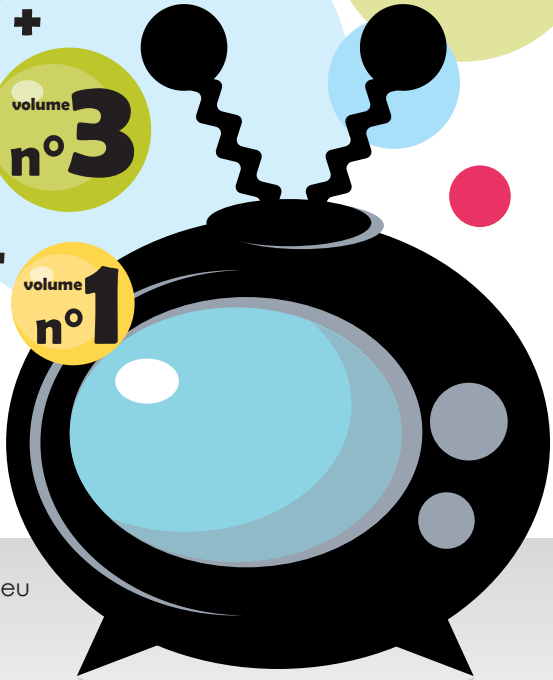
# TVneurones

la collection

**48 jeux de stimulation cognitive**

volume n°4 + volume n°3 + volume n°2 + volume n°1

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



# Manuel d'utilisation

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
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
Contenu écrit par : Isabelle Eyoum - orthophoniste et Docteur Bernard Croisile - Neurologue (***TVneurones n°4***), Christine Julien - orthophoniste (***TVneurones n°2 et 3***), Éditions Creasoft (***TVneurones n°1***).

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**

Installation du logiciel....4

Plusieurs manières d'utiliser **TVneurones**....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

**TVneurones,** la collection....11

**TVneurones** volume n°4....12-13

**TVneurones** volume n°3....14-15

**TVneurones** volume n°2....16-17

**TVneurones** volume n°1....18-19

# // INSTALLATION

## Installation

**Installation PC :**

Veuillez 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 :**

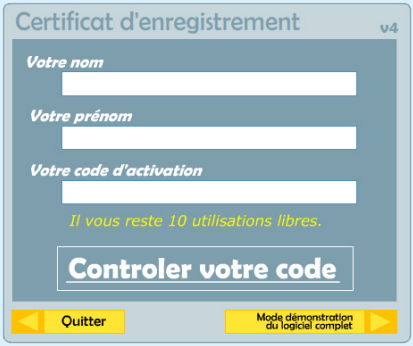
Veuillez insérer le cédérom puis double-cliquer sur l'icône «**TVneurones**» pour voir le contenu.

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 :

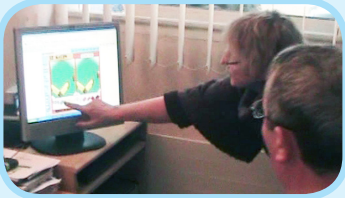



Une fois votre installation terminée, lors du démarrage, le logiciel va vous proposer d'activer votre licence par la saisie de votre identité et votre code d'activation. Vous trouverez ces informations dans le boîtier du cédérom. Veuillez saisir ces informations telles que présentées sur votre licence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

# // Plusieurs manières d'utiliser TVneurones

## Utilisé dans un cadre THERAPEUTIQUE



En offrant une grande variété d'objectifs, une difficulté graduelle, des consignes et des contenus pensés prioritairement pour un public pathologique, **TVneurones** permet un travail cognitif sérieux, précis et complémentaire avec de nombreux patients.

## Utilisé dans un cadre d'ANIMATION DE GROUPE

**TVneurones** est aussi un très bon support en **maisons de retraite, hôpitaux, écoles**... Projeté sur écran à partir d'un vidéoprojecteur, **TVneurones** permet des séances régulières de jeux cognitifs particulièrement appréciées des enfants comme des personnes âgées.

## Utilisé en AUTONOMIE

Que ce soit pour la stimulation ou tout simplement par plaisir, **TVneurones** peut aussi être utilisé seul grâce à son ergonomie ultra-simple.

