“Guide des Parents”

ADIBOU d'CHOU®

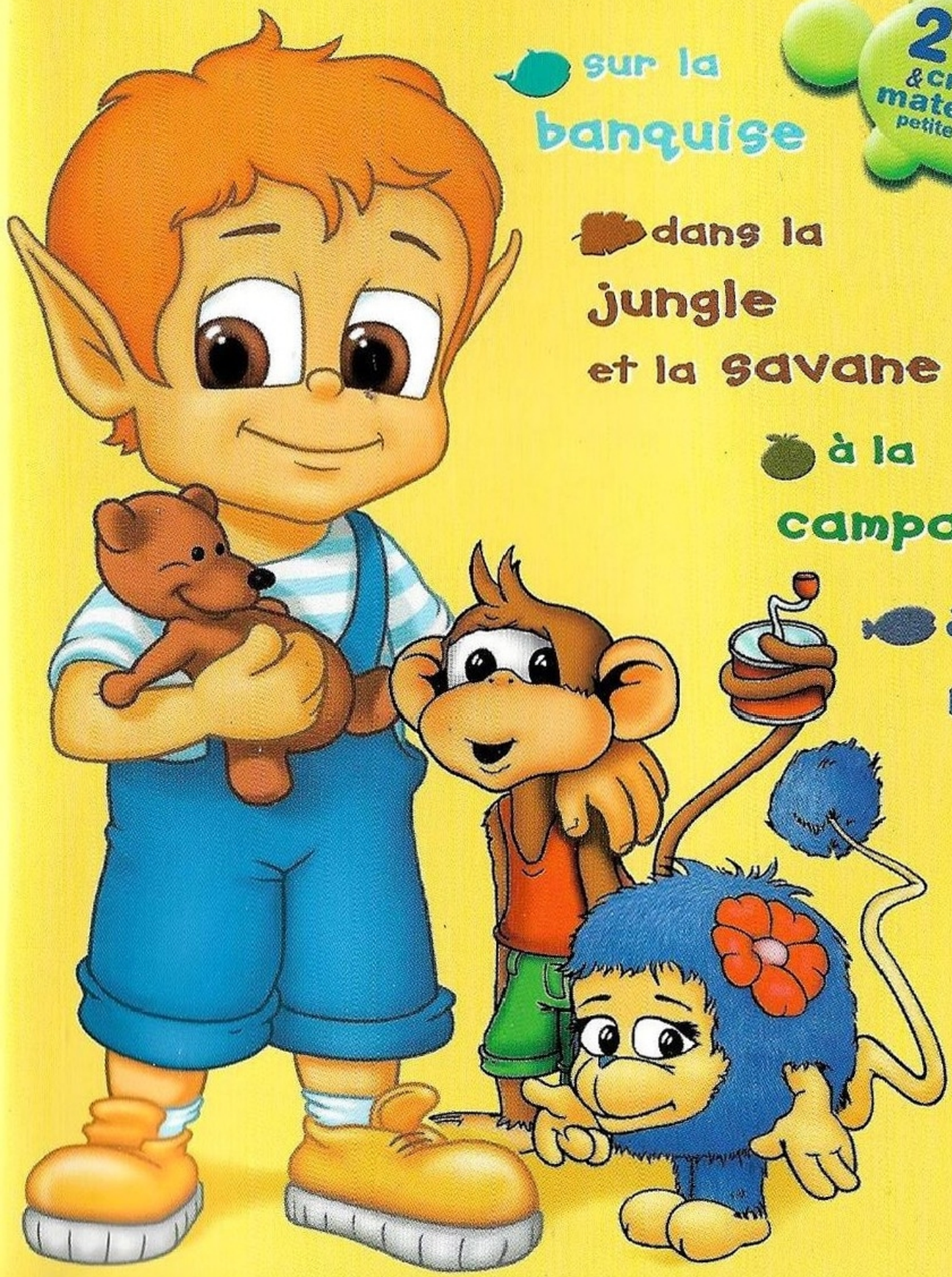
2-4 ans & crèche maternelle petite section

sur la banquise

dans la jungle et la savane

à la campagne

à la mer



CD-ROM PC/MAC

COKTEL

LA LETTRE DE COKTEL

Pionnier de l'édition multimédia éducative, nous œuvrons depuis 15 ans déjà afin que tous les enfants puissent bénéficier de logiciels éducatifs de la meilleure qualité, qui les aident à se construire et à grandir.

COKTEL est, en effet, un éditeur de logiciels éducatifs avec la volonté de mener une recherche permanente sur l'innovation et la créativité de ses produits. 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 : proposer des logiciels éducatifs qui soient aussi sérieux qu'attractifs, conviviaux que créatifs.

COKTEL est également une équipe pluridisciplinaire qui travaille à toutes les étapes de production du logiciel. C'est aussi une équipe d'enseignants passionnés qui collaborent étroitement à nos projets et qui, depuis nos débuts, nous apporte leur expérience pédagogique et une connaissance approfondie des programmes d'enseignement.

Nous sommes heureux de vous présenter ADIBOUd'CHOU, petit extraterrestre cousin d'ADI et ADIBOU. Il invite les boud'chous de 2 à 4 ans dans son univers magique, douillet et ludique.
Il leur propose un savant dosage entre jeux, activités d'éveil et découverte de l'ordinateur.

Nous sommes certains qu'ADIBOUd'CHOU deviendra très vite le petit compagnon d'éveil favori de votre enfant et espérons qu'il vous donnera de nombreuses satisfactions.

L'équipe COKTEL



SOMMAIRE

BIEN COMMENCER AVEC ADIBOUd'CHOU ..... page 3
Installer ADIBOUd'CHOU ..... page 3
Comment installer mon jeune enfant devant l'ordinateur ? ..... page 5
Comment aborder ADIBOUd'CHOU avec mon enfant ? ..... page 6
À LA DÉCOUVERTE DU MONDE D'ADIBOUd'CHOU ..... page 7
L'univers ADIBOUd'CHOU ..... page 7
Les personnages ..... page 8
Le fonctionnement général ..... page 8
- Les icônes ..... page 8
- Les curseurs ..... page 9
- Les zones animées ..... page 10
- Les commandes au clavier ..... page 10

La personnalisation ..... page 10
Les activités proposées dans la maison ..... page 11
Les activités proposées dehors ..... page 13
- Structure des activités ..... page 14
- Répartition des compétences abordées dans le titre "A la mer" ..... page 15
- Répartition des compétences abordées dans le titre "A la campagne" ..... page 17
- Répartition des compétences abordées dans le titre "Dans la jungle et la savane" ..... page 19
- Répartition des compétences abordées dans le titre "Sur la banquise" ..... page 21

Les parcours de découverte proposés ..... page 23
- Votre enfant découvre l'ordinateur ..... page 23
- Votre enfant découvre le maniement de la souris ..... page 23
- Votre enfant connaît l'ordinateur et le maniement de la souris ..... page 24

Le Coin Parents ..... page 24
POUR EN SAVOIR PLUS SUR LA CONCEPTION D'ADIBOUd'CHOU ..... page 25
- Quelques mots sur le développement de l'enfant entre 2 et 4 ans ..... page 26
- Une gamme de CD-ROM d'éveil pour les 2-4 ans ..... page 28
- Les principales notions abordées dans ADIBOUd'CHOU ..... page 29

L'OBSERVATOIRE DU MULTIMÉDIA ..... page 30
QUESTIONNAIRE DE SATISFACTION ..... page 31
PROCÉDURES DU SUPPORT TECHNIQUE ..... page 33
RÉPONSES AUX QUESTIONS TECHNIQUES LES PLUS FRÉQUEMMENT POSÉES ..... page 34
CRÉDITS ..... page 38
GARANTIE ..... page 39
ADIBOUd'CHOU MENACÉ PAR LES PIRATES ..... page 41
COKTEL ACCOMPAGNE LES ENFANTS DE 2 À 15 ANS ..... page 44



Bien commencer avec ADIBOUd'CHOU

INSTALLER ADIBOUd'CHOU

ADIBOUd'CHOU est un CD-ROM hybride fonctionnant sur PC et sur MAC. Voici les procédures à suivre pour installer ADIBOUd'CHOU sur votre ordinateur.

Vous installez ADIBOUd'CHOU sur PC

Configuration requise :

• Pentium 200 Mhz • 32 Mo de RAM minimum • Windows™ 95/98/Millénium • Carte vidéo compatible 800 x 600 (65000 couleurs ou couleurs 16 bits) • Carte son compatible Windows™ 16 bits • Lecteur CD-ROM 4X ou plus • 70 Mo disponibles sur le disque dur.

Installation :

• Insérez le CD-ROM dans le lecteur. Après quelques instants, la fenêtre ADIBOUd'CHOU s'affiche à l'écran et vous propose d'installer le programme. Si aucune fenêtre n'apparaît, double-cliquez sur *"Poste de Travail"* (sur le bureau de votre ordinateur). Puis double-cliquez sur le lecteur de CD-ROM intitulé ADIBOUd'CHOU, et double-cliquez sur *"Setup.exe"*, le programme d'installation. La fenêtre du programme d'installation va apparaître.

• Cliquez sur *"Installer"*. Le programme d'installation va alors copier sur le disque dur de votre ordinateur les fichiers nécessaires.

• Une fois l'installation terminée, ce programme s'arrête automatiquement.

Lancement :

• Placez votre CD-ROM dans le lecteur et patientez quelques instants. Une fenêtre ADIBOUd'CHOU va apparaître, cliquez sur le bouton *"Lancer"*.
• Vous pouvez aussi lancer ADIBOUd'CHOU depuis son icône dans votre menu *"Démarrer"*.Cliquez sur *"Démarrer"*, puis sur l'icône ADIBOUd'CHOU se situant dans *"Programmes\Coktel\ADIBOUd'CHOU"*.

Désinstallation :

• Dans le Menu *"Démarrer"*, cliquez sur le Désinstalleur Coktel, situé dans le répertoire " *Programmes\Coktel\Désinstalleur Coktel*". Une fenêtre s'ouvre.
• Choisissez le produit Coktel que vous désirez désinstaller, puis cliquez sur *"Désinstaller"*.

Vous installez ADIBOUd'CHOU sur MAC

Configuration requise :

• Power PC 100 Mhz compatible iMac • 32 Mo de RAM minimum • Système Mac Os 8.0 ou supérieur • Carte vidéo 800 x 600 (milliers de couleurs) • Carte son • Lecteur CD-ROM 4X • 70 Mo disponibles sur le disque dur.

Installation :

• Insérez le CD-ROM dans le lecteur puis double-cliquez sur l'icône du disque. La fenêtre ADIBOUd'CHOU s'affiche à l'écran et vous propose d'installer le jeu.

• Cliquez sur *"Installer"*. Le programme d'installation va alors copier sur le disque dur de votre ordinateur les fichiers nécessaires.

• Une fois l'installation terminée, ce programme s'arrête automatiquement.

Lancement :

• L'installation crée une icône sur le bureau de votre ordinateur. Pour lancer ADIBOUd'CHOU, double-cliquez sur cette icône.

Désinstallation :

• Cliquez sur l'icône ADIBOUd'CHOU sur le bureau de votre ordinateur, et placez cette icône dans la poubelle. Le programme sera alors désinstallé de votre machine.



COMMENT INSTALLER MON JEUNE ENFANT DEVANT L'ORDINATEUR ?

Voici quelques conseils pratiques pour installer au mieux votre enfant devant l'ordinateur.

Installez votre enfant dans une pièce calme

Votre enfant doit pouvoir se concentrer facilement : c'est en lui épargnant un maximum de désagréments sonores ou visuels que vous susciterez toute son attention.
Placez la table de l'ordinateur perpendiculairement à une fenêtre pour assurer un éclairage optimal sur le plan de travail et prévenir les reflets sur l'écran.

Veillez à ce que votre enfant soit confortablement assis

Utilisez un siège adapté à sa petite taille : ses cuisses doivent être à l'horizontale et ses pieds posés bien à plat. N'hésitez pas à lui placer un repose-pied si nécessaire.

Vérifiez la position de votre enfant face à l'ordinateur

Votre enfant doit se tenir bien droit, l'écran face à lui, à la hauteur de ses yeux, à une distance de 45-70 cm.

Réglez avec soin les paramètres graphiques et sonores de votre ordinateur

Une luminosité et des contrastes trop violents peuvent occasionner une fatigue visuelle accrue. Attention également au réglage du son : votre enfant profitera d'autant mieux des effets sonores qu'ils seront discrets et agréables. Evitez l'utilisation de casques audio ou d'écouteurs.

Placez le clavier et la souris face à votre enfant, de manière à ce qu'ils soient facilement accessibles

Posez la souris sur une feuille cartonnée ou un cahier : ces supports lui permettront d'avoir un espace de déplacement de la souris plus grand que celui d'un simple tapis de souris. Pour la prise en main de la souris, veillez à ce que l'avant-bras de votre enfant repose sur la table. Si vous constatez que votre enfant a des difficultés pour déplacer la souris, sachez qu'il existe dans le commerce des souris spécialement adaptées aux petites mains qui facilitent les manipulations.

COMMENT ABORDER ADIBOUd'CHOU AVEC MON ENFANT ?

Si votre enfant n'est pas habitué à se servir d'un ordinateur, il est essentiel que vous découvriez ensemble ADIBOUd'CHOU. Accompagnez-le dans l'exploration du logiciel ainsi que dans l'apprentissage du maniement de la souris et de l'utilisation du clavier !

