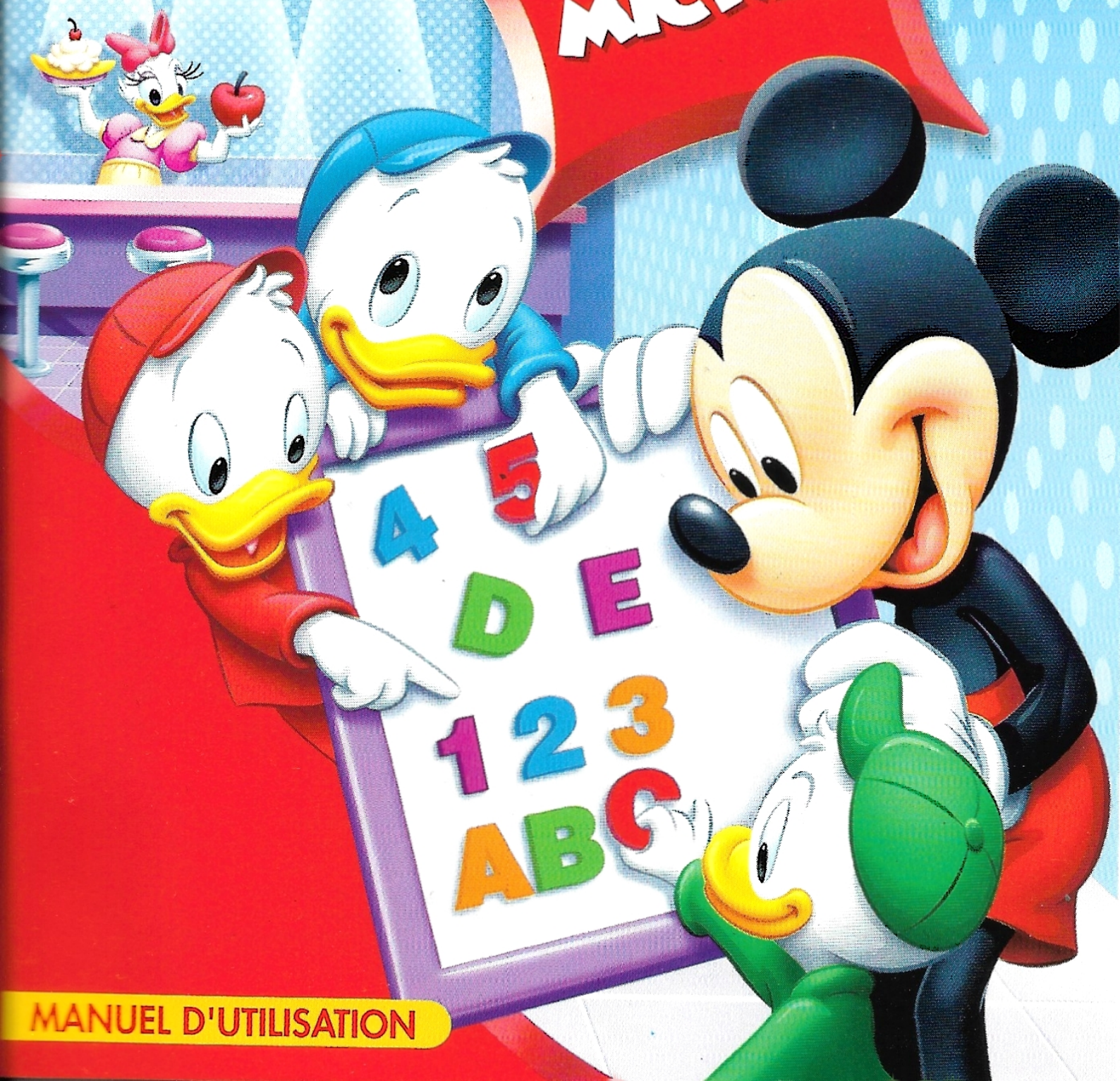


Disney

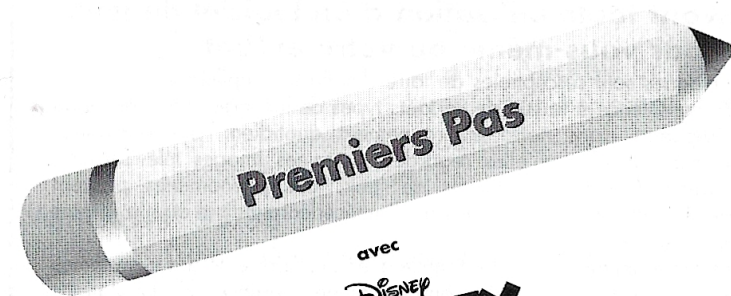
Premiers Pas

avec

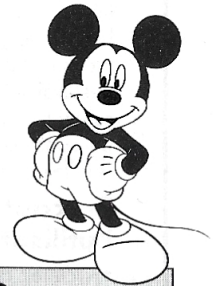
Disney
MICKEY



MANUEL D'UTILISATION



avec
Disney
MICKEY



BIENVENUE DANS DISNEY PREMIERS PAS AVEC MICKEY

Faites une halte ludique et éducative avec **Disney Premiers Pas avec Mickey** dans un décor des années 50 à Mickeyville. C'est un endroit animé et fascinant, plein de choses à faire et à découvrir.