# // Comment jouer ?

## 1. Choisir son profil

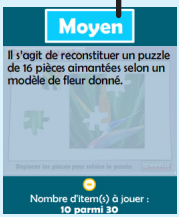
Cela permet de **stocker les résultats** de chaque exercice et de chaque niveau, **par joueur**.

## 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.



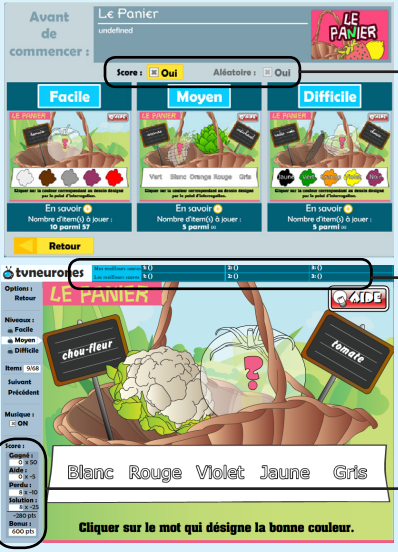

Pour ouvrir ou fermer **le descriptif du niveau du jeu**, cliquez sur le pictogramme en forme de **(+)** et de **(-)**. *(image de gauche)*

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.

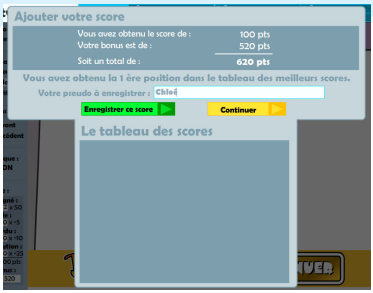
A gauche de l'écran, on trouve **le score du jeu** en cours.

Le score se calcule ainsi :

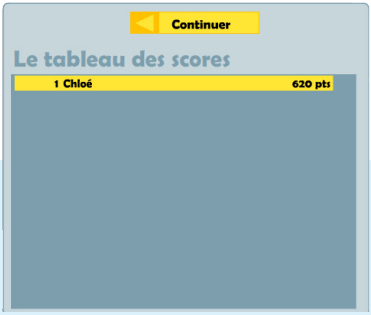
- **50 points** pour chaque bonne réponse,
- moins **5 points** pour revoir, réécouter un item,
- moins **10 points** pour chaque mauvaise réponse,
- moins **25 points** pour demander la solution.

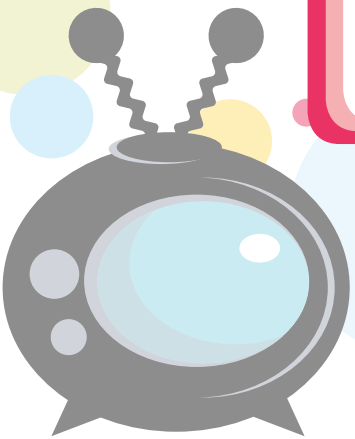
A cela s'ajoute le **bonus** qui est, au départ de chaque jeu, de **600 points** et qui décroît d'un point toutes les demi secondes.

## 6. Les résultats



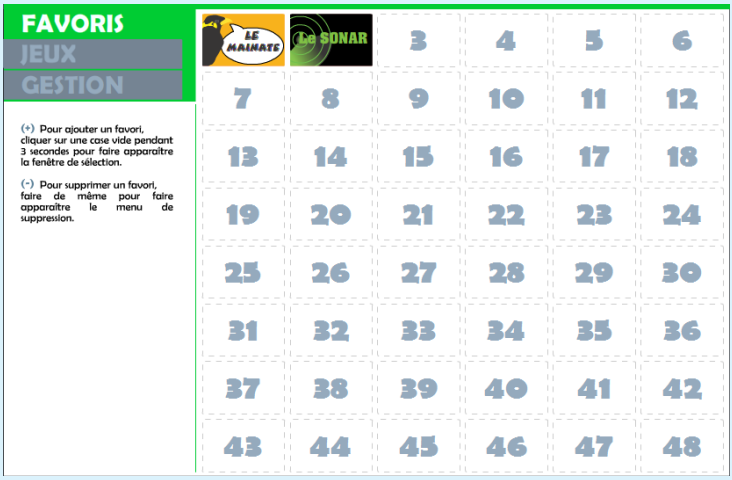

A la fin d'un jeu, une **fenêtre de sauvegarde du score** apparaît, permettant ainsi de mémoriser le score et le rang du joueur, et de connaître si ce score est le meilleur pour ce jeu.