☛ Comment accompagner mon enfant ?

Un enfant prend beaucoup de plaisir à faire fonctionner tout ce qu'il touche. Il répète ses actions jusqu'à ce qu'il ait compris les mécanismes élémentaires. Tant qu'il n'a pas épuisé cette source de plaisir, l'enfant ne pourra pas fixer toute son attention sur des activités d'apprentissage. Il est donc inutile, au début, de vous attacher à ses résultats. Laissez-lui suffisamment de temps pour s'adapter à son nouvel environnement et s'approprier ses découvertes. Ne cherchez pas à diriger ses actions, suggérez-lui plutôt quelques conseils et accompagnez-le à travers de nouvelles activités si vous constatez qu'il se focalise un peu trop sur une activité particulière.

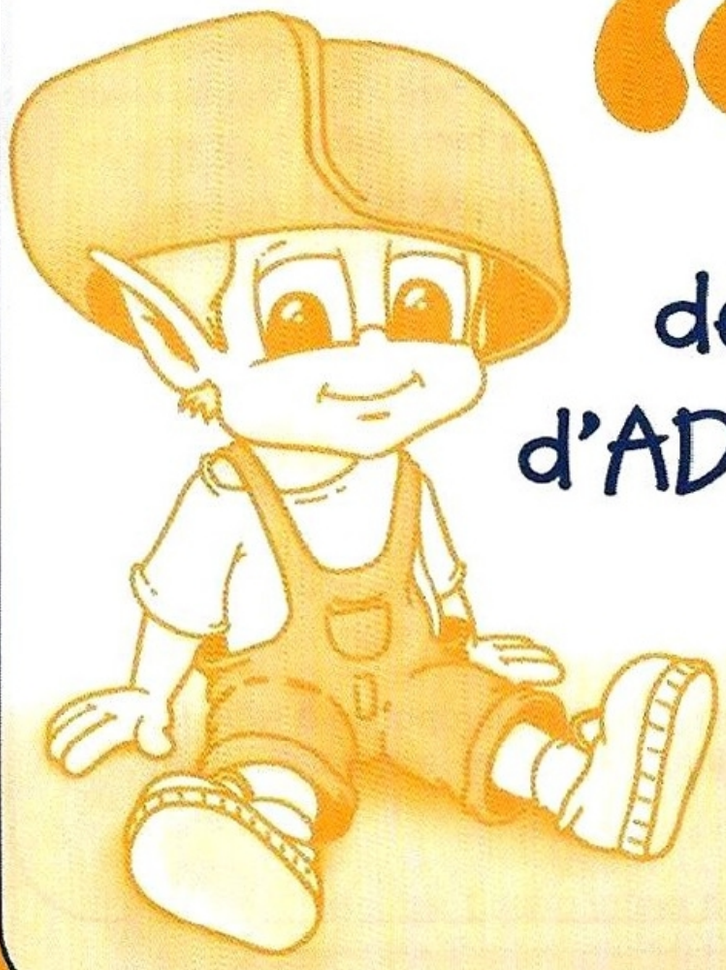
☛ À quel moment puis-je utiliser ADIBOUd'CHOU avec mon enfant ?

Pour aborder ADIBOUd'CHOU, aucun pré-requis n'est nécessaire. Au contraire, ce logiciel a été conçu pour accompagner l'enfant dans sa découverte de l'ordinateur et dans son apprentissage du fonctionnement de la souris. C'est à votre enfant de prendre les premières initiatives de répondre à ses envies du moment et c'est tout naturellement qu'il parviendra à déterminer son rythme de croisière. Laissez-lui un champ d'action suffisant afin qu'il décide seul de son investissement.

Un petit conseil : évitez d'utiliser l'ordinateur le soir avant le coucher. De nombreuses études ont démontré que les jeux vidéo ou la télévision ont tendance à exciter les enfants (difficultés pour s'endormir, sommeil parfois agité).

☛ Pendant combien de temps puis-je laisser mon enfant devant l'ordinateur ?

Chez les jeunes enfants qui vont pour la première fois utiliser un ordinateur, une attention toute particulière est requise : c'est un nouvel outil qu'ils ne maîtrisent pas encore. Soyez par conséquent attentifs aux signes de fatigue. On conseille généralement des séquences de 10-15 minutes pour un enfant de 2 ans. Le temps d'utilisation pourra s'allonger progressivement jusqu'à 20-25 minutes pour des enfants plus âgés ($3^{1/2}$-4 ans, selon leur expérience de l'outil informatique).



« À la découverte d'ADIBOUd'CHOU

L'UNIVERS D'ADIBOUd'CHOU

En compagnie de 3 personnages complices et attachants, les tout-petits découvrent des activités d'éveil variées :
. des activités ludiques et récréatives dans la Boud'chounette volante,
. et des activités d'apprentissage à l'extérieur (mer, campagne, jungle, banquise...).
Dans un environnement gai et coloré, ADIBOUd'CHOU aborde de nombreuses notions pédagogiques au programme de la première année de l'école maternelle.
Dans le cadre d'une pédagogie progressive et positive, l'enfant développe, à son rythme, différentes compétences : reconnaître les formes, les couleurs, les sons, se repérer dans le temps et l'espace, commencer l'approche des nombres,... ADIBOUd'CHOU est également une ouverture sur le monde.
Chaque titre abordé est spécifique à un thème – la mer, la campagne, la jungle, la banquise..., ce qui donne à l'enfant l'opportunité d'enrichir son univers personnel et son vocabulaire.

Les personnages

Voici les nouveaux compagnons de jeu de votre boud'chou. Une réelle complicité entre les personnages d'ADIBOUd'CHOU et l'enfant va vite se créer. Chaque personnage a un rôle bien défini :



ADIBOUd'CHOU : c'est le petit cousin d'ADIBOU. Ce petit extraterrestre exprime ses envies comme le ferait un enfant. Toujours joyeux et parfois même un peu coquin, il accompagne l'enfant dans les différentes activités.

LILIBELLE : c'est la copine d'ADIBOUd'CHOU. Plus âgée que lui, elle incite l'enfant à s'aventurer dehors et à la rejoindre dans de nombreuses activités. Elle sait et connaît tout : elle est impatiente de lui expliquer les règles du jeu et est toujours prête à l'encourager.





RESKOUSS : ce petit singe malin a réponse à tout. Quand on clique sur lui, il explique à l'enfant la marche à suivre pour réaliser l'activité.

Le fonctionnement général

LES ICÔNES SITUÉES EN BAS DE L'ÉCRAN : voici les icônes que votre enfant rencontre dans ADIBOUd'CHOU et leurs fonctions associées.



Reskouss : toujours disponible et accessible, Reskouss permet d'obtenir de l'aide à tout moment.



Lilibelle : Lilibelle est présente uniquement dans les activités proposées dehors. C'est elle qui permet de réécouter la question.



Atelier Découverte : cette icône indique que l'enfant réalise l'activité dans l'atelier Découverte. Elle est uniquement disponible dans les activités proposées dehors.

Atelier Guidé :



Niveau 1



Niveau 2



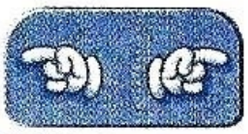
Niveau 3

Ces icônes indiquent les différents niveaux de difficulté (1, 2 et 3)



Atelier Libre : lorsque cette icône est allumée, elle indique quel'enfant est dans l'atelier Libre de l'activité en cours. Cet atelier n'existe que pour les activités proposées dehors et permet de réinvestir les compétences abordées dans les différents niveaux.





Tourner les pages : ces deux mains permettent d'afficher la page précédente ou la page suivante à l'écran.



Valider : chaque fois que cette icône est présente, vous devez cliquer dessus pour valider votre réponse.



Imprimer : cette icône permet d'imprimer ce qui est affiché à l'écran.



Coin parents : cette icône permet d'accéder au coin parents.

Vous pouvez aussi y accéder à tout moment par le racourci clavier [Alt+F1].



Confirmer : ces deux icônes servent à confirmer ou infirmer un choix (par exemple, quitter un jeu).



Retour : cette icône permet de sortir de l'activité en cours et de revenir à l'écran précédent.



Quitter : cette icône permet de quitter ADIBOUd'CHOU. *Petit conseil : n'éteignez jamais brutalement votre ordinateur. Les dernières actions de votre enfant ne seraient pas enregistrées par le programme.*

LES DIFFÉRENTES FORMES DU CURSEUR :

le curseur peut prendre 4 formes qui ont chacune leur signification.



Curseur sur une zone active.
Ce curseur montre qu'une zone active est définie à cet endroit et qu'il est possible de la cliquer.



Curseur sur une zone non active.
Cliquer dans cette zone n'entraîne aucune action.



Curseur indiquant l'attente d'un clic souris.
Le programme attend que votre enfant clique sur la souris pour commencer ou poursuivre son action.



Curseur indiquant un temps d'attente.
Pendant ce temps, l'enfant ne peut pas cliquer.



LES ZONES ANIMÉES : ce sont des zones qui s'animent lorsqu'on les survole, elles indiquent un changement d'écran.

LES COMMANDES AU CLAVIER : voici quelques raccourcis clavier.

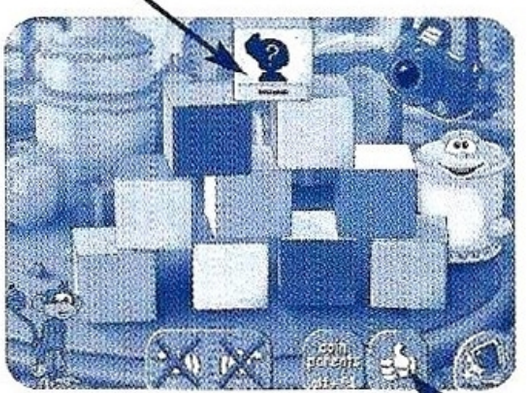
- [ALT + F1] : permet d'accéder au Coin Parents.
- [ALT + Q] : permet de quitter le logiciel à partir de la maison.
- [ECHAP] : permet d'interrompre les commentaires et les animations en cours.

La personnalisation

A chaque enfant son jeu !
Lorsque vous lancez ADIBOUd'CHOU, un premier écran apparaît : c'est ici que l'enfant crée un nouveau joueur.

Se personnaliser : pour cette étape, votre enfant a besoin de votre aide.

1- Cliquez sur le cube où apparaît un visage avec un point d'interrogation.



2- Le choix effectué, validez votre réponse avec le pouce.

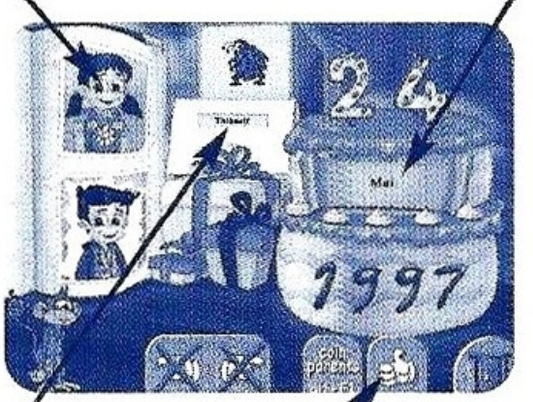
3- Avec votre enfant, choisissez un animal parmi ceux proposés.



4- Validez ensuite votre choix en cliquant sur le pouce.

5- Désignez le portrait correspondant au sexe de votre enfant.

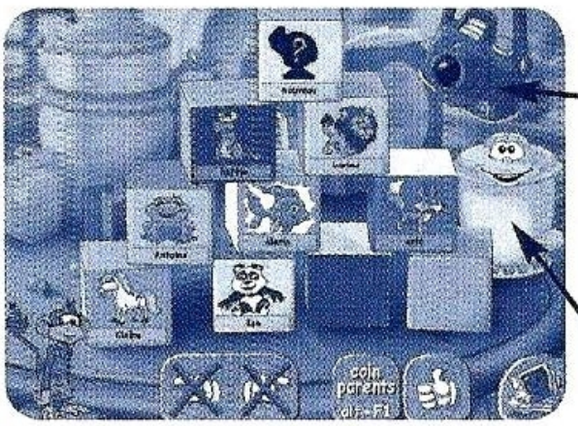
7- Entrez sa date de naissance.



6- Saisissez le prénom de votre enfant.

8- Validez chaque choix en cliquant sur le pouce.

Maintenant qu'ADIBOUd'CHOU connaît un peu mieux votre enfant, il lui réservera une petite surprise le jour de son anniversaire !
Si plusieurs enfants souhaitent utiliser votre CD-ROM ADIBOUd'CHOU, ils peuvent chacun créer leur joueur. Vous pouvez créer jusqu'à vingt-neuf joueurs différents.



L'appareil photo permet de modifier les informations fournies.

La poubelle permet de supprimer un joueur.

Lors de ses prochaines visites, il suffira à votre enfant de cliquer sur l'animal qu'il a choisi en votre compagnie lors de sa première visite, pour qu'il retrouve ADIBOUd'CHOU tel qu'il l'avait laissé.

