



# TVneurons

24 jeux de neurovision

Spécial  
Orthoptie

- Ludique,
- Varié,
- Pratique,
- Tous Âges
- 3 niveaux  
de difficulté par jeu



# MANUEL D'UTILISATION

éditions



## **Editions Créasoft** **Filiale du groupe Scientific Brain Training**

Rue du Lanoux - ZA Proxima - 31330 GRENADE

● ☎ : 05 61 57 00 71

● 📠 : 05 61 57 07 23

● ✉ : info@editions-creasoft.com

Sarl au capital de 377 272 € inscrite au R.C.S de Toulouse sous le N° 434 808 101

ASSISTANCE TECHNIQUE GRATUITE LE :  
LUNDI, MERCREDI ET VENDREDI DE 10H À 17H  
AU **05 61 57 00 71**

**TVneurones** © 2010 Éditions Créasoft, tous droits réservés.

Conçu par : les Éditions Créasoft

Licence : La licence est nominative et ne concerne qu'une seule personne ou établissement. Elle autorise l'installation du logiciel sur autant de postes qu'en possède le SEUL détenteur de la licence. Pour plus d'informations sur la licence «**TVneurones**», sur les licences collaborations, multipraticiens... téléphonez au **05 61 57 00 71**

Configuration minimale :

30 Mo disponibles, carte son, haut-parleurs, milliers de couleurs.

PC : w98 64 Mo ou mieux.

MAC : Power Mac G3 500 mhz ou plus récent, 128 Mo. Mac OsX supporté.

Codes et carte d'enregistrement : Les codes sont fournis dans le boîtier du cédérom et sont à conserver précieusement. Nous vous invitons à nous retourner votre carte d'enregistrement par internet depuis votre logiciel ou par courrier.

Support et téléchargement : sur

[www.editions-creasoft.com](http://www.editions-creasoft.com)



Installation du logiciel.....	4
<b>TVneurones spécial orthoptie</b> en quelques mots.....	5
Comment jouer.....	6
Choisir son profil.....	6
Choisir son jeu.....	6
Paramétrer son mode de jeu.....	6
Jouer.....	7
L'option de score.....	7
Les résultats.....	8
Le menu des FAVORIS.....	9
Le menu de GESTION.....	10
Détail des jeux <b>TVneurones spécial orthoptie</b> .....	11

### Installation

#### Installation PC :

Veillez insérer votre cédérom «**TVneurones**» dans le lecteur de cédérom de votre ordinateur. Une fenêtre de bienvenue apparaîtra, veuillez cliquer sur «*Suivant*» et procéder à l'installation en suivant les instructions. Si le cédérom ne démarre pas automatiquement, double-cliquez sur l'icône «*tvnInstall.exe*» dans la racine du cédérom.

#### Installation MAC :

Veillez insérer le cédérom puis double-cliquer sur l'icône «**TVneurones**» pour voir le contenu. Faites glisser le dossier «**TVneurones**» sur votre bureau pour copier le logiciel. Une fois la copie terminée, vous pouvez enlever le cédérom et, en double-cliquant sur le dossier copié, trouver le programme de démarrage pour les systèmes «*OsX*».

*A la fin de l'installation, un message «Installation réussie» indiquera son bon déroulement. Un groupe de programmes «**TVneurones**» sera créé ainsi qu'une icône «**TVneurones**» placée sur le bureau.*

### Saisie de vos codes d'activation :

Certificat d'enregistrement v4

*Votre nom*

*Votre prénom*

*Votre code d'activation*

*Il vous reste 10 utilisations libres.*

**Controler votre code**

Quitte Mode démonstration du logiciel complet

Une fois votre installation terminée, lors du démarrage, le logiciel va vous proposer d'activer votre licence par la saisie de votre identité et votre code d'activation. Vous trouverez ces informations dans le boîtier du cédérom. Veuillez saisir ces informations telles que présentées sur votre licence (majuscules, chiffres, tirets, ...) puis cliquez sur «*Contrôler votre code*».

Pour saisir à nouveau, pour modifier vos codes d'activation (ajouter des exercices...) veuillez cliquer sur l'onglet «*Gestion*» puis sur l'option «*Déverrouiller des exercices*».