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**




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.

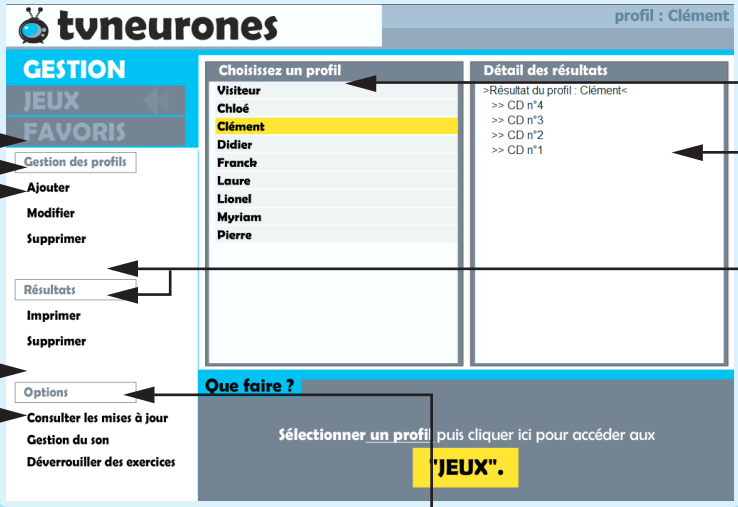
**(+)** Pour **ajouter** un favori, cliquez sur une case vide pendant 3 secondes, pour faire apparaître la fenêtre de sélection.

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

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

# // Le menu de GESTION

L'écran de GESTION




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

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

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

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

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

# TVneurones

la collection

Descriptif des 48 jeux de stimulation des fonctions cognitives de la collection **TVneurones**.

- écrits par des orthophonistes,
- avec 3 niveaux de difficulté par jeu.

## le Sonar // Attention auditive

3 niveaux

Il s'agit de compter combien de fois on reconnait un stimulus cible dans une séquence de stimuli d'un temps donné.

## le Rébus // Fonctions exécutives

3 niveaux

Il s'agit de traduire un proverbe, une expression ou une métaphore en rébus et/ou inversement.

## le Mainate // Mémoire immédiate

3 niveaux

Il s'agit de restituer une séquence de stimuli qui s'allonge à chaque bonne réponse d'un stimulus supplémentaire. Visuel et auditif.

## les Différences // Attention visuelle

3 niveaux

Il s'agit de retrouver les différences entre deux images, textes ou successions presque identiques.

## le Super Puzzle // Représentation spatiale

3 niveaux

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

## le GPS // Empan Visuo-spatial

3 niveaux

Il s'agit de mémoriser un parcours puis de le restituer dans l'ordre. Parcours visuels et auditifs.

## Les AUTEURS de TVneurones volume n°4

### Dr. Bernard CROISILE

Neurologue des Hôpitaux,
Docteur en sciences,
Chef du service de Neuropsychologie de l'Hôpital Neurologique de Lyon,
Chargé de cours à l'Ecole d'Orthophonie de Lyon.

### Isabelle EYOUM

Orthophoniste, Formatrice,
Ancienne attachée des hôpitaux Emile Roux et Pitié-Salpêtrière,
Chargée de cours à l'Université Paris VI,
Chargée de cours à l'école d'orthophonie de Bordeaux.

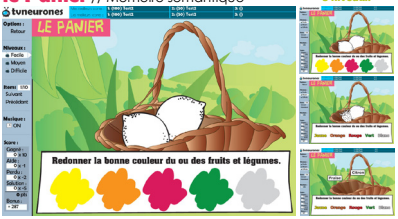
## Code de la Route // Fonctions exécutives

3 niveaux

Il s'agit d'anticiper quelle direction va prendre le véhicule en fonction de la signalisation présente.

## le Panier // Mémoire sémantique

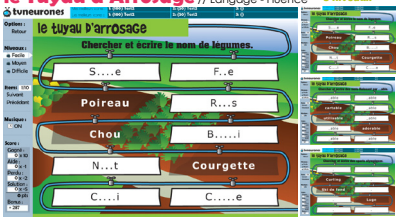
3 niveaux




Il s'agit de retrouver la couleur de fruits ou de légumes.