On y trouve la cantine de Daisy, l'atelier de Dingo, la pompe à essence d'Horace et même une vieille voiture installée sur des briques.

N.B : Toutes les captures d'écran de ce manuel ont été prises de la version anglaise du jeu. Les informations contenues dans ce manuel étaient correctes lors de l'impression de ce manuel mais certaines ont pu être modifiées ultérieurement.

TABLE DES MATIÈRES

Equipement minimum	2
Installation du programme	3
Démarrage du programme	4
Désinstallation du programme	4
Apprentissage actif	5
Inscription	6
La station service	6
Le garage à musique	7
L'atelier de Dingo	8
Le stand de tir	9
La pompe à essence de Horace	10
La voiture de Riri, Fifi et Loulou	11
La cantine de Daisy	12
Charte des compétences acquises	13
Raccourcis clavier	14
Dépannage / support technique	14
Guide à l'attention des parents	18



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un logiciel de jeux par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains logiciels de jeux. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

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

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

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un logiciel de jeux :

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Précautions supplémentaires à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo :

- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les logiciels de jeux sur un écran de petite taille.

EQUIPEMENT MINIMUM :

Windows® 95/98

- Microsoft® Windows 95/98
- Processeur Pentium™ 133 MHz ou plus rapide
- 32 Mo de RAM
- 30 Mo d'espace disque dur disponible
- Lecteur de CD-Rom quadruple vitesse (4x)
- Carte son stéréo 16 bits compatible DirectX
- Carte vidéo 256 couleurs 2 Mo compatible DirectX
- Imprimante à jet d'encre (recommandée)

Macintosh®

- Système 8.1 à 9.0
- IMAC, G3 ou supérieur
- 32 Mo de RAM
- 35 Mo d'espace disque disponible
- Lecteur de CD-Rom quadruple vitesse (4x)
- Affichage 640x480, 256 couleurs avec 1 Mo de mémoire
- Imprimante à jet d'encre (recommandée)

Message d'alerte système Windows® 2000 :

Ce produit est conçu pour une utilisation sous Microsoft Windows 95 et 98. Bien que son installation et son exécution sous Microsoft Windows 2000 soient possibles, nous ne pouvons garantir une compatibilité complète avec ce système d'exploitation.

Microsoft Windows 2000 a vocation à être utilisé dans un environnement professionnel. Or, tous les logiciels actuellement proposés par Disney Interactive sont destinés à un usage de divertissement privé. Il n'est actuellement pas prévu de versions mises à jour ou de patches de correction qui assureraient la fonctionnalité complète des logiciels de Disney Interactive sous Microsoft Windows 2000.

Microsoft développe actuellement des mises à jour Compatibilité Windows 2000 qui règlent divers problèmes de compatibilité liés à Windows 2000. Il se peut que certains utilisateurs de Windows 2000 tirent profit de la compatibilité accrue que ces mises à jour offrent par rapport au logiciel préexistant. Cela ne garantit aucunement que tous les produits fonctionneront à l'avenir avec ce système d'exploitation. Par ailleurs Disney Interactive ne s'engage aucunement sur la fiabilité des mises à jour Compatibilité Windows 2000. Consultez le site Web de Microsoft ou la documentation de votre système d'exploitation ou de votre ordinateur pour toute information complémentaire sur les mises à jour Compatibilité Windows 2000, les problèmes de compatibilité et le support technique.

Message d'alerte système Mac OS X :

Bien que ce produit soit conçu pour une utilisation sous systèmes 8.1 à 9.0, Disney Interactive ne peut garantir une compatibilité complète avec le système Mac OS X. Ce produit peut être installé sur des systèmes utilisant Mac OS X, mais il n'a pas été testé de manière intensive, ou certifié pour utilisation sous ce nouveau système d'exploitation. Une fois que Mac OS X sera disponible, vous pourrez consulter le site Web d'Apple ou la documentation de votre système d'exploitation ou de votre ordinateur pour toute information complémentaire sur Mac OS X, les problèmes de compatibilité et le support technique.

INSTALLATION DU PROGRAMME

Quittez tous les autres programmes et applications ouverts avant d'installer **Disney Premiers Pas avec Mickey**. Ceci inclut toutes les applications - économiseur d'écran, utilitaire, programme anti-virus, programme de base (shell) actif ou autre - susceptibles d'interférer avec le processus d'installation.

Windows® 95/98

Placez le CD-Rom **Disney Premiers Pas avec Mickey** dans le lecteur.

