

POUR ENFANTS
DE 3 À 7 ANS

SEGA



GUIDE POUR LES PARENTS

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo 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 jeux vidéo. 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 jeux vidéo. 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 JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez 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.

SOMMAIRE

- 4. Généralités
- 6. Mise en route
- 8. Un coup de baguette magique
- 10. Le salon
- 12. La chambre des petits
- 14. L'atelier des passe-temps
- 16. Le jardin
- 19. Le studio
- 21. Comment créer vos propres dessins animés
- 24. Localisateur d'écran
- 26. Pour profiter au maximum de votre Logistoire

GÉNÉRALITÉS

Crayons Magiques offre un cadre d'exploration et de découverte qui permet d'accélérer le processus d'apprentissage en encourageant les enfants à exprimer leur imagination créatrice. Dans chacun des jeux et des exercices contenus dans *Crayons Magiques*, les enfants apprennent rapidement qu'il existe en fait plusieurs manières, toutes acceptables, de faire les choses. Ainsi, ils acquièrent la confiance nécessaire pour donner libre cours à leurs élans artistiques.

Tout au long des activités, *Crayons Magiques* incite les enfants à :

- Améliorer les dessins présentés en y ajoutant une note personnelle
- Créer leurs propres dessins
- Réaliser et diriger leurs propres animations
- Elargir leurs connaissances des couleurs et mettre ce qu'ils ont appris en pratique en utilisant des crayons traditionnels

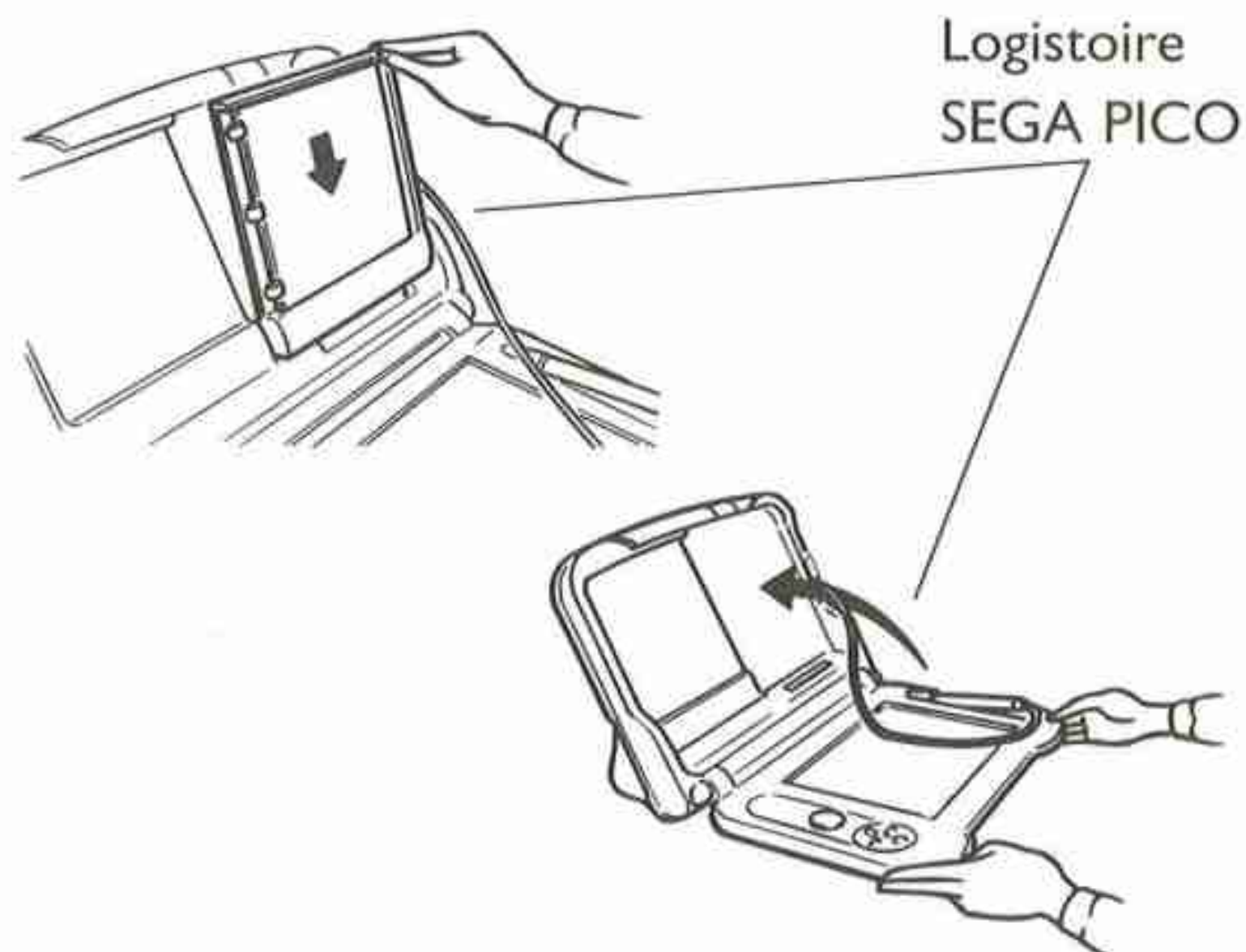
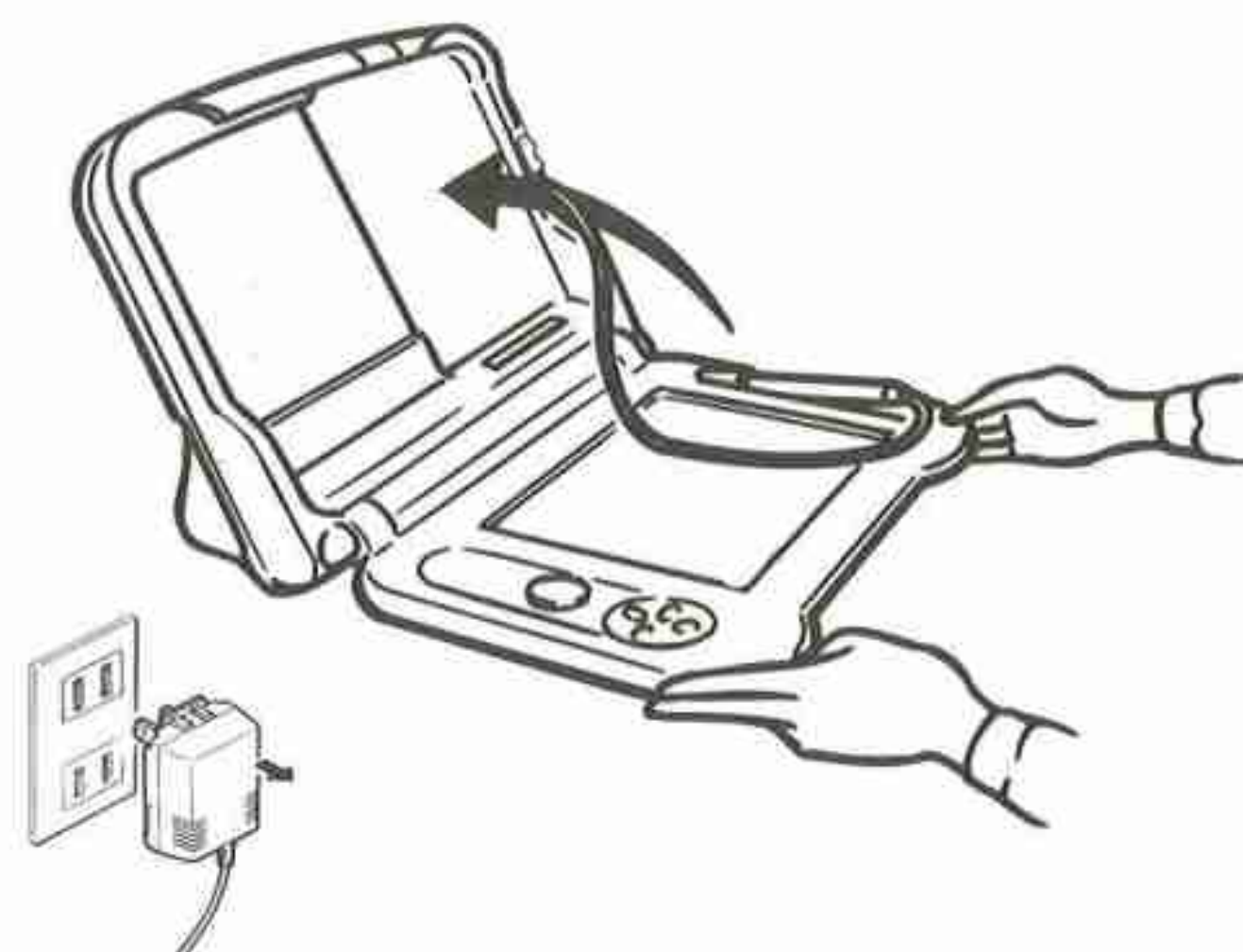
Par le biais des activités de *Crayons Magiques*, on les encourage à réfléchir au monde qui les entoure, en leur demandant :

- d'observer les relations entre divers objets
- de représenter des objets courants au moyen de cubes et autres formes géométriques

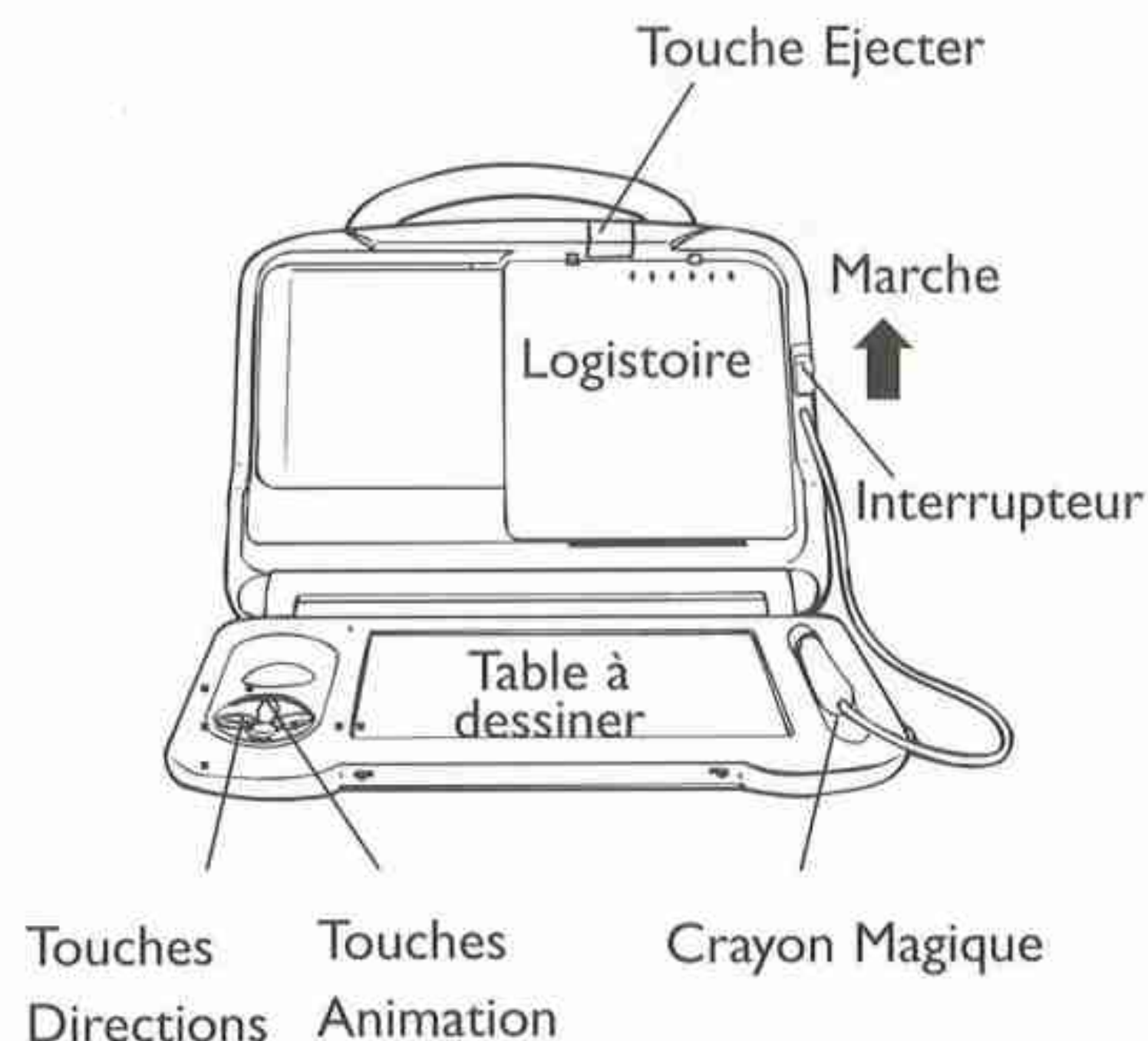
Les jeux de *Crayons Magiques* permettent également d'affiner les gestes moteurs et la coordination yeux/mains. Mais les enfants n'ont pas besoin de le savoir. Pour eux, l'important c'est que *Crayons Magiques* leur offre de nombreuses activités amusantes.

