d'un jeu la notion acquise.

Les principales notions abordées en première année de maternelle : reconnaître les formes, les couleurs, les sons, se familiariser avec les chiffres jusqu'à 5, se repérer dans l'espace et dans le temps.

UNE PÉDAGOGIE PROGRESSIVE ET POSITIVE

3 personnages complices et attachants aident l'enfant à progresser : Reskouss, le petit singe, a réponse à tout pour l'aider ; Lilibelle, curieuse et téméraire, lui explique les règles du jeu et l'incite à découvrir de nouveaux espaces ; ADIBOUd'CHOU est toujours présent pour l'encourager et le féliciter.

Des récompenses variées : la télévision lui permet de montrer à ses parents le "mini-film" des activités qu'il vient de réaliser, la boîte à souvenirs s'enrichit au fur et à mesure de ses réussites !

Le Coin Parents permet de paramétrer la taille et la vitesse du curseur, le temps passé avec ADIBOUd'CHOU,...



ADIBOUd'CHOU a été créé en collaboration avec des éducatrices en crèche, des institutrices en maternelle, des spécialistes de la petite enfance et testé pendant 6 mois

DES TITRES VARIÉS POUR ENRICHIR SON VOCABULAIRE ET DÉVELOPPER SON IMAGINAIRE !



ADI

L'accompagnement scolaire nouvelle génération !

Pour les 7-15 ans

Une méthode complète d'apprentissage basée sur la motivation, l'encouragement et la réussite pour apprendre, créer, jouer, découvrir et communiquer.

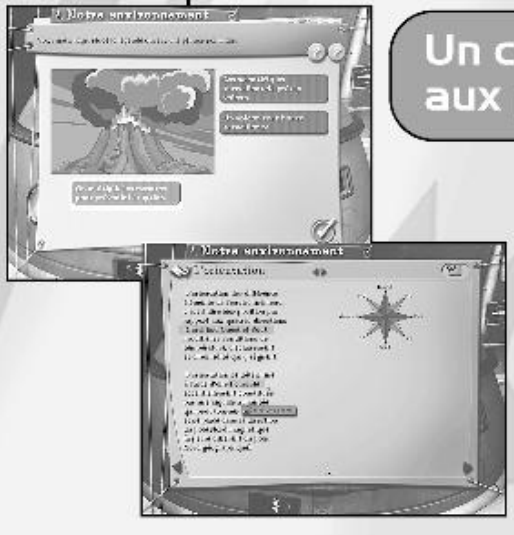
Grâce à son système d'intelligence artificielle, ADI s'adapte à l'âge et au rythme de l'enfant.
Il est toujours disponible pour l'aider et l'encourager.



Un environnement motivant et tout en 3D

- Dans l'Espace d'ADI, l'enfant découvre de nombreuses **documentations multimédias** et réalise des expériences à partir de **simulations interactives**.
- Il construit son **personnage en 3D** et crée les décors de sa **chambre**, où il accède à une **palette graphique**.
- De nombreux **jeux** sont libérés en fonction de ses résultats dans les exercices.





Un contenu pédagogique conforme aux programmes de l'Éducation nationale

- **Plus de 3 400 exercices** avec 3 niveaux de difficulté.
- Une **aide détaillée** et des **commentaires adaptés**, en cas d'erreur.
- Des **fiches de cours** détaillées avec des **leçons animées**.
- De nombreux **outils pédagogiques** : fiches méthodologiques, outils de géométrie, dictées avec autocorrection...

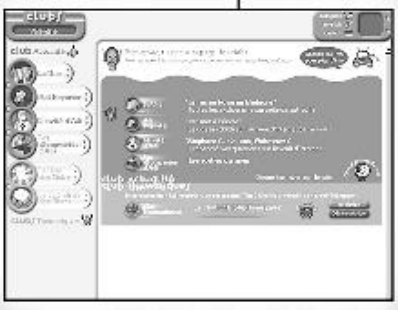


Avec de nombreuses activités réservées aux enfants et entièrement sécurisées sur ADI Internet.

ADI INTERNET

Le premier service d'accompagnement scolaire sur Internet, entièrement sécurisé !

Pour les 7-15 ans



Les Clubs

Des espaces de rencontre pour dialoguer, faire le plein de découvertes et approfondir ses connaissances sur ses sujets préférés !



Les Classes virtuelles

Pour se perfectionner dans une ambiance de groupe stimulante en maths, anglais et français.

Les Forums

Un espace de dialogue, pour prendre plaisir à lire et à écrire et devenir auteur en herbe !



La Cabane

Un jardin secret réservé aux enfants pour se retrouver et pratiquer des activités à deux.



Exclusif
Le Club International :
pour s'ouvrir aux cultures et aux langues étrangères.

Et bien plus encore !
Rendez-vous dès maintenant sur :
www.adi-internet.net

ADI Internet* est accessible via les CD-Rom de la gamme ADI 5 et sur www.adi-internet.net. Renseignements au : +33 (0)1 30 67 00 65.