Si votre lecteur de CD-Rom est compatible avec la fonction d'exécution automatique (AutoPlay), un écran de présentation s'affiche automatiquement lors de l'insertion du CD-Rom. Suivez les instructions qui s'affichent pour effectuer l'installation. Si l'écran de présentation ne s'affiche pas, procédez comme suit :

1. Dans la **Barre des tâches**, cliquez sur **Démarrer** puis pointez sur **Paramètres**. Dans le sous-menu Paramètres, cliquez sur **Panneau de configuration** pour ouvrir la fenêtre Panneau de configuration.
2. Dans la fenêtre Panneau de configuration, double-cliquez sur l'icône **Ajout/Suppression de programmes**.
3. Sous l'onglet **Installation/Désinstallation**, cliquez sur **Installer** pour lancer l'installation.
4. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour effectuer l'installation.

Si vous éprouvez des difficultés lors de l'installation de **Disney Premiers Pas avec Mickey**, veuillez consulter le Fichier d'Aide de **Disney Premiers Pas avec Mickey**, situé sur le CD-Rom.

Macintosh

1. Placez le CD-Rom **Disney Premiers Pas avec Mickey** dans le lecteur. Si la fenêtre **Disney Premiers Pas avec Mickey** ne s'ouvre pas automatiquement pour révéler le contenu du CD-Rom, double-cliquez sur l'icône du CD-Rom.
2. Double-cliquez sur l'icône **Installer Disney Premiers Pas avec Mickey** pour effectuer l'installation.
3. Suivez les instructions à l'écran pour compléter l'installation.

Si vous éprouvez des difficultés lors de l'installation de **Disney Premiers Pas avec Mickey**, veuillez consulter le Fichier d'Aide de **Disney Premiers Pas avec Mickey**, situé sur le CD-Rom.

DÉMARRAGE DU PROGRAMME

Lorsque toutes les applications sont fermées, placez le CD-Rom **Disney Premiers Pas avec Mickey** dans le lecteur.

Windows® 95/98

Si votre lecteur de CD-Rom est compatible avec la fonction d'exécution automatique (AutoPlay), l'écran de démarrage de **Disney Premiers Pas avec Mickey** s'affiche automatiquement. Cliquez sur le bouton **Jouer** pour démarrer le programme.

Si le CD-Rom **Disney Premiers Pas avec Mickey** se trouve déjà dans le lecteur ou si le lecteur n'est pas compatible avec la fonction d'exécution automatique (AutoPlay), cliquez sur **Démarrer** et pointez sur **Programmes**. Dans le sous-menu Programmes, pointez sur **Disney Interactive**, sélectionnez le fichier **Disney Premiers Pas avec Mickey** et cliquez sur l'icône **Disney Premiers Pas avec Mickey**.

Macintosh

Double-cliquez sur l'alias de **Exécuter Disney Premiers Pas avec Mickey** placé sur votre Bureau pour démarrer le programme, ou double-cliquez sur l'icône **Disney Premiers Pas avec Mickey** située dans le sous-dossier **Disney Premiers Pas avec Mickey** du dossier Disney Interactive sur votre disque dur.

DÉSINSTALLATION DU PROGRAMME

Windows® 95/98

Pour désinstaller le programme, cliquez sur **Démarrer** et pointez sur **Programmes**. Dans le sous-menu **Programmes**, pointez sur **Disney Interactive** et sélectionnez **Disney Premiers Pas avec Mickey**. Dans le sous-menu **Disney Premiers Pas avec Mickey**, cliquez sur **Désinstaller Disney Premiers Pas avec Mickey**. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour terminer la désinstallation.

Macintosh

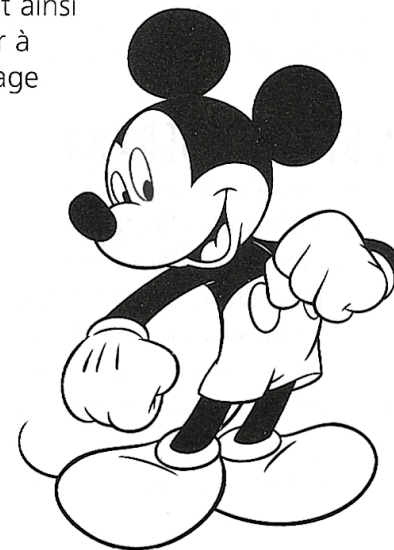
Ouvrez le dossier Disney Interactive situé sur le disque dur et faites glisser le dossier **Disney Premiers Pas avec Mickey** dans la corbeille. Faites également glisser jusqu'à la corbeille l'icône **Disney Premiers Pas avec Mickey** qui se trouve sur le Bureau. Le dossier et l'icône d'alias resteront dans la corbeille tant que vous ne déciderez pas de la vider.

APPRENTISSAGE ACTIF

La méthode d'apprentissage actif transforme les exercices en activités amusantes et intéressantes au cours desquelles l'enfant apprend à maîtriser des principes élémentaires et à exercer sa créativité tout en s'amusant. L'accent est mis sur l'exploration et la découverte. L'enfant apprend à maîtriser une activité en jouant, sans être contraint de suivre des instructions élaborées. La méthode veille à développer des aptitudes que l'enfant conservera toute sa vie pour résoudre des problèmes. Pleines d'humour et de surprises, les activités font participer l'enfant en lui permettant de faire des choix. La gamme Éveil stimule le goût de l'apprentissage dans un environnement amusant et positif.