MISE EN ROUTE

1. Installez le système SEGA PICO, branchez l'adaptateur secteur ainsi que les connecteurs audio et vidéo selon les instructions figurant dans le manuel de l'utilisateur.
2. Introduisez le Logistoire SEGA PICO dans le logement pour cartouche. Le livre Logistoire devra être fermé au moment de l'introduction dans l'appareil. Une fois que la languette à la base du livre a été insérée, poussez doucement la cartouche pour qu'elle s'enclenche dans son logement.



3. Mettez le système SEGA PICO en marche, en appuyant sur l'interrupteur qui se trouve juste à droite du Logistoire mais seulement une fois que la cartouche est bien en place.
4. Après le titre et une courte animation, le système vous amène à la porte du logis *des Crayons Magiques*. En tournant les pages du Logistoire, les enfants peuvent pénétrer dans différentes parties de la maison : la salle de séjour, la chambre des petits, l'atelier des passe-temps, le jardin et le studio. Dans chacune d'elle, des activités et jeux d'éveil différents les attendent.
5. Pour terminer une activité, tournez tout simplement la page.
6. Lorsque vous aurez fini de jouer, fermez le livre du Logistoire et éteignez le système SEGA PICO. Appuyez ensuite sur la Touche Ejecter juste au-dessus du Logistoire et retirez la cartouche.



UN COUP DE BAGUETTE MAGIQUE



Pour faire connaissance avec les enfants et les animaux qui n'ont pas été attaqués par le Voleur de couleurs, touche le Logistoire avec le Crayon Magique et fais apparaître une baguette magique. Tu verras que si tu la places sur l'un des enfants ou l'un des animaux, la baguette se met à clignoter. En appuyant doucement sur le Crayon Magique en ces points, chacun de ces personnages peut être animé.

Les enfants peuvent commencer par remettre la couleur dont le Voleur de couleurs s'est emparé, en utilisant le Crayon Magique sur la Table à dessiner. Une flèche lumineuse bleue apparaîtra à la place de la baguette. En cliquant sur n'importe quel espace libre sur le dessin, l'enfant peut le colorier en bleu.

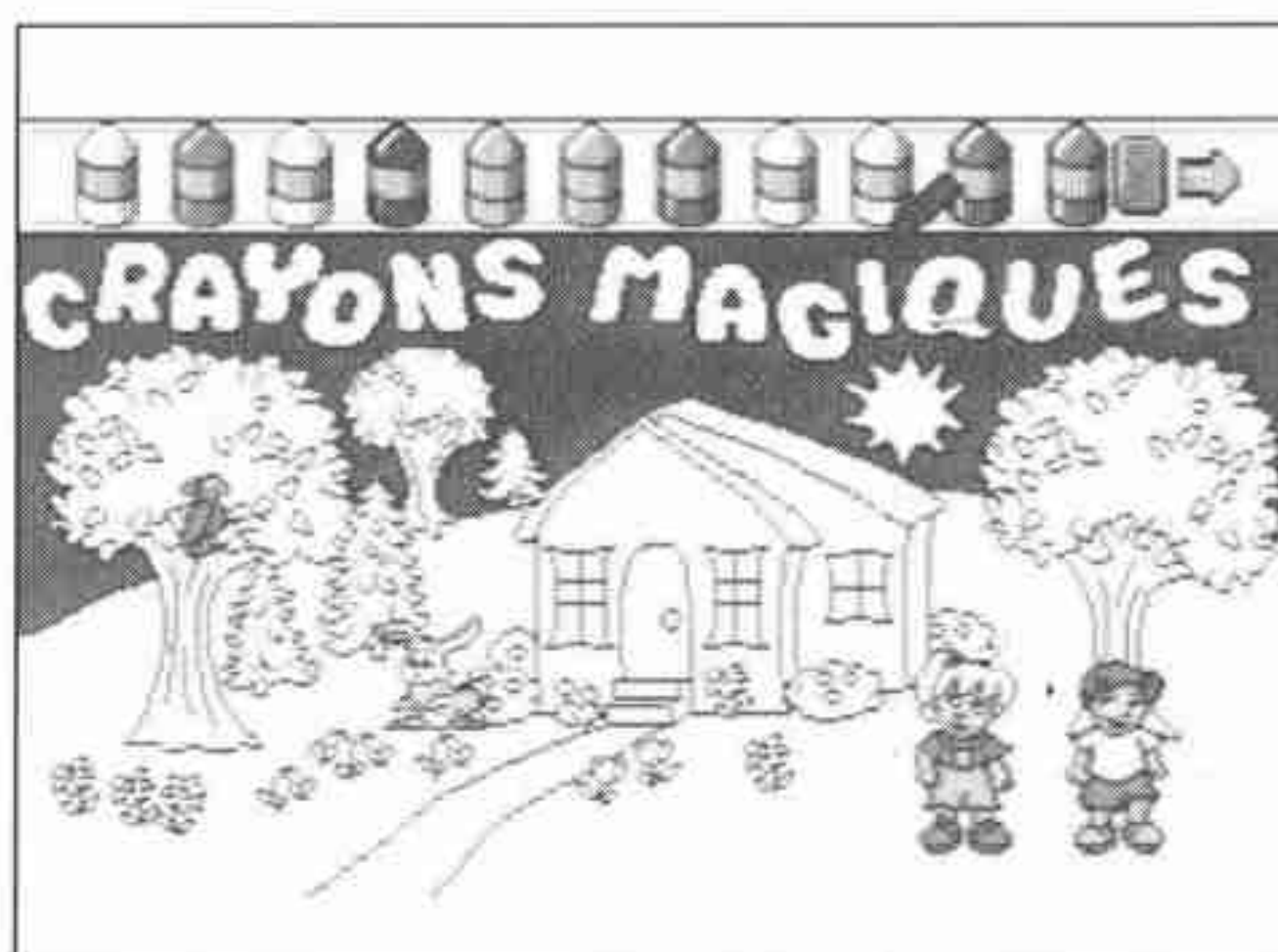
Pour changer de couleur, clique sur l'un ou l'autre des crayons qui figurent en haut de l'écran. Pour un plus grand choix de couleurs et de formes, appuies sur la flèche à droite de la boîte de crayons.



Pour effacer les couleurs, clique sur le crayon blanc, qui se trouve dans la boîte de crayons, juste à gauche de la flèche.

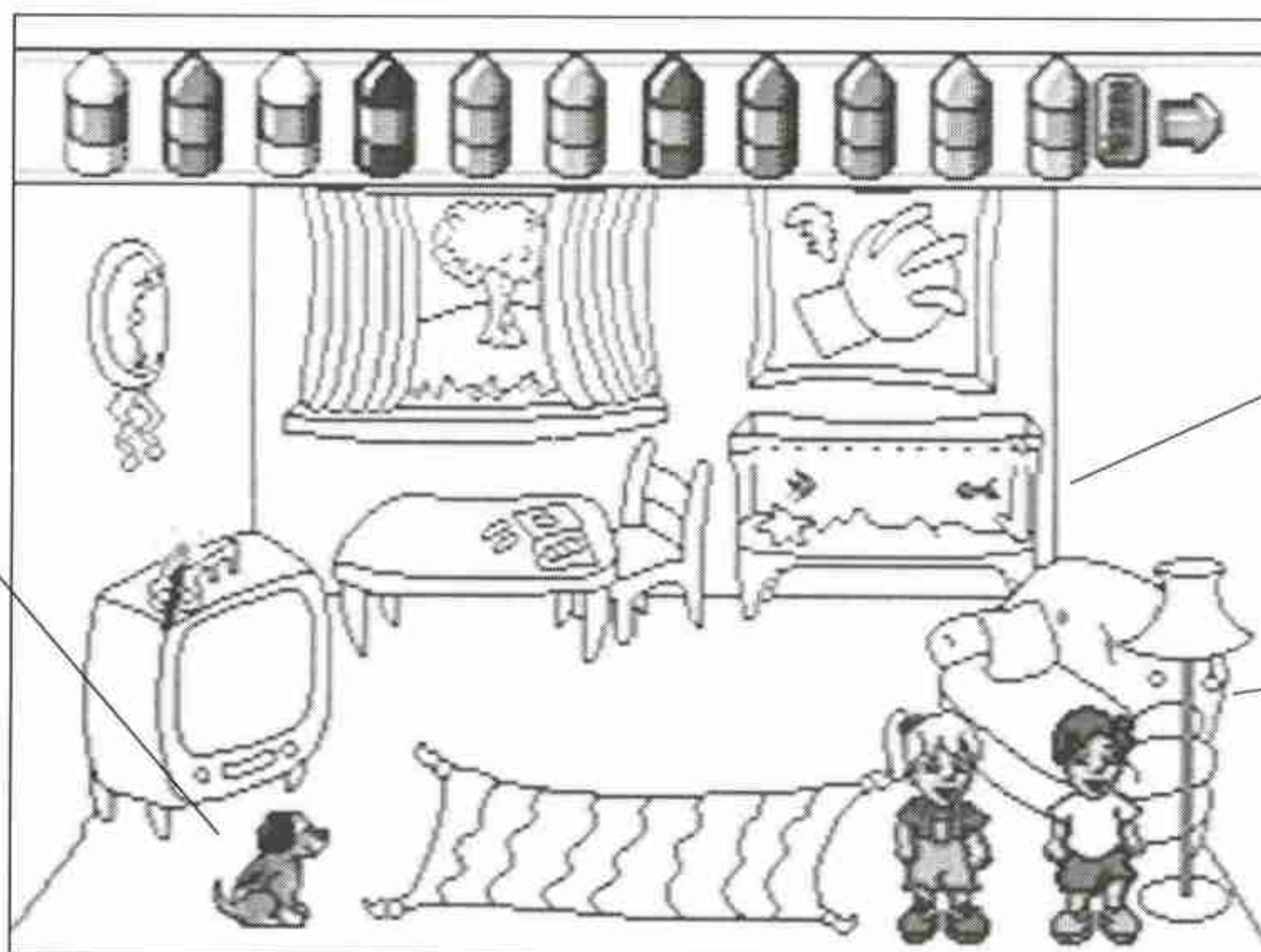
Pour aller d'un bout à l'autre de la boîte de crayons, tu peux aussi te servir des Touches Directions verte (vers la droite) et bleue (vers la gauche).

En appuyant sur le gros bouton rouge, tu peux activer une courte animation.



