

ORDI

baby

JEU ÉDUCATIF ÉLECTRONIQUE PARLANT

Guide d'utilisation

NATHAN

ORDIBABY,
c'est l'ami des petits !

Avec lui, les enfants abordent, à travers de nombreux jeux, les lettres, les chiffres, les couleurs, les animaux, la logique, la musique...

ORDIBABY parle aux enfants, les guide, les félicite, les encourage, les corrige.

D'une manipulation simple, il les entraîne dans un univers de jeux diversifiés et colorés.

ORDIBABY, un ami toujours présent avec lequel on apprend, tout en s'amusant.

ORDIBABY se présente sous forme de mallette.

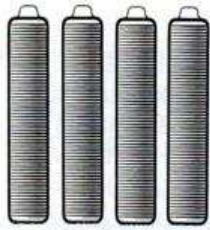
Celle-ci contient l'appareil et les fiches de jeux.

Aussi, pour jouer, ouvrir tout simplement la mallette et la placer de façon que l'appareil soit face au joueur.



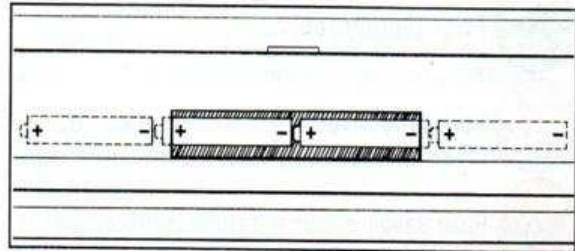
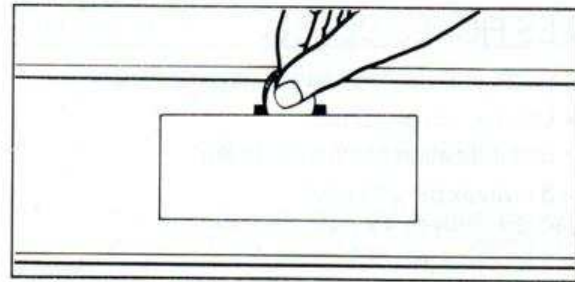
MISE EN PLACE DES PILES

ORDIBABY nécessite 4 piles alcalines LR 6 de 1,5 volt.



4 piles
LR6
1,5v

Ouvrir le logement à piles, au dos de la mallette, en soulevant le couvercle (à l'aide d'une pièce par exemple) et placer les piles comme indiqué dans le fond du logement.



IMPORTANT

Pour assurer un bon fonctionnement, les piles doivent être en bon état. En cas d'anomalie dans la marche de l'appareil, mettre des piles neuves. Pour le conserver en bon état, ne jamais le laisser exposé au soleil ou près d'une source de chaleur.

— 3 —



LES FICHES DE JEU

Il y a 25 jeux (dont un se joue avec 2 fiches).

- Chaque jeu comporte :
 - une indication sommaire de jeu,
 - 3 niveaux de difficulté : facile ★, moyen ★★, difficile ★★★.
 - 5 touches de commande :



Pour allumer l'appareil.



Pour jouer avec une autre fiche en cours de jeu.



Pour savoir à tout moment combien de points on a gagné.



Pour entendre à nouveau le dernier mot prononcé par ORDIBABY.



Pour arrêter l'appareil.

-1 case
rouge



sur laquelle il faut toujours appuyer avant de commencer à jouer, afin qu'ORDIBABY reconnaisse le programme du jeu choisi.

Le score

- ORDIBABY attribue 1 point par bonne réponse.
- Pour la plupart des jeux, le score maximal est de 8 points par jeu, sauf pour le Mémo en images (30 points) ou les suites logiques (24 points).
- Les jeux musicaux n'ont pas de score.
- Pour demander le score en cours de jeu, il suffit d'appuyer sur la touche **SCORE**.

DÉBUT DU JEU


- Choisir une fiche et la poser sur l'appareil.