## le Tuyau d'Arrosage // Langage - Fluence

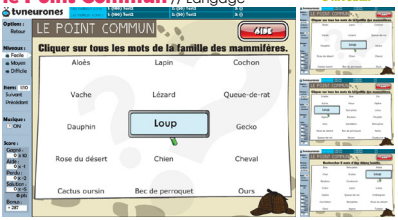
3 niveaux




Il s'agit de citer un maximum de mots d'une même catégorie (ou sous-catégorie).

## le Point Commun // Langage

3 niveaux




Il s'agit de retrouver les mots qui appartiennent à la même catégorie.

## Au Restaurant // Mémoire verbale

3 niveaux

Il s'agit de mémoriser une liste de plats présentés auditivement.

## le Maçon // Visuo-spatial

3 niveaux

Il s'agit de reproduire un volume témoin en trois dimensions.

*images non contractuelles*

# TVneurones le Volume n°3

## les Colliers // Sériation et Espace

3 niveaux

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.

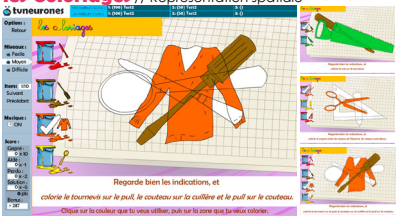
## Cherchez // Discrimination visuelle

3 niveaux

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.

## les Coloriages // Représentation spatiale

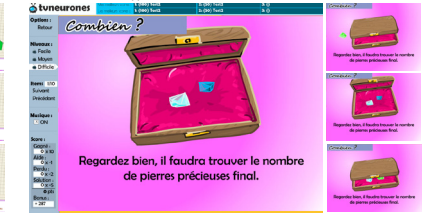
3 niveaux




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 prépositions spatiales.

## Combien ? // Calcul mental

3 niveaux




Il s'agit de bien observer l'animation et de calculer mentalement le résultat. Un jeu qui fait travailler les notions de numération, d'addition et de soustraction ainsi que la mémoire immédiate.

## la Carte au Trésor // Fonctions exécutives

3 niveaux

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.

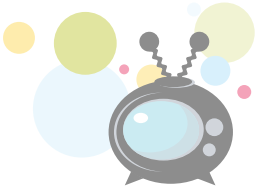
## Frise // Représentation spatiale

3 niveaux

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.

**L'AUTEUR de TVneurones volume n°3**

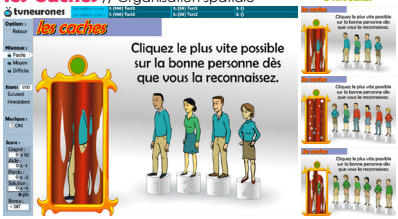
**Christine JULIEN**
Orthophoniste



## Le Robot des Nombres // Logique mathématique

Il s'agit de lire et comprendre le texte écrit qui utilise des nombres et dire si cela est possible ou impossible. Un jeu qui fait travailler la compréhension et la résolution des énoncés mathématiques.

## les Caches // Organisation spatiale

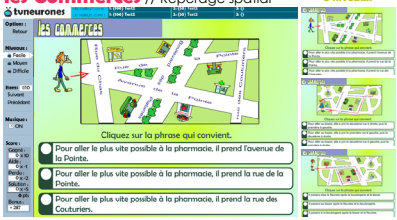



Il s'agit de repérer le plus vite possible le personnage qui est strictement identique au modèle proposé. Un jeu qui fait travailler les notions d'observation, d'organisation et de structuration spatiale.

## les Sauteurs // Attention auditive

Il s'agit de bien écouter puis de repérer les sons identiques et de les relier. Un jeu qui fait travailler les notions d'organisation et de structuration auditive.

## les Commerces // Repérage spatial

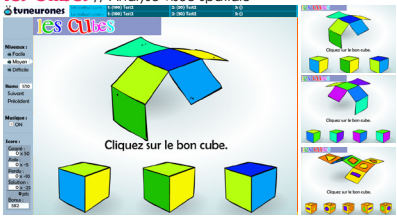



Il s'agit de repérer la phrase qui correspond au plan présenté, et de cliquer dessus. Un jeu qui fait travailler les notions de compréhension écrite et de repérage.