Les activités proposées dans la maison

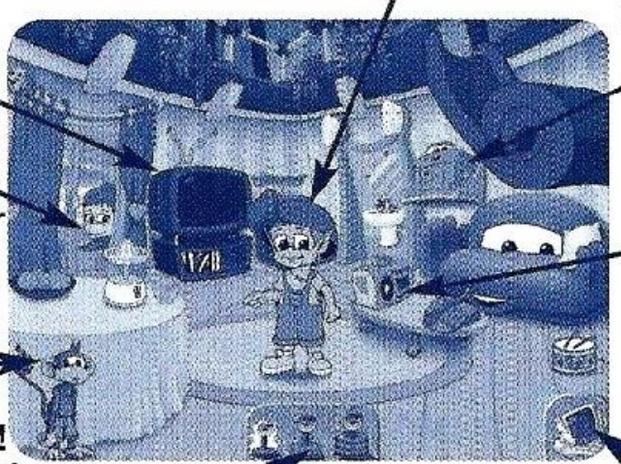
La Boud'chounette est la maison volante d'ADIBOUd'CHOU : elle permet à l'enfant de se familiariser avec le fonctionnement général d'ADIBOUd'CHOU. Dans ce lieu sécurisant et familier, l'enfant retrouve des objets connus et des activités semblables à celles qui rythment sa vie. Elle est aussi remplie de trésors fabuleux que l'enfant va découvrir petit à petit tout au long de son exploration du logiciel.

La maison d'ADIBOUd'CHOU

La télévision permet à l'enfant de visionner les activités extérieures qu'il a réalisées.

La porte-fenêtre permet à l'enfant de retrouver Lilibelle et d'accéder aux activités d'apprentissage.

Reskouss : si on clique sur lui, il a réponse à tout ! Il aide l'enfant en lui expliquant la marche à suivre !



Le coffre à jouets contient des jeux (coloriages, comptines à mimer, lotos sonores, puzzles).

La boîte à souvenirs permet à l'enfant de collectionner ses trophées.

Le radiocassette permet d'écouter des musiques sur le thème du titre en cours.

L'icône "ordinateur endormi" permet à l'enfant de quitter le logiciel.

Les niveaux : selon le niveau sélectionné, la maison d'ADIBOUd'CHOU contient plus ou moins d'éléments interactifs.
Au niveau 1, l'enfant peut aussi bien utiliser la barre d'espace que la souris.

LES ÉLÉMENTS DE LA MAISON :



Les histoires interactives : ce sont des séquences animées à travers lesquelles l'enfant expérimente des scènes de la vie quotidienne (retrouver son nounours, jouer de la musique, etc).



Quand il le souhaite, il peut participer à ces histoires ou tout simplement les regarder. Chaque titre ADIBOUd'CHOU propose 5 histoires interactives communes à l'ensemble de la gamme et deux histoires spécifiques sur le thème abordé (la mer, la campagne, etc.).



Le coffre à jouets : il propose à l'enfant 4 types de jeux sur le thème du titre ADIBOUd'CHOU choisi (la mer, la campagne, etc.).

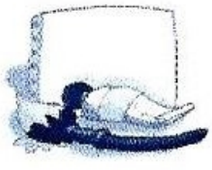
Les comptines à mimer :



Objectif • Ecouter des comptines, mimer et faire des jeux de doigts à partir de celles-ci.
Interactivité • Cliquer ou appuyer sur la barre espace du clavier.

Compétences abordées
• Enrichir le lexique, repérer les sonorités de la langue orale.
• Reconnaître les rythmes • Mémoriser une suite.

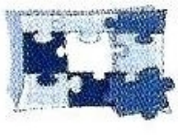
Les coloriages :



Objectif • Colorier un décor en le balayant avec le curseur.
Interactivité • Balayage ou appuyer sur la barre espace du clavier.

Compétences abordées • Manipuler librement pour remplir une surface • Appliquer une technique de peinture.

Les puzzles :



Objectif • Replacer des éléments dans un décor.

Interactivité • Cliquer-glisser-déposer ou appuyer sur la barre espace du clavier.

Compétences abordées
• Occuper l'espace et reconnaître des formes.

Les lotos sonores :



Objectif • Faire une partie de loto avec ADIBOUd'CHOU.
• Retrouver sur une grille l'élément entendu.

Interactivité • Cliquer ou appuyer sur la barre espace du clavier.

Compétences abordées • Associer des sons et des images.
• Communiquer grâce au jeu d'échange avec ADIBOUd'CHOU.





Le radiocassette : l'enfant peut écouter des musiques sur le thème du logiciel ADIBOUd'CHOU en cours.



La télévision : l'enfant peut visionner ce qu'il a réalisé dans les activités proposées dehors et le montrer à ses parents.
La télévision garde en mémoire ce que l'enfant vient de réaliser dans le logiciel ADIBOUd'CHOU en cours, ainsi que dans les autres titres s'il en possède plusieurs.



La boîte à souvenirs : lorsque l'enfant réussit un niveau dans une des activités proposées dehors, il obtient un souvenir, qu'il collectionne dans la boîte à souvenirs. Il peut voir les souvenirs obtenus dans le logiciel ADIBOUd'CHOU en cours ainsi que ceux qu'il a obtenus dans les autres titres.

Les activités proposées dehors

De l'autre côté de la porte-fenêtre, on retrouve Lilibelle. Elle accompagne votre enfant et lui fait découvrir l'univers dans lequel la Boud'chounette s'est posée.
En parcourant cet univers, l'enfant va pouvoir réaliser 7 activités d'éveil.

Chacune de ces activités est conçue autour du thème du titre ADIBOUd'CHOU en cours : la mer, la campagne, la jungle, la banquise...
Ces activités d'éveil sont des espaces d'apprentissage basés sur le programme de la première année de l'école maternelle.
Lilibelle donne les consignes à l'enfant pour chaque activité à réaliser.
Dans le cadre d'une pédagogie positive qui vise à encourager et stimuler l'enfant, chaque activité proposée lui permet de développer une compétence particulière (identifier les couleurs, se repérer dans l'espace ou encore développer sa coordination sensori-motrice...).

La progression de l'enfant est entièrement prise en charge par le logiciel ADIBOUd'CHOU afin de s'adapter à ses capacités tout en l'encourageant à progresser.

Structure des activités

L'enfant évolue progressivement dans les différentes activités selon ses résultats. Chaque activité comprend trois ateliers de difficulté progressive.

Icônes indiquant le mode d'utilisation de l'activité



L'atelier Découverte

Cet atelier est une phase de sensibilisation dans laquelle l'enfant se familiarise avec l'activité, en découvrant l'interface générale et les différentes consignes.
Dans cet atelier, l'enfant s'acclimate progressivement aux nombreuses formes d'interactivité en utilisant indifféremment le clavier (en appuyant sur la barre d'espace) ou la souris. Cet atelier offre à l'enfant la possibilité de multiplier les actions et donc de s'approprier, par le biais de la répétition, les bons mécanismes.
Le nombre de questions est illimité et le programme propose régulièrement à l'enfant de passer à l'atelier suivant.

Remarque : dans les activités proposées dehors, cet atelier est le seul qui permette d'utiliser indifféremment la souris ou le clavier.

L'atelier Guidé

Cet atelier est une phase d'acquisition des compétences pédagogiques abordées dans chaque activité. Il comprend trois niveaux de difficulté croissante ainsi que la gestion et la correction des erreurs de l'enfant. Quand celui-ci a réussi six questions dans un niveau, il accède automatiquement au niveau supérieur. Une barre de progression lui indique son évolution en fonction des questions réussies.

L'atelier Libre

Cet atelier propose une phase de réinvestissement des compétences développées dans l'activité afin de les consolider par un abord différent. L'enfant y accède en fin de progression après avoir réussi les trois niveaux de difficulté de l'atelier Guidé.
Le nombre des questions est illimité. Une fois l'atelier Libre atteint, l'enfant peut recommencer l'activité dans l'atelier et le niveau de son choix.

Vous pouvez aussi choisir l'atelier et le niveau de départ de votre enfant pour chacune des activités en vous rendant dans le Coin Parents [Alt+F1].

Les activités proposées sur la plage

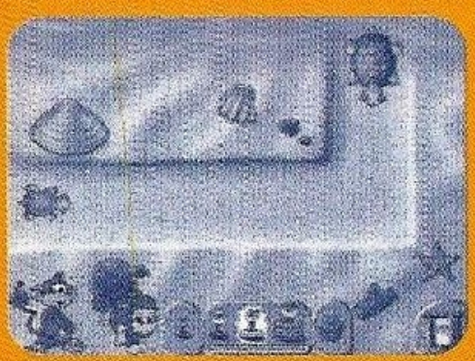
à la mer

Voici les activités de la plage qu' ADIBOUd'CHOU propose à votre enfant de découvrir.



Répartition des compétences abordées dans chaque activité d'ADIBOUd'CHOU à la mer :

La promenade de la tortue



Objectif :
- Suivre un chemin : amener le bébé tortue à sa maman.

Interactivité :
- Balayage.

Compétences abordées :
- Découvrir des propriétés spatiales.
- Reconnaître et reproduire des trajectoires.

Le collier de coquillages



Objectifs :
- Compléter un collier de coquillages en suivant le rythme indiqué par le modèle.
- Créer librement des colliers.

Interactivité :
- Cliquer-glisser-déposer.

Compétences abordées :
- Reproduire et/ou compléter un rythme simple ou complexe.
- Exercer la créativité de l'enfant.

Le jeu des couleurs



Objectifs :
- Manipuler des couleurs.
- Ranger des jouets dans un seau en fonction d'un critère de couleur.

Interactivité • Cliquer-glisser-déposer.

Compétences abordées :
- Comparer, trier et classer des objets.
- Exercer la créativité de l'enfant.

Trouve le bon crabe



Objectif :
- Repérer un crabe dans l'espace en maîtrisant un lexique spatial (sur, sous, devant, derrière, etc.).

Interactivité • Cliquer sur une zone précise.

Compétences abordées :
- Se situer dans l'espace grâce au langage.
- Repérer des objets par rapport à des repères fixes.

La pêche aux poissons



Objectif :
- Compter les poissons d'une collection pour déposer dans le seau la collection indiquée.

Interactivité • Cliquer-glisser-déposer.

Compétences abordées :
- Comparer, trier des objets en fonction de plusieurs critères.
- Découvrir les premiers dénombrements.

Le coffre aux trésors

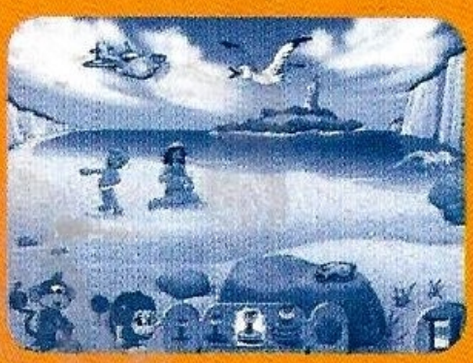


Objectif :
- Reconnaître ou recomposer une forme correspondant à l'empreinte de la serrure.

Interactivité • Cliquer-glisser-déposer.

Compétence abordée :
- Reconnaître des formes.

Les sons au bord de la mer



Objectifs :
- Associer un son à une image.
- Créer librement une ambiance sonore.

Interactivité • Cliquer sur une zone précise.

Compétences abordées :
- Découvrir un milieu grâce au monde sonore.
- Exercer la créativité.

Les activités proposées à la campagne

Voici les activités de la ferme
qu' ADIBOUd'CHOU propose à votre enfant de découvrir.



Le pique-nique des animaux

La grange aux devinettes

Les fleurs multicolores

La mare aux nénuphars

Retour : cette icône permet de revenir à la maison

Reskouss : si on clique sur lui, il a réponse à tout ! Il aide l'enfant en lui expliquant la marche à suivre !

La farandole des fruits et légumes

Le livre des saisons

La cueillette du lapin

Répartition des compétences abordées dans chaque activité d'ADIBOUd'CHOU à la campagne :

Le pique-nique des animaux



Objectif :
- A partir d'un modèle, distribuer des portions de nourriture à un animal.

Interactivité
- Cliquer-glisser-déposer.

Compétences abordées :
- Reproduire des collections terme à terme.
- Découvrir les premiers dénombrements.

La grange aux devinettes



Objectif :
- Reconnaître un animal en fonction des critères et des indices donnés.

Interactivité
- Cliquer sur une zone précise.

Compétences abordées :
- Comparer et identifier des objets selon certains critères.
- Découvrir le monde sonore.



La cueillette du lapin

Objectif :

• Aider le bébé lapin à ramener les aliments à sa maman.

Interactivité

• Balayage.

Compétences abordées :

• Se situer et se repérer dans l'espace.



Le livre des saisons

Objectif :

• Percevoir, mémoriser puis retrouver des objets sur le thème des quatre saisons.

Interactivité

• Cliquer-glisser-déposer.

Compétences abordées :

• Mémoriser un espace et sa structure.

• Exercer sa mémoire visuelle.



Les fleurs multicolores

Objectif :

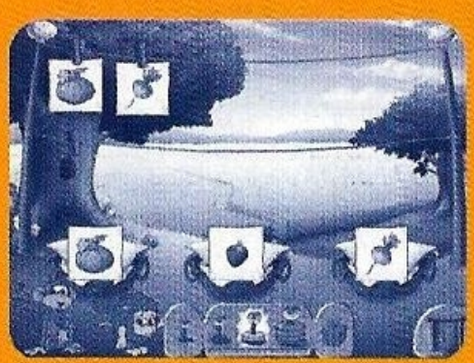
• Désigner des fleurs en fonction d'un critère de couleur.

Interactivité

• Cliquer sur une zone précise.

Compétences abordées :

• Comparer et trier des objets.