## Une collection de JEUX de NEUROVISION

Chacun des jeux vise un objectif visuo-cognitif clair :

**Discrimination visuelle, Orientation dans l'espace, Empan visuel, Attention, Poursuites et saccades oculaires, Dynamique et motricité, Superpositions, ...**

facile  
moyen  
difficile

24  
jeux

ludique  
agréable  
tous âges

simple  
pratique

30  
items par  
niveau

- **Une grande VARIETE de jeux**  
Une collection de **24 jeux disponibles !**
- **Un CONTENU riche et adapté**  
**Tous les jeux ont été conçus** sous la direction de **Docteur Bernard Croisile**, neurologue des Hôpitaux **et testés par des orthoptistes**.  
Chaque jeu propose trois niveaux de difficulté d'environ 30 items par niveau.
- **LUDIQUE, agréable, pour tous âges**  
Un design coloré et agréable.  
**Apprécié des petits, des moyens, des grands et des aînés.**  
Des parties courtes et stimulantes.  
Possibilité de scores.
- **3 NIVEAUX de difficulté par jeu**  
Les niveaux de jeu, **Facile, Moyen, Difficile**, permettent de s'adapter aux différents âges et/ou aux degrés de pathologie, et de progresser d'un niveau à l'autre.
- **PRATIQUE à utiliser**  
Vite lancé, **TVneurones est ultra-simple à utiliser.**  
Les parties sont rapides et peuvent s'interrompre à tout moment.

## Une collection EVOLUTIVE

La "compilation" **TVneurones Spécial Orthoptie** ici présentée, est issue de la sélection par des orthoptistes des exercices visuo-cognitifs de la collection **TVneurones** et représente au total **24 exercices spécifiques de neurovision**.

Pour information, **TVneurones** est une collection composée à ce jour de 48 jeux répartis en 4 volumes couvrant les différentes fonctions cognitives : **Visuo-Spatial** mais aussi **Mémoire - Attention - Fonctions exécutives - Langage...** et compte déjà de très nombreux et variés utilisateurs professionnels.

# // COMMENT JOUER ?

## 1. Choisir son profil



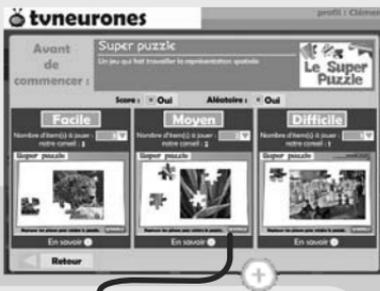
Cela permet de **stocker les résultats** de chaque exercice et de chaque niveau, **par joueur**.

## 2. Choisir son jeu



Sur cette **grille de programmes**, vous pouvez, en fonction de votre commande, démarrer un, plusieurs ou tous les jeux proposés.

## 3. Paramétrer votre mode de jeu



Pour chaque jeu, **3 niveaux de difficulté** sont proposés.



Pour ouvrir ou fermer le **descriptif du niveau du jeu**, cliquez sur le pictogramme en forme de (+) et de (-). (image de gauche)

Pour lancer le jeu, cliquez sur la case de niveau. (image de droite)



## 4. Jouer



La majeure partie de l'écran est réservée à l'activité.

En haut de l'écran, on trouve les 3 meilleurs scores du joueur mais aussi les 3 scores les plus élevés de ce jeu.

A gauche de l'écran, vous trouverez les **différentes options possibles** ainsi que le score du jeu en cours.

## 5. L'option de score



Pour **activer l'option** d'enregistrement des scores, cochez la case «ON», dans l'écran de choix du niveau.

Si le code est activé, en haut de l'écran de jeu, on trouve les **3 meilleurs scores** du joueur mais aussi les 3 scores les plus élevés de ce jeu.

A gauche de l'écran, on trouve **le score du jeu** en cours.

Le score se calcule ainsi :

- **50 points** pour chaque bonne réponse,
- moins **5 points** pour revoir, réécouter un item,
- moins **10 points** pour chaque mauvaise réponse,
- moins **25 points** pour demander la solution.

A cela s'ajoute le **bonus** qui est, au départ de chaque jeu, de **600 points** et qui décroît d'un point toutes les demi secondes.