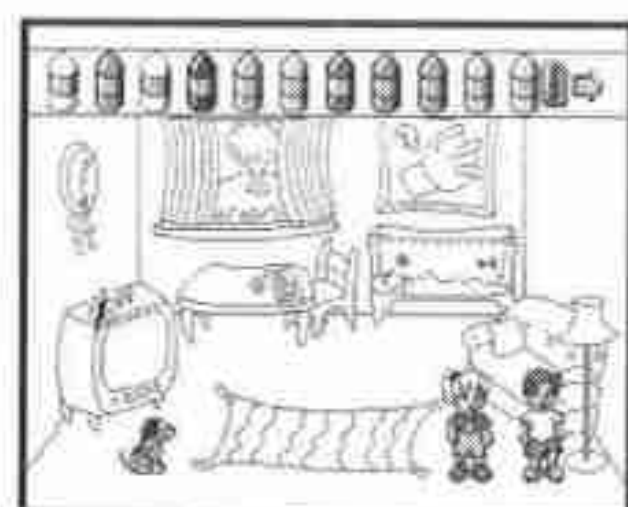
LE SALON

Le petit chien
dit "Bonjour !" à sa façon



Les poissons
dans l'aquarium
ont envie de
nager

Regarde ce qui
se passe si tu
appuies sur la
lampe



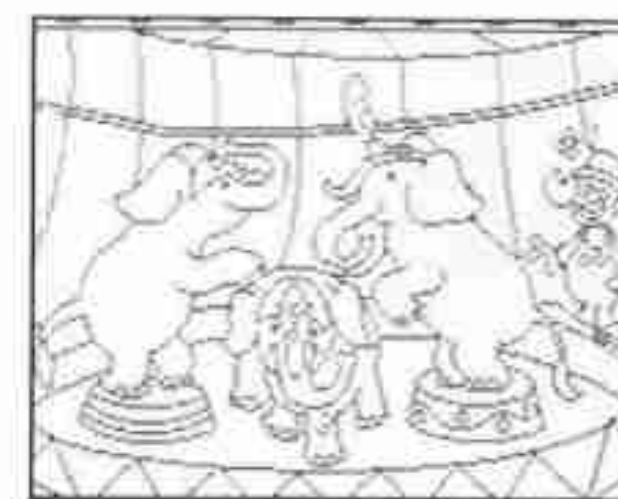
A la première page du Logistoire, les enfants pénètrent dans le salon des *Crayons Magiques*.

En touchant le Logistoire avec le Crayon Magique, tu peux explorer la pièce à fond. Lorsque la baguette magique commence à clignoter, appuie avec le Crayon Magique.

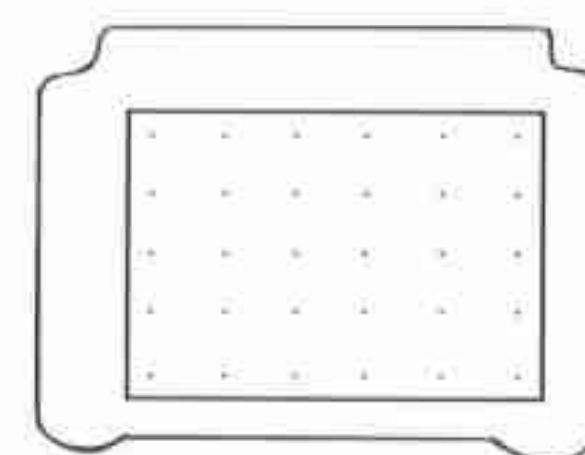
Lorsque la baguette magique passe au-dessus de la clé qui se trouve sur la télévision, la clé s'anime. Appuie dessus et elle t'ouvrira la porte sur un nouveau jeu.



En sélectionnant les couleurs dans la boîte de crayons, les enfants peuvent remplir les blancs de ce dessin, ainsi que ceux des huit autres dessins qu'ils peuvent faire apparaître, en cliquant sur les flèches "haut" et "bas" situées au coin en bas et à droite de l'écran. On peut également utiliser les Touches Directions blanche et orange pour feuilleter le Logistoire.



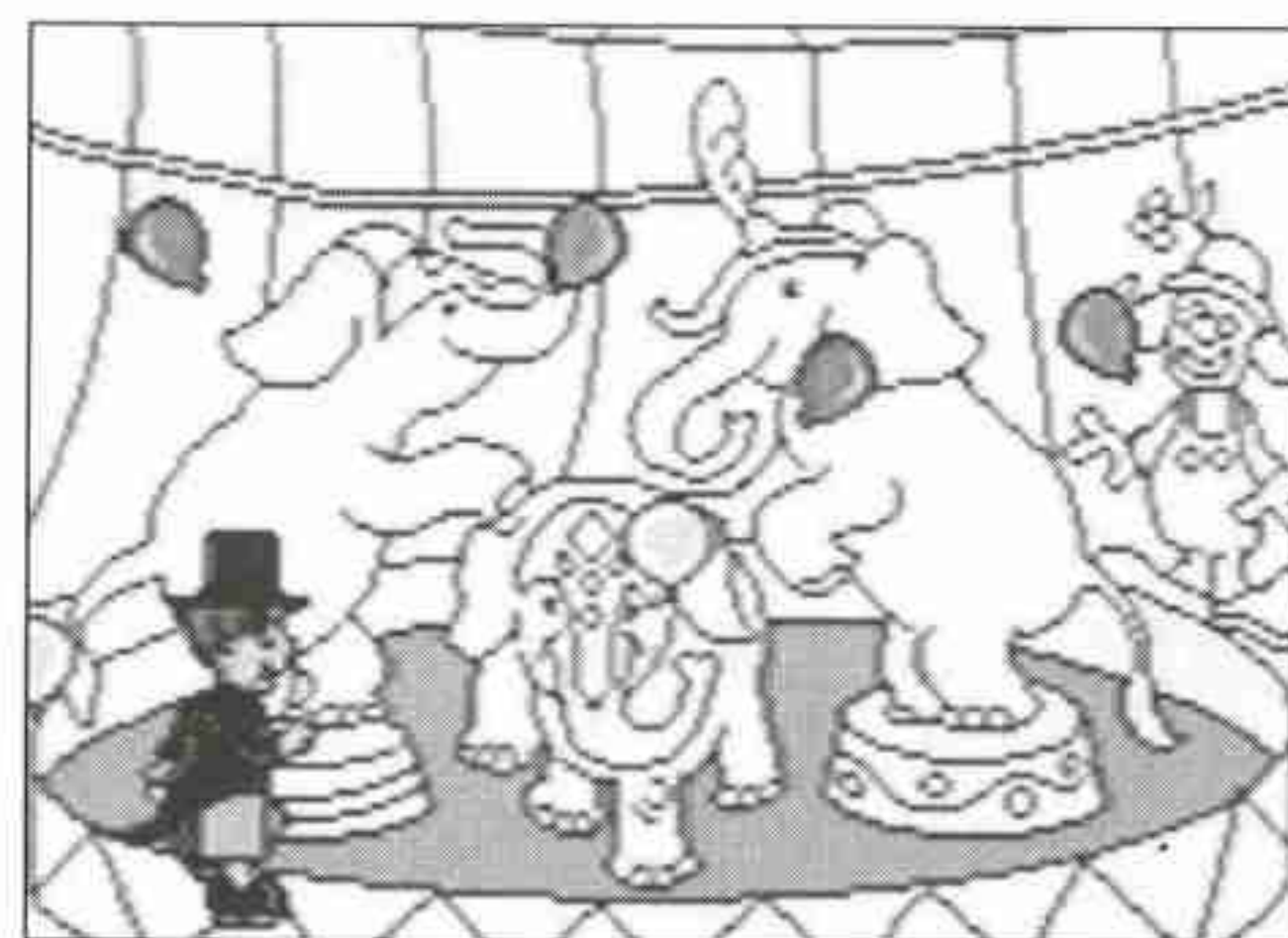
Pour faire une agréable surprise à votre enfant, appuyez sur la Touche Animation ou cliquez sur le bouton ON (MARCHE) en bas à gauche de l'écran. Pour chacune des pages de l'album à colorier, un dessin animé différent a été inclus.



Pour retourner au salon, appuyez tout simplement sur n'importe quelle partie du Logistoire avec le Crayon Magique.

LE COLORIAGE N'EST QU'UN DÉBUT

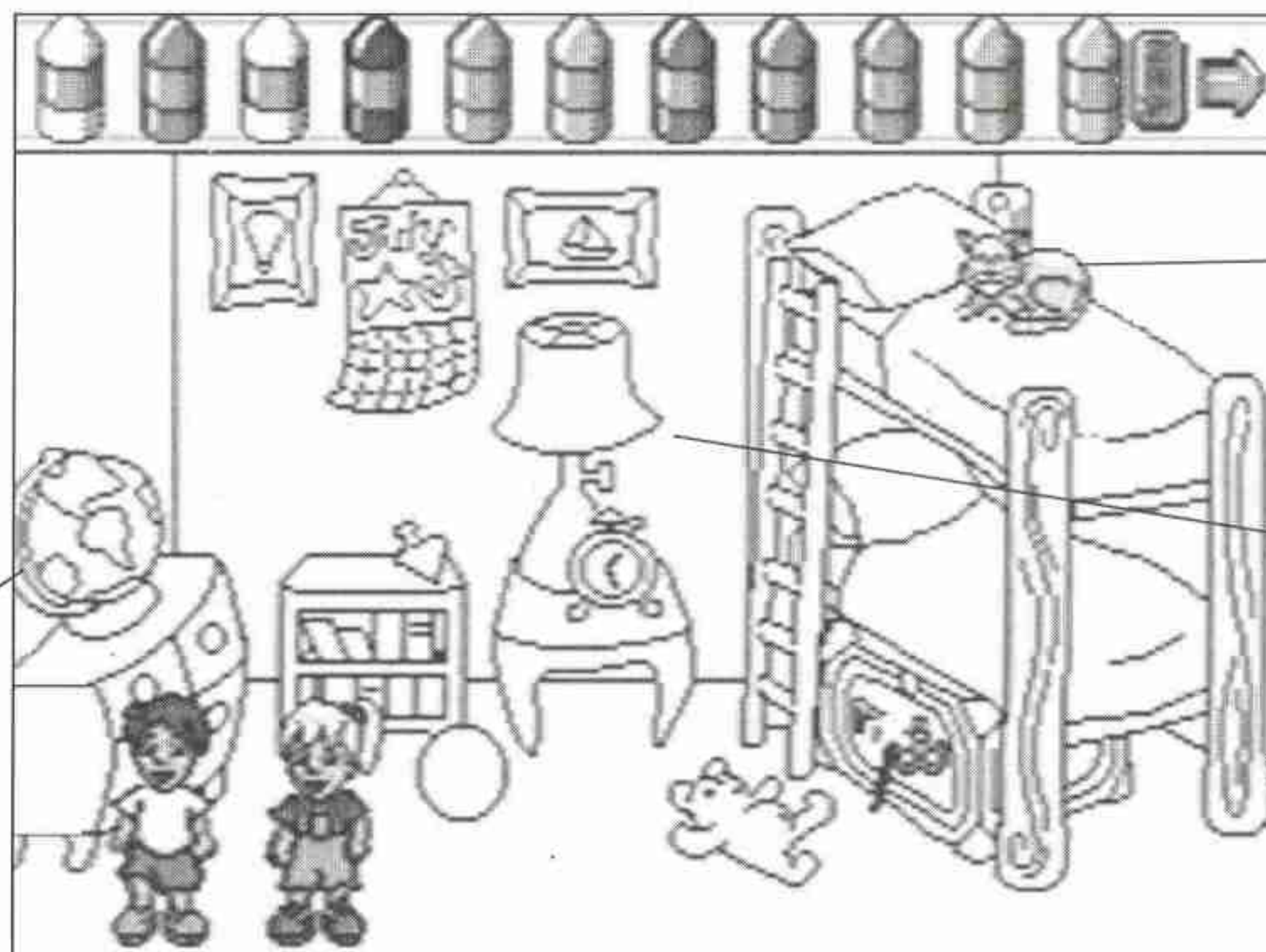
Une fois que l'enfant aura choisi la page qu'il veut dans l'album à colorier des Crayons Magiques, demandez-lui comment améliorer l'image. Par exemple, quels autres personnages ou animaux pourrait-on ajouter ? Demandez-lui de vous faire un dessin.



Les pièces d'une maison peuvent être fascinantes. Quelle est la pièce préférée de votre enfant ? Vous pouvez l'aider à en dessiner un plan. A mesure que l'enfant vous indique où mettre les portes, les fenêtres, les lampes, et les meubles, ajoutez-les au dessin.