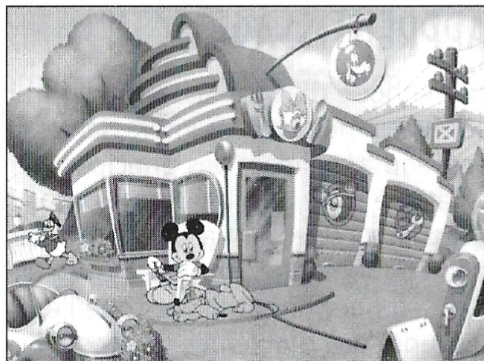
Les capacités de l'enfant varient énormément en fonction de son âge. De plus, le développement d'un enfant peut évoluer très rapidement sur une très courte période. Dans la gamme Éveil de Disney, les activités s'adaptent automatiquement au niveau de compétence de l'enfant afin que l'expérience soit amusante et non frustrante pour les plus jeunes tout en demeurant stimulante pour les plus âgés.

Dans la plupart des activités basées sur la réalisation d'un objectif, une série de réponses correctes permet à l'enfant de passer au niveau suivant. Les réponses incorrectes renvoient l'enfant au niveau précédent où il trouvera des exercices plus adaptés à son niveau de compréhension. Le programme réagit ainsi automatiquement de manière à offrir à l'enfant une expérience d'apprentissage adaptée à sa personnalité.



INSCRIPTION

Après l'introduction, on vous donne l'option d'inscrire le nom de votre enfant à l'écran d'inscription, ou de sélectionner un nom de la liste de joueurs. Pour commencer le jeu, cliquez sur le bouton JOUER.



Des options cachées sont disponibles aux parents dans l'écran d'inscription. Ces options peuvent être accédées en appuyant simultanément sur les touches CTRL et P (POMME/COMMANDE et P pour Macintosh).

- L'impression peut être activée ou désactivée en cliquant sur IMPRESSION.
- Le nom d'un joueur de la liste peut être éliminé en le sélectionnant, puis en cliquant sur SUPPRIMER UN NOM.
- Le bouton À PROPOS DES ACTIVITÉS donne des informations supplémentaires pour chaque activité.

Appuyer sur CTRL-P (POMME/COMMANDE-P) de n'importe quelle activité révélera également les informations à propos des activités.

Le bouton SITE WEB permet aux parents de visiter le site web de Disney Interactive.

À tout moment, l'écran d'inscription peut être accédé en cliquant sur le panneau EN VEDETTE près de la pompe à essence.

LA STATION SERVICE

L'aventure débute à la station service. On y entend la clientèle d'un restaurant bondé d'activité, le martelage de l'atelier, et des voitures filant sur l'autoroute adjacente. En promenant la souris sur l'écran, on y trouve des endroits qui invitent l'enfant à découvrir. Cliquez sur l'un de ces endroits pour commencer une activité. Il y a plusieurs endroits à explorer, alors encouragez votre enfant à fureter !

Pour quitter le programme, cliquez sur l'icône de sortie.



LE GARAGE À MUSIQUE

Compétences acquises :

- Musique
- Créativité

Une chanson passe à la radio pendant qu'un mécanicien répare bruyamment une voiture.



Les bruits de l'atelier vont résonner comme de la musique dans cette activité créative et musicale. Votre enfant peut créer une symphonie mécanique pour accompagner la chanson qui passe à la radio en se servant des outils et des objets de l'atelier. Cliquez sur le mécanicien pour qu'il travaille au rythme de la musique. Cliquez sur les objets de l'atelier pour intégrer les sons qu'ils produisent à la mélodie. Pour changer de chanson et relancer le mécanicien, cliquez sur la radio.

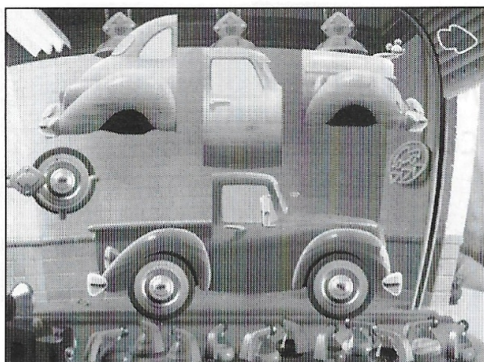


L'ATELIER DE DINGO

Compétences acquises :

- Créativité
- Couleurs

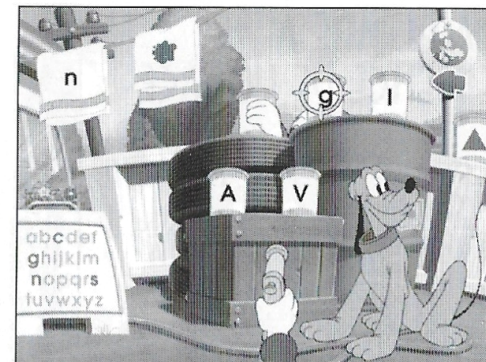
Dans l'atelier de Dingo, plusieurs voitures attendent d'être personnalisées. Votre enfant peut aider Dingo à créer sa propre ligne de voitures originales. Cliquez sur les parties de carrosserie et choisissez la couleur dans laquelle vous voulez les peindre, puis cliquez sur un train de pneus rigolos. Pour que la voiture quitte l'atelier et laisse la place à la suivante, appuyez sur le bouton situé sur le mur à gauche de l'entrée.



