

7+

Mind

ROBOT A COMMANDE VOCALE

MIND est un robot éducatif qui permet de jouer avec le codage et la créativité. Apprends à créer le programme qui permettra au robot de se déplacer, en saisissant une série de commandes à l'aide des touches sur son dos. Tu peux aussi t'amuser à lui parler grâce au système de reconnaissance vocale. En utilisant le matériel fourni dans la boîte, tu peux le faire dessiner, en traçant des figures géométriques simples et complexes, puis enrichir les dessins de détails réalisés à main levée.

En outre, le jeu ne se limite pas au contenu de la boîte : télécharge l'application gratuite MIND DESIGNER et mets MIND en relation avec ton smartphone ou ta tablette grâce au système Bluetooth®. C'est là que t'attend la deuxième partie du jeu, de nombreuses activités dans l'espace pour interagir à distance avec ton robot MIND. Joue avec les formes géométriques, découvre la programmation par blocs et amuse-toi à guider MIND pour qu'il aille là où tu le souhaites !



TABLE DES MATIÈRES

Comment insérer les piles	Page 4
Comment faire bouger MIND	Page 5
Comment jouer avec les plateaux	Page 7
Comment jouer avec l'application	Page 9
Comment parler avec MIND	Page 10
Comment dessiner avec MIND	Page 13



Prof. Alessandro Bogliolo

Introduction

MIND est un petit robot programmable. Il attend qu'on lui donne des instructions pour se déplacer, dessiner et mener à bien différentes missions. Programmer un robot est une expérience de jeu captivante, un acte créatif, un exercice d'ingéniosité et une occasion d'apprentissage extraordinaire.

En enchaînant des instructions simples et en confiant leur exécution à un robot, nous transformons un raisonnement en action à travers la description rigoureuse de la procédure nécessaire pour atteindre l'objectif recherché. Il s'agit d'une activité de **codage** qui met en jeu la **pensée informatique**.

La séquence d'instructions possède une rigueur intrinsèque : un programme est soit correct, soit erroné. S'il est erroné, nous nous en apercevons en l'essayant et nous devons le corriger. S'il est correct, il l'est pour toujours et il nous permettra de répéter la procédure autant de fois que nous en aurons besoin.

Numérique et analogique

La robotique éducative nous met aussi face aux concepts de numérique et d'analogique. Le programme que le robot exécute est **numérique**, car il possède une représentation symbolique qui nous permet d'en prévoir le fonctionnement, de le transmettre au robot de manière non ambiguë et de l'exécuter de manière répétée. Mais la réalité selon laquelle le robot interagit est **analogique**, puisqu'elle est faite de nombreux détails qui rendent l'exécution du programme légèrement différente d'une fois sur l'autre, à cause de l'inclinaison du plateau, de la position initiale du robot ou des éventuelles irrégularités de la surface sur laquelle il se déplace. MIND offre la possibilité de simuler le comportement idéal du robot et de le confronter à son comportement réel, touchant ainsi du doigt la différence entre la nature numérique du programme et la nature analogique de la réalité.

Ce qui rend cette expérience encore plus complète, c'est la capacité de MIND à dessiner, à la fois dans le monde idéal simulé et dans le monde réel dans lequel il se déplace. MIND encourage à décomposer le dessin en figures géométriques, à programmer la séquence de mouvements nécessaires pour les dessiner, à confronter le dessin idéal simulé au dessin réel tracé sur la feuille. Chacune de ces étapes met en lumière les possibilités et les limites de la robotique, offrant des pistes de réflexion spontanée ou guidée.

Jeu et instrument didactique

Chaque expérience immersive constitue une occasion d'apprendre. La robotique éducative est de plus en plus souvent utilisée dans la pratique **didactique** et dans le **jeu** pour sa capacité à engager l'enfant dans des activités interdisciplinaires, utiles à la fois pour l'apprentissage formel et pour l'apprentissage informel. Ce qui rend un instrument plus adapté qu'un autre au jeu ou à l'enseignement n'est pas tant la fonction qu'il remplit que l'expérience d'utilisation qu'il offre. Le jeu a besoin d'être intuitif et gratifiant, l'instrument didactique doit être surtout polyvalent pour fournir un support à l'activité didactique sans la conditionner.

MIND possède différentes **interfaces configurables** qui lui permettent d'adapter le mode d'utilisation au contexte (scolaire ou à la maison) et à l'activité (connectée ou non, individuelle ou collective, autonome ou guidée). Il est possible de le programmer par le biais du clavier dont il est doté, des commandes vocales qu'il reconnaît ou à l'aide de l'application spéciale de programmation visuelle pour smartphone et tablette. Les réponses sonores fournies par MIND peuvent aussi être activées ou désactivées selon que l'on souhaite favoriser l'interaction autonome ou guidée. Enfin, il est possible de jouer sur les plateaux fournis pour s'essayer à des missions à la complexité croissante ou de créer

des espaces et des situations où le robot pourra se déplacer librement. Les modes d'utilisation de MIND possèdent des noms conventionnels qui s'inspirent des contextes et des activités prévues par les concepteurs, mais ceux-ci peuvent être combinés entre eux pour sortir des schémas habituels et créer des situations de jeu toujours nouvelles.

Amusez-vous bien !

Prof. Alessandro Bogliolo

- Professeur de Systèmes pour le traitement des informations à l'Université d'Urbino en Italie
- Coordinateur de l'Europe Code Week et auteur de CodeMOOC

Le professeur Alessandro Bogliolo a participé à la conception de ce produit en tant que consultant, fournissant ainsi des indications, des informations et des contenus sur les modes de programmation.