La farandole des fruits et légumes

Objectif :

• Compléter la farandole en respectant le rythme indiqué par le modèle.

Interactivité

• Cliquer-glisser-déposer.

Compétences abordées :

• Reproduire et/ou compléter un rythme simple ou complexe.



La mare aux nénuphars

Objectif :

• Ranger du plus petit au plus grand les animaux.

Interactivité

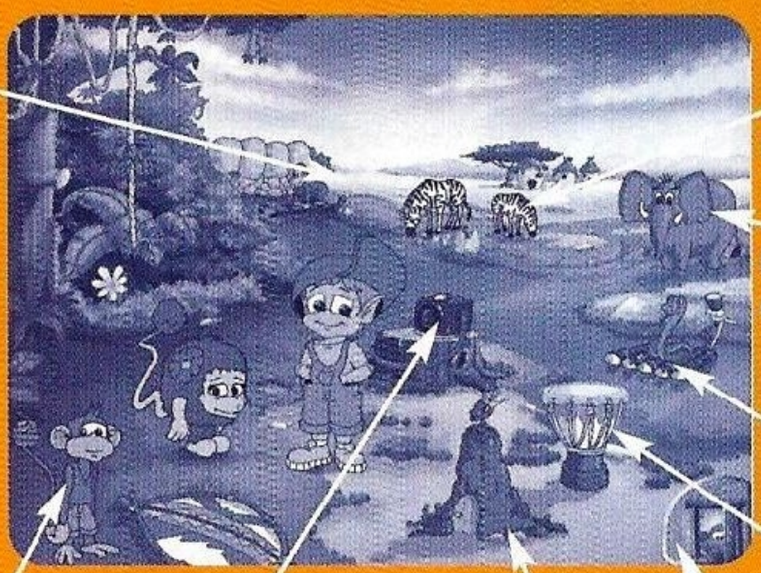
• Remise en ordre.

Compétences abordées :

• Comparer, trier et ordonner des objets.

Les activités proposées dans la jungle et la savane

Voici les activités de la jungle et de la savane qu' ADIBOUd'CHOU propose à votre enfant de découvrir.



Le barrage des formes

Le mémo des animaux

Les animaux de la savane

La balade en radeau

L'arbre musical

Reskouss : si on clique sur lui, il a réponse à tout ! Il aide l'enfant en lui expliquant la marche à suivre !

Le reportage photo

Le carnaval des fourmis

Retour : cette icône permet de revenir à la maison



Répartition des compétences abordées dans chaque activité d'ADIBOUd'CHOU dans la jungle et la savane :

Le barrage des formes

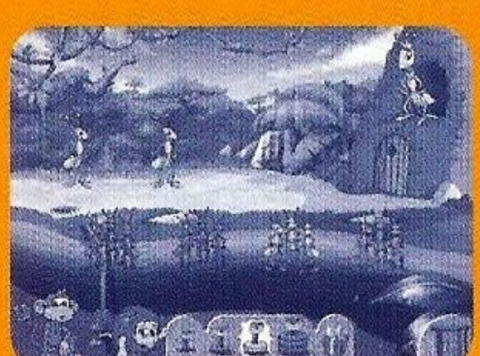


Objectif :
- Reconnaitre des formes correspondant aux trous formés dans le barrage.

Interactivité
- Cliquer-glisser-déposer.

Compétences abordées :
- Reconnaitre des formes

Le carnaval des fourmis



Objectif :
- Réunir des fourmis selon des critères de nombre et de couleur.

Interactivité
- Cliquer-glisser-déposer.

Compétences abordées :
- Identifier des propriétés d'objets.
- Aborder les couleurs et les premiers dénombrements.
- Créer des collections.



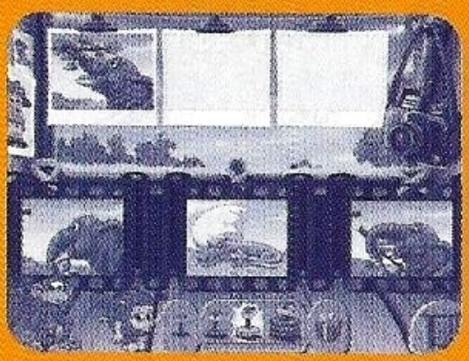
Les animaux de la savane

Objectif :
• Identifier un animal parmi d'autres en fonction des critères et des indices donnés.
Interactivité • Cliquer-glisser-déposer.
Compétences abordées :
• Comparer et identifier des objets.
• Enrichir ses connaissances sur les animaux.



Le mémo des animaux

Objectif :
• Reconstituer des paires de cartes sur le thème des animaux.
Interactivité • Cliquer sur plusieurs zones précises.
Compétences abordées :
• Identifier des propriétés d'objets.
• Exercer sa mémoire visuelle.



Le reportage photo

Objectif :
• Remettre en ordre une série de trois images représentant une petite histoire.
Interactivité • Cliquer-glisser-déposer.
Compétences abordées :
• Identifier les relations logiques.
• Repérer des événements dans le temps.



L'arbre musical

Objectif :
• Mémoriser puis reproduire une suite de sons émis par des instruments de musique.
Interactivité • Remise en ordre.
Compétences abordées :
• Exercer sa mémoire auditive et visuelle.

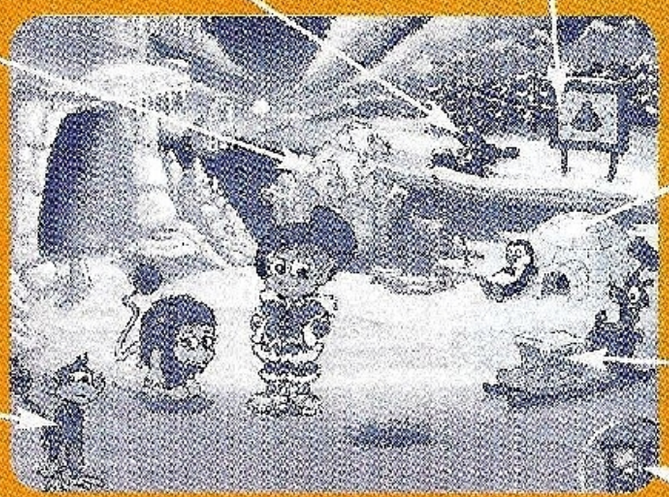


La balade en radeau

Objectif :
• Choisir le bon chemin en maîtrisant un lexique spatial.
Interactivité • Balayage.
Compétences abordées :
• Se situer et se repérer dans l'espace.
• Repérer des objets par rapport à des repères fixes.

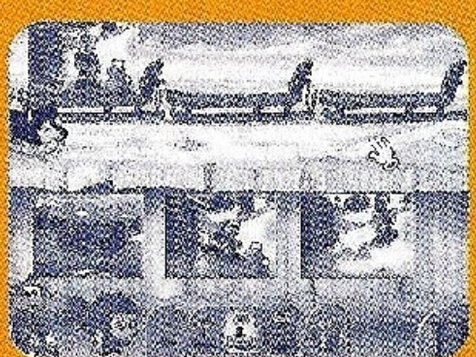
Les activités proposées sur la banquise

Voici les activités sur la banquise qu' ADIBOUd'CHOU propose à votre enfant de découvrir.



Répartition des compétences abordées dans chaque activité d'ADIBOUd'CHOU sur la banquise :

Le Traîneau d'images

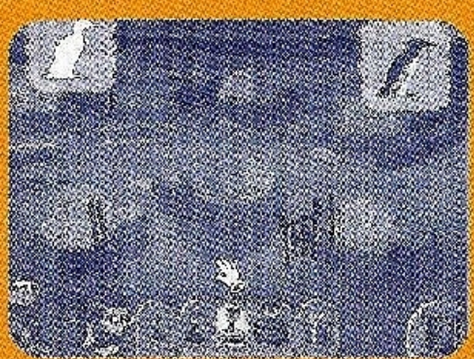


Objectif :
- Remettre en ordre une série de trois images représentant une histoire.

Interactivité :
- Clic – glisser- déposer.

Compétences abordées :
- Reconnaître les relations logiques entre 3 situations (succession des événements).
- Identifier une situation qui n'a pas de relation avec l'histoire proposée.

Rêves d'igloos



Objectif :
- Reconstituer des paires de cartes sur le thème des animaux.

Interactivité
- Clic sur plusieurs zones précises.

Compétences abordées :
- Exercer sa mémoire visuelle.
- Identifier quelques caractéristiques des animaux.
- Découvrir et mémoriser un lexique.





La traversée des animaux

Objectif :
- Identifier un animal parmi d'autres en fonction des critères et indices donnés.

Interactivité :
- Clic sur une zone précise.

Compétences abordées :
- Identifier et comparer des animaux en fonction de certains critères.
- Distinguer et reconnaître des sons différents.
- Comprendre une consigne.



Sur la piste des tipis

Objectif :
- Se diriger vers un objet précis en maîtrisant un lexique spatial.
- Identifier un objet en fonction de critères de formes, de couleurs ou de nombres.

Interactivité
- Balayage.

Compétences abordées :
- Repérer et situer des objets dans l'espace, les uns par rapport aux autres.
- Reconnaître des formes, des couleurs, de petites quantités.





Les intrus des neiges

Objectif :
- Comparer deux scènes et identifier les différences.

Interactivité
- Clic sur plusieurs zones précises.

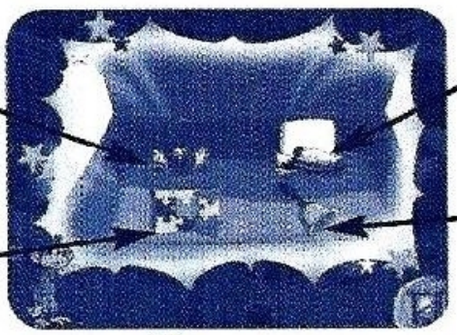
Compétences abordées :
- Distinguer des similitudes et des différences dans des illustrations.
- Exercer sa mémoire visuelle - prélever des indices visuels pertinents.

Les parcours de découverte proposés

Pour débuter avec ADIBOUd'CHOU, nous vous suggérons, à titre d'exemple, 3 parcours de découverte. Ils ne doivent en aucun cas être considérés comme des passages obligatoires.

PARCOURS DE DÉCOUVERTE 1 : votre enfant découvre l'ordinateur.

- Par défaut, ADIBOUd'CHOU est paramétré avec les éléments suivants : *un curseur grossi* avec une vitesse de déplacement *plus lente*, *le niveau 1* pour la maison, *l'atelier Découverte* pour les activités proposées dehors. Votre enfant pourra ainsi utiliser indifféremment la barre d'espace du clavier ou la souris pour déclencher les animations.
- Prenez place aux côtés de votre enfant et partez ensemble à la découverte de l'univers d'ADIBOUd'CHOU.
- Laissez votre enfant *découvrir intuitivement* le fonctionnement de l'ordinateur : petit à petit, il s'apercevra que les animations sont déclenchées par vos actions sur le clavier ou par le maniement de la souris.
- *Présentez-lui la barre d'espace du clavier*, il pourra alors lui-même contrôler les animations. Restez dans la maison d'ADIBOUd'CHOU et appuyez sur la barre d'espace du clavier : une histoire interactive va se déclencher aléatoirement.
- Vous pourrez ensuite essayer les jeux du coffre à jouets comme le coloriage, où l'enfant pourra découvrir plus facilement *le fonctionnement de la souris*.



Le coffre à jouets

PARCOURS DE DÉCOUVERTE 2 : votre enfant découvre le maniement de la souris.

- Nous vous recommandons de commencer par *les activités de balayage*, dans lesquelles l'enfant s'aperçoit qu'il modifie l'écran dès qu'il bouge la souris. Ce type d'activité va lui permettre de découvrir le fonctionnement de la souris et de maîtriser progressivement le déplacement de celle-ci. En effet, l'enfant a tendance, au début, à faire des gestes trop amples et à sortir du cadre du tapis de souris.
- Emmenez ainsi votre enfant dans le coffre à jouets et sélectionnez le jeu du coloriage. Laissez ensuite votre enfant prendre le contrôle de la souris.
- Petit à petit, ses gestes vont être beaucoup plus précis. Après cette première expérience, votre enfant va se familiariser avec les différentes formes d'interactivité de la souris (cliquer, cliquer-glisser-déposer, etc.) avec les jeux du coffre à jouets ou grâce aux activités proposées dehors.

PARCOURS DE DÉCOUVERTE 3 : votre enfant connaît déjà l'ordinateur et le maniement de la souris.

• Votre enfant préférera certainement effectuer *son propre parcours de découverte*.

• Si vous constatez que votre enfant est très à l'aise, vous pouvez augmenter le niveau d'entrée de chaque activité. Ainsi, votre enfant pourra-t-il aborder directement le niveau 2 de l'atelier Guidé. Il vous suffit d'accéder au " Coin Parents " par les touches [Alt+F1] du clavier, et de paramétrer le niveau d'entrée pour l'ensemble des activités de la maison et pour chaque activité proposée dehors.
Vous pouvez aussi changer la taille du curseur et sa vitesse dans la rubrique " Paramétrage " du Coin Parents.