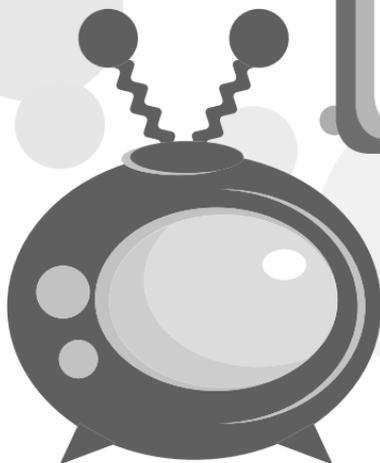
## 6. Les résultats



A la fin d'un jeu, une **fenêtre de sauvegarde du score** apparaît, permettant ainsi de mémoriser le score et le rang du joueur, et de connaître si ce score est le meilleur pour ce jeu.



Il est possible **d'imprimer** les résultats obtenus en allant sur la partie «**GESTION**». Vous trouverez ces explications en page 10 de ce manuel.



## L'écran des FAVORIS

tvneurones profil : Clément

**FAVORIS**  
**JEUX**  
**GESTION**

(+) Pour ajouter un favori, cliquer sur une case vide pendant 3 secondes pour faire apparaître la fenêtre de sélection.

(-) Pour supprimer un favori, faire de même pour faire apparaître le menu de suppression.

L'ÉLECTRICIEN	LE CARRELEUR	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48

La fenêtre des **FAVORIS**, vous permet de réorganiser l'ordre et le classement de vos 48 jeux, puis d'accéder directement aux dits jeux, en cliquant sur leur vignette.

(+) Pour **ajouter** un favori, cliquez sur une case vide pendant 3 secondes, pour faire apparaître la fenêtre de sélection.

(-) Pour **supprimer** un favori, faire de même pour faire apparaître le menu de suppression.

**FAVORIS**  
**JEUX**  
**GESTION**

L'ÉLECTRICIEN LE CARRELEUR

7  
13  
19  
25

**LE CARRELEUR**

Un jeu qui fait travailler la compréhension de consignes, l'orientation et le repérage dans un tableau à double entrée.

Au survol d'une vignette avec la souris, un **descriptif** ainsi que **les vues** des trois niveaux du jeu défilent.

## L'écran de GESTION

 tvneurones

profil : Clément

GESTION

JEUX

FAVORIS

Gestion des profils

Ajouter

Modifier

Supprimer

Résultats

Imprimer

Supprimer

Options

Consulter les mises à jour

Gestion du son

Déverrouiller des exercices

Choisissez un profil

Visiteur

Chloé

Clément

Didier

Franch

Laure

Lionel

Myriam

Pierre

Détail des résultats

>Résultat du profil : Clément<

>> CD n°4

>> CD n°3

>> CD n°2

>> CD n°1

Que faire ?

sélectionner un profil puis cliquer ici pour accéder aux

"JEUX".

Vous allez pouvoir, ici, **créer**, **modifier**, ou **supprimer** vos joueurs.

Vous pourrez revenir à la saisie de vos **codes d'activation** si nécessaire.

Vous pourrez accéder directement à la page internet regroupant les prochaines **mises à jour** ou venir nous rapporter une erreur de fonctionnement.

Vous allez pouvoir activer ou désactiver les **effets sonores** des jeux.

Vous allez pouvoir **imprimer les résultats** ou supprimer tous les résultats du joueur sélectionné.

Vous allez visualiser **les résultats** du joueur sélectionné.

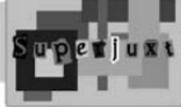
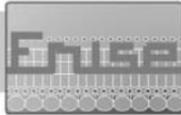
Vous pouvez ici **sélectionner le joueur** en cours, son nom apparaîtra en haut à droite de l'écran.



# TVneurones

spécial Orthoptie

Descriptif des 24 jeux de neurovision de **TVneurones** spécial Orthoptie.





## le Carreleur // Repérage dans l'espace

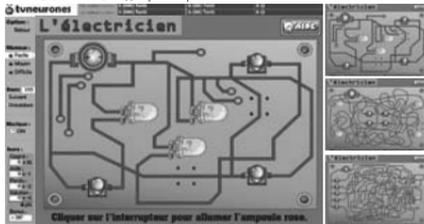
3 niveaux



Il s'agit de cliquer sur les cases d'un tableau désignées par des coordonnées, afin de faire apparaître un motif de mosaïque. Un jeu qui fait travailler la compréhension de consignes, l'orientation et le repérage dans un tableau à double entrée.

