

Français

Table des matières

Informations sur le produit	6
Symboles.....	6
Fabricant	6
Marquage CE.....	7
CH-Rep.....	7
A. Description du produit.....	7
B. Consignes de sécurité et avertissements.....	8
C. Mode d'emploi	10
C.1 Guide d'installation.....	10
C.2 Objectif.....	10
C.3 Conditions d'utilisation prévues	10
C.3.1 Environnement de l'application.....	10
C.3.2 Fréquence d'utilisation	10
C.3.3 Profil d'utilisateur·rice·s prévu	11
C.3.4 Profil du·de la patient·e.....