— 4 —

Attention

Il ne faut pas mettre plusieurs fiches sur le clavier.

- Appuyer sur **MARCHE** : la lumière rouge s'allume. ORDIBABY dit "Bonjour," puis "Appuie sur la case rouge." Après l'appui sur , le jeu est prêt à fonctionner.

COURS DU JEU

ORDIBABY guide chaque jeu :

- Il indique les actions à faire.
- Félicite l'enfant s'il répond bien : musique gaie et "Bien," "Bravo" ou "Super" et lui attribue des points.
- Corrige l'enfant s'il se trompe : musique triste et "C'est faux."
- Il encourage l'enfant et, s'il tarde à répondre, il répète la question.
- Tant qu'ORDIBABY attend un appui, sa lampe rouge reste clignotante. Dès qu'il a enregistré un appui, il le manifeste par un son (bip, musique ou parole) et passe de lui-même à la suite du jeu.
- Pour changer de fiche en cours de jeu, appuyer sur **JEU** et prendre une nouvelle fiche.

FIN DU JEU

À la fin de chaque jeu, ORDIBABY dit "C'est fini" et donne le score final.

- Pour la plupart des jeux, le jeu est terminé au bout de 8 coups ou séries.
- Pour les jeux type suite logique (1, 25), le jeu est terminé au bout de 24 appuis ou dès la première erreur.
- Pour le **Mémo en images**, le jeu est terminé au bout de 30 appuis ou dès la première erreur.
- Les jeux musicaux n'ont pas de durée limitée.

Nota

L'appareil s'arrête automatiquement dans les 2 cas suivants :

- 1) Pour les jeux qui se terminent en 8 coups ou séries.
- 2) Pour tous les autres jeux lorsqu'on tarde à appuyer.



LES JEUX D'ORDIBABY

Titres	Numéros des fiches	Niveau de difficulté
DOMINO DES IMAGES	1	★
COULEURS ET FORMES	2	★
MASCULIN - FÉMININ	3	★
PORTRAIT - ROBOT	4	★
L'ACTION ET L'OBJET	5	★
DES IMAGES ET LEURS DÉTAILS	6	★
LE JEU DES ATTITUDES	7	★
COULEURS ET MOTIFS	8	★★
DRÔLES D'ANIMAUX!	9	★★
PUZZLE DES PETITS AMIS	10	★★
QUI VEND QUOI ?	11	★★
DANGEREUX OU PAS ?	12	★★
DU PLUS PETIT AU PLUS GRAND	13	★★
L'ÉCRITURE AU QUOTIDIEN	14	★★
IMAGES ET SYLLABES	15	★★
LES RÉVEILS À L'HEURE	16	★★
MUSIQUE EN COULEURS	17	★★
MUSIQUE EN DICTÉE	18	★★★
OBSERVER... SE RAPPELER	19 - 20	★★★
MÉMO EN IMAGES	21	★★★
ANIMAUX SENS DESSUS DESSOUS	22	★★★
HISTOIRES À SUIVRE	23	★★★
CHIFFRES ET QUANTITÉS	24	★★★
L'ALPHABET	25	★★★
PREMIERS MOTS	26	★★★

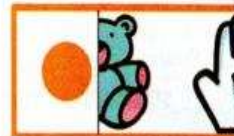
DOMINO DES IMAGES

1

- ORDIBABY dit "Appuie sur la case départ."



- Observer l'image située à gauche de la case départ (demi nounours), rechercher l'autre moitié et appuyer sur le point situé à sa gauche.