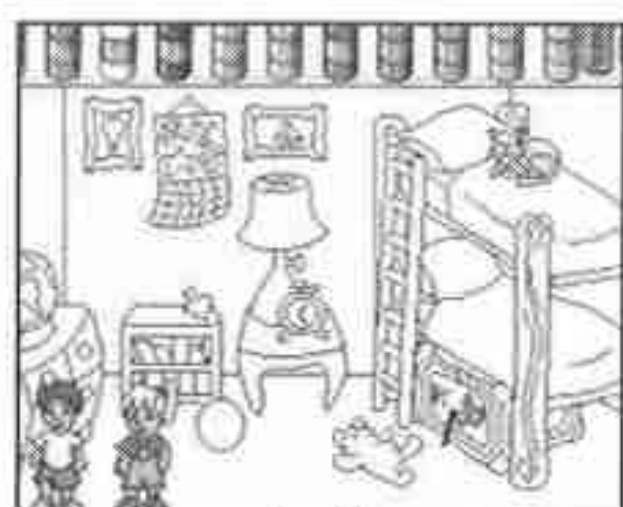
LA CHAMBRE DES PETITS

Fais tourner le globe



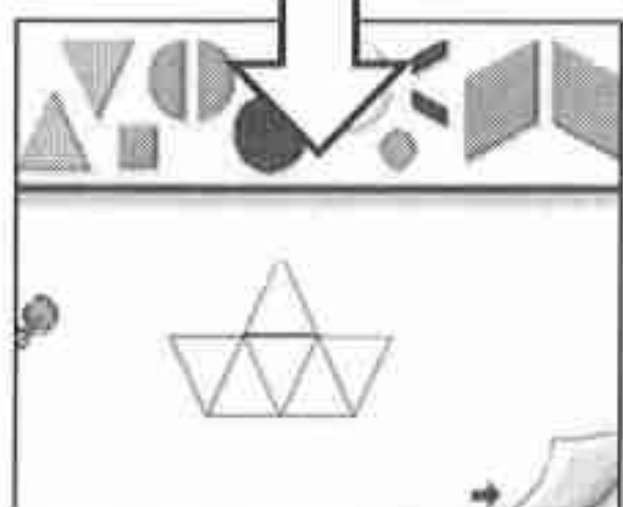
Le chat te salue à sa manière

Regarde ce qui se passe si tu appuies sur la lampe



En allant à la deuxième double page du Logistoire *Crayons Magiques*, les enfants peuvent pénétrer dans la chambre des petits.

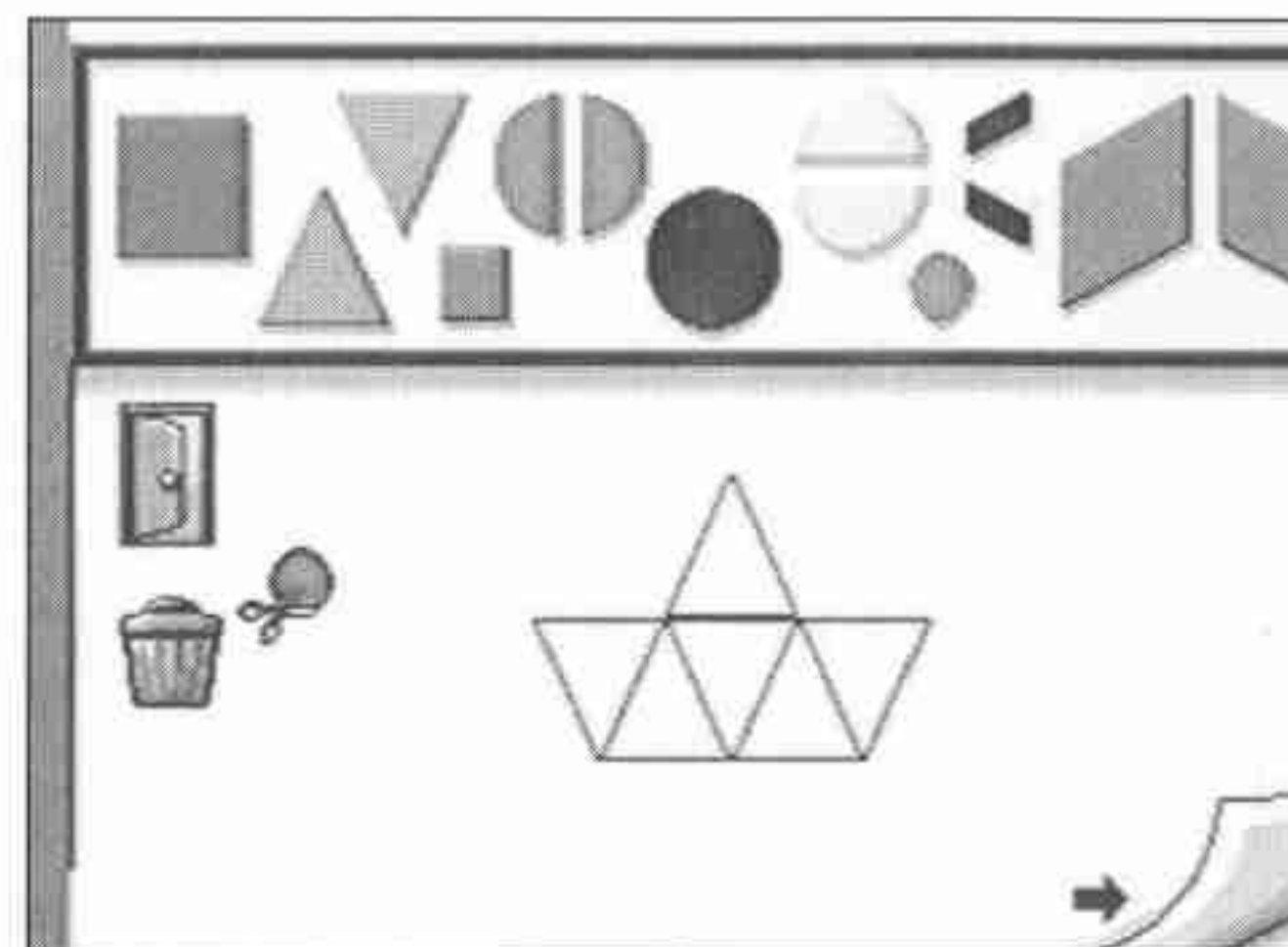
Place le Crayon Magique sur différentes parties du Logistoire. Lorsque la baguette magique se met à clignoter, appuie avec le Crayon Magique.



Pour passer à une autre activité, clique sur la clé qui apparaît sur le coffre à jouets.

A l'aide des formes découpées qui figurent en haut de l'écran, les enfants peuvent représenter des objets courants. En tout, ils peuvent choisir entre huit modèles différents, la dernière page étant laissée en blanc pour que les enfants puissent construire ce qu'ils veulent.

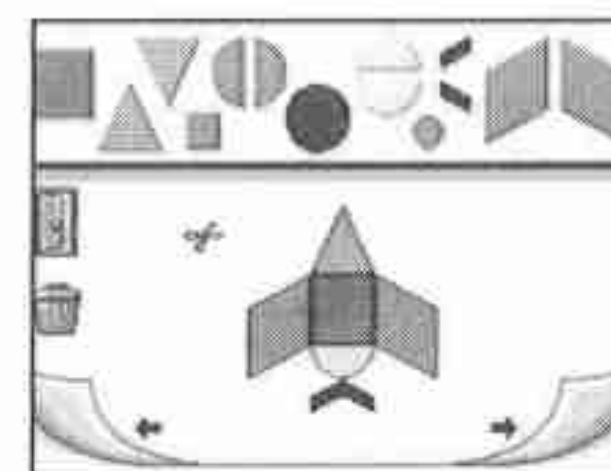
Pour sélectionner une forme, il suffit de cliquer dessus. Ensuite, pour la placer ailleurs, déplace tout simplement le Crayon à l'endroit choisi et clique à nouveau. Pour te débarrasser d'un objet, place-le au-dessus de l'icône qui représente une poubelle et clique avec le Crayon Magique.



Bien que le but soit de copier les modèles présentés, les enfants sont libres d'assembler les formes comme ils veulent.

Pour des conseils pratiques, appuyer tout simplement sur la grosse Touche Animation rouge.

Pour retourner à la chambre des petits, clique avec le Crayon Magique sur une partie quelconque du Logistoire, ou bien place le curseur (en forme de ciseaux) sur l'icône représentant la porte de sortie et clique.



BÂTISSEZ UNE NOUVELLE HISTOIRE

Découpez des formes géométriques de différentes tailles. Comme l'enfant commence à assembler ces formes, encouragez-le à vous raconter une histoire. Vous pourriez noter le récit à mesure qu'il prend forme, pour pouvoir, plus tard, relire l'histoire à l'enfant.

Dessinez une forme quelconque sur une feuille de papier et demandez à l'enfant de l'incorporer dans un autre dessin. Un cercle, par exemple, pourrait devenir l'oeil d'un poisson, ou le corps d'un bonhomme de neige.

L'ATELIER DES PASSE-TEMPS

Le personnage
dans le tonneau
fait toujours
des singeries

Ces souris en
font des va-
et-vient !