« La fabrication et la programmation d'un robot sont des actes créatifs qui exaltent la fantaisie et l'ingéniosité »



STEM est un acronyme né aux États-Unis pour désigner une approche interdisciplinaire de l'apprentissage pratique de concepts théoriques de Sciences (Physiques et Sociales), Technologie, Ingénierie et Mathématiques.

Contenu de la boîte :

- **MIND** - Robot Éducatif Numérique
- Un **plateau** double face plié en deux, utilisé dans le mode éducatif (EDU), qui présente un côté jaune et un côté bleu
- Un **disque** transparent, pour le bon positionnement du feutre
- Trois **feutres** Carioca® Joy lavables
- 10 **feuilles** A3, 100 g
- **Liste des commandes vocales**, à extraire de l'intérieur de la boîte
- **Manuel** d'instructions



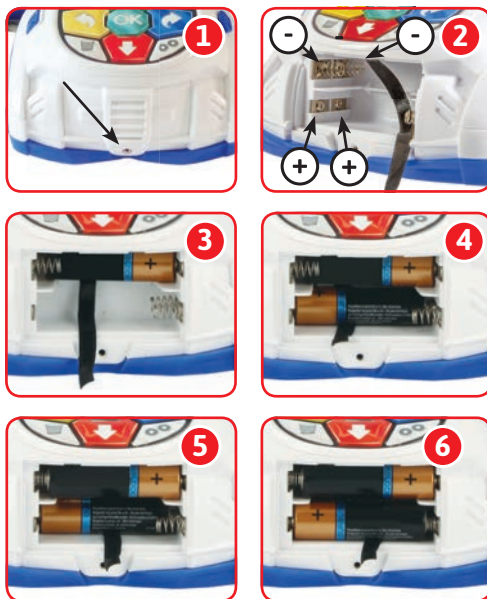
Modalité d'insertion des piles

Le jouet fonctionne avec 4 piles AA LR6 de 1,5 V  (non fournies) et ne doit être alimenté qu'en utilisant ce type de piles.

Installation des piles

Les piles doivent être installées par un adulte.

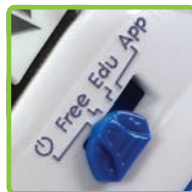
- S'assurer que le jouet est éteint (sélecteur sur .
- Ouvrir le compartiment des piles situé à l'arrière du jouet, en retirant la vis à l'aide d'un tournevis (fig. 1).
- Insérer 4 piles AA LR6, en respectant la polarité indiquée à l'intérieur du compartiment des piles et sur la fig. 2. Veiller à bien faire passer le ruban derrière les piles, en veillant à en laisser sortir une extrémité dans la partie inférieure, exactement comme illustré sur les figures suivantes. De cette manière, il suffira de tirer lentement sur le ruban pour changer de nouveau les piles par la suite.
- Refermer le compartiment des piles en vissant la vis.
- Allumer le jouet en déplaçant le sélecteur dans la position souhaitée.



Sélecteur de mode de jeu

En déplaçant le sélecteur d'une position à l'autre, il est possible d'allumer MIND et d'accéder aux différentes activités de jeu. Rappelle-toi que tu peux mettre fin à tout moment au message vocal d'introduction des modes FREE et EDU en appuyant sur les touches pour commencer à jouer.

-  - Mettre le sélecteur dans cette position pour éteindre le jouet.
- **FREE** - Mode Libre, dans lequel il est possible de programmer MIND manuellement avec les commandes de direction, de dessiner avec le feutre et de parler avec MIND à l'aide de la liste des commandes vocales (voir la présentation de ce mode à la page 6).
- **EDU** - Mode Éducatif, dans lequel il est possible de jouer en programmant le robot sur les deux plateaux de jeu, le jaune et le bleu. MIND est capable de reconnaître sa position et de réagir de manière intelligente aux séquences élaborées par le joueur (voir la présentation de ce mode à la page 7).
- **APP** - Mode Application, dans lequel il est possible de se connecter à son smartphone ou à sa tablette et de jouer avec MIND en utilisant la technologie Bluetooth®. Télécharge l'application gratuite MIND DESIGNER pour découvrir cet espace de jeu ! Voir la présentation de ce mode à la page 9.



Bouton microphone

Appuyer sur ce bouton pour activer ou désactiver le microphone qui servira à interagir avec MIND par la voix. La lumière rouge allumée à côté du bouton indique que le microphone permettant de parler avec MIND est allumé. Rappelle-toi que tu ne peux parler que lorsque la tête de MIND devient de couleur jaune. Rends-toi à la page 10 pour savoir de manière détaillée comment fonctionne la reconnaissance vocale !

Clavier des commandes

Les usages normaux des boutons du clavier sont reportés ci-dessous. Pendant le jeu, MIND pourra ensuite demander à l'utilisateur d'appuyer sur les touches pour des usages particuliers, par exemple pour faire un choix donné.

1. **AVANT** - Permet d'insérer la commande pour faire avancer MIND de 15 cm.
2. **ARRIÈRE** - Permet d'insérer la commande pour faire reculer MIND de 15 cm.
3. **GAUCHE** - Permet d'insérer la commande pour faire tourner MIND sur place de 90° vers sa gauche.
4. **DROITE** - Permet d'insérer la commande pour faire tourner MIND sur place de 90° vers sa droite.
5. **ACTION** - Ce bouton n'a valeur de commande que sur le plateau bleu dans le mode éducatif (EDU) et il sert à « récupérer » l'objet demandé dans la première partie de la mission. Dans le mode libre (FREE), en revanche, il permet d'activer le mode silencieux.
6. **OK** - Permet de confirmer la chaîne de commande saisie et de faire démarrer MIND. MIND demandera souvent d'appuyer sur ce bouton pour confirmer une action ou un choix.
7. **ANNULER** - Permet d'effacer de la mémoire de MIND la chaîne de commandes qui a été saisie jusqu'alors. Ce bouton peut aussi être utilisé dans le mode libre (FREE) pour interrompre les déplacements de MIND.
8. **FORMES GÉOMÉTRIQUES** - Permet d'accéder à l'espace de dessin de formes géométriques dans le mode libre (FREE).
9. **DESSINS** - Permet d'accéder à l'espace de dessin d'images figuratives dans le mode libre (FREE).