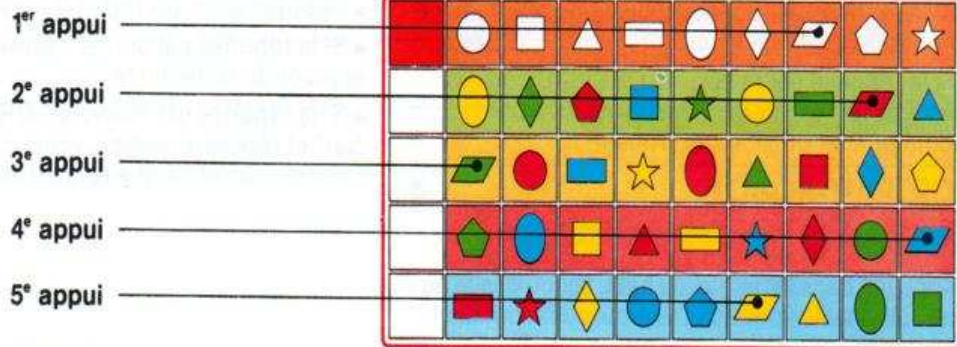
- Si la réponse est bonne, ORDIBABY dit "Continue."
- Observer alors l'image située sur le même domino, partie droite, puis chercher la moitié manquante et appuyer sur son point, etc.
- À la première erreur, ORDIBABY dit "Perdu" et "C'est fini," donne le score et dit "Appuie sur la case rouge." On peut alors recommencer le jeu ou bien changer de fiche.

COULEURS ET FORMES

2

- ORDIBABY dit "Choisis une image."
- Appuyer sur une forme au choix, puis sur la même forme mais dans toutes les autres couleurs.

Exemple



- Si les réponses sont bonnes, choisir une autre forme et jouer de la même façon.
- Dès qu'une des réponses est mauvaise, ORDIBABY dit "C'est faux, continue." Il faut poursuivre la même série en appuyant sur les bonnes formes et couleurs.



MASCULIN - FÉMININ

3

- ORDIBABY dit "Choisis une image."
- Appuyer sur une image puis sur la case **la** (fille) ou la case **le** (garçon) suivant que l'objet choisi est masculin ou féminin.
- Si la réponse est bonne, choisir une autre image et jouer de la même façon.
- Si la réponse est mauvaise, ORDIBABY dit "C'est faux" et "Choisis une image." On peut alors recommencer ou changer d'image.

PORTRAIT-ROBOT

4

- ORDIBABY dit "Choisis une image."
- Appuyer, **dans la rangée du haut**, sur un visage au choix puis sur les détails et le profil correspondant à ce visage.
- Si les réponses sont bonnes, choisir un autre visage et jouer de la même façon.
- Dès qu'une des réponses est mauvaise, ORDIBABY dit "C'est faux, continue." Il faut poursuivre la même série en appuyant sur les bons détails.

L'ACTION ET L'OBJET

5

- ORDIBABY dit "Choisis une image."
- Appuyer sur une image indiquant une action.
- ORDIBABY dit le verbe correspondant à cette action.
- Appuyer alors sur l'objet qui s'y rapporte.
- Si la réponse est bonne, choisir une autre image et jouer de la même façon.
- Si la réponse est mauvaise, ORDIBABY dit "C'est faux" et répète le verbe correspondant à l'action choisie jusqu'à ce que l'enfant ait bien répondu.

DES IMAGES ET LEURS DÉTAILS

6

- ORDIBABY dit "Choisis une image."
- Appuyer, **dans la rangée du haut**, sur une image au choix puis sur les 4 détails qui s'y rapportent.



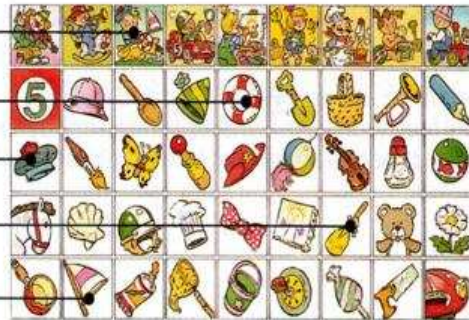
1^{er} appui _____

2^e appui _____

3^e appui _____

4^e appui _____

5^e appui _____



- Si les 4 appuis sont bons, choisir une autre image et jouer de la même façon.
- À la première erreur, ORDIBABY dit "C'est faux, continue." Il faut poursuivre la même série en appuyant sur les bons détails.