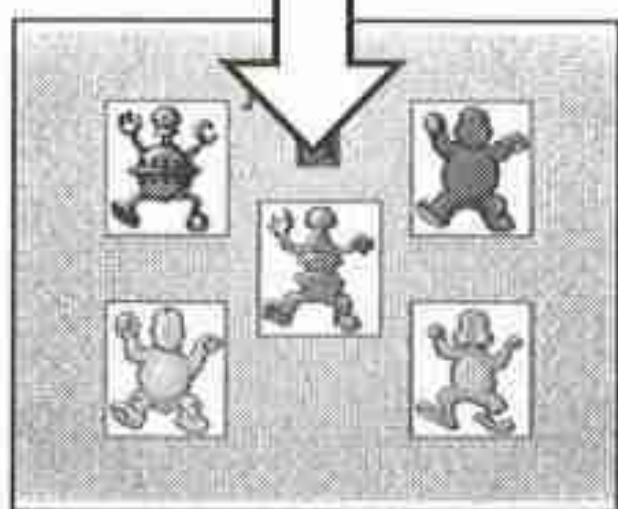


La scie est
prête à passer à
l'action

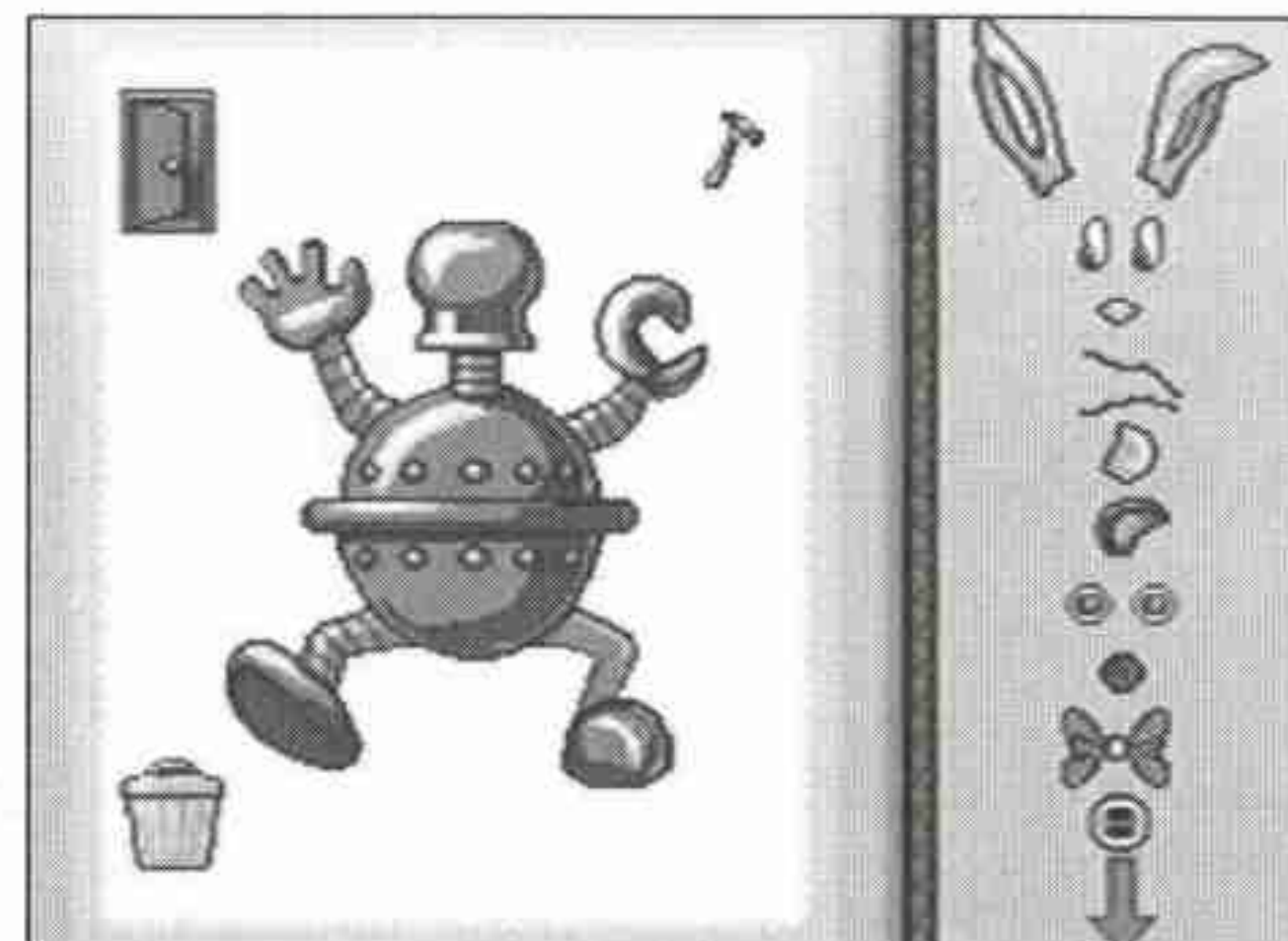
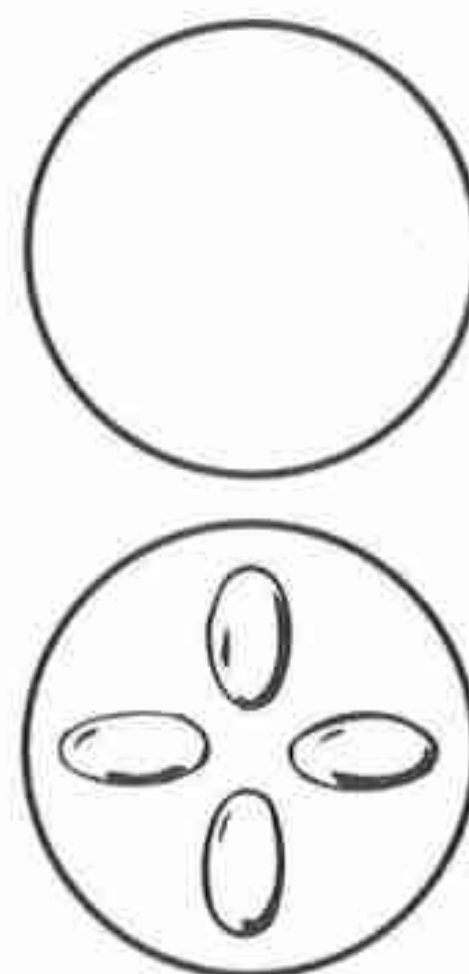


D'autres activités amusantes attendent les enfants à la troisième double page, alors qu'ils entrent dans l'atelier des passe-temps. Pour voir comment les outils fonctionnent, il suffit de toucher différentes parties du Logistoire avec le Crayon Magique.

Clique sur la clé pour pénétrer dans un atelier de jouets. Choisis ensuite un corps pour créer ton jouet.

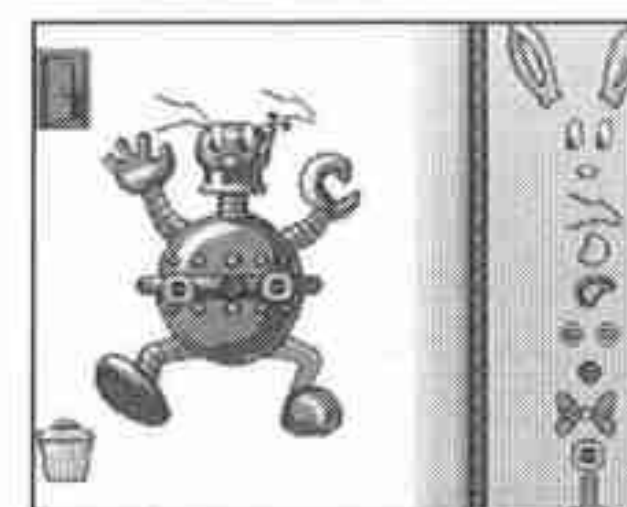


Pour créer un jouet à partir des formes de base qui se trouvent dans l'atelier, il faut identifier un ensemble approprié "d'accessoires" parmi les options présentées dans le menu. Il suffit de cliquer sur un accessoire, de placer le crayon à l'endroit où tu veux le mettre et de cliquer à nouveau.



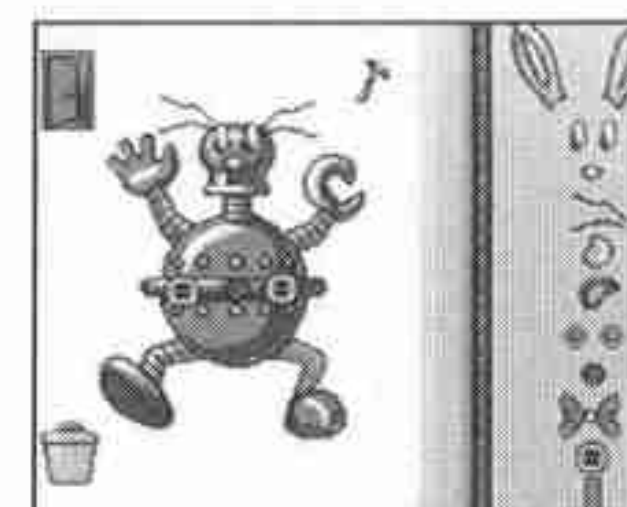
Si l'accessoire que tu as choisi ne se trouve pas placé comme tu le veux, tu peux le réorienter horizontalement et verticalement au moyen des Touches Directions situées à gauche de la Table à dessiner.

Une fois que le jouet sera parfait, appuie sur la Touche Animation et regarde le spectacle.

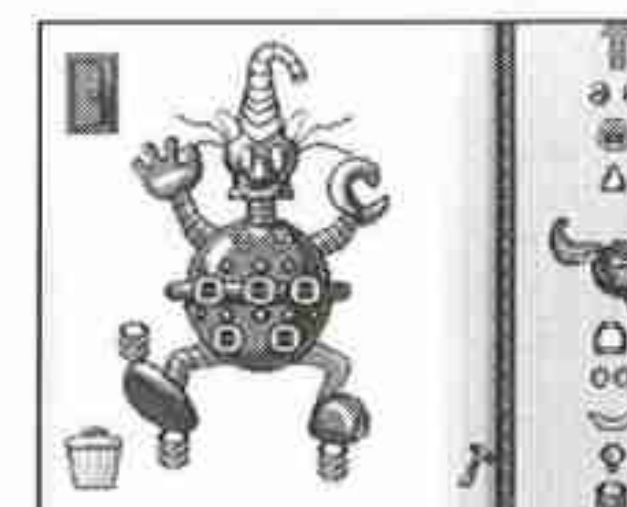


FABRIQUEZ UN MACHINCHOUETTE

Aidez l'enfant à fabriquer une créature originale avec un tube en carton de rouleau d'essuie-tout, des boutons, du papier, et divers restes de tissu. Discutez des noms que vous pourriez lui donner, ainsi que du régime alimentaire et des activités qui pourraient lui convenir.



Quand l'enfant finit un chef-d'oeuvre, photographiez-le et discutez des titres que vous pourriez lui donner.



LE JARDIN

Cet animal en fait des voyages !

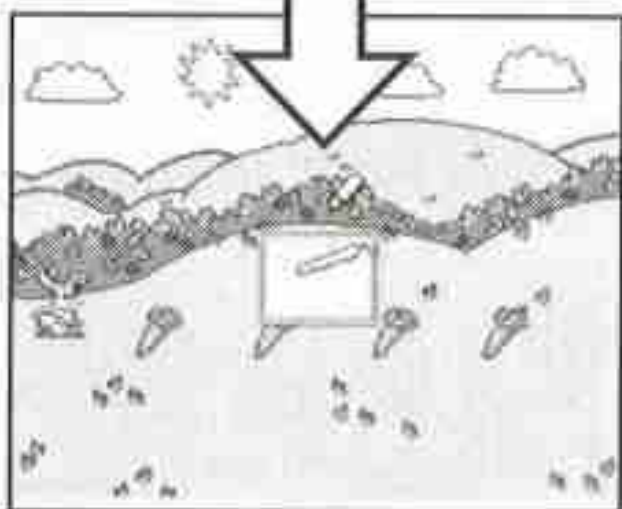


Ce serait peut-être une bonne idée de mettre l'arrosage en route !



Est-ce que les enfants vont enfin arriver à triompher du Voleur de couleurs ? La réponse se trouve peut-être dans le jardin. Pour l'explorer à fond, touche le Logistoire avec le Crayon Magique.

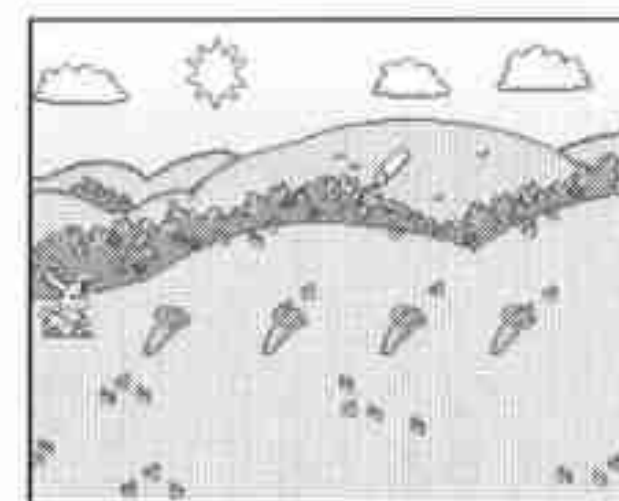
Touche la clé posée sur l'abri à outils pour aider les enfants à vaincre le Voleur de couleurs.



Le Voleur de couleurs a encore fait des siennes : il a dérobé la couleur des aliments des animaux. Si les animaux qui apparaissent mangent trop d'aliments incolores, ils perdront eux aussi leur couleur. Clique sur les légumes pour leur redonner leur aspect naturel.

Une fois les animaux sauvés, tu peux aider les enfants de *Crayons Magiques* à remettre le Voleur de couleurs à sa place. Le Crayon Magique te permet de changer la position des enfants, et lorsque tu cliques avec le Crayon Magique, tu peux aider les enfants à jeter des ballons remplis de peinture.

A chaque fois qu'un ballon frappe le Voleur de couleurs, les pouvoirs de ce dernier diminuent. Le graphe à l'extrême droite de l'écran indique les progrès faits par les enfants tout au long de la bataille.