Comment faire bouger MIND ? Guide de programmation

Pour faire bouger MIND, il faut choisir un par un, dans l'ordre d'exécution, tous les mouvements qui permettront au robot de se déplacer du point de départ jusqu'à l'objectif souhaité. Une fois la séquence de commandes terminée, appuie sur la touche OK : MIND commencera immédiatement à exécuter le programme défini. Exerce-toi en mode FREE !



Rappel : MIND est capable de mémoriser une séquence de programmation de 40 commandes maximum.

Si tu fais une erreur, appuie sur la touche ANNULER pour recommencer la programmation depuis le début. 

Au bout de quelques secondes d'attente d'instructions de la part du joueur, MIND se souviendra qu'il est encore allumé et si aucune instruction ne lui est donnée et qu'il est en mode EDU, il répètera la séquence pour atteindre l'objectif qui lui a été donné.

ATTENTION : dans ce cas, tous les mouvements déjà saisis seront effacés de la mémoire et il faudra donc recommencer la programmation depuis le début. En cas d'inactivité prolongée, MIND se mettra automatiquement en veille pour économiser les piles.

Il s'agit de la programmation manuelle, effectuée sur le clavier de MIND. Tu peux aussi programmer MIND en utilisant ta voix en accédant à la sous-section Commandes vocales (voir page 10) ou par le biais d'un appareil mobile après avoir téléchargé l'application MIND DESIGNER (voir page 9).

Modes de jeu

Important : quel que soit le mode de jeu, MIND devra se déplacer sur une surface parfaitement lisse et propre. Un revêtement de sol en carrelage avec des creux, par exemple, n'est pas idéal car il ne permet pas un déplacement régulier.

FREE Mode libre



Dans le mode libre, tu pourras **programmer MIND** en toute liberté. Positionne-le sur une surface lisse et programme-le en suivant les instructions de la page 5. Nous te conseillons de commencer par ce mode pour apprendre à programmer à ton rythme des séquences complètes, avant de passer au mode EDU.

Tu peux t'amuser à faire se déplacer MIND où tu le souhaites ou t'exercer à atteindre un objectif de ton choix, en jouant sur les plateaux. Par exemple, déplie le plateau jaune et essaie d'atteindre un nombre de ton choix. Si tu te trompes, recommence en repartant toujours du même point et essaie d'identifier et de corriger l'erreur pour arriver à la séquence de programmation correcte.

En outre, tu peux **parler avec MIND** en utilisant la liste des commandes vocales. Essaie de le saluer ou de le programmer à distance en suivant les indications se trouvant à la page 10 du manuel.

Dans ce mode, il est aussi possible de **faire dessiner MIND**, en appuyant sur les boutons FORMES GÉOMÉTRIQUES et DESSINS ou en utilisant les sections correspondantes de la reconnaissance vocale. Nous te conseillons de lire attentivement la section du manuel qui s'y réfère, à la page 13.

Idées pour personnaliser le jeu

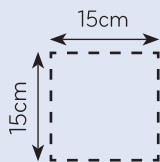
Crée ton propre jeu

Amuse-toi à construire des parcours pour MIND avec les objets que tu trouves chez toi, ou crée tes plateaux personnalisés ! Invente ton jeu en dessinant le monde dans lequel MIND se déplacera, les éléments à atteindre et les obstacles à éviter. Tu peux aussi créer tes propres règles et faire essayer le jeu à tes amis !

Rappelle-toi qu'à chacun de ses déplacements, MIND parcourt une distance de 15 cm. Le quadrillage de base du plateau devra donc être constitué de carrés de 15x15 cm, comme ceux des plateaux jaune et bleu.

Désactivation/activation du son

Pour faciliter l'utilisation de MIND avec des activités personnalisées, il est aussi possible de jouer avec la programmation manuelle en mode silencieux. Ce mode a été imaginé en particulier pour l'utilisation du robot dans les salles de classe ou les lieux d'apprentissage. Si tu appuies sur la touche ACTION en mode libre (FREE), MIND ne parlera plus et ne produira de son qu'en réaction aux boutons et aux mouvements. Pour réactiver la voix de MIND, il te suffira d'appuyer de nouveau sur ACTION



N.B. : le mode silencieux fonctionne uniquement avec la programmation simple sur le clavier de MIND et pas avec la reconnaissance vocale et les espaces de dessin du mode libre. Ainsi, si tu accèdes à ces espaces, le son sera réactivé.

EDU

Mode éducatif



Dans le mode éducatif, on joue avec le codage de manière interactive. Ici, la programmation a un but bien précis : MIND te communiquera des missions à accomplir en lui faisant atteindre l'objectif requis. MIND reconnaît sa position dans l'espace des plateaux et réagit à tes actions.

Dans ce mode, tu peux utiliser les commandes vocales. Tu trouveras les instructions pour leur utilisation en mode EDU à la page 10.

Plateau jaune - Le défi des nombres !

Sur ce plateau, MIND alternera questions de mathématiques et questions sur les formes géométriques qui composent les dessins présents sur le plateau. Les questions d'arithmétique sont organisées en 3 niveaux de difficulté croissante :

- **Niveau facile** : additions et soustractions avec des nombres jusqu'à 10
- **Niveau moyen** : additions et soustractions avec des nombres à partir de 10
- **Niveau difficile** : multiplications et divisions

MIND t'offrira la possibilité de passer au niveau de difficulté suivant une fois que tu auras répondu correctement à un certain nombre de questions.