## l'Electricien // Dynamique et motricité oculaire

3 niveaux



Il s'agit de retrouver l'interrupteur relié à une ampoule désignée, en suivant les fils, afin de l'allumer. Un jeu pour rendre la motricité oculaire plus fluide et plus naturelle.

## le Super Puzzle // Construction visuo-spatiale

3 niveaux



Il s'agit de reconstituer un puzzle selon un modèle donné.

Un jeu qui fait travailler la représentation et la construction visuo-spatiale.

## les Différences // Attention et discrimination

3 niveaux



Il s'agit de retrouver des intrus sur une page de motifs identiques ou des différences entre deux images, textes ou successions presque identiques.

Un jeu qui fait travailler l'attention et la discrimination visuelles.

## le GPS // Empan Visuo-spatial

3 niveaux

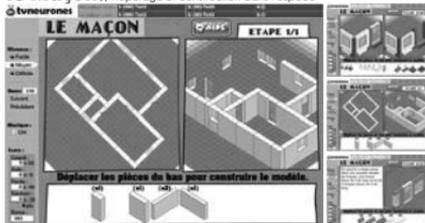


Il s'agit de mémoriser un parcours puis de le restituer dans l'ordre.

Parcours visuels.  
Un jeu qui fait travailler l'empan visuo-spatial.

## le Maçon // Repérage et construction dans l'espace

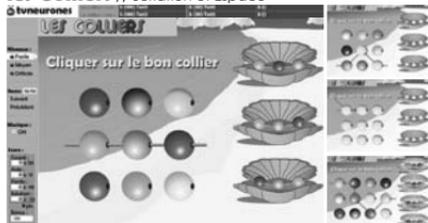
3 niveaux



Il s'agit de reproduire un volume témoin.

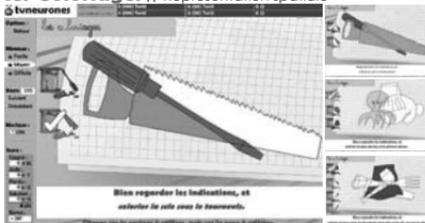
Un jeu qui fait travailler le repérage et la construction dans un espace en trois dimensions.

## les Colliers // Sériation et Espace



Il s'agit de repérer quel coquillage contient le collier correspondant à la bonne séquence de perles. Un jeu qui fait travailler les notions de sériation, et de repérage dans l'espace et le temps.

## les Coloriages // Représentation spatiale



Il s'agit de colorier selon les indications données. Pour cela, il faut cliquer sur la couleur désirée, puis sur la zone à colorier. Un jeu qui fait travailler la compréhension des répositions spatiales.

## la Carte au Trésor // Fonctions exécutives



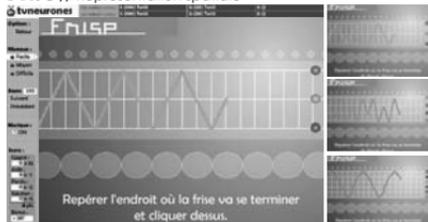
Il s'agit de déplacer les étiquettes chemin au bon endroit pour que chaque personnage arrive à la direction indiquée par les indices. Un jeu qui fait travailler les notions de structuration dans l'espace.

## Cherchez // Discrimination visuelle



Il s'agit de repérer plusieurs dessins ajoutés sur une image et de cliquer dessus. Un jeu qui fait travailler les notions d'observation et de discrimination visuelle.

## Frise // Représentation spatiale



Il s'agit de repérer l'endroit où va se terminer la frise et de cliquer dessus. Un jeu qui fait travailler les notions spatiales et de sériations.

## les Caches // Organisation spatiale



Il s'agit de repérer le plus vite possible le personnage qui est strictement identique au modèle proposé. Un jeu qui fait travailler les notions d'observation, d'organisation et de structuration spatiale.



## les Commerces // Repérage spatial



Il s'agit de repérer la phrase qui correspond au plan présenté, et de cliquer dessus. Un jeu qui fait travailler les notions de compréhension écrite et de repérage.