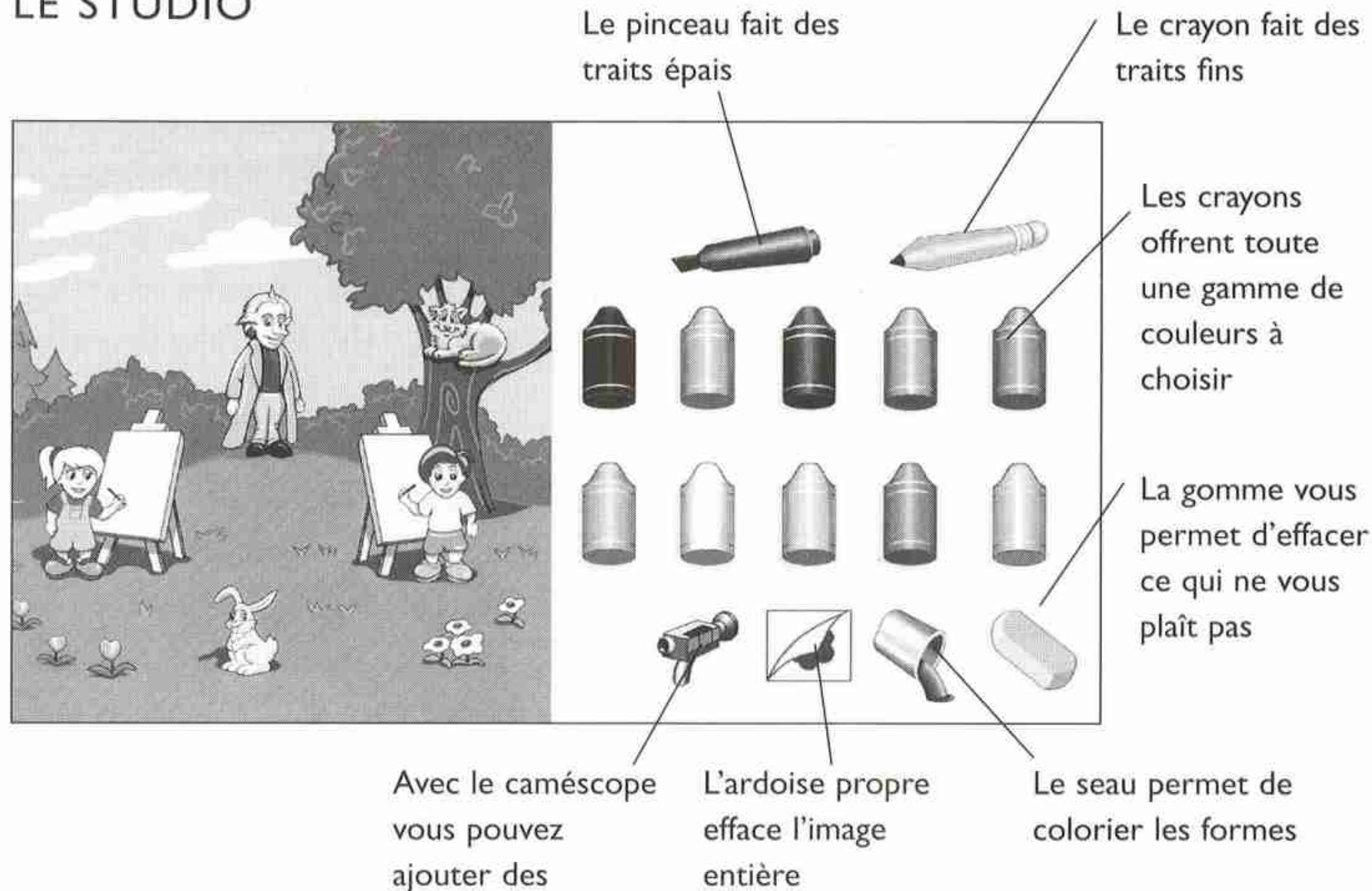


LE MONDE DU JARDIN

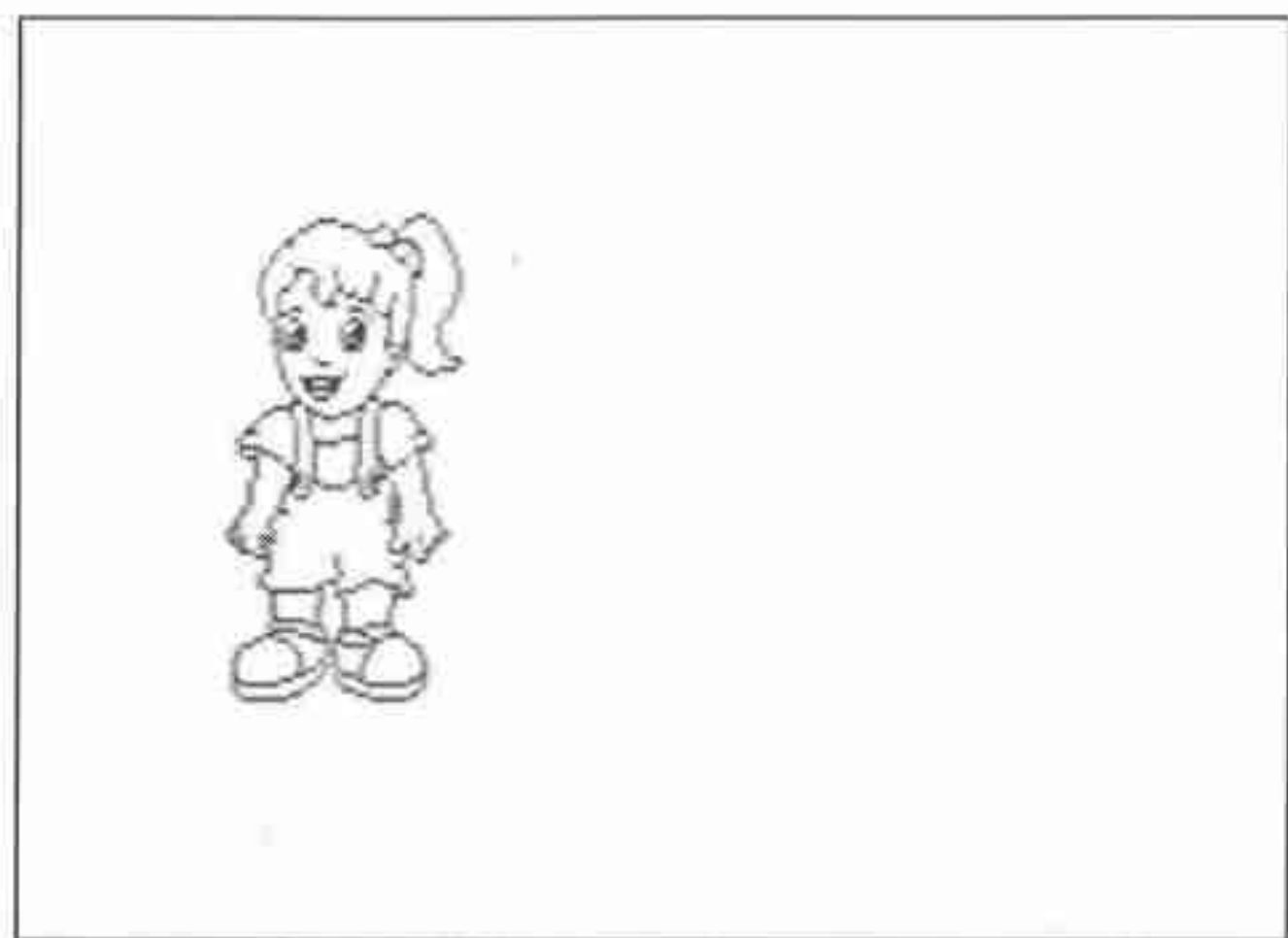
Il y a tout un monde à découvrir à votre porte. Pour aider l'enfant à se familiariser avec lui, organisez un safari "insectes". Les enfants ne sont jamais trop jeunes pour apprendre à connaître les insectes. Commencez par leur montrer les "bons" (la coccinelle, les scarabées, les araignées de jardin et les vers de terre) et les mettre en garde contre les "méchants" (abeilles, guêpes et autres insectes qui piquent).

Lorsque trois enfants ou plus jouent ensemble, pliez une feuille de papier en trois. Demandez à un enfant de dessiner, sur une partie, la tête, les yeux, les antennes et les parties buccales d'un insecte. Passez ensuite la feuille au deuxième enfant qui dessinera le thorax avec les pattes et les ailes. Le troisième enfant pourra alors dessiner l'abdomen comprenant le coeur, le système digestif et le système reproductif. Maintenez la feuille pliée de façon à ce que le dessin final soit une surprise.

LE STUDIO



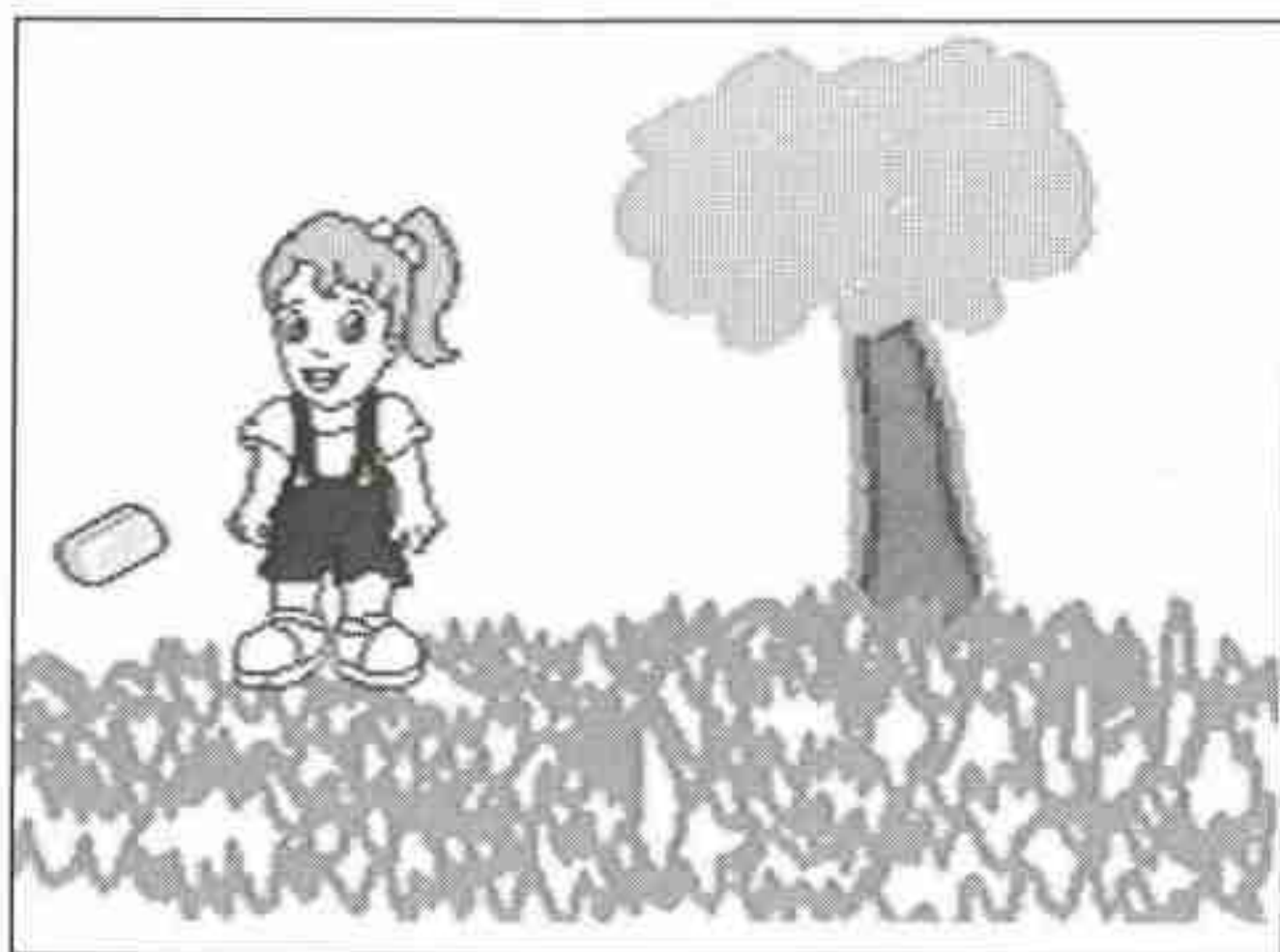
A la dernière double page du Logistoire *Crayons Magiques*, les enfants trouveront une page vidéo blanche sur laquelle ils pourront créer leurs propres scènes. Ils pourront alors mettre en pratique toutes les connaissances acquises lors des aventures précédentes et utiliser les outils qu'ils ont découverts.



Commence par sélectionner un personnage de *Crayons Magiques*. Lorsque la forme à colorier sera apparue, sélectionne un outil de coloriage (soit le pinceau, soit le crayon, soit le seau) et choisis ensuite la couleur en cliquant sur l'une des boîtes de peinture.