Le Coin Parents

Dans ADIBOUd'CHOU, un espace vous est entièrement dédié : il est accessible par les touches [Alt+F1] du clavier.
Cet espace vous permet :

- **de vous informer sur le logiciel** (présentation et conseils d'utilisation).
- **de définir certains paramètres,** notamment :

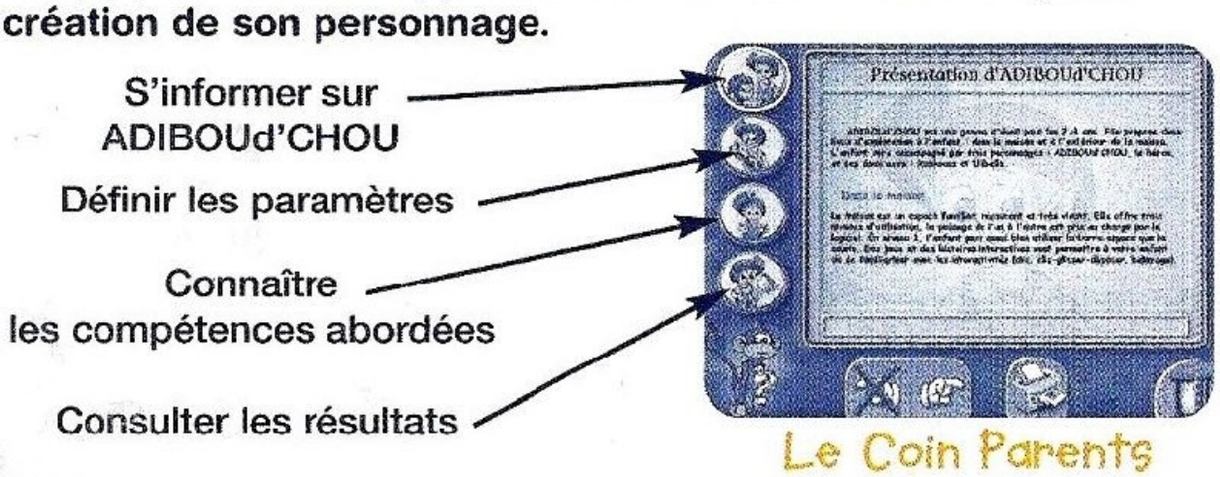
• choisir le stade auquel l'enfant commence sa progression :

Vous pouvez à tout moment décider de l'atelier ou du niveau de difficulté par lequel votre enfant doit aborder l'ensemble des activités proposées dans la maison et chacune de celles proposées dehors. L'enfant débutera alors les activités au stade désiré et poursuivra ensuite la progression prévue par le programme.

• choisir la présence ou l'absence de l'icône " quitter " :

Vous pouvez décider de supprimer l'icône " quitter ". Cela peut être utile quand votre enfant ne manie pas aisément la souris pour éviter qu'il ne sorte involontairement du logiciel. Si vous supprimez cette icône, vous pouvez quitter le logiciel par les touches [Alt+Q].

- **d'accéder à un récapitulatif des compétences abordées.**
- **de suivre les résultats de votre enfant dans les différentes activités proposées dehors, pour la session en cours ou depuis la création de son personnage.**



Le Coin Parents

“Pour en savoir plus sur la conception d’ADIBOUd’CHOU...”



QUELQUES MOTS SUR LE DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT ENTRE 2 ET 4 ANS

La fonction symbolique : une étape-clef dans le développement de l'enfant

Le développement de l'enfant entre 2 et 4 ans est particulièrement marqué par l'avènement de la fonction symbolique. Cette nouvelle capacité va permettre à l'enfant d'évoquer des objets ou des événements absents, au moyen de signes ou de symboles les désignant. Ces signes peuvent être des mots, des dessins, des images mentales ou encore des gestes utilisés lors d'imitations différées.

L'explosion du langage

Vers 2 ans, les capacités langagières de l'enfant explosent : de mots utilisés isolément ou de phrases toutes faites mémorisées, l'enfant va construire ses propres phrases en associant plusieurs mots.
Son vocabulaire évolue rapidement (il peut apprendre jusqu'à 20 mots nouveaux par jour). Cet essor du langage conduit l'enfant à la maîtrise des activités de dénomination et de référenciation. Ainsi, en diversifiant ses moyens de communication, l'enfant va pouvoir adapter son langage à l'interlocuteur et à la situation, et se faire comprendre de mieux en mieux.

L'accès à l'autonomie

Grâce aux représentations mentales, l'enfant va pouvoir développer une meilleure connaissance de son corps et mieux maîtriser ses actes moteurs. Il adoptera intuitivement les bonnes conduites après un léger tâtonnement. Cette période est aussi caractérisée par le désir de l'enfant de devenir plus autonome (apprentissage de la propreté, s'habiller, etc.), désir encouragé par son environnement social (parents, puéricultrices,...). Ainsi, dans ce contexte, l'enfant recourt parfois au transfert, aux jeux de " faire-semblant " ou à l'imitation. En effet, ces mécanismes lui permettent de rejouer et de répéter ces nouveaux comportements jusqu'à ce qu'il les comprenne et qu'il se les approprie. D'une manière générale, le jeu constitue la première source d'apprentissage pour l'enfant.

Un grand appétit d'apprendre

Cette autonomie s'accompagne d'un fort désir d'apprentissage et de découverte. C'est la période des questions incessantes (" c'est quoi ? ", " pourquoi ? ") dont l'enfant
n'attend pas toujours de réponses de la part de l'adulte. Il aime effectuer ses propres recherches et découvrir le fonctionnement des choses

en répétant les actions jusqu'à ce qu'il les maîtrise, activité à laquelle il prend beaucoup de plaisir. Ces nombreuses expériences enrichissent les connaissances de l'enfant. Tous les repères qu'il pourra trouver sont importants : ils l'aideront dans cette construction. Ainsi, la notion d'objet va s'enrichir peu à peu pour acquérir un nouveau statut possédant diverses caractéristiques qualitatives comme la couleur ou la taille. La maîtrise de cette dimension de l'objet est particulièrement mise en jeu dans les activités de tri et de classification.
En grandissant, l'enfant développe sa pensée : il exprime ses désirs et ses sensations, il décide, il raisonne, il évoque des événements passés, des choses ou des êtres absents, il devient capable de réfléchir sur une situation.

☛ L'expérience de différenciation entre soi et autrui

En devenant autonome, l'enfant va se heurter aux interdictions des adultes.
Ces nouvelles situations vont l'amener à faire la distinction entre soi et les autres. Par ailleurs, il se situe à l'âge de la découverte des différences sexuelles. L'enfant affirme sa personnalité (le " non " systématique et le " je fais tout seul ") tout en reconnaissant celles des autres, mais cette expression de soi ne peut être admise par l'enfant que si son environnement social le sécurise affectivement. C'est la reconnaissance de toutes ces différences qui aide l'enfant à construire sa propre identité et à se situer dans l'environnement social.

Le développement de l'enfant
entre 2 et 4 ans
est particulièrement riche et
bascule peu à peu nos boud'chous
de la petite enfance
vers l'enfance.



UNE GAMME DE CD-ROM D'ÉVEIL POUR LES 2-4 ANS

La démarche de conception du studio Coktel

Pour la conception d'ADIBOUd'CHOU, Coktel a travaillé avec de nombreux spécialistes de la petite enfance. Des enseignants de maternelle ont permis de concevoir la structure des applications développées et le contenu pédagogique abordé en se basant sur les programmes officiels de l'Education Nationale pour la Maternelle.
La collaboration de puéricultrices, d'ergonomes et de psychologues de la petite enfance a permis d'adapter au mieux ADIBOUd'CHOU au développement de l'enfant entre 2 et 4 ans.
Tout au long de sa conception, ADIBOUd'CHOU a été régulièrement testé dans des crèches et des écoles, afin d'adapter tous ses aspects ergonomiques (graphismes, interface, navigation...) aux jeunes enfants.

Les apports des logiciels multimédia éducatifs

Loin de remplacer les activités traditionnelles d'éveil ou de découverte du monde réel, l'ordinateur offre une approche originale associant différentes modalités sensorielles (grâce aux sons, aux images, aux animations...). Par ailleurs, l'ordinateur permet de mettre l'accent sur les activités d'exploration, de découverte et de création, au sein d'une démarche ludique et éducative. A ce titre, il constitue un excellent support pédagogique !

En matière d'apprentissage, de récentes études ont démontré que l'activité de l'enfant est fondamentale. Or, l'utilisation de l'outil informatique recquiert une activité intense chez l'enfant et mobilise toute son attention sur l'écran. En effet, il peut observer les effets de chacune de ses actions, suivre les changements et intervenir pour en provoquer de nouveaux. L'ordinateur permet, par conséquent, une approche individualisée de l'apprentissage.

Par ailleurs, l'intégration des Nouvelles Technologies Educatives dans les écoles et particulièrement dans les classes maternelles a démontré qu'elles favorisent l'interaction et la collaboration entre les jeunes enfants. Il serait donc étonnant que l'utilisation d'ADIBOUd'CHOU n'attire pas l'entourage de l'enfant autour de nouvelles scènes familiales !

ADIBOUd'CHOU : un logiciel spécialement adapté aux 2-4 ans

Adiboud'chou offre à l'enfant des activités d'éveil variées pour enrichir ses connaissances tout en s'amusant. La gamme ADIBOUd'CHOU propose une ouverture sur le monde, avec la découverte d'un thème différent dans chaque titre !

ADIBOUd'CHOU permet à l'enfant d'être actif dans son apprentissage :

chaque activité peut être réalisée autant de fois que nécessaire pour respecter le besoin de maîtrise du tout-petit. La progression de l'enfant est totalement prise en charge, ainsi l'enfant va-t-il pouvoir aborder à son rythme la notion de couleurs, celle de formes, ou encore découvrir les premiers dénombrements. Devant une erreur, il est encouragé à trouver d'autres solutions, à expérimenter d'autres voies et ses succès sont soulignés !

Le jeune enfant a besoin de repères sur lesquels s'appuyer : le logiciel comprend deux parties, la maison, lieu accueillant, familier et rassurant, et l'extérieur de la maison, lieu de découverte où l'enfant est incité à grandir. Par ailleurs, les trois personnages ont des rôles constants et définis et les activités proposées dehors sont clairement structurées en trois ateliers.

Les gestes du jeune enfant sont souvent maladroits et mal maîtrisés : aussi peut-il commencer à découvrir ADIBOUd'CHOU en utilisant la barre d'espace du clavier, avant de se familiariser au maniement de la souris !

Enfin, à l'âge où l'enfant aime affirmer son autonomie, ADIBOUd'CHOU lui permet de revendiquer un droit d'accès à l'ordinateur au même titre que ses parents ou frères et sœurs...

LES PRINCIPALES NOTIONS ABORDÉES DANS ADIBOUd'CHOU

Les différentes activités d'éveil proposées dans ADIBOUd'CHOU sont conformes aux compétences pédagogiques du programme officiel de la première année de l'école maternelle. Dans le cadre d'une pédagogie positive qui cherche à encourager l'enfant, ADIBOUd'CHOU offre des activités riches et variées, adaptées à ses capacités.

☛ Des instruments pour apprendre

Avec ADIBOUd'CHOU, l'enfant va développer des compétences élémentaires, qui seront autant d'instruments essentiels aux futurs apprentissages. Ces compétences vont permettre à l'enfant d'entraîner ses capacités intellectuelles telles que l'attention, la mémoire, l'évocation des savoirs mémorisés, la perception, le traitement des informations ou la représentation. Voici quelques activités que l'enfant va réaliser, qui constituent des pré-requis à l'approche des mathématiques.

Classification et sériation : l'enfant découvre les relations liant les objets, il peut les classer et les ranger en fonction de critères qualitatifs (la couleur, la forme, la taille...). Il est aussi amené à les comparer en vue de compléter une collection, par exemple en reproduisant un rythme.



Approche du nombre : l'enfant met en œuvre des stratégies pour estimer des quantités ou réussir le dénombrement de petites collections.

Repères spatiaux et temporels : l'enfant agit dans un espace dont il apprend à découvrir l'organisation et les différentes dimensions.

☛ Enrichir le langage

ADIBOUd'CHOU aide à développer le langage grâce aux compétences abordées :

- *Enrichir son vocabulaire* et l'utiliser de façon appropriée.
- *Reconnaître les matériaux sonores de la langue* comme les syllabes, les intonations ou les rythmes avec les comptines.
- *Identifier les structures syntaxiques* en comparant l'utilisation de la langue dans un cadre musical (chansons, comptines) ou dans un cadre traditionnel (dialogues des personnages).
- *Exercer sa compréhension* notamment en répondant efficacement aux consignes.
- *Se familiariser aux règles du dialogue* à travers les jeux d'échanges.

☛ Découvrir le monde

ADIBOUd'CHOU permet à l'enfant d'explorer le monde visuel et d'enrichir ses connaissances sur les propriétés des objets (par exemple en manipulant des formes et des couleurs...), d'apprendre à reconnaître des bruits familiers ou même de découvrir différents lieux de vie et leurs caractéristiques !

☛ Développer sa créativité

ADIBOUd'CHOU offre à l'enfant de nombreuses occasions d'exercer sa créativité, notamment dans les ateliers libres. L'enfant peut aussi développer son imagination en jouant avec les rythmes et les sons ou encore s'amuser avec les propriétés d'un espace en l'occupant (se déplacer dans cet espace) ou en le modifiant (en le coloriant, par exemple).