Nous devons atteindre le nombre 3

MIND PLATEAU JAUNE					
8	15	1		36	
7		24	45	3	10
4	21		30		6
	2	18	5	9	60



Plateau bleu - Le labyrinthe des robots !

Sur le plateau bleu, ta mission consiste à sortir du labyrinthe en ouvrant l'une des portes se trouvant dans les coins du plateau, qui sont toutefois fermées à clé. Aide l'un des robots en lui fournissant l'objet dont il a besoin pour obtenir la clé et s'échapper. Attention ! Sur ce plateau, il y a des obstacles à éviter !

Dans la première partie de la mission, MIND te donnera trois informations importantes : quel objet récupérer, quel robot atteindre et quels obstacles lasers éviter. Crée une séquence dont le

point de départ est la case DÉPART et le point d'arrivée le robot demandé, en évitant de passer au-dessus des obstacles lasers actifs. N'oublie pas d'intégrer la commande ACTION dans la séquence pour récupérer l'objet lorsque MIND passera au-dessus.

Dans la deuxième partie de la mission, il te sera demandé d'atteindre la porte de la couleur requise, en partant de la position où MIND se trouve et en évitant les obstacles lasers de la première partie de la mission, qui sont encore actifs.



*Le robot
Losange
cherchait un
microscope.
Je ne peux
pas passer sur
les lasers de
couleur rouge!*



N.B. : • MIND te demandera souvent d'être positionné sur la case DÉPART. Souviens-toi de l'orienter correctement, avec la tête tournée vers la partie supérieure du plateau avant d'appuyer sur OK (voir figure ci-contre). • Une fois que MIND a atteint la position en suivant la programmation, il est conseillé, pour garantir des mouvements plus précis, de le remettre à la main au centre de la case où il se trouve, sans changer son orientation. • L'objectif doit être atteint en une seule et même séquence de programmation, du point de départ au point d'arrivée. **Rappelle-toi de ne pas dépasser 40 commandes, sinon tu devras recommencer la programmation depuis le début.** • Tu ne peux pas dépasser les bords extérieurs du plateau. • Il n'est pas possible d'accéder aux espaces de dessin dans ce mode. • **Conserve les plateaux avec soin et aplanis-les bien avant de jouer.** • Pour chaque mission, tu as droit à trois tentatives. Au troisième échec, le jeu passera à la mission suivante.



Plateau jaune • Il est possible de sélectionner le niveau avant de commencer le jeu. Pour ce faire, il faut allumer le microphone en mode EDU *avant* d'avoir sélectionné le plateau jaune. Voir page 10.

Plateau bleu • Il est possible de passer au-dessus des cases où sont représentés le robot et les objets.

APP

Mode APPLICATION



Avec les modes FREE et EDU, tu n'as découvert que la moitié du jeu ! Tout un univers d'activités t'attend dans l'application MIND DESIGNER capable d'interagir avec ton robot et de le programmer. Les activités de l'application sont regroupées dans un espace CODAGE et un espace DESSIN. L'espace CODAGE est la plateforme idéale pour créer, enregistrer et modifier tes séquences de programmation. La section dédiée au DESSIN te permet de jouer avec le tangram des animaux, en débloquent de nouveaux dessins à tracer, ou de dessiner à main levée, en faisant tout simplement glisser ton doigt sur l'écran. Tout ce que tu crées à l'intérieur de l'application peut ensuite être transmis à ton robot MIND, qui pourra ainsi réaliser ton œuvre.

Configuration requise

Pour jouer dans ce mode, il faut disposer d'un appareil intelligent qui possède les caractéristiques suivantes :

- Système d'exploitation : **ANDROID™** : version 4.4 ou supérieure, ou bien **iOS (Apple®)** : iPhone®4s ou modèles suivants ; iPad®4 ou modèles suivants, ou bien **Fire OS (Amazon®)** : compatible avec les modèles de tablette Fire, Fire HD et Fire HDX à partir de la version de 2013. (NON compatible avec les systèmes Windows®)
- L'appareil doit être équipé de la technologie Bluetooth® low energy



Comment télécharger l'appli

Avec ton appareil connecté à Internet, accède au Store et saisis dans le champ de recherche le nom de l'application « MIND DESIGNER ». Tu trouveras alors notre application gratuite, prête à être téléchargée.

Connexion Bluetooth® entre l'appareil et MIND

IMPORTANT : pour que l'appareil détecte MIND et parvienne à communiquer avec lui, il faut **activer la géolocalisation et la connexion Bluetooth® sur l'appareil**. Si elles ne sont pas encore activées, il est possible que l'application demande l'autorisation de les activer. Si, par erreur, tu as refusé de les activer, tu dois accéder aux paramètres et donner ton autorisation à l'application. Dans ce cas, nous te conseillons de fermer l'application puis de la rouvrir.

1. Une fois que tu l'as téléchargée, accède à l'application MIND DESIGNER.
2. Lorsque l'application est ouverte, allume MIND en déplaçant le sélecteur dans la position APP. La tête de MIND commence alors à clignoter en bleu : cela signifie qu'il cherche à entrer en contact avec ton appareil ! Dès que le robot et l'appareil intelligent se sont trouvés, c'est à dire lorsque la connexion Bluetooth® est établie, MIND dit « Trouvé ! » et sa lumière bleue cesse de clignoter. Suis les tutoriels présents dans l'application pour commencer à jouer !