LE JEU DES ATTITUDES

7

- ORDIBABY dit "Choisis une image."
- Appuyer, **dans la rangée du haut**, sur un personnage au choix puis sur chacun des personnages ayant la même attitude que celui choisi.
- Si les 4 appuis sont bons, choisir un autre personnage et jouer de la même façon.
- À la première erreur, ORDIBABY dit "C'est faux, continue." Il faut poursuivre la même série en appuyant sur les personnages ayant la même attitude.

COULEURS ET MOTIFS

8

- ORDIBABY dit "Choisis une image."
- Appuyer, **dans la rangée du haut**, sur une bille au choix puis, **de haut en bas**, sur les couleurs et motifs qui composent cette bille.
- Si les 4 réponses sont bonnes, choisir une autre bille et jouer de la même façon.
- Dès qu'une réponse est mauvaise, ORDIBABY dit "C'est faux, continue." Il faut poursuivre la même série en appuyant sur les bons motifs et couleurs.

DRÔLES D'ANIMAUX! 9

- ORDIBABY dit "Choisis une image."
- Appuyer sur le point d'une image au choix puis sur



selon que la scène représentée est possible ou pas.

- Si la réponse est bonne, choisir une autre image et jouer de la même façon.
- Si la réponse est mauvaise, ORDIBABY dit "C'est faux" et "Choisis une image." On peut alors recommencer ou changer d'image.

PUZZLE DES PETITS AMIS 10

- ORDIBABY dit "Choisis un point": appuyer sur le point d'un morceau manquant au puzzle.
- ORDIBABY dit "Égal?": appuyer, à droite, sur le morceau correspondant.
- Si la réponse est bonne, choisir un autre point et jouer de la même façon.
- Si la réponse est mauvaise, ORDIBABY dit "C'est faux" et "Choisis un point." On peut recommencer ou appuyer sur un autre point.

Attention : il y a plus de réponses que de morceaux manquants.

— 11 —

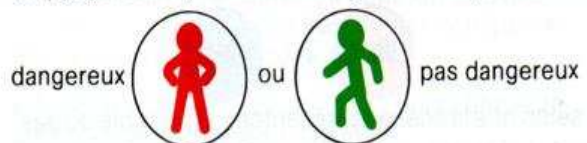


QUI VEND QUOI? 11

- ORDIBABY dit "Choisis une image."
- Appuyer, **dans la rangée du haut**, sur l'image d'un commerçant au choix puis sur les 4 produits qu'il vend.
- Si les 4 réponses sont bonnes, choisir une autre image dans la rangée du haut et jouer de la même façon.
- Dès qu'une des réponses est mauvaise, ORDIBABY dit "C'est faux, continue." Il faut poursuivre la même série en appuyant sur les produits vendus par le commerçant choisi.

DANGEREUX OU PAS? 12

- ORDIBABY dit "Choisis une image."
- Appuyer sur le point d'une image au choix puis sur



selon que l'action représentée est dangereuse ou pas.

- Si la réponse est bonne, choisir une autre image et jouer de la même façon.
- Si la réponse est mauvaise, ORDIBABY dit "C'est faux" et "Choisis une image." On peut alors recommencer ou changer d'image.

— 12 —

DU PLUS PETIT AU PLUS GRAND 13

- ORDIBABY dit "Choisis un point": appuyer sur le point d'interrogation correspondant à une image manquant à la suite logique. ORDIBABY dit "Égal?": appuyer, à droite, sur l'image correspondante.
 - Si la réponse est bonne, choisir un autre point d'interrogation et jouer de la même façon.
 - Si la réponse est mauvaise, ORDIBABY dit "C'est faux" et "Choisis un point." On peut alors recommencer ou appuyer sur un autre point.
- Attention :** il y a plus de réponses que d'images manquantes.