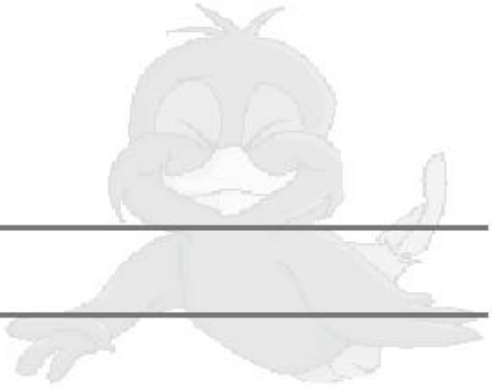
* ADI Internet propose des services gratuits ainsi que des services sur abonnement avec une offre d'essai gratuite de 15 jours. Nécessite un accès à Internet.

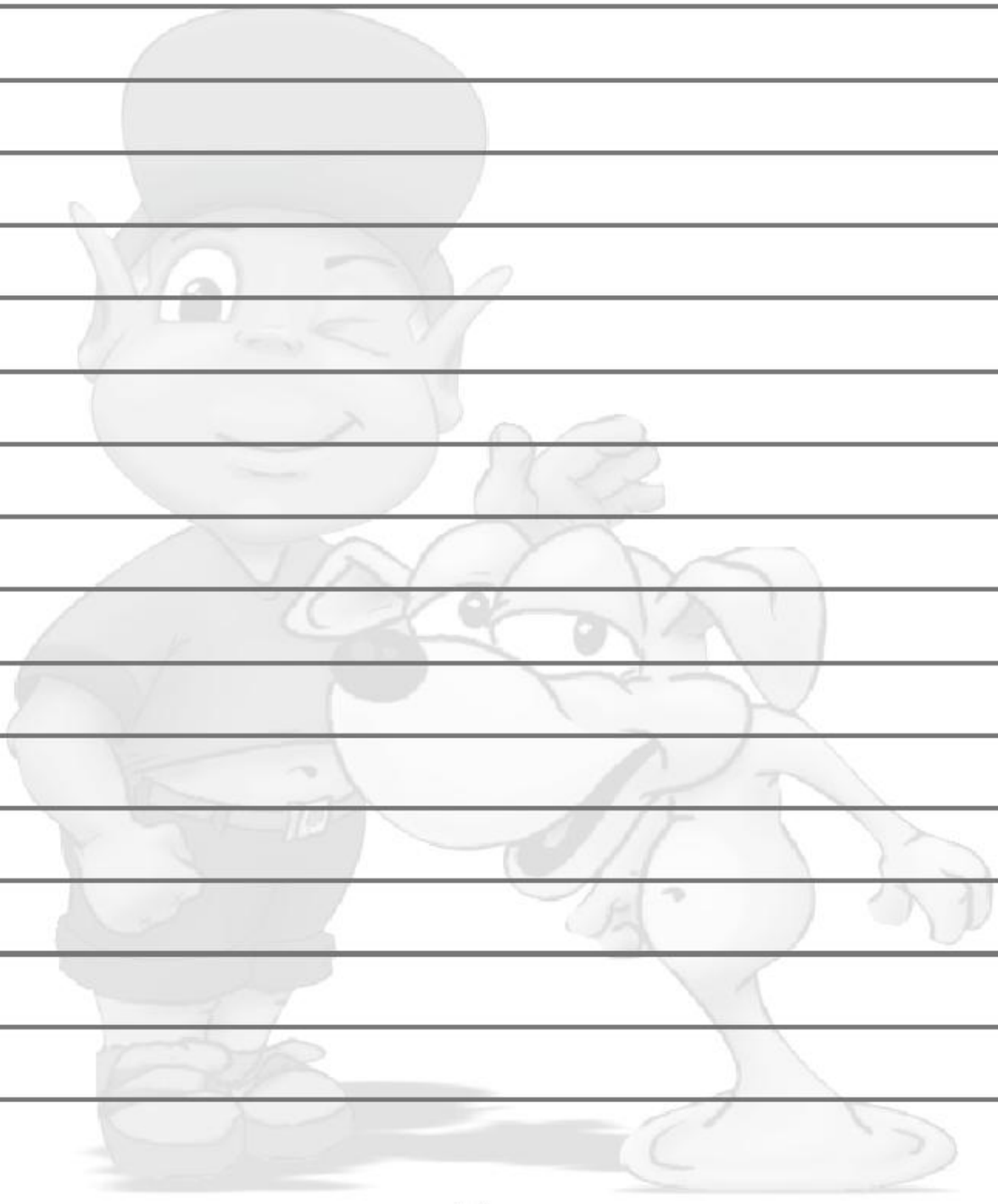


Un service de www.education.com



NOTES





NOTES



NOTES