N.B. : • La connexion ne doit jamais être établie par le biais des paramètres de l'appareil, mais uniquement en passant par l'application ! • Si jamais MIND se comporte de manière inhabituelle, ferme l'application et éteins MIND. 3 minutes plus tard, essaie de nouveau de l'allumer et de te connecter à l'application.

Reconnaissance vocale

Désactivée en mode APP



Veux-tu essayer de parler avec MIND ? Allume-le et appuie sur le bouton du microphone. Une petite lumière rouge s'allumera à côté du bouton pour indiquer que le microphone est allumé. Nous te conseillons de te familiariser avec les commandes vocales en allumant MIND en mode FREE.



Consulte la **liste des commandes vocales**, que tu trouveras sur les pages suivantes ou sur le carton à extraire de l'intérieur de la boîte.

Tu ne peux parler avec MIND que lorsque sa tête est de couleur jaune (comme sur l'image ci-dessus) : prononce les commandes vocales d'une voix forte et claire, en utilisant les mots exacts présents dans la liste.

Il y a une chose importante à savoir : c'est que **MIND ne peut reconnaître que les commandes du niveau dans lequel il se trouve**. En observant la liste, tu t'apercevras qu'elle est organisée en sections liées entre elles. Certaines commandes permettent de « se déplacer » d'un espace à un autre, accédant ainsi à différents niveaux.

Exemple - si tu allumes le microphone en mode libre (FREE), tu commences par le Menu principal. Ici, tu ne peux pas dire « DESSINONS UN ARBRE » car cette phrase ne fait pas partie des commandes du Menu principal. Tu devras accéder au niveau dans lequel cette commande apparaît. Dis « DESSINONS ENSEMBLE » pour accéder au niveau du dessin figuratif et, lorsque MIND a fini de parler, prononce les mots « DESSINONS UN ARBRE ». Dans cette section, il n'y a pas la commande « BONJOUR MIND ! ». De ce fait, pour pouvoir le lui dire, tu dois revenir en arrière en prononçant les mots « MENU PRINCIPAL ».

Le microphone ne peut être utilisé que dans le mode libre (FREE) et le mode éducatif (EDU), mais avec des différences importantes :

- Dans le mode libre (FREE), c'est le joueur qui devra se déplacer d'un niveau à l'autre. Lorsque l'on allume le microphone, on arrive toujours au **Menu principal** et on peut ensuite accéder à partir de là aux autres espaces de manière autonome.
- Dans le mode éducatif (EDU), en revanche, lorsque l'on allume le microphone, on ne part pas du Menu principal. On est déjà au niveau requis par l'étape du jeu où l'on se trouve. On ne peut allumer le microphone en mode EDU que dans les cas suivants :
 - Avant la sélection du plateau. Tu te retrouveras alors au niveau spécial **Choix des plateaux en mode EDU**.
 - Après avoir écouté la mission/question. Puisqu'il t'a été demandé d'insérer une séquence de programmation, tu te retrouveras automatiquement au niveau **Commandes vocales** pour commencer immédiatement à formuler les commandes.

N.B. : • Avant d'utiliser les commandes des sous-sections Dessinons ensemble et Dessinons des formes, nous te conseillons de lire attentivement le chapitre dédié au dessin, à la page 13. • Les commandes vocales supplémentaires « DEUX FOIS », « TROIS FOIS », « QUATRE FOIS » et « CINQ FOIS » te permettront de multiplier la dernière commande de déplacement insérée. Cela signifie que tu ne peux dire l'une de ces commandes qu'après « AVANCE », « RECULE », « TOURNE À DROITE » et « TOURNE À GAUCHE ». • La distance maximale conseillée pour que la reconnaissance vocale soit efficace est de 30 cm du robot. • Il est important de prononcer distinctement les instructions. Dis bien « Quatre fois » par exemple, et non « Quat' fois » car MIND pourrait ne pas comprendre.

Liste des commandes vocales pour parler avec MIND

	COMMANDE VOCALE	CONTENU-EFFET	FREE	EDU
MENU PRINCIPAL	« Bonjour Mind ! »	MIND répond à ton salut	✓	✓
	« Commandes vocales »	Permet d'accéder à la sous-section Commandes vocales pour programmer une séquence de déplacement par la voix	✓	✓
	« Dessinons ensemble ! »	Permet d'accéder à la sous-section Dessinons ensemble pour sélectionner une image	✓	✗
	« Dessinons des formes ! »	Permet d'accéder à la sous-section Dessinons des formes pour sélectionner une forme géométrique	✓	✗
	« Liste des commandes »	MIND répertorie les commandes vocales disponibles dans le mode sélectionné	✓	✓
	« Mind, aide-moi ! »	MIND présente le mode sélectionné	✓	✓
Sous-section COMMANDES VOCALES	« Avance »	Correspond à 	✓	✓
	« Recule »	Correspond à 	✓	✓
	« Tourne à gauche »	Correspond à 	✓	✓
	« Tourne à droite »	Correspond à 	✓	✓
	« Deux fois »	Multiplie la dernière commande de déplacement par 2	✓	✓
	« Trois fois »	Multiplie la dernière commande de déplacement par 3	✓	✓
	« Quatre fois »	Multiplie la dernière commande de déplacement par 4	✓	✓
	« Cinq fois »	Multiplie la dernière commande de déplacement par 5	✓	✓
	« Action »	Correspond à 	✗	✓
	« On y va, Mind ! »	Correspond à 	✓	✓
	« Annuler les déplacements »	Correspond à 	✓	✓
	« Menu principal »	Permet de revenir au Menu principal	✓	✓