LE STAND DE TIR

Compétences acquises :

- Reconnaissance des lettres
- Association des lettres (majuscules et majuscules, minuscules et minuscules, majuscules et minuscules)
- Reconnaissance des nombres de 1 à 20
- Formes
- Couleurs
- Maniement de la souris
- Coordination dans l'espace
- Visualisation dans l'espace



Donald s'occupe de la lessive derrière le restaurant de Daisy alors que ses trois neveux espiègles arrivent bruyamment sur la scène. Bien que Donald les avertisse de rester sages, ils se préparent à jouer à leur jeu favori dès qu'il est hors de vue : le stand de tir. Dans ce jeu d'arcade inventé par Riri, Fifi et Loulou, votre enfant s'entraîne à reconnaître les lettres, les chiffres, les formes et les couleurs tout en renversant des boîtes de conserve à l'aide d'un tuyau d'arrosage. Des formes, nombres et autres objets apparaissent sur un tableau blanc au coin de l'écran. Des boîtes de conserve sont alignées le long de la barrière, chacune présentant un symbole différent. Vous devez viser la boîte de conserve présentant le symbole affiché sur le tableau pour la faire tomber de la barrière. Lorsque tous les objets affichés sur le tableau blanc auront été touchés, une nouvelle série d'objets vous sera proposée.



LA POMPE À ESSENCE DE HORACE

Compétences acquises :

- Couleurs
- Mélange des couleurs
- Reconnaissance des nombres de 1 à 20
- Suivre les instructions
- Capacité d'écoute
- Mémoire immédiate



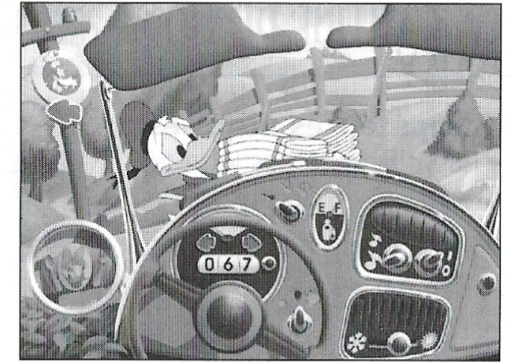
Ding Ding ! Le plein, s'il vous plaît ! Une autre voiture vient de se garer dans la station à essence de Horace. Votre enfant peut répondre aux attentes des clients en sélectionnant la couleur et la quantité d'essence demandées. À mesure que les voitures arrivent, écoutez les demandes des clients et les instructions de la pompe à essence. En cliquant sur les différents boutons de la pompe, sélectionnez la couleur et la quantité d'essence à fournir. Une fois la couleur et la quantité sélectionnées, le pistolet se met à vibrer. Le pompiste commence à s'activer dès que vous cliquez sur le pistolet.



LA VOITURE DE RIRI, FIFI ET LOULOU

Compétences acquises :

- Contraires
- Cause et effet
- Gauche/droite
- Compter
- Anticipation
- Découverte/surprise



Une vieille voiture installée sur des briques permet d'apprendre les contraires et en s'amusant. Il y a plein de boutons et de molettes à actionner ! Votre enfant peut monter à bord et commencer à cliquer !

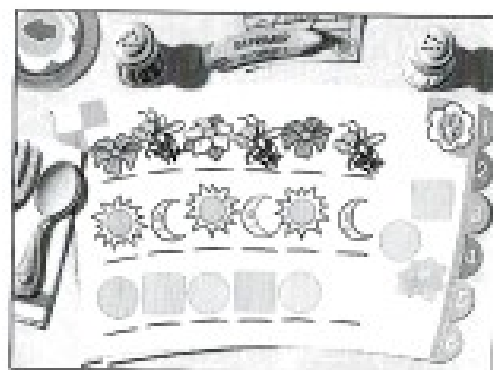
Cliquez sur la radio, regardez dans le rétroviseur, faites défiler le compteur, cliquez sur les clignotants, allumez la climatisation, actionnez les essuie-glace, le klaxon, ouvrez et fermez la boîte à gants. Chaque fois que vous cliquez sur un de ces objets, vous entendez les commentaires de Riri, Fifi et Loulou, assis sur la banquette arrière. Voici une façon amusante et saine d'explorer un endroit fascinant pour les enfants – l'intérieur d'une voiture.



LA CANTINE DE DAISY

Compétences acquises :

- Identification des lettres
- Motifs
- Reconnaissance des sons
- Séquences
- Logique
- Vocabulaire
- Identifier l'intrus
- Tailles relatives (petit, moyen et grand)



Bienvenue dans la cantine de Daisy. Le spécial du jour est – amusement, servi avec des jeux !