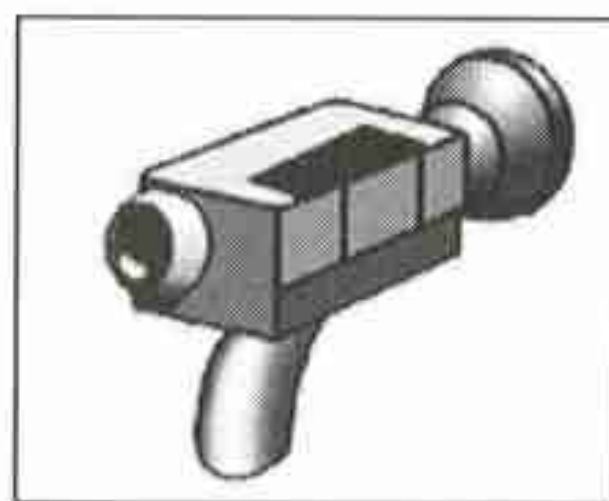
L'outil de coloriage sélectionné peut être commandé à l'aide du Crayon Magique sur la Table à dessiner. Pour sélectionner un autre outil ou une autre couleur, retourne au Logistoire et clique sur les autres choix.



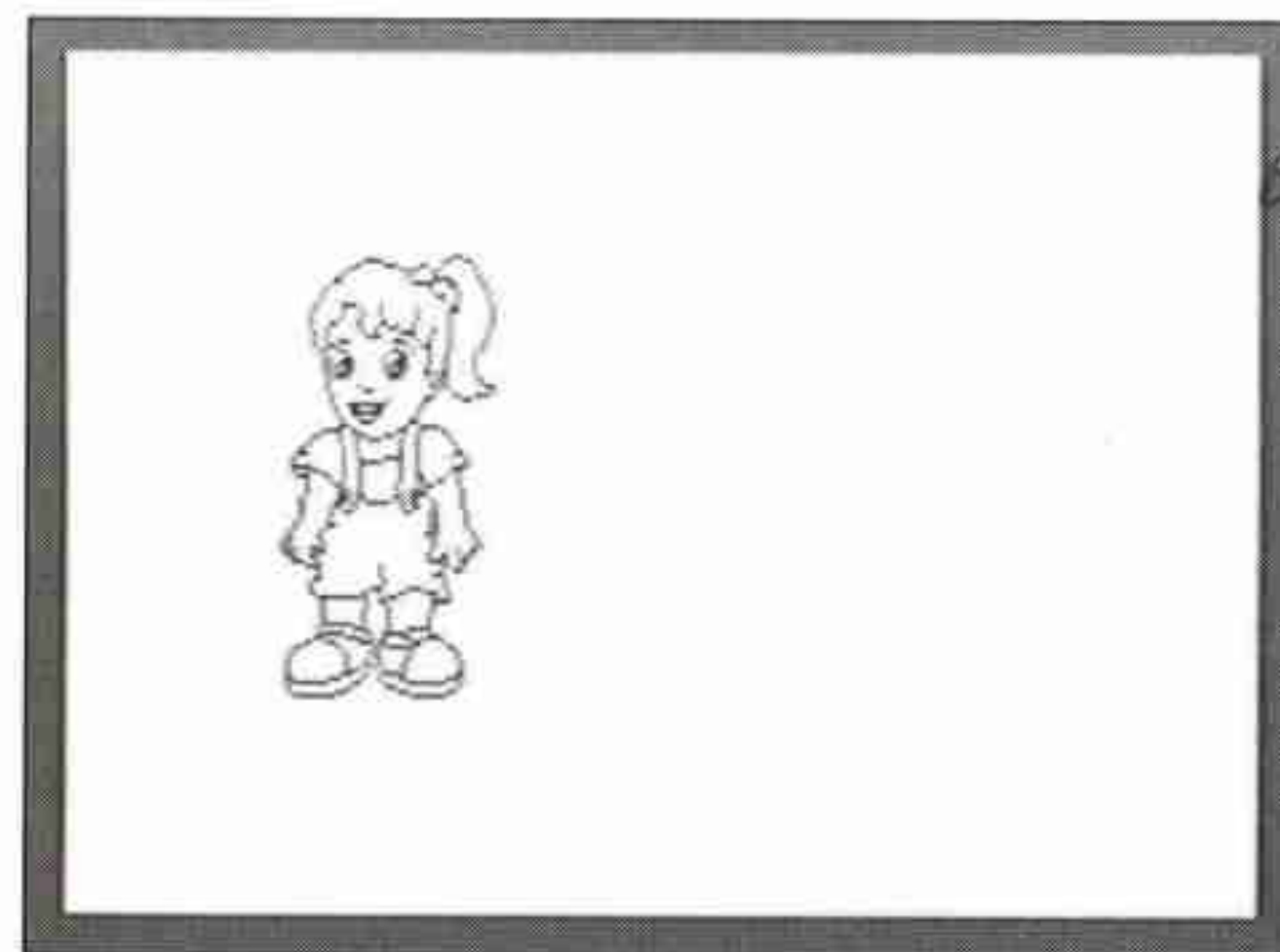
Tu pourras te servir de ces mêmes outils pour ajouter une note personnelle à la scène. Il est très facile de créer de nouveaux objets ou personnages et de les colorier ensuite. Pour faire de petites modifications, utilise la gomme. Si tu veux tout recommencer, clique sur l'ardoise propre.

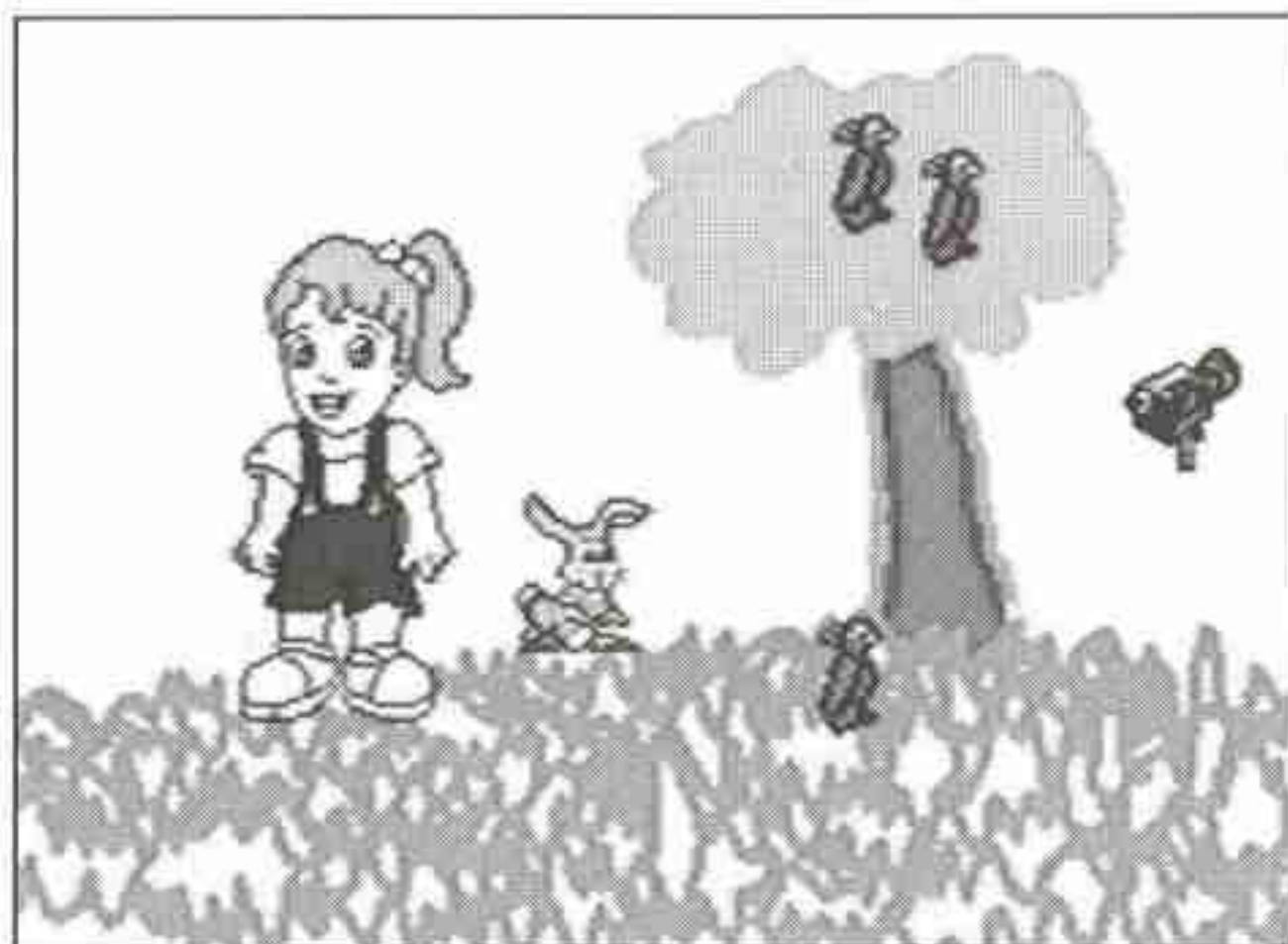
COMMENT CREER VOS PROPRES DESSINS ANIMES

Une fois que l'enfant a créé une scène, elle servira de base à la réalisation d'un dessin animé. On peut se servir du caméscope pour retourner aux doubles pages précédentes du Logistoire *Crayons Magiques* et aller y chercher des personnages à incorporer dans la réalisation.

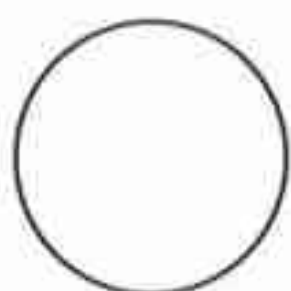


Clique tout simplement sur l'icône qui représente un caméscope, puis feuillette le reste du Logistoire. Lorsque tu auras trouvé l'objet ou le personnage que tu veux incorporer dans le dessin animé, clique dessus pour le sélectionner. Une fois que tu auras cliqué sur le personnage que tu veux inclure, une image de ce personnage apparaîtra sur l'écran.





Pour placer les personnages dans la scène, place le Crayon Magique à différents endroits sur la Table à dessiner. Lorsque tu auras trouvé l'emplacement idéal, appuie. Ensuite tu peux attraper d'autres personnages pour ta réalisation. Tu peux en ajouter en tout.



Lorsque la scène est prête et que tous les acteurs sont en place, appuie sur la Touche Animation pour démarrer l'action.

Si tu essaies de retourner à une double page précédente du Logistoire, sans avoir auparavant cliqué sur l'icône du caméscope, le message suivant apparaîtra sur l'écran: "Vous êtes sûr ? Votre image sera effacée !" Si cela ne te fait rien que ton image soit effacée, clique tout simplement le Crayon Magique sur n'importe quelle partie du Logistoire. Pour sauvegarder ton image, il suffit de retourner à la dernière page du Logistoire.

IMAGES VIDÉO

Si votre système SEGA PICO est relié à un moniteur vidéo par l'intermédiaire d'un magnétoscope, vous pouvez enregistrer les animations créées par votre enfant (Veuillez vous référer au manuel d'utilisation SEGA PICO avant de relier le système à une télévision ou un magnétoscope). Vous pourrez ainsi archiver les créations de votre enfant à différents stades de son développement. Vous aurez plaisir à les regarder plus tard-et votre enfant aussi !

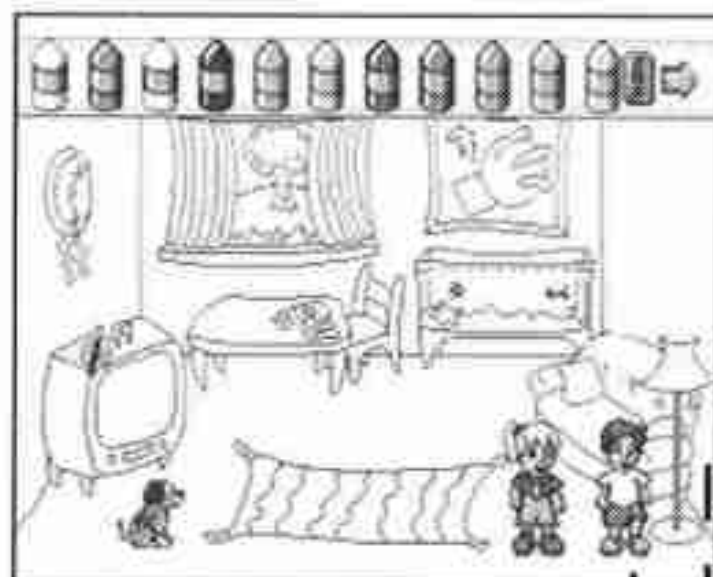
LOCALISATEUR D'ECRAN

POUR RETOURNER RAPIDEMENT À UNE ACTIVITÉ FAVORITE,
CE LOCALISATEUR D'ÉCRAN VOUS SERVIRA DE CARTE ROUTIÈRE.