		COMMANDE VOCALE	CONTENU-EFFET	FREE	EDU
Sous-section DESSINONS ENSEMBLE	« Dessinons un arbre »		MIND démarre immédiatement pour dessiner un arbre	✓	✗
	« Dessinons un sablier »		MIND démarre immédiatement pour dessiner un sablier	✓	✗
	« Dessinons une maison »		MIND démarre immédiatement pour dessiner une maison	✓	✗
	« Dessinons un bateau »		MIND démarre immédiatement pour dessiner un bateau	✓	✗
	« Dessinons un poisson »		MIND démarre immédiatement pour dessiner un poisson	✓	✗
	« Dessinons un crayon »		MIND démarre immédiatement pour dessiner un crayon	✓	✗
	« Menu principal »		Permet de revenir au Menu principal	✓	✗
Sous-section DESSINONS DES FORMES	« Dessinons un triangle »		MIND démarre immédiatement pour dessiner un triangle	✓	✗
	« Dessinons un carré »		MIND démarre immédiatement pour dessiner un carré	✓	✗
	« Dessinons un rectangle »		MIND démarre immédiatement pour dessiner un rectangle	✓	✗
	« Dessinons un pentagone »		MIND démarre immédiatement pour dessiner un pentagone	✓	✗
	« Dessinons un hexagone »		MIND démarre immédiatement pour dessiner un hexagone	✓	✗
	« Dessinons un losange »		MIND démarre immédiatement pour dessiner un losange	✓	✗
	« Dessinons un trapèze »		MIND démarre immédiatement pour dessiner un trapèze	✓	✗
	« Menu principal »		Permet de revenir au Menu principal	✓	✗
Choix des plateaux en mode EDU	« Plateau bleu »		Permet de sélectionner le plateau bleu	✗	✓
	« Plateau jaune »		Permet de sélectionner le plateau jaune et d'accéder à la sous-section Sélection du niveau	✗	✓
	« Niveau facile »	Sélection du niveau	Fait commencer le jeu sur le plateau jaune au niveau facile	✗	✓
	« Niveau moyen »		Fait commencer le jeu sur le plateau jaune au niveau moyen	✗	✓
	« Niveau difficile »		Fait commencer le jeu sur le plateau jaune au niveau difficile	✗	✓

Dessin

Désactivé en mode EDU

Pour dessiner avec MIND, il te faudra une **feuille de papier** (nous conseillons une feuille au format A3) et un **feutre**. Tous deux sont fournis. Nous recommandons également d'appliquer aux quatre coins de la feuille du **ruban adhésif**, de manière à éviter d'endommager la surface : il est conseillé de fixer la feuille sur le plan de travail afin d'assurer la bonne réussite du dessin. Le plan sur lequel est posée la feuille doit être lisse et sans creux.

Insertion correcte du feutre

Le feutre doit être inséré dans le trou situé au-dessus du clavier de MIND, avec la pointe orientée vers le bas. Tu peux aussi utiliser le **disque transparent** fourni pour faciliter l'insertion. Voici comment faire :



1. Accrocher le disque transparent au niveau de la partie inférieure du trou.



2. Insérer le feutre sans son capuchon avec la pointe orientée vers le bas. Pousser le feutre vers le bas jusqu'à ce que l'on sente que la pointe touche le disque.



3. Retirer le disque pour commencer à dessiner.

IMPORTANT :

Souviens-toi que tu ne dois insérer le feutre que lorsque MIND te le demande et que tu dois le retirer dès que le dessin est terminé. Ne laisse pas le feutre inséré avec la pointe qui touche la feuille plus que le temps nécessaire pour tracer le dessin, afin d'éviter de faire des taches de couleur sur la feuille.

N.B. : • MIND est conçu pour dessiner avec le type de feutres fournis dans la boîte. Si tu dois les changer, nous te conseillons de demander les feutres Carioca® Joy dans une papeterie ou un autre point de vente. N'essaie pas de forcer pour insérer des feutres de diamètre plus gros dans le mécanisme. • Une fois que tu auras utilisé toutes les feuilles fournies, nous te conseillons de continuer d'utiliser des feuilles A3 à haut grammage, 100 g si possible.

Commençons à dessiner

Tu peux dessiner en mode libre (FREE) et en mode APP.

- Dans le mode FREE, il est possible de réaliser des dessins dont MIND connaît déjà le programme de deux manières différentes : en utilisant le clavier ou en utilisant la voix. Les images sont divisées en deux catégories : la catégorie des dessins figuratifs et celle des formes géométriques.
- Le mode APP présente pour le dessin des fonctionnalités plus avancées et créatives, disponibles par communication Bluetooth® une fois l'application MIND DESIGNER téléchargée (voir page 9).

FREE - Dessin avec le clavier

Dans le mode libre (FREE), on peut faire dessiner à MIND des formes géométriques ou des images prédéfinies. Pour cela, il suffit d'accéder aux espaces correspondants en appuyant sur l'une des touches DESSINS ou FORMES GÉOMÉTRIQUES. La procédure est la même pour les deux touches :



- Appuie sur l'un des deux boutons de dessin. MIND te propose quelque chose à dessiner. Pour naviguer parmi les dessins disponibles, appuie plusieurs fois sur le même bouton jusqu'à ce que le dessin que tu souhaites soit nommé. Pour sélectionner le dessin, appuie sur OK.



- Insère le feutre comme expliqué à la page précédente et pose MIND sur la feuille. Lorsque MIND est prêt, appuie de nouveau sur OK pour lui faire démarrer le programme.



- Soulève MIND avec tes deux mains à la fin de son déplacement. N'oublie pas de retirer le feutre avant de poser MIND à un autre endroit.