## les SMS // Langage écrit

Il s'agit d'identifier la bonne traduction du SMS inscrit sur le téléphone. Un jeu qui fait travailler les notions de phonologie, de codages, et de compréhension écrite.

## 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.

*images non contractuelles*

# TVneurones le Volume n°2

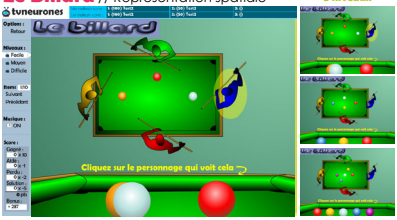
## la Loupe // Analyse visuo-spatiale

3 niveaux

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.

## Le Billard // Représentation spatiale

3 niveaux




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.

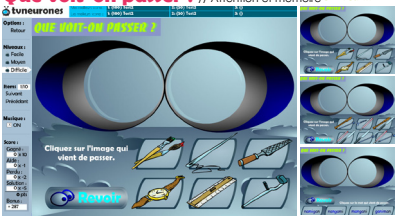
## les Abeilles //Représentation visuo-spatiale

3 niveaux

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.

## 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.

## l'Intrus // Exclusion des classes

3 niveaux

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.

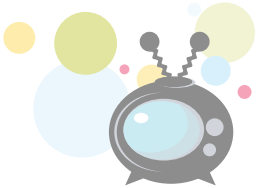
## Continuons la série // Sériation et logique

3 niveaux

Il s'agit de repérer le plus vite possible la carte qui manque à la série présentée. Un jeu qui fait travailler les notions de sériations, progressions, alternance.

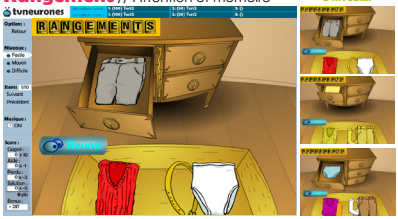
**L'AUTEUR de TVneurones volume n°2**

**Christine JULIEN**
Orthophoniste



## 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.

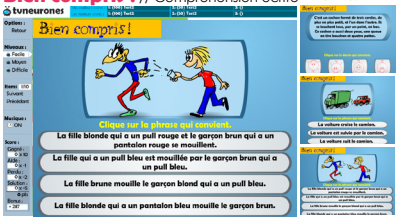
## Généalogie // Compréhension écrite

3 niveaux

Il s'agit de repérer le plus vite possible la réponse à la question posée, et de cliquer dessus. Un jeu qui fait travailler les notions de compréhension écrite.

## Bien compris ! // Compréhension écrite

3 niveaux




Il s'agit de bien lire les phrases et de cliquer sur celle qui désigne correctement l'image présentée. Un jeu qui fait travailler les notions de compréhension du langage écrit.

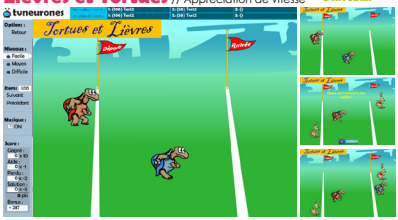
## Engrenages // Orientation spatiale

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.

## Lièvres et Tortues // Appréciation de vitesse

3 niveaux




Il s'agit de repérer quel animal est le plus lent (ou le plus rapide) et de cliquer sur la bonne réponse à la question posée. Un jeu qui fait travailler les notions d'appréciation de vitesse.

## 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.

*images non contractuelles*

# TVneurones le Volume n°1

## Memory // Attention et Mémoire

3 niveaux

Il s'agit de retourner des cartes deux par deux et de retrouver celles qui vont ensemble.
Un jeu qui fait travailler l'attention et la mémoire.

## Memory // Attention et Mémoire

3 niveaux

Il s'agit de retourner des cartes deux par deux et de retrouver celles qui vont ensemble.
Un jeu qui fait travailler l'attention et la mémoire.

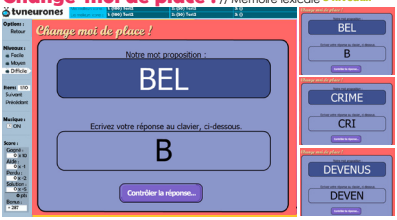
## Lecizo // Phonologie et syntaxe

3 niveaux

Il s'agit de découper des mots en syllabes ou des phrases en mots.
Un jeu qui stimule la conscience phonétique et les connaissances syntaxiques.