L'ÉCRITURE AU QUOTIDIEN 14

- ORDIBABY dit "Choisis une image."
- Appuyer, **dans la rangée du haut**, sur un aliment au choix puis sur son emballage, son étiquette, son nom avec symbole, son nom seul.
- Si les réponses sont bonnes, choisir un autre aliment et jouer de la même façon.
- Dès qu'une des réponses est mauvaise, ORDIBABY dit "C'est faux, continue." Il faut poursuivre la même série en appuyant sur les bonnes images.

—13—



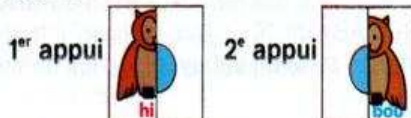
IMAGES ET SYLLABES 15

- ORDIBABY dit "Choisis une image."
- Appuyer sur une image entière au choix.

Exemple : le hibou.



- ORDIBABY dit "Écris hibou": appuyer alors sur les 2 syllabes du mot.



- Si les 2 réponses sont bonnes, ORDIBABY dit "Choisis une image": jouer alors de la même façon.
- Si une des réponses est mauvaise, ORDIBABY dit "C'est faux" et répète le mot jusqu'à ce que ses 2 syllabes soient trouvées.

LES RÉVEILS À L'HEURE 16

- ORDIBABY dit "Choisis une image": appuyer sur le point situé à côté d'un gros réveil.
- ORDIBABY annonce l'heure de ce réveil : appuyer sur les deux petits réveils qui indiquent cette même heure, en commençant par celui de gauche.
- Si la réponse est bonne, ORDIBABY dit "Choisis une image": jouer alors de la même façon.
- Si la réponse est mauvaise, ORDIBABY dit "C'est faux" et répète l'heure initiale jusqu'à ce qu'elle soit trouvée.

—14—

MUSIQUE EN COULEURS

17

Voici 3 petites chansons.

- Pour les jouer, suivre les couleurs indiquées sur la fiche et appuyer sur les touches de couleur correspondantes.
- Quand on rencontre une couleur soulignée ●, il faut appuyer plus longtemps sur la touche pour maintenir la note.

MUSIQUE EN DICTÉE

18

- Après avoir appuyé sur la case rouge  appuyer sur une des cases **FACILE** ou **DIFFICILE**
 - Selon le niveau choisi, ORDIBABY joue 3 ou 5 notes : bien les écouter et les répéter en appuyant dans le bon ordre sur les touches correspondantes, sachant que chaque suite commence toujours par la note **DO** du bas, à gauche du clavier.
 - Si c'est bien, réappuyer sur l'une ou l'autre case et jouer de la même façon.
 - Sinon, ORDIBABY répète la suite de notes jusqu'à ce qu'elle soit trouvée.
 - Pour changer de suite et de niveau à tout moment, appuyer sur **FACILE** ou **DIFFICILE**
- Attention**
- Les notes entourées **DO** - **RE** - **MI** (à droite du clavier) indiquent les notes de l'octave supérieure.
 - Pour ces jeux musicaux, après l'appui sur , ORDIBABY ne dit plus rien. Il faut respecter ce qui est indiqué sur les fiches ou bien jouer librement les airs de son choix.



OBSERVER... SE RAPPELER

19 et 20

- Ce jeu se joue sur la fiche n° 20, de deux façons :
 - 1) Jeu d'identification** (facile)
Laisser visible la fiche n° 19 et comparer ses différentes images avec celles de la fiche n° 20. Placer la fiche n° 20 sur l'appareil et appuyer sur une image identique à l'une de celles de la fiche n° 19, puis appuyer sur la touche **VRAI**
 - 2) Jeu de mémoire** (plus difficile)
 - Bien observer les images de la fiche n° 19 et la cacher.
 - Appuyer sur une image de la fiche n° 20 puis sur **VRAI** ou **FAUX** selon qu'elle figure ou pas dans la fiche n° 19.
 - Pour ces deux façons de jouer, si la réponse est bonne, choisir une autre image et jouer de la même façon.
 - Si la réponse est mauvaise, ORDIBABY dit "C'est faux" et "Choisis une image." On peut alors recommencer ou changer d'image.