FREE - Dessin avec les commandes vocales

La procédure pour dessiner avec les commandes vocales est légèrement différente. Une fois le microphone allumé, tu dois prononcer les mots « DESSINONS DES FORMES » ou « DESSINONS ENSEMBLE ». Alors, MIND t'invite immédiatement à mettre en place le feutre et à le poser sur la feuille. Nous te conseillons de ne le faire que peu de temps avant de tracer le dessin afin d'éviter que la feuille ne se trouve tachée en attendant. Maintenant, prononce l'une des commandes du sous-niveau dans lequel tu te trouves.



ATTENTION : • Lorsque l'on accède au niveau Dessinons ensemble ou Dessinons des formes avec les commandes vocales, le clavier est désactivé. Si l'on souhaite programmer une séquence de déplacement ou essayer de dessiner avec les boutons, il faut prononcer les mots « MENU PRINCIPAL ». • Souviens-toi de ne pas appuyer sur les boutons pendant que MIND est en mouvement.

APP - Dessin avec un appareil intelligent

L'application MIND DESIGNER propose de très nombreux outils pour dessiner, du déblocage de nouvelles images à l'élaboration de dessins que tu auras créés toi-même et que MIND pourra reproduire sur le papier. Découvre toutes les possibilités en explorant l'application sur ton smartphone ou ta tablette ! Rappelle-toi que dans ce mode, les règles de positionnement de la feuille et d'insertion du feutre sont toujours les mêmes.



Idées pour la personnalisation des dessins créés par MIND

Tu peux utiliser les images et les formes créées par MIND comme base pour d'autres dessins. Amuse-toi à ajouter des détails aux dessins de MIND pour les enrichir. Essaie d'ajouter des lignes courbes et des parties dessinées par tes soins pour obtenir un rendu classique, ou bien plonge-toi dans le dessin polygonal, en ajoutant des lignes brisées pour augmenter la complexité géométrique des formes. Ainsi, tu obtiendras presque un effet 3D, que tu pourras ensuite accentuer en ajoutant des couleurs, en remplissant chaque espace avec des nuances ou des trames différentes.

Procure-toi des pastels, des crayons, une règle... et laisse libre cours à ton imagination !



ATTENTION : à la base du produit se situe un port mini USB.

Prière de ne pas l'utiliser, car il n'est pas destiné à être utilisé par le joueur et n'est associé à aucune fonction supplémentaire.



Télécharger dans
l'App Store



DISPONIBLE SUR
Google Play



Disponible sur
amazon



Bluetooth®

SPÉCIFICATIONS

Piles	Alcalines 4 x 1,5 V AA (non fournies)
Vitesse de déplacement	environ 51 mm/s
Angle de rotation Gche/Dte	90° ± 2° (modifiable par le biais de l'appli)
Déplacement en avant/en arrière	150 mm ± 2 mm (modifiable par le biais de l'appli)
Durée des piles haute capacité	environ 4 h d'utilisation continue
Bande de fréquence	2400 MHz - 2483,5 MHz
Puissance maximale lors de la transmission de la radiofréquence	-5,8 dBm

Google Play et le logo Google Play sont des marques de Google LLC. • Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. • Amazon, and all related logos are trademarks of Amazon.com, Inc. or its affiliates. • The Bluetooth® word mark and logos are registered trademarks owned by the Bluetooth SIG, Inc. and any use of such marks by Clementoni S.p.A. is under license. Other trademarks and trade names are those of their respective owners.

INDICATIONS POUR LA BONNE UTILISATION DES JOUETS CONTENANT DES PILES QUI PEUVENT ÊTRE REMPLACÉES

ATTENTION ! Les piles doivent être installées par un adulte. • Les piles doivent être insérées en respectant la polarité + et - indiquée sur les piles elles-mêmes. • Les piles usagées doivent être enlevées du jouet. • Il ne faut pas mettre en court-circuit les bornes d'alimentation. • Ne pas toucher, de quelque manière que ce soit, les contacts situés à l'intérieur du boîtier afin d'éviter tout court-circuit. • Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées, n'effectuer la recharge que sous la supervision d'un adulte. • Il ne faut pas recharger des piles non rechargeables. • Il ne faut pas mélanger différents types de piles ou des piles neuves et usagées.

AUTRES RECOMMANDATIONS : • Les piles sont dangereuses parce qu'elles pourraient être avalées, par conséquent, les conserver hors de portée des enfants. • Si le jeu reste inutilisé pendant une période prolongée, retirer les piles. • Ne pas essayer d'ouvrir les piles. • Ne pas jeter les piles au feu.

CONSIGNES D'ÉLIMINATION DES PILES

Le symbole  signifie que les piles déchargées doivent être éliminées en respectant les normes environnementales en vigueur. Les symboles chimiques relatifs au mercure (Hg), au cadmium (Cd) et/ou au plomb (Pb) qui apparaissent en dessous du symbole de la poubelle barrée indiquent la présence dans la pile d'un pourcentage considérable de la substance indiquée. Ces substances sont très nocives pour l'environnement et pour la santé humaine. L'élimination correcte des piles permet non seulement d'isoler et de soumettre les substances nocives à un traitement ciblé mais aussi de recycler les matières premières de valeur et de diminuer ainsi les effets négatifs sur les personnes et sur l'environnement. Jeter les piles épuisées en décharge ou dans l'environnement augmente considérablement le risque de pollution des eaux. Aux termes de la Directive européenne 2013/56/UE, il est interdit d'éliminer les piles et les accumulateurs comme des déchets urbains et les consommateurs sont tenus de participer au ramassage et au tri sélectif de façon à faciliter leur traitement et leur recyclage.

COMMENT ÉLIMINER LES PILES : avant de jeter les piles, les décharger complètement en faisant fonctionner l'appareil jusqu'à leur épuisement. Retirer les piles de l'appareil avant de les éliminer. Jeter les piles dans les conteneurs prévus à cet effet conformément aux réglementations en vigueur ou les remettre à un centre de ramassage agréé ou au point de vente où l'achat a eu lieu. La restitution est gratuite ! Des sanctions sont prévues en cas d'élimination abusive.