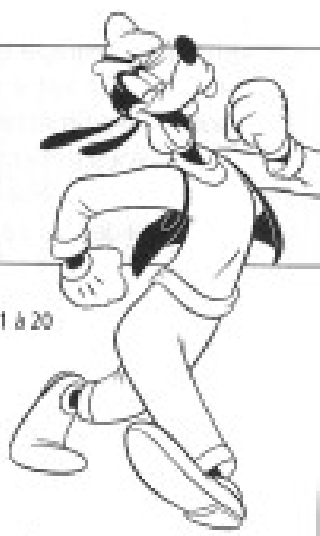

Prenez place dans la cantine de Daisy au bord de la route. Le set de table devient l'atelier de jeux. Vous pouvez jouer sur papier, en imprimant la page, ou sur l'ordinateur en utilisant l'écran comme une palette.

Les activités renforcent les concepts introduits dans les autres activités de **Disney Premiers Pas avec Mickey**, ou dans d'autres activités.

Vous pouvez choisir les pages dans l'ordre de votre choix. Faites défiler les activités à l'aide des touches fléchées vers la droite et la gauche. Pour imprimer un des cahiers, cliquez sur l'icône représentant un crayon. Pour quitter l'écran principal dès que vous le souhaitez, cliquez sur l'icône de sortie.

Si l'enfant joue sur l'ordinateur, de brèves instructions seront fournies à l'écran au début de chaque activité.

CHARTRE DES COMPETENCES ACQUISES

Activité	Compétences
Le garage à musique	<ul style="list-style-type: none"> • Appréciation de la musique • Créativité
L'atelier de Dingo	<ul style="list-style-type: none"> • Créativité • Couleurs 
Le stand de tir	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaissance des lettres • Association des lettres (majuscules et majuscules, minuscules et minuscules, majuscules et minuscules) • Reconnaissance des nombres de 1 à 20 • Formes • Couleurs • Maniement de la souris • Coordination dans l'espace • Visualisation dans l'espace 
La pompe à essence d'Horace	<ul style="list-style-type: none"> • Couleurs • Mélange des couleurs • Reconnaissance des nombres de 1 à 20 • Suivre les instructions • Capacité d'écoute • Mémoire immédiate 
La voiture de Riri, Fifi et Loulou	<ul style="list-style-type: none"> • Contraires • Cause et effet • Gauche/droite • Compter jusqu'à 100 • Anticipation • Découverte/surprise 
La cantine de Daisy	<ul style="list-style-type: none"> • Identification des lettres • Reconnaissance des nombres de 1 à 20 • Séquences • Semblable/Différent • Phonique • Logique • Vocabulaire • Identifier l'intrus • Tailles relatives (petit, moyen et grand) 

RACCOURCIS CLAVIER

Raccourci Clavier	Résultat
Echap	Interrompre les animations ou le dialogue en cours.
Pomme/Commande + Q	Quitter le programme et revenir sur le Bureau – Macintosh.
Alt + F4	Quitter le programme et revenir sur le Bureau – Windows.
CTRL + P (Windows) Pomme/Commande + P (Macintosh)	Révéler les boutons de contrôle pour parents, les instructions et les informations à propos des activités.

DÉPANNAGE

Veuillez vérifier le Fichier d'Aide de **Disney Premiers Pas avec Mickey** pour les dernières informations de dépannage.

SUPPORT TECHNIQUE

Un serveur vocal automatisé est à votre disposition 7j/7, 24h/24. Ce système, simple d'utilisation et mis à jour régulièrement par nos services, vous permettra de résoudre les problèmes techniques les plus courants. Par ailleurs, notre équipe de techniciens est à votre disposition du lundi au jeudi de 10h à 19h et le vendredi de 10h à 18h. Notre équipe technique peut : vous aider à configurer correctement votre machine pour le lancement du jeu, vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel, vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme. Avant de nous téléphoner, assurez-vous d'avoir lu le fichier d'aide qui se trouve sur le CD. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes, de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD-ROM, de la carte vidéo, date de la dernière mise à jour des pilotes, mémoire...), d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Support Technique Disney Interactive Tél. : [00 33] 01.30.67.90.51
Si vous désirez nous écrire : HAVAS INTERACTIVE EUROPE Support Technique, Disney Interactive 32, Avenue de l'Europe Immeuble ENERGY 1 78140 Vélizy-Villacoublay.

GUIDE A L'ATTENTION DES PARENTS

Votre enfant et l'ordinateur :

Comprendre et réussir sa première approche du multimédia

Conseils d'Edwige Antier, Pédiatre, auteur d'Élever mon enfant aujourd'hui

Les parents sont impressionnés par l'extraordinaire appétit de découverte des tout jeunes enfants. Les progrès de l'imagerie médicale viennent de montrer que le cerveau d'un enfant de 2 ans "travaille" autant que celui d'un adulte, et deux fois plus entre 4 et 9 ans. En même temps, ces petits sont fascinés par l'ordinateur. À peine à 4 pattes, les voilà qui se précipitent sur votre télécommande et votre téléphone mobile, en même temps qu'ils ne veulent pas quitter leur nounours-doudou. Car l'intelligence du tout petit est sensorielle avant d'être rationnelle. Plus l'enfant est jeune, plus il capte le langage de façon globale et sensorielle. Au fur et à mesure qu'il s'éveille, commence à parler, il analyse les propos et devient rationnel.