## les Cubes // Analyse visuo-spatiale



Il s'agit de repérer à quel cube correspond le modèle déplié présenté, et de cliquer dessus. Un jeu qui fait travailler les capacités de structuration et d'analyse visuo-spatiale.

## la Loupe // Analyse visuo-spatiale



Il s'agit de repérer quelle lettre (ou quelle suite de lettres) est agrandie dans la loupe et de cliquer dessus. Un jeu qui fait travailler les notions d'espace et ses représentations.

## les Abeilles // Représentation visuo-spatiale



Il s'agit de repérer le dessin qui représente la forme de la trajectoire du vol d'une ou plusieurs abeilles. Un jeu qui fait travailler les notions d'anticipation et de repérage spatial.

## Le Billard // Représentation spatiale



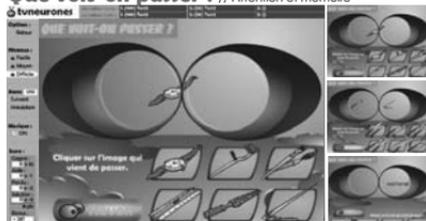
Il s'agit de repérer quel personnage a le point de vue présenté sur l'image. Un jeu qui fait travailler la représentation spatiale et les différents points de vues.

## l'Intrus // Exclusion des classes



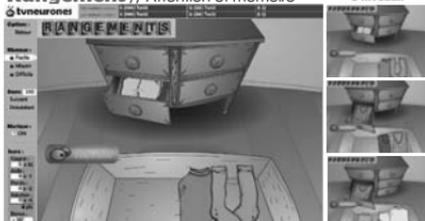
Il s'agit de repérer une certaine famille d'éléments et de déterminer celui qui n'appartient pas à cette famille. Un jeu qui fait travailler les notions d'exclusion de classes.

## Que voit-on passer ? // Attention et mémoire 3 niveaux



Il s'agit de repérer le plus vite possible le ou les éléments qui passe(nt) dans les jumelles et de le retrouver parmi des propositions. Un jeu qui fait travailler l'attention.

## Rangement // Attention et mémoire 3 niveaux



Il s'agit de bien observer comment "sont rangés" les objets et de répondre aux questions en cliquant sur le bon tiroir. Un jeu qui fait travailler la mémoire et les notions spatiales.

## Engrenages // Orientation spatiale 3 niveaux



Il s'agit de repérer le plus vite possible dans quel sens va tourner la roue rouge et de cliquer dessus. Un jeu qui fait travailler les notions d'espace et d'orientation.

## Méli-mélo // Analyse visuo-spatiale 3 niveaux



Il s'agit de dissocier des images entremêlées et de les reconnaître parmi d'autres. Un jeu qui fait travailler les capacités d'observation et l'analyse visuo-spatiale.

## Superjuxt // Structuration spatiale 3 niveaux



Il s'agit d'assembler des formes par superposition et juxtaposition pour reproduire le modèle donné. Un jeu qui stimule les capacités de structuration spatiale.

## Puzzle // Représentation spatiale 3 niveaux



En permutant les cases d'un jeu de taquin, il s'agit de reproduire le modèle de départ. Un jeu qui fait travailler les capacités de représentation mentale et de stratégie.



# TVneurons

**TVneurons**

24 jeux de neurovision

Spécial Orthoptie

- Ludique,
- Varié,
- Pratique,
- Tous Âges
- 3 niveaux de difficulté par jeu

s'amuser, s'entraîner, progresser

**CÉDÉROM PC / MAC**

<http://www.editions-creasoft.com>

éditions  
**CREASOFT**  
groupe SBT

ASSISTANCE TECHNIQUE GRATUITE LE :  
LUNDI, MERCREDI ET VENDREDI DE 10H À 17H  
AU **05 61 57 00 71**

éditions



**CREASOFT**  
groupe SBT

**Editions Créasoft**  
**Filiale du groupe Scientific Brain Training**  
Rue du Lanoux - ZA Proxima - 31330 GRENADE

☎ : 05 61 57 00 71

☎ : 05 61 57 07 23

✉ : [info@editions-creasoft.com](mailto:info@editions-creasoft.com)

Sarl au capital de 377 272 € inscrite au R.C.S de Toulouse sous le N° 434 808 101