INSTRUCTIONS POUR L'ÉLIMINATION D'APPAREILS ÉLECTRIQUES ET ÉLECTRONIQUES SOUMIS AU TRI SÉLECTIF.

IMPORTANT ! Le symbole de la poubelle barrée indique que dans les pays de l'Union européenne (Dir. 2012/19/UE) et dans ceux qui adoptent des systèmes de tri sélectif, tous les composants du produit portant ce symbole (ou indiqué de cette façon dans les instructions de jeu) doivent obligatoirement faire l'objet de tri sélectif à la fin de leur cycle de vie. Il est interdit de jeter ces composants comme déchets urbains mélangés.

COMMENT ÉLIMINER LES EEE : il est obligatoire de collecter séparément ces composants et de les remettre à des centres spécialisés de collecte créés à cet effet ou, si cela est permis, de restituer le produit dont vous souhaitez vous défaire au vendeur au moment de l'achat d'un produit analogue ou à titre gratuit si les dimensions extérieures du composant sont inférieures à 25 cm.

Les utilisateurs du produit jouent un rôle déterminant pour favoriser l'élimination correcte des équipements électriques et électroniques arrivés en fin de vie. Il est donc important que chaque utilisateur soit conscient de son rôle et jette toujours les déchets électriques/électroniques conformément à la réglementation en vigueur, en contribuant ainsi à leur gestion correcte et en favorisant leur réutilisation, recyclage et/ou récupération.

ATTENTION ! Les composants portant le symbole  contiennent des substances nocives pour l'environnement et la santé humaine, il est par conséquent interdit de les jeter comme déchet urbain mélangé ou avec les autres déchets ménagers. Une élimination incorrecte peut provoquer des dommages à l'environnement et est sanctionnée par la loi. L'usage impropre de tels composants est interdit. Il est particulièrement interdit de démonter les composants électriques et électroniques du jeu et de l'utiliser s'il est endommagé. De tels actes pourraient nuire à la santé.

N.B. Les indications ci-dessus concernent exclusivement les composants du jeu marqués (ou ainsi indiqués dans la documentation) du symbole  Les autres composants du jeu (fiches, accessoires, etc.) et l'emballage ne sont pas sujets aux indications susmentionnées et ils doivent être éliminés selon les modalités prévues par les normes en vigueur. Ces autres composants ne doivent pas être remis aux centres de ramassage des équipements électriques et électroniques ou restitués au revendeur au moment de l'achat d'un nouveau produit. Les usagers privés (non professionnels) sont invités à contacter leur vendeur, les administrations publiques préposées au traitement des déchets ou le Service Clientèle de CLEMENTONI S.p.A. (Tél. +39 071 75811; fax +39 071 7581234; e-mail : info@clementoni.it) pour toute information concernant l'élimination appropriée du produit.

 **Inscription au Registre des producteurs d'appareils électriques ou électroniques : 411124852**

Contrôle du niveau des piles

Éteindre et rallumer MIND. Écouter l'introduction sans appuyer sur aucun bouton. Si MIND détecte un niveau des piles trop faible pour jouer, il le signalera à l'utilisateur en s'allumant en rouge. Dans ce cas, procéder au remplacement des piles.



Suggestions relatives au fonctionnement

En cas de dysfonctionnement du jouet, nous conseillons d'effectuer les vérifications indiquées ci-dessous :

Le jouet ne fonctionne pas correctement. Il s'éteint ou se bloque.

Vérifier que les piles ont été insérées correctement ou si elles ont besoin d'être remplacées. Réinitialiser le jouet en suivant l'une des deux méthodes suivantes ou les deux :

- éteindre et rallumer le jouet ;
- enlever les piles pendant au moins 10 secondes avant de les remettre en place.

En cas de dysfonctionnement dû à une décharge électrostatique, il est recommandé d'éteindre et de rallumer le jouet afin d'en rétablir le bon fonctionnement. Si le problème persiste, il est conseillé d'utiliser le jouet dans un autre lieu.

Entretien

- Pour nettoyer le jouet, utiliser un tissu doux humidifié, sans ajouter aucun détergent.
- Ne pas utiliser de solvants chimiques.
- Ne pas exposer le jouet aux rayons directs du soleil, ni à une quelconque autre source de chaleur.
- Ne pas verser de liquides sur le jouet et ne pas le plonger dans l'eau.

ATTENTION :

Ce jouet est fragile et il faut donc faire attention de ne pas le faire tomber et de ne pas forcer pour faire tourner ses roues (par exemple, en l'utilisant comme une petite voiture ou en faisant tourner ses roues à la main) : il pourrait se casser.

ATTENTION :

Tous les matériaux d'emballage, comme les rubans adhésifs, enveloppes, feuilles en plastique, fils métalliques et étiquettes ne font pas partie du jeu et doivent être tenus hors de portée des enfants.

La déclaration de conformité de ce produit est disponible au lien suivant : <http://www.clementoni.com/fr/52323-mind-designer/>

Filiale France:

Clementoni France

Les Impressionnistes

24, rue de l'Europe - Bâtiment 7B

44240 La Chapelle sur Erdre

Tél. : +33 (0)2-40-72-60-60

contact@clementoni.fr

www.clementoni.fr

FABRICANT :

Clementoni S.p.A.

Zona Industriale Fontenoce s.n.c.

62019 Recanatì (MC) - Italy

Tel. : +39 071 758111

Assistance clientèle

Tél. : 02.40.72.60.60 • sav@clementoni.fr