☛ Retrouver l'univers de l'enfance

ADIBOUd'CHOU s'inspire de tout ce qui entoure le monde des tout-petits. Ainsi, l'enfant retrouve certaines scènes de la vie quotidienne dans les histoires interactives, comme la toilette qui lui permet d'approfondir ses connaissances sur le schéma corporel. L'enfant devient alors le guide (comme peut l'être sa maman) pour aider ADIBOUd'CHOU à grandir.

L'OBSERVATOIRE DU MULTIMÉDIA

Avant la commercialisation de nos produits, nous organisons des études afin de recueillir les remarques et appréciations de nos utilisateurs. Nous vous offrons la possibilité de donner votre avis en faisant partie de nos testeurs.

Pour cela, vous pouvez à tout moment envoyer votre candidature par courrier :

Vivendi Universal Interactive Publishing
Service Etudes et Tests - Bâtiment Energy 1 - 32 avenue de l'Europe
78 941 Vélizy Cedex

Astuce : pour être au courant de nos offres de tests, consultez régulièrement notre site Internet www.vivendi-universal-interactive.fr



QUESTIONNAIRE DE SATISFACTION

Nous accordons une grande importance à votre avis. Sur cette feuille, vous pouvez inscrire toutes vos remarques, critiques négatives ou positives du produit que vous venez d'acheter.
Nous pourrons alors mieux connaître vos attentes et y répondre plus facilement.

1 - Prénom, sexe et âge de l'enfant utilisant ADIBOUd'CHOU :

.....

2 - Titre du logiciel concerné :

.....

3 - Votre enfant possède-t-il d'autres logiciels éducatifs ? ☐Oui ☐Non
Si oui, lesquels ?

.....

.....

4 - Quels sont les éléments qui vous ont décidé à acheter ADIBOUd'CHOU ?

.....

.....

5 - Comment avez-vous connu ADIBOUd'CHOU ?

- ☐ En magasin sans les conseils d'un vendeur
- ☐ En magasin avec les conseils d'un vendeur
- ☐ Par le bouche à oreille
- ☐ Sur les conseils d'un(e) instituteur(trice), à l'école
- ☐ Dans un article de presse (*Dans quel magazine ?*)

  .....
- ☐ Grâce à une publicité (*Dans quel magazine ?*)

  .....
- ☐ Grâce à la TV/Radio (*Laquelle ?*)

  .....

6 - Globalement, ce logiciel répond-il à vos attentes ? ☐Oui ☐Non
Détaillez.

.....

.....

.....

7 - Selon vous, ADIBOUd'CHOU est-il un personnage suffisamment :

Attirant et stimulant pour donner envie à l'enfant d'utiliser le logiciel ?
☐Oui ☐ Non

Sympathique et attachant pour créer un lien affectif avec l'enfant ?
☐Oui ☐ Non

8 - Quelles sont les deux activités préférées de votre enfant ?

.....

.....

.....

9 - Quelles sont les deux activités les moins appréciées de votre enfant ?

10 - Quels autres thèmes aimeriez-vous pour ADIBOUd'CHOU ?

11 - N'hésitez pas à noter ci-dessous d'autres remarques que vous souhaiteriez nous communiquer sur ADIBOUd'CHOU.

☐ J'autorise Coktel à communiquer mes propos notés ci-dessus.
☐ Je n'autorise pas Coktel à communiquer mes propos notés ci-dessus.

Nous vous remercions de l'intérêt que vous portez à nos produits.

Vous pouvez retourner ce questionnaire à :

Vivendi Universal Interactive Publishing
Service Etudes et Tests - Bâtiment Energy 1 - 32 avenue de l'Europe
78941 Vélizy Cedex

En application de la loi informatique et Libertés du 06/01/1978, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification
des informations vous concernant. Ces informations peuvent être exploitées par des sociétés partenaires de Vivendi Universal Interactive International S.A. Pour l'exercice de ces droits, vous pouvez vous adresser par e-mail à boutique@sierra.fr
ou par courrier au Service Consommateurs - 32 avenue de l'Europe - Bâtiment Energy 1 - 78941 - Vélizy cedex.

LE SUPPORT TECHNIQUE

Il est à votre disposition du lundi au vendredi de 8 h à 21 h, les week-ends et jours fériés de 10 h à 18 h.

De plus, un serveur de dépannage automatisé 7j/7 et 24h/24 résout vos problèmes techniques.
+33 (0)8 91 670 800 (0,22 €/mn)

support.technique@vup-interactive.com
Fax : 01 30 67 90 65

Coktel Support technique
32, avenue de l'Europe - Bâtiment Energy 1 - 78 941 Vélizy Cedex

Vous pouvez retrouver la plupart des services du support technique, télécharger un " patch " en vous connectant sur notre site à l'adresse suivante : www.vivendi-universal-interactive.fr

PROCÉDURE DU SUPPORT TECHNIQUE

Attention : le support technique n'est assuré que pour une utilisation dans un cadre privé conforme aux termes de la licence jointe aux présents produits et que vous avez acceptée. Par conséquent, le support technique ne pourra en aucun cas être assuré pour des utilisations commerciales ou professionnelles du produit.

Procédure d'échange des supports CD-ROM, DVD-ROM ou disquettes défectueux

Si au cours des 90 jours suivant la date d'achat du produit vous constatez que les CD-ROM, DVD-ROM ou disquettes sont défectueux ou rayés, un échange gratuit sera effectué.

Au delà de ces 90 jours, cet échange se fera moyennant une participation de 6,09 €.

Dans ces deux hypothèses, merci de bien vouloir contacter le support technique pour prendre connaissance de la procédure à suivre.

RÉPONSES AUX QUESTIONS TECHNIQUES LES PLUS FRÉQUEMMENT POSÉES SUR PC ET MAC

Les problèmes référencés ci-dessous ne concernent que les utilisateurs de PC ; pour les utilisateurs de Mac, veuillez suivre les indications à la page 35.

J'ai un problème à l'installation !

- 1 -

Désactivez tous vos programmes résidents (excepté " Explorer " et " Systray ").

- Pour cela, appuyez simultanément sur les touches " Ctrl+Alt+Suppr " une seule fois (sinon vous allez faire redémarrer votre ordinateur),
- puis 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 qu'"Explorer" et "Systray" comme programme résident, quand vous n'avez plus que ces deux-là dans la liste, cliquez sur "Annuler". Vos programmes en cours seront réactivés lors du prochain démarrage de votre ordinateur.

- 2 -

Effacez manuellement tous les fichiers et répertoires se trouvant dans le répertoire " C:\Windows\Temp ".

- Pour cela : double-cliquez sur l'icône "Poste de travail", sur votre disque dur (C:) puis sur le répertoire "Windows".
- Si vous n'avez pas de message d'avertissement vous empêchant de visualiser le contenu du répertoire "Windows", double-cliquez sur le répertoire "Temp".
- Si vous avez un message d'avertissement vous empêchant de visualiser le contenu du répertoire "Windows", cliquez en bas du message sur "Afficher les fichiers" et double-cliquez sur le répertoire "Temp".
- Une fois dans le répertoire "Temp", cliquez sur le menu "Edition" puis sur "Sélectionner tout".
- Si un message "Ce dossier contient x fichiers cachés" apparaît, cliquez sur "OK" puis sur le menu "Affichage" puis sur "Options" ou "Options des dossiers", sélectionnez l'onglet "Affichage" puis cochez la case à gauche de la ligne "Afficher tous les fichiers " et validez par "Appliquer" puis "OK".
- Puis supprimez (menu "Fichier" puis "Supprimer") les éléments du répertoire "Temp".
- Refermez toutes les fenêtres ouvertes précédemment.

- 3 -

Démarrez l'installation du logiciel.

J'ai un problème d'affichage !

- 1 -

• Contactez votre revendeur informatique afin qu'il vous fournisse les dernières versions disponibles (certifiées DirectX si possible), des pilotes de votre carte graphique, ainsi que la nouvelle version de DirectX (la version 8.0 en Français).
• Après l'installation de ces nouveaux pilotes, il vous faudra procéder à une réinstallation de DirectX 8.0 pour être certains que l'installation des nouveaux pilotes a été prise en compte par DirectX.

- 2 -

Au lancement d'ADIBOUd'CHOU, l'écran reste noir, le logiciel ne se lance pas ou votre curseur efface l'écran lorsque vous bougez votre souris :

• Il faut que votre écran soit configuré en 800x600 en 65536 couleurs (ou couleurs 16 bits). Pour cela, allez sur le " Poste de travail ", puis sur le dossier " Panneau de configuration ", puis double-cliquez sur l'icône " Affichage " et allez dans l'onglet " Paramètres " (ou l'onglet " Configuration " si vous êtes sous Windows 95). Dans la partie " Palette de couleurs " ou " Couleurs ", sélectionnez le nombre de couleurs : 65536 couleurs ou couleurs 16 bits. Puis dans la partie " Zone d'écran " ou " Espace de bureau ", glissez le curseur afin d'obtenir la résolution suivante : 800x600.

J'ai un problème de son !

- 1 -

• Contactez votre revendeur informatique afin qu'il vous fournisse les dernières versions disponibles (certifiées DirectX si possible), des pilotes de votre carte graphique, ainsi que la nouvelle version de DirectX (la version 8.0 en Français).
• Après l'installation de ces nouveaux pilotes, il vous faudra procéder à une réinstallation de DirectX 8.0 pour être certains que l'installation des nouveaux pilotes a été prise en compte par DirectX.

- 2 -

Si la voix des personnages est parasitée ou hachée, vous devez diminuer le volume sonore de Windows.

• Double-cliquez sur le petit HAUT-PARLEUR en bas à droite de la barre des taches de Windows et diminuez le volume du son vers le BAS (au 1/4 environ).
• Vous pouvez par contre augmenter le volume de vos enceintes.



- 3 -

Si le son est toujours parasité, le problème doit venir d'un conflit DMA avec la carte son.

- **Aller dans le " Gestionnaire de Périphériques " (Poste de Travail, Panneau de Configuration, Système) si vous voyez une croix rouge ou un point d'exclamation apparaître au niveau de la carte son, il doit s'agir d'un conflit DMA, vous devrez donc attribuer un Canal DMA libre pour la carte son (onglet RESSOURCES -> Modifier les PARAMETRES).**

- 4 -

Il est possible aussi que les pilotes de la carte sonore ne soient pas installés correctement.

- **Dans ce cas, réinstaller les pilotes de la carte son (reportez à la première étape pour récupérer les pilotes).**

J'ai un problème avec mon lecteur de CD-ROM

- 1 -

Vérifiez en premier lieu que la lettre du lecteur de CD-ROM est bien configurée pour reconnaître les cd audio.

- **Pour cela cliquez sur : Démarrer-Paramètres-Panneau de configuration.**
- **Double-cliquez sur l'icône "Multimédia", sélectionnez l'onglet "CD Audio".**
- **Vérifiez que la lettre attribuée correspond bien à celle du lecteur de CD-ROM.**

- 2 -

- **Si cela est bien configuré, contactez votre revendeur informatique pour savoir si une mise à jour du pilote ou du firmware de votre lecteur de CD-ROM est disponible.**

Je n'arrive pas à imprimer !

- **Cliquez sur Démarrer-Paramètres-Imprimantes.**
- **Faites un clic avec le bouton droit de la souris sur l'icône représentant votre imprimante.**
- **Dans le menu qui s'affiche, sélectionnez " Propriétés ".**
- **Cliquez sur l'onglet " Détails ".**
- **Cliquez sur le bouton " Paramètres du Spouleur ".**
- **Choisir " Format de Données " et sélectionnez " RAW " à l'exclusion de tout autre format de données (ex : à la place de "PMJournal" si c'est une lexmark).**
- **Cliquez sur OK pour revenir à la fenêtre précédente.**
- **Cliquez sur Appliquer puis sur OK.**
- **Refermez toutes les fenêtres ouvertes précédemment et redémarrez l'ordinateur avant d'utiliser à nouveau le logiciel.**
- **Si le problème n'est toujours pas résolu, contactez votre revendeur informatique afin qu'il vous fournisse la dernière version disponible du pilote correspondant à la marque et au modèle de votre imprimante.**

POUR D'AUTRES QUESTIONS, CONTACTEZ
LE SUPPORT TECHNIQUE
(voir page 33 de ce manuel)

Les problèmes référencés ci-dessous concernent les utilisateurs de Mac.

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation ou lors de l'utilisation de votre logiciel :

- 1 -

Vérifiez que la résolution de votre écran est bien de 800 x 600 et en milliers de couleurs.

- Pour ce faire généralement sur Macintosh, allez sur le menu "Pomme",puis "Tableau de bord" ensuite "Moniteur".*

- 2 -

Alouez deux fois plus de mémoire virtuelle que de mémoire physique, assurez-vous que celle-ci soit bien activée.

- Pour ce faire généralement sur Macintosh, allez sur le menu "Pomme", puis "Tableau de bord" ensuite "Mémoire" ou "Gestionnaire mémoire".*

- 3 -

Si votre Macintosh est connecté à Internet lancez la mise à jour logiciel.