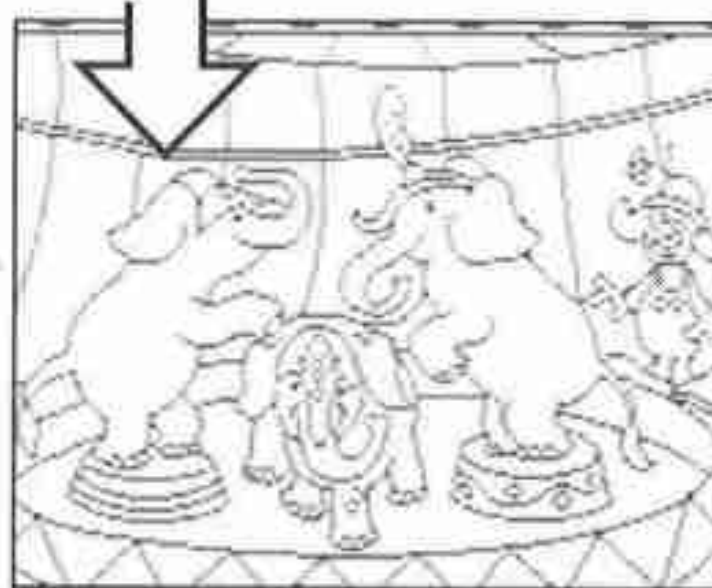
COUVERTURE



PREMIÈRE DOUBLE PAGE



ECRAN DE PRESENTATION

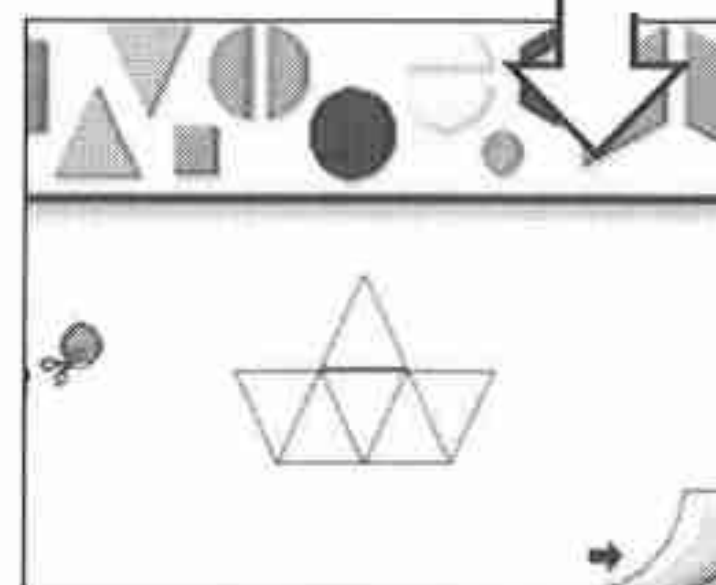


ACTIVITE

DEUXIÈME DOUBLE PAGE



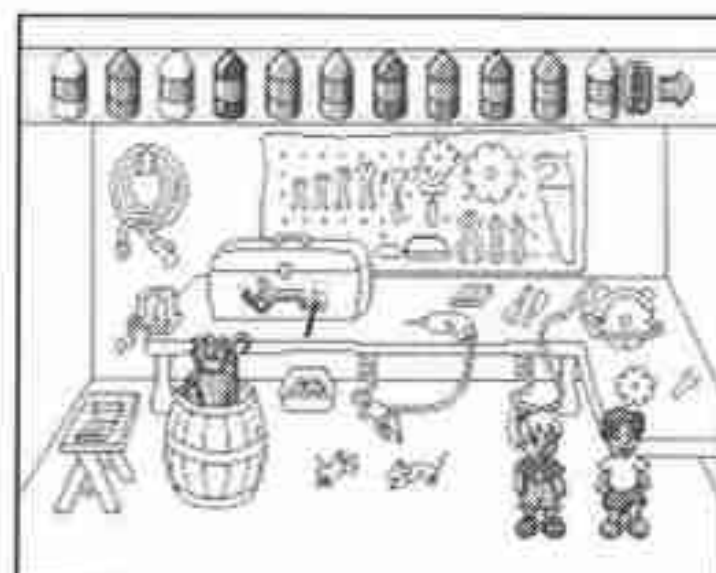
ECRAN DE PRESENTATION



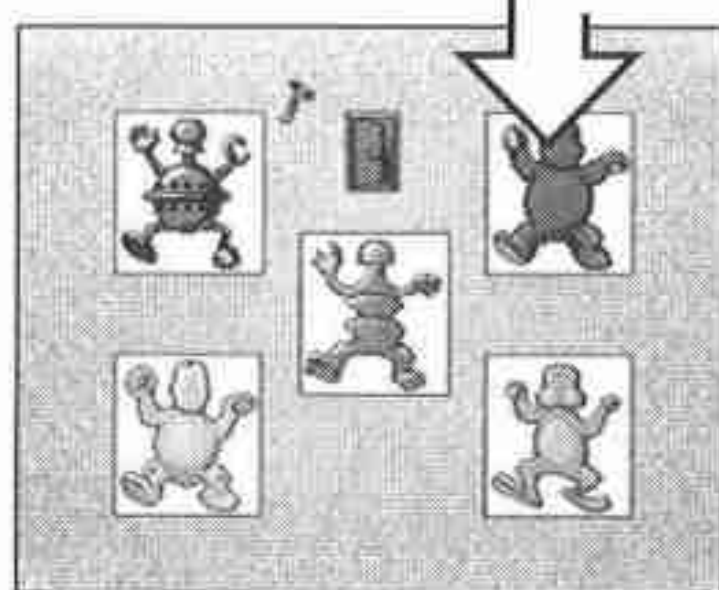
ACTIVITE

LOCALISATEUR D'ECRAN

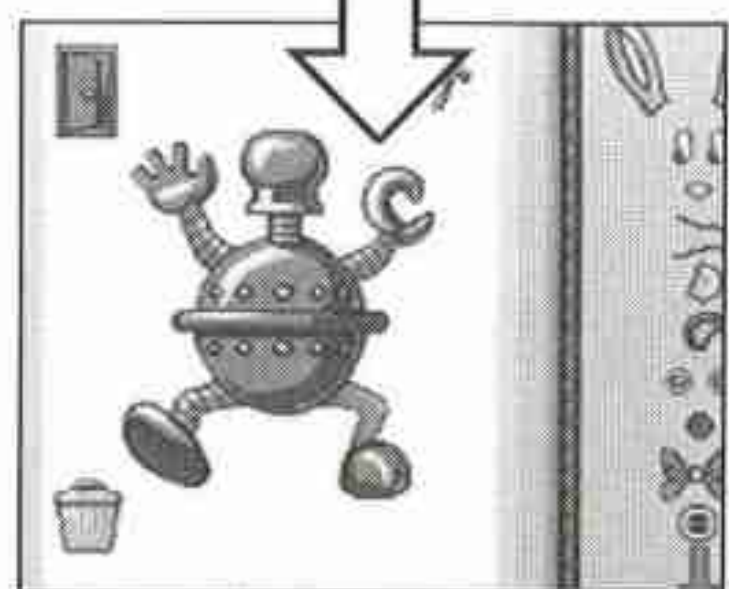
TROISIÈME DOUBLE PAGE



ECRAN DE PRESENTATION



ACTIVITE

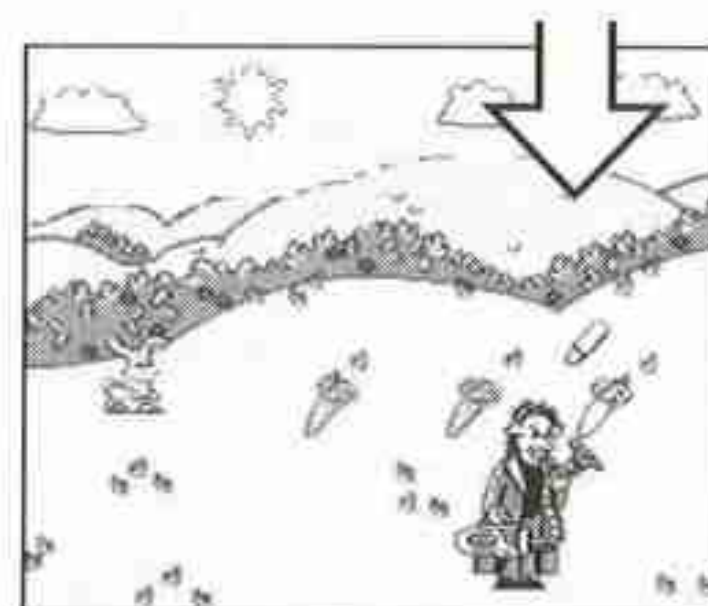


ACTIVITE

QUATRIÈME DOUBLE PAGE



ECRAN DE PRESENTATION

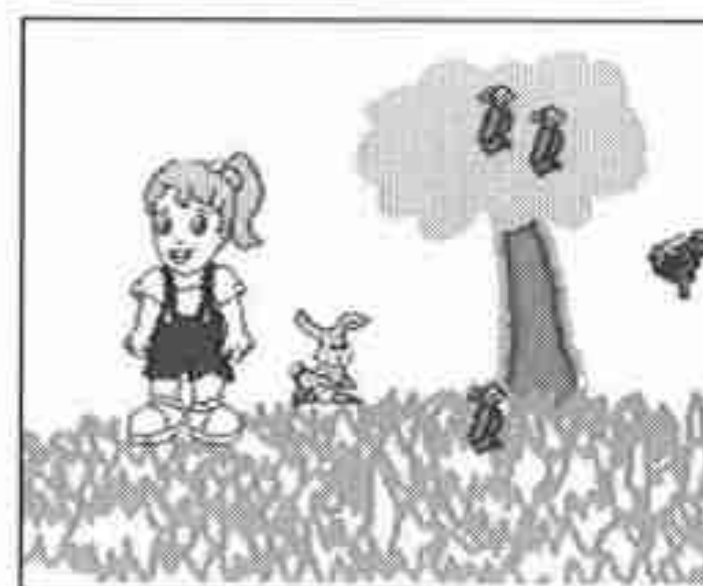


ACTIVITE



ACTIVITE

CINQUIÈME DOUBLE PAGE



POUR PROFITER AU MAXIMUM DE VOTRE LOGISTOIRE

- Mettez bien l'interrupteur sur OFF (arrêt) avant d'insérer ou de retirer la cartouche Logistoire.
- Pour jouer avec *Crayons Magiques*, installez-vous dans une pièce bien éclairée. Asseyez-vous aussi loin que possible du moniteur et faites une pause de 10 ou 20 mn par heure.
- Ne touchez pas les points de contact à la base de la cartouche. Si vous les déplacez ou les mouillez, vous risquez d'endommager votre Logistoire.
- Manipulez votre Logistoire avec précaution. Ne pliez pas les pages, ne griffonnez pas dessus et ne les mouillez pas.
- Ne tentez en aucun cas de décoller la dernière page de votre Logistoire du panneau arrière de la cartouche.
- Conservez votre Logistoire dans un endroit sûr, à l'abri de la poussière. Evitez de le laisser au soleil, à la chaleur, au froid, ou à l'humidité.
- Nettoyez de temps en temps votre Logistoire avec un chiffon doux légèrement humecté, en prenant soin d'éviter les contacts à la base de la cartouche. N'utilisez pas de produits chimiques forts, tels que diluants ou détergeants.



<672-2049-09>