L'ordinateur et le logiciel ludo-éducatif peuvent répondre de façon à la fois tendre et jubilatoire à cet immense besoin de savoir du cerveau enfantin.

1- Le baptême de l'ordinateur : découvrir ensemble

Le partage du jeu avec son enfant est indispensable pour l'accompagner dans la découverte du monde ludo-éducatif et dans chaque nouvelle étape. En le gardant sur vos genoux, par exemple, vous pourrez le guider et saurez percevoir quand son temps d'attention demande une pause et n'insisterez surtout pas. Mieux vaut jouer souvent un peu que d'insister lorsque ses capacités d'attention sont saturées. Si vous l'avez bien accompagné, si vous lui avez appris à chercher le sens de chaque sonnette, l'enfant deviendra autonome et lorsqu'il se retrouvera seul avec son logiciel, il avancera en vous entendant dans son souvenir applaudir à ses performances. Régulièrement, vous devez revenir admirer, vous passionnez avec lui, découvrir un nouveau niveau.

2 - Les possibilités psychomotrices de l'enfant

Ce calendrier des possibilités psychomotrices de l'enfant vous permettra de comprendre ses réactions face à l'ordinateur et de mettre à profit les logiciels ludo-éducatifs. Il décrit les étapes de l'enfant « moyen » mais bien sûr, l'enfant standard n'existe pas, chacun a des particularités.

La capacité d'attention

- Jusqu'à 18 mois, il a besoin que l'on passe assez vite d'un jeu à un autre, ses capacités de concentration sont limitées.
- À partir de 18 mois, il veut découvrir l'ensemble du programme et montre plus de suite dans ses efforts pour réussir. Dès 2 ans, il a peur de l'échec, peur qui s'accroît vers 4 ans. Mais le caractère ludique de l'ordinateur atténue cette peur.

La compréhension du langage

- À 15 mois, il comprend une vingtaine de mots. Il montre les objets et animaux familiers sur l'écran.
- À 21 mois, il peut obéir à 3 consignes successives : « trouve le ballon », « trouve où il faut le mettre », « tape sur le clavier ». Mais c'est vous qui devez diriger le déplacement du ballon avec la souris.
- À 2 ans, il obéit à 4 consignes successives et a un vocabulaire de 300 mots environ. Il retient vos expressions devant l'écran et les répète lorsque la scène réapparaît.
- À 2 ans et demi, il se souvient des propos et des comptines en rapport avec le jeu et les parle ou chante dès que les personnages sont en situation.
- À 3 ans, il commence à comprendre le passé, le futur et le présent. Il comprend 900 mots environ.
- À 4 ans, il commence à distinguer le matin et le soir.

La connaissance des formes et espaces géométriques

- Il commence à reconnaître les formes vers 21 mois.
- À 2 ans, il commence à savoir déplacer la flèche en repérage du haut et du bas de l'écran.
- À 2 ans et demi, il peut déplacer la flèche avec sa souris dans le sens horizontal.

- À 3 ans, il commence à dessiner des formes reconnaissables sur la feuille de papier que vous posez à côté du clavier : un rond, une croix.
- À 4 ans, il copie un carré.
- À 6 ans, il reconnaît sa droite de sa gauche ; et commence à comprendre où sont la droite et la gauche de l'écran. Il copie un losange.

La connaissance des nombres

- À 2 ans et demi, il répète deux chiffres tels que « 8, 6 », mais ne sait pas compter dans l'ordre.
- À 3 ans, il répète une fois 3 chiffres dans l'ordre, il emploie le pluriel, il compte jusqu'à 10.

La connaissance des couleurs

- À 2 ans et demi, il commence à apprécier les couleurs mais fait de nombreuses erreurs.
- À 3 ans, il connaît les 4 couleurs principales et les reconnaît sans se tromper.

La capacité d'association des gestes relatifs à l'ordinateur

- Lors de ses premiers contacts avec l'ordinateur, le très jeune enfant tape sur les touches sans faire de lien entre leur action sur le clavier et ce qui s'affiche à l'écran.
- À 18 mois, il remarque la correspondance entre les mouvements imprimés à la souris et les effets à l'écran. Mais il ne sait pas encore maîtriser ces mouvements.
- Vers 2 ans, vient la corrélation : "j'agite la souris et l'image se modifie".
- À 2 ans et demi, il maîtrise à peu près les mouvements de la souris et commence à cliquer lui-même sur le bon objectif.
- À 3 ans, il coordonne les mouvements de sa main déplaçant la souris avec son regard : « je déplace ainsi la flèche à l'endroit visé ». Il commence à cliquer sur la souris à bon esient : une immense étape !
- À 4 ans, il maîtrise parfaitement la souris, sait diriger la flèche sur l'écran par le contrôle de la main et cliquer à bon esient avec une vitesse égale à celle de l'adulte.