- Pour ce faire généralement sur Macintosh, allez sur le menu "Pomme",puis "Tableau de bord" ensuite "Mise à jour logiciel".*

** ces indications peuvent légèrement différer suivant la version du Mac-OS que vous possédez.*



CRÉDITS

Concept original :
Didier CHEVRIER
Manuelle MAUGER

Direction du studio Coktel :
Eric LUX

Direction éditoriale :
Didier CHEVRIER
Caroline GUTTON

Responsable Production :
Delphine BARLOT

Direction des projets :
Gaëlle ALVAREZ
Anne DOMINIQUE

Assistantes :
Fabienne FERRIERE
Emilie CHAURE
Karine LAMOURE-RUKA
Marjolaine TEYSSIER

Direction artistique :
Frédéric PARIS
François NOBRE
Joseph KLUYTMANS

Graphismes et Animations :
Alexandre BEAULIEU
Renaud DELATTAIGNANT
Joël FAUCHE
Marie-hélène HERVIEU
Joseph KLUYTMANS
Christian LALY
François NOBRE
Roger NGUYEN
Frédéric PARIS
Pascal PAUTROT
Caroline REZEAU
Patricia STROUD
Jules VAN HERWIJNEN

Ergonomie :
Bénédicte VEZIER
Didier CHEVRIER

Scénarisation des activités :
Gaëlle ALVAREZ
Corinne CARRERE
Émilie CHAURE
Anne DOMINIQUE
Marjolaine TEYSSIER

Scripts :
Corinne CARRERE
Émilie CHAURE
Didier CHEVRIER
Anne DOMINIQUE
Fabienne FERCOQ
Karine LAMOURE-RUKA

Enseignants et consultants :
Nathalie Berthé
Bernadette TISSIER
Bruno GARNIER
Maryse SARAUX

Lead programmeur :
Brice DELVALLEE

Programmation :
Yaya GACKO
Brice DELVALLEE
Nicolas HOLLEVILLE

Sonorisation :
Adrien HERMANS
Jean-Michel CERRUTI
Harold PICHOL
Studio BIG WHEELS

Musique :
Studio Knolewdge Adventure

Comédiens :
Pascal GERMAIN
Brigitte LECORDIER
Barbara TISSIER

Marketing et Édition :
Laura BARBIER
Anne-Lise PRODEL
Christine NERBONNE
Sophie MAUGER
Terra MONTGOMERY
Sophie NGUYEN
Deborah PACE
Isabelle VIMARE

Test :
Corinne CARRERE
Emilie CHAURE
Michel DIETRICHS
Anne DOMINIQUE
Fabienne FERRIERE
Karine LAMOURE-RUKA
Maryse SARAUX
Bruno GARNIER
Hélène SALVAT
Bernadette TISSIER
Estelle DANCRE
René-Guy TRAMIS
Fabrice LOCHON
David PICCO
Aurélien MEHDI
Elodie DUPUIS
Franck FEUILLADE
Fréderic BAUDET

REMERCIEMENTS

Un grand merci

• aux enfants et enseignants des écoles maternelles :
" *Emile Roux* "
Soisy-sous-Montmorency (95)
" *École Maternelle Daumesnil* " Paris 12e (75)
"Ecole Maternelle St Exupéry" Meudon (92)

• aux enfants et puéricultrices des crèches :
" *les Coccinelles* " Châtenay-Malabry (92)
" *les Tilleuls* " Boulogne-Billancourt (92)

• au laboratoire de psycho-biologie du développement
Ecole Pratique des Hautes Etudes - CNRS - Paris

Garantie

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE CONTRAT DE LICENCE DESTINE A L'UTILISATEUR FINAL AVANT D'INSTALLER CE PROGRAMME INFORMATIQUE.

Ce programme informatique, tout document imprimé, toute documentation en-ligne ou électronique et toute copie et tout produit dérivé de ce programme et de ces documents (le " Programme ") sont la propriété de Coktel, de ses filiales, de ses concédants et/ou de ses fournisseurs. Toute utilisation de ce Programme est régie par les termes du Contrat de licence de l'utilisateur final présenté ci-dessous (la " Licence "). Toute utilisation, reproduction, représentation, redistribution du Programme non conforme aux termes de la Licence est strictement interdite.

CONTRAT DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL

1. Licence d'utilisation limitée

Coktel, (" le Concédant ") vous accorde par le présent contrat une licence et un droit limités et non exclusifs pour utiliser une (1) copie du Programme sur un ordinateur domestique ou portable, licence et droit que vous acceptez en installant ce Programme. Vous ne devez pas mettre le Programme en réseau ni l'installer ou l'utiliser sur plus d'un ordinateur à la fois, sauf indication contraire expresse dans la documentation applicable à laquelle vous devez vous référer si :
(a) le Programme contient un Editeur de niveaux (" Editeur ") vous permettant de créer des niveaux personnalisés ou autres éléments destinés à votre usage personnel en relation avec le Programme (" Nouveaux éléments ").
(b) le Programme dispose d'une fonction multijoueur.
Ce Programme est fourni sous licence, il n'est pas vendu. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur ce Programme.

2. Droits de propriété

Tous les titres, droits de propriété et droits de propriété intellectuelle de ce Programme et des éléments contenus dans ce Programme et toute copie de ce Programme (y compris, mais pas seulement, tout titre, code informatique, thème, objet, personnage, nom de personnage, histoire, dialogue, expression, lieu, concept, ouvrage artistique, animation, son, composition musicale, effet sonore ou visuel, mode opérationnel, droit moral, toute documentation relative et tout " module indépendant " inclus dans le Programme) sont la propriété du Concédant ou de ses concédants.
Ce Programme est protégé par les lois relatives aux droits d'auteur applicables en France, les conventions et les traités internationaux relatifs aux droits d'auteur et toute autre loi applicable. Tous les droits sont réservés. Le Programme peut contenir des éléments sous licence et les concédants du Concédant peuvent prendre des mesures pour protéger leurs droits dans le cas où le présent Contrat serait enfreint.

3. Responsabilités de l'utilisateur final

A. En vertu du présent contrat de licence, vous n'êtes pas autorisé à, en tout ou partie, copier, photocopier, reproduire, traduire, procéder à des opérations de rétro-ingénierie, extraire le code source, modifier, désassembler, décompiler, créer des produits dérivés inspirés du Programme ni supprimer aucune identification du nom du propriétaire sur le Programme sans l'autorisation écrite préalable du Concédant.

B. Le Programme vous est concédé sous licence en tant que produit unique. Il est interdit de séparer ses divers composants pour une utilisation sur plusieurs ordinateurs.

C. Vous êtes autorisé à utiliser le Programme pour votre usage personnel mais vous n'avez pas le droit :
(i) de vendre, octroyer une part d'intérêt ou transférer des reproductions du Programme à des tiers de quelque manière que ce soit, ni de donner le Programme en location en crédit-bail ou en sous-licence à des tiers sans l'autorisation écrite préalable du Concédant ;
(ii) de publier et/ou distribuer les images informatiques, sons, fichiers, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de données ou tout autre élément contenu du Programme (y compris, mais pas seulement, pour la revente de documents imprimés pour votre usage personnel ou professionnel [prospectus et brochures, par exemple] et sur vos sites web professionnels et personnels) ; d'utiliser toute image informatique ayant un lien avec des personnes ou des entités identifiables d'une manière laissant suggérer leur association ou leur adhésion avec un produit ou un service, quel qu'il soit ;
(iii) d'exploiter le Programme ou n'importe lequel de ses composants, images informatiques, fichiers sons, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de donnée ou tout autre élément contenu dans le Programme, à des fins commerciales, notamment l'utiliser dans un cybercafé, un centre de jeux vidéo, ou tout autre lieu public ;
(iv) d'héberger ou fournir des services de mise en relation pour le Programme ou émuler ou rediriger les protocoles de communication utilisés par le Concédant pour la fonction réseau du Programme, à travers l'émulation de protocole, la suppression, la modification ou l'ajout de composants au Programme, l'usage d'un programme utilitaire ou tout autre technique connue actuellement ou qui sera développée plus tard, pour tout usage, y compris, mais pas seulement, le jeu en réseau via Internet, le jeu en réseau sur des réseaux de jeux commerciaux ou non commerciaux ou faisant partie de réseaux collectifs sans l'autorisation écrite préalale du Concédant.

4. Transfert du Programme

Vous êtes autorisé à transférer définitivement tous les droits que vous confère cette Licence, à condition que le bénéficiaire accepte les termes de cette Licence et que vous supprimiez le Programme de votre ordinateur domestique ou portable.



5. Résiliation

Cette Licence est valable jusqu'à sa résiliation. Vous pouvez résilier la Licence à tout moment en détruisant le Programme et tout Nouvel élément. Le Concédant peut, à sa discrétion, résilier la Licence en cas de non respect, de votre part, des termes et conditions contenus dans ce contrat. Dans ce cas, vous devez immédiatement détruire le Programme et tout Nouvel Elément.

6. Contrôles à l'exportation

Il est interdit de ré-exporter, de télécharger ou d'exporter le programme, de quelque manière que ce soit, à destination d'un pays (ni d'un ressortissant ou d'un résident d'un tel pays) sur lequel les Etats-Unis ont imposé un embargo commercial, ou de toute personne figurant sur la liste des Specially Designated National ou de la Table of Denial Orders du ministère des finances américain (U.S. Treasury Department). En installant ce Programme, vous acceptez la disposition qui précède et vous signalez et certifiez que vous ne résidez pas ou que vous ne dépendez pas d'un tel pays et que vous n'êtes pas un ressortissant ni un résident d'un tel pays ou figurant sur une telle liste.

7. Garantie limitée

LE CONCEDANT REFUTE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE POUR LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S). LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S) SONT FOURNIS " EN L'ETAT " SANS AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE, D'ADEQUATION A UN BESOIN OU UN USAGE PARTICULIER, OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. LE CONCEDANT REFUTE EGALEMENT TOUTES LES GARANTIES LIEES A LA CONFORMITE DES LOGICIELS AVEC L'AN 2000. EN PARTICULIER, LE CONCEDANT NE GARANTIT EN AUCUNE MANIERE QUE LES PERFORMANCES ET LES FONCTIONNALITES DU PROGRAMME NE SERONT PAS AFFECTEES PAR DES DATES AVANT, PENDANT ET APRES L'AN 2000, NI QUE LE PROGRAMME SERA EN MESURE DE TRAITER, FOURNIR ET/OU RECEVOIR DES INFORMATIONS DE DATE CORRECTEMENT A L'INTERIEUR DE CHAQUE SIECLE ET ENTRE LES SIECLES, Y COMPRIS L'ECHANGE D'INFORMATIONS DE DATE ENTRE LES PRODUITS OU LES APPLICATIONS, TOUTE GARANTIE D'ABSENCE DE CONTREFAÇON FIGURANT DANS LA SECTION 2-31253° DU CODE COMMERCIAL UNIFORME DES ETATS-UNIS ET/OU DANS TOUTE AUTRE CODE ETANT REFUTEE.

Tous les risques liés à l'utilisation ou aux performances du Programme, de l'Editeur et des Manuels relèvent de votre responsabilité. Toutefois, le Concédant garantit que le support qui contient le Programme est exempt de défauts de matériel et d'assemblage pendant une durée de quatre-vingt dix jours (90) à dater de l'achat du Programme.
Dans le cas où le support se révèlerait défectueux pendant cette période et sur présentation d'une preuve d'achat du Programme défectueux, le Concédant pourra choisir 1) de corriger tout défaut, 2) de vous fournir un produit de valeur équivalente, ou 3) de vous rembourser. Certains états/juridictions n'autorisent pas la limitation de durée d'une garantie implicite. La limitation ci-dessus peut donc ne pas s'appliquer à votre situation. La présente limitation de garantie ne fait pas obstacle aux éventuelles garanties légalement prévues et notamment à la garantie des vices cachés prévue aux articles 1641 et suivants du code civil français.

Dans le cas où vous souhaitez effectuer un échange du produit ou vous faire rembourser, notamment si le produit est défectueux, merci de bien vouloir vous référer à la "Procédure Support Technique" jointe à la partie concernant le support technique.

8. Limitation de responsabilité

LE CONCEDANT, SES PARENTS, SES FILIALES, SES AFFILIES, NI SES CONCEDANTS NE SAURAIENT EN AUCUN CAS ETRE TENUS RESPONSABLES POUR LES PERTES ET LES DOMMAGES, DE QUELQUE NATURE QU'ILS SOIENT, RESULTANT DE L'UTILISATION DU PROGRAMME OU DE L'EDITEUR, NOTAMMENT LES PERTES DE PROFIT, LES INTERRUPTIONS DE TRAVAIL, LES ECHECS ET DYSFONCTIONNEMENTS INFORMATIQUES ET TOUT AUTRE DOMMAGES OU PERTES DE NATURE COMMERCIALE.

Certains pays n'autorisent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou consécutifs ou autorisent des limitations sur la durée d'une garantie implicite. Les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent donc ne pas s'appliquer à votre situation.

9. Mesures équitables

Par la présente, vous acceptez que le non respect des termes de la Licence entraînerait un préjudice irrémédiable pour le Concédant et en conséquence, vous acceptez que le Concédant soit habilité, sans obligation, garantie ou preuve de dommages, à mettre en oeuvre les mesures équitables autorisées aux termes des clauses de rupture de la Licence, en plus des autres lois auxquelles le Concédant peut avoir recours.

10. Divers

La Licence sera réputée avoir été faite et exécutée en France et tout conflit en relevant devra être résolu conformément au droit français. Cette Licence ne peut être amendée, altérée ou modifiée que par un document écrit spécifiant l'amendement, l'altération ou la modification, exécuté par les deux parties. Dans le cas où l'une des dispositions de la Licence serait jugée non exécutoire par une cour ou un autre tribunal d'une juridiction compétente, cette disposition sera appliquée dans la mesure autorisée par la loi et les autres dispositions de la Licence resteront entièrement applicables.