MÉMO EN IMAGES

21

- ORDIBABY dit un mot, exemple "cadeau" : appuyer sur le point situé à côté du cadeau.
- Il dit un deuxième mot, exemple "panda" : appuyer sur "cadeau" puis sur "panda."
- Il dit un troisième mot, et ainsi de suite : chaque fois, reprendre la série **à son début et dans l'ordre.**
- Il s'agit de bien se souvenir des mots dits par ORDIBABY pour faire une suite la plus longue possible.
- Dès la première erreur, ORDIBABY dit "Perdu" et "C'est fini," donne le score et dit "Appuie sur la case rouge." On peut alors recommencer ce jeu ou changer de fiche.

ANIMAUX SENS DESSUS DESSOUS 22

- ORDIBABY dit "Choisis une image."
- Appuyer, **dans la rangée du haut**, sur un animal au choix puis sur les 4 parties de son corps.
- Si les 4 réponses sont bonnes, choisir un autre animal et jouer de la même façon.
- Dès qu'une des réponses est mauvaise, ORDIBABY dit "C'est faux, continue." Il faut poursuivre la même série en appuyant sur les bonnes cases.

HISTOIRES À SUIVRE 23



- ORDIBABY dit "Choisis un point": appuyer sur le point d'interrogation correspondant à une image manquant à la série.
 - ORDIBABY dit "Égal?": appuyer, à droite, sur l'image correspondante.
 - Si la réponse est bonne, choisir un autre point d'interrogation et jouer de la même façon.
 - Si la réponse est mauvaise, ORDIBABY dit "C'est faux" et "Choisis un point". On peut recommencer ou appuyer sur un autre point.
- Attention:** il y a plus de réponses que d'images manquantes.




CHIFFRES ET QUANTITÉS 24

- Appuyer, **dans la rangée du haut**, sur le chiffre donné par ORDIBABY puis appuyer sur les différentes quantités le représentant.
- Si les réponses sont bonnes, ORDIBABY donne un autre chiffre et l'on joue de la même façon.
- Dès qu'une des réponses est mauvaise, ORDIBABY dit "C'est faux," répète le chiffre jusqu'à ce que l'enfant appuie sur les 5 bonnes réponses.

L'ALPHABET 25

- ORDIBABY dit "Appuie sur la case départ." 
- Après cet appui, appuyer sur la lettre  puis sur les autres lettres dans l'ordre de l'alphabet.
- Si l'on appuie sur les bonnes lettres, ORDIBABY dit "Continue."
- À la première erreur, ORDIBABY dit "Perdu" et "C'est fini," donne le score et dit "Appuie sur la case rouge." On peut alors recommencer le jeu ou bien changer de fiche.

PREMIERS MOTS**26**

- ORDIBABY dit "Choisis une image": appuyer sur une image au choix: exemple, le chou. 
- ORDIBABY dit alors "Écris chou": appuyer sur les lettres correspondantes, une par une "c h o u": ORDIBABY les répète à chaque appui.
- Si les 4 lettres sont bonnes, choisir une autre image et jouer de la même façon.
- Si une des lettres est mauvaise, ORDIBABY répète le mot. Il faut alors essayer de composer le mot correctement depuis le début.
- Si, au bout de deux fois, le mot n'est toujours pas trouvé, ORDIBABY dicte le mot lettre par lettre jusqu'à ce que l'enfant ait appuyé sur les 4 lettres du mot.