## Change-moi de place ! // Mémoire lexicale

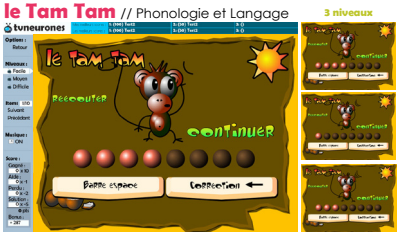
3 niveaux




Il s'agit de trouver des anagrammes, et de manipuler ainsi la langue française et de fouiller dans sa mémoire lexicale.
Un jeu qui fait travailler les compétences langagières.

## le Tam Tam // Phonologie et Langage

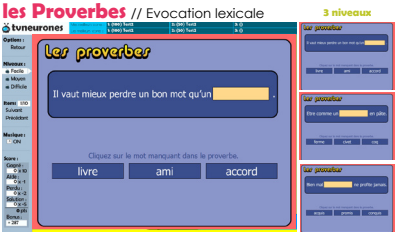
3 niveaux




Il s'agit de décompter le nombre de syllabes qui composent le mot entendu puis d'identifier une syllabe en particulier.
Un jeu qui fait travailler les compétences langagières.

## les Proverbes // Evocation lexicale

3 niveaux




Il s'agit de bien lire le proverbe et de retrouver le mot manquant en cliquant dessus.
Un jeu qui fait travailler l'évocation lexicale.

Conception de TVneurones volume n°1

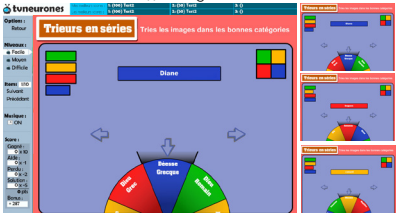
Editions Créasoft

## Les correspondances // Code grapho-phonétique

A partir de lettres, de syllabes ou de mots, il s'agit d'associer les minuscules avec les majuscules correspondantes. Un jeu qui fait travailler le code grapho-phonétique.

## Trieurs en série // Catégorisation

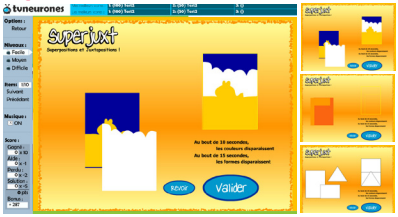
3 niveaux




Il s'agit de trier des images ou des mots pour favoriser la capacité de structuration et stockage des éléments par tris catégoriels. Un jeu pour travailler la classification.

## Superjuxt // Structuration spatiale

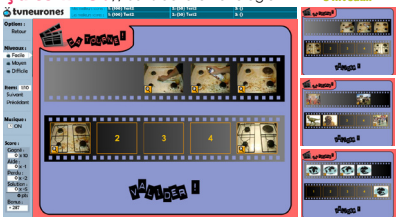
3 niveaux




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.

## Ça tourne ! // Sans de la chronologie

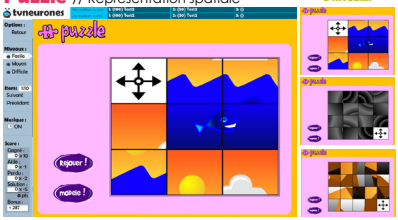
3 niveaux



En retrouvant l'ordre des séquences, il s'agit de reclasser les images dans les cases du bas. Un jeu pour travailler le sens de la chronologie et de la logique évènementielle.

## Puzzle // Représentation spatiale

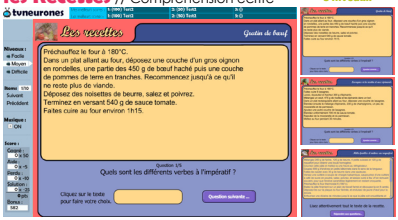
3 niveaux




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.

## les Recettes // Compréhension écrite

3 niveaux




Après avoir bien lu les recettes, il s'agit de répondre le plus rapidement aux questions. Un jeu pour travailler la mémoire, la capacité de repérage indiciel et la compréhension écrite.

images non contractuelles

# TVneurones

la collection

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

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