Les termes et conditions d'une licence imprimée sur papier fournie avec le Programme prévalent sur les termes et conditions d'une licence incluse dans le Programme et pouvant être affichée sur l'écran d'un ordinateur.

Par la présente, vous reconnaissez avoir lu et compris la présente Licence et vous acceptez que le fait d'installer le Programme implique que vous acceptez d'être lié par les termes et conditions de la présente Licence. Vous reconnaissez et acceptez également que la présente Licence constitue l'accord entier et exclusif passé entre le Concédant et vous et qu'elle remplace tout accord antérieur ou contemporain, qu'il soit oral ou écrit, et toute autre communication entre le Concédant et vous, y compris tout contrat de licence écrit ou aide en ligne contradictoire accompagnant le Programme.



ADIBOUd'CHOU MENACÉ PAR LES PIRATES...

Il est vrai que le marché des CD-ROM 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 CD-ROM.

Comme vous le savez déjà, derrière chaque logiciel ADIBOUd'CHOU 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 CD-ROM ADIBOUd'CHOU 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,...).

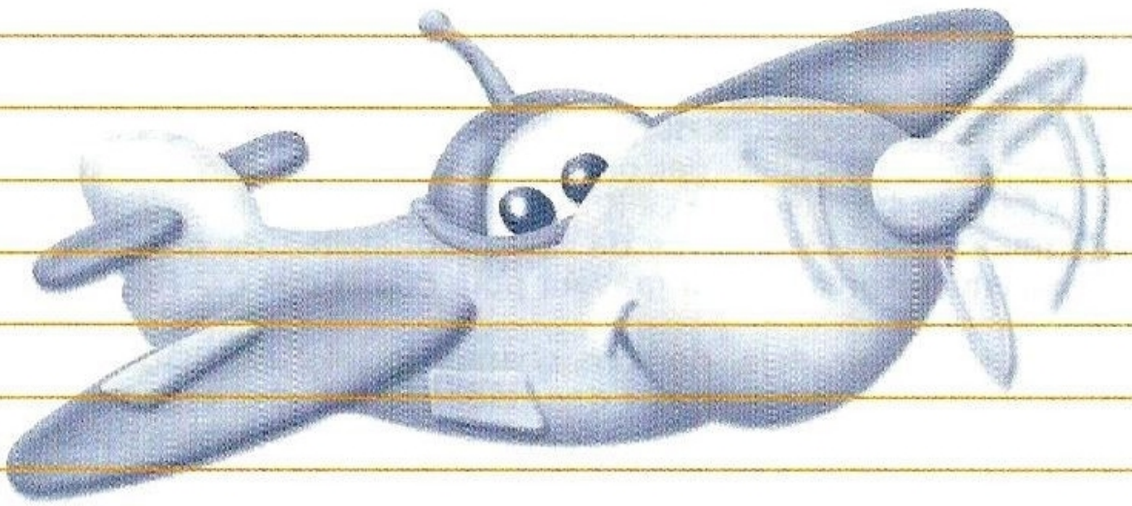
Pour vous proposer des logiciels ADIBOUd'CHOU de qualité, intégrant les dernières innovations pédagogiques et technologiques, notre société consacre une large partie de ses dépenses au budget de Recherche et de Développement (6 millions de FF en moyenne). Le piratage génère une perte de chiffre d'affaires 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'ADIBOUd'CHOU...

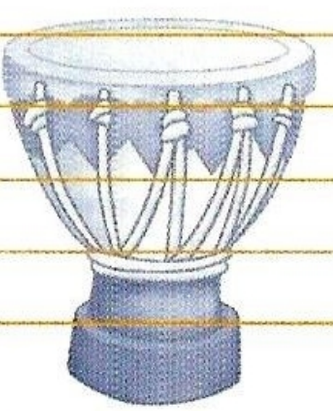
Parenthèse juridique : le cédérom est une création intellectuelle protégée par le droit d'auteur. Le piratage d'un cédérom en violation des droits concédés par la licence d'utilisateur final à tout acheteur d'un cédérom constitue une contrefaçon, infraction aux droits d'auteur sanctionnée par une peine 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 ADIBOUd'CHOU 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.

NOTES

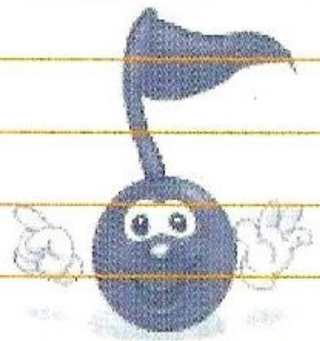


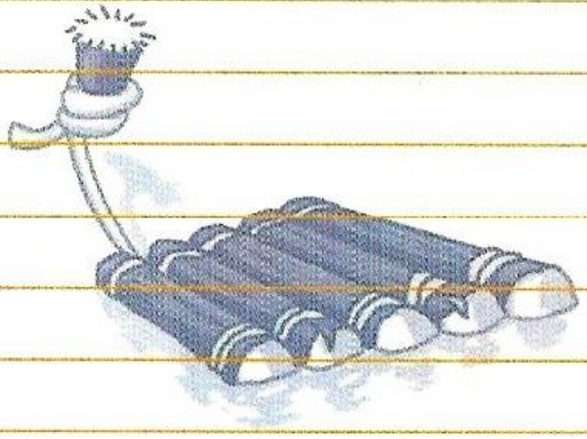




NOTES







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 !

	Crèche	Maternelle				Primaire					College			
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 jungle et savane														
ADIBOUd'CHOU à la campagne														
ADIBOUd'CHOU sur la banquise														
ADIBOU Lecture-Calcul														
ADIBOU Lecture-Calcul														
ADIBOU Lecture-Calcul														
www.adibouland.com														
ADIBOU Nature et Sciences														
ADIBOU Initiation à l'Anglais														
ADIBOU Eveil musical														
ADI Français-Maths														
ADI Anglais														
ADI Géographie														
ADI Sciences														
ADI Euro														
www.adiland.com														

page 45
page 46
page 47

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



Adibou®

Tout pour s'épanouir, s'amuser et grandir !



S'épanouir et s'amuser

- 20 activités de **découverte** et de **création**.
- La Caverne des lucioles pour développer son **imaginaire**.
- Le Palais des jeux pour **s'amuser à 2**.
- Toutes les **activités d'éveil bilingues** français/anglais.



Le palais des jeux



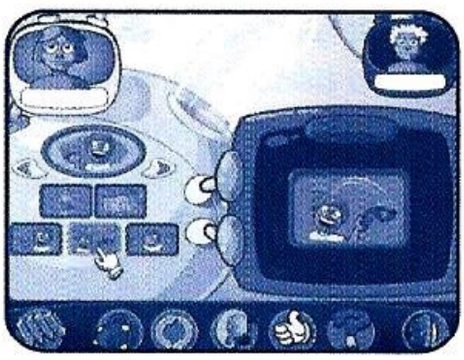
Lecture 6-7 ans

S'initier en douceur

- Plus de **450 questions** en lecture et calcul.
- Des ateliers de **familiarisation** puis des ateliers d'**apprentissage**.
- Reformulation de l'**aide** et **commentaires d'erreur** personnalisés.
- Le **suivi des progrès** de votre enfant.

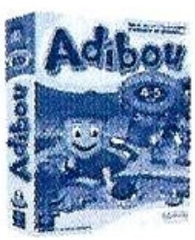
Partager sur AdibouNet

Dialogue, échange et jeu sur le premier espace Internet **hautement sécurisé** pour les 4-7 ans avec **contrôle parental**.

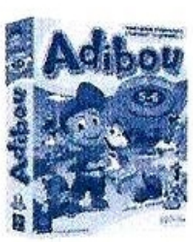


Le Parlimage

Une collection de grande qualité signée COKTEL!



Lecture-Calcul 4-5 ans



Lecture-Calcul 5-6 ans



Lecture-Calcul 6-7 ans



"Et bientôt, de nouveaux titres à découvrir !"

CD-ROM PC/MAC

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



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

Et bien plus encore !
Rendez-vous dès maintenant sur :
www.adiland.com

ADI Internet* est accessible via les CD-Rom de la gamme ADI 5 et sur www.adiland.com
Renseignements au : n°Indigo 0825 00 24 05 (0,15 €/min)

Un service de www.education.com

* 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.

Pour toute la famille

education.com™

www.education.com

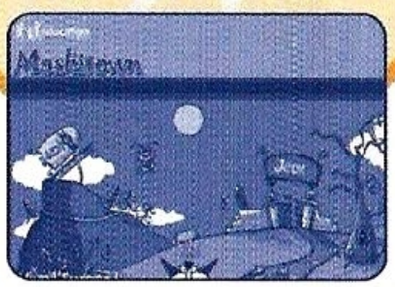
Le portail de référence à destination des enfants, parents et enseignants !

www.education.com,
c'est toute l'expertise de grandes maisons d'édition papier comme **NATHAN, LAROUSSE, BORDAS, RETZ** et d'éditeurs multimédia du groupe comme **COKTEL** (ADI et ADIBOU) et **KNOWLEDGE ADVENTURE** ("Coup de Pouce") à votre service !



MOSKITOWN

Exclusivement réservé aux enfants. Un espace d'aide aux devoirs, de rencontres et de divertissements, en accès gratuit et sécurisé. Également, des formules de soutien scolaire en ligne avec abonnement payant.





"Mon entraîneur personnel"

Plus de 20 000 exercices en français, maths et anglais du CE1 à la 3ème !



PARENTS

Des ressources gratuites pour accompagner vos enfants au quotidien et sur le chemin de la réussite scolaire !



ENSEIGNANTS

Une vraie plate-forme d'échanges pour partager vos expériences et mutualiser vos ressources pédagogiques.



BOUTIQUE

Retrouvez nos formules de soutien scolaire pour vos enfants du CE1 à la terminale ainsi qu'une sélection de logiciels, CDs et livres.



* Pour bénéficier d'1 mois gratuit à **"Mon entraîneur personnel"** :

1 - Connectez-vous sur **www.education.com** et cliquez sur le bouton "s'inscrire".

2 - Remplissez les champs demandés, saisissez le code **ADBC02** dans la case prévue à cet effet puis validez.

A l'issue de votre période gratuite, bénéficiez de 20 % de réduction sur l'abonnement à "Mon entraîneur personnel" en contactant le 0825 00 24 05 (0,15 euros/min)

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

Quelques précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- **Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous avez sommeil.**
- **Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.**
- **Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à une bonne distance de cet écran, aussi loin que le permet le cordon de raccordement.**
- **En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.**

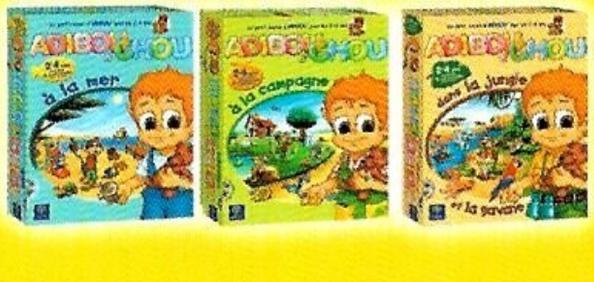
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, dans certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômessuivants : vertiges, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble del'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Décret n°96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéos.

© 2000 - 2002 Vivendi Universal Interactive Publishing Intl. S.A.
ADIBOUd'CHOU®, ADIBOU® et COKTEL®, les logos Coktel et Education.com sont des marques déposées de Vivendi Universal Interactive Publishing Intl. S.A. Tous droits réservés.
Windows® est une marque déposée de Microsoft Corporation.
MAC OS est une marque déposée de Apple Computer, Inc.

COKTEL, N°1 de l'éveil et de l'accompagnement scolaire de 2 à 15 ans





ADIBOU CHOU®

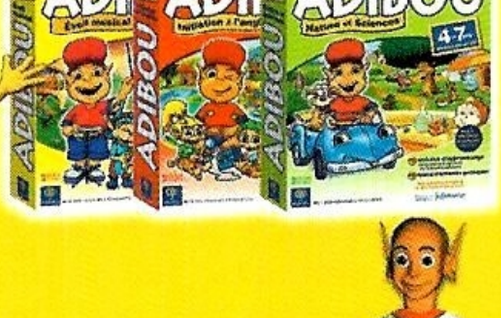
Pour découvrir l'ordinateur et s'éveiller en douceur entre 2 et 4 ans



Adibou®

La mascotte préférée des 4-7 ans !





De 7 à 15 ans, l'accompagnement scolaire nouvelle génération.



ADI®



www.education.com vous présente : AdibouNet

Pour faire ses premiers pas sur le Net en toute sécurité avec Adibou !

@ Le Parlimage
Pour parler en images et envoyer des messages sonorisés à tous les Adibounautes !



@Les Netojeux
Pour jouer en équipe et découvrir le plaisir de gagner à plusieurs !



@ Le Webolettres
Pour enregistrer sa voix et raconter des histoires rigolotes à ses copains !



@Le Bricosite
Pour faire en quelques clics un petit site à montrer et à partager.



@Les Ateliers virtuels
Pour trouver à plusieurs les bonnes réponses à des questions amusantes !



Et bien plus encore... Alors à très bientôt sur AdibouNet !

Pour plus d'informations, connectez-vous vite à www.adibouland.com

Renseignements au n°indigo : 0 825 00 24 05 (0,15 €/mn)