3 - Les questions que vous vous posez

Les enfants familiarisés très tôt avec l'ordinateur seront-ils plus maladroits en graphisme ?

Bien au contraire ! L'expérience a montré que, par une sorte de transfert et de généralisation, les enfants qui écrivent avec l'ordinateur aiment ensuite l'écriture manuelle et la réclament : il se produit un intérêt pour l'écrit sous toutes ses formes.

Ces enfants vont-ils s'ennuyer à l'école ?

L'expérience me permet de rassurer les parents. Grâce à des logiciels conciliant tendresse et découverte, l'enfant n'apprend pas à lire à compter à écrire, il vit la lecture, l'algèbre, la géométrie, l'écriture par tous ses sens. Mais ces apprentissages n'ont rien de commun avec les attentions scolaires. Par contre, ils en favorisent les acquisitions, éveillent l'appétit de savoir de l'enfant. Il ne s'agit pas seulement d'une innovation technologique mais d'une véritable ouverture au monde de la pensée.

4 - Les qualités d'un bon logiciel ludo-éducatif

«Premier âge » (18 mois-3 ans) Il doit respecter les particularités du développement que les parents n'appréhendent pas toujours : l'enfant apprend à reconnaître les lettres, les nombres, les formes, les couleurs ou même une idée abstraite comme les contraires des mots, avant de les dire. Ainsi le logiciel permet-il à l'enfant d'évoluer de son univers concret à l'abstraction, ce qui est une étape fondamentale de son développement. Le plaisir de crever un ballon en ayant reconnu sa couleur sans avoir à la dire est extrêmement gratifiant à cet âge.

«Deuxième âge » (3 - 6 ans) C'est une véritable initiation à la lecture et à l'écriture. Il doit offrir une dimension complémentaire, par l'appel au classement des nombres, aux additions et aux soustractions, au placement des lettres en début de mot. Mais l'association aux facultés créatives de l'enfant, à ses repérages dans l'espace permet lorsque le programme est extrêmement complet, de vous faire entrer avec votre enfant de façon active dans le monde magique du savoir.



Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et dans d'autres pays.

Macintosh est une marque déposée de Apple Computer, Inc. aux États-Unis d'Amérique et dans d'autres pays.

Utilise Smacker Video Technology.

Copyright 1994-2001 par RAD Game Tools, Inc.

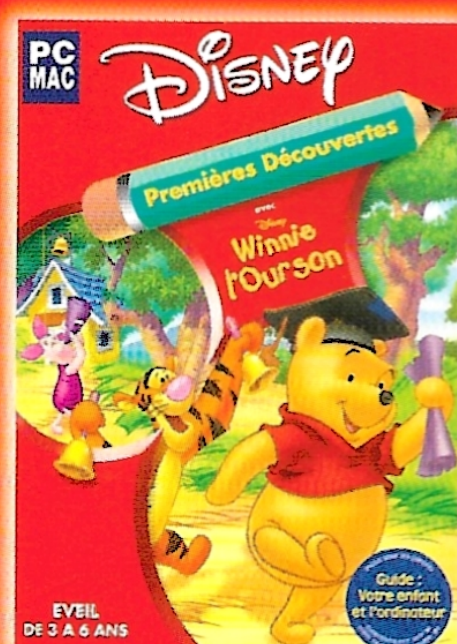
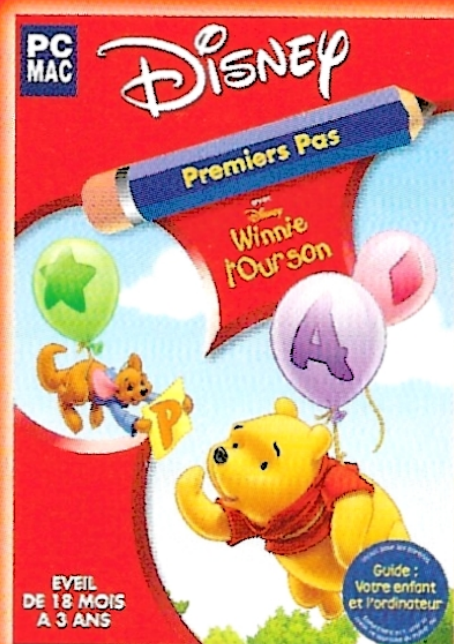
QuickTime est une marque déposée aux États-Unis et dans d'autres pays. QuickTime © 2001 Apple Computer, Inc.

Le CD-Rom Disney Mickey Premiers Pas est publié par Disney Interactive, Inc. 500 S. Buena Vista St. Burbank, CA 91521, États-Unis.

© 2001 Disney. Tous droits réservés.

www.disney.fr/DisneyInteractive

DECOUVREZ CES AUTRES TITRES DE LA GAMME DISNEY INTERACTIVE !



PREUVE D'ACHAT



DISNEY MICKEY
PREMIERS PAS

Pour obtenir plus d'informations, veuillez consulter l'intérieur de ce manuel.

©2001 Disney. Tous droits réservés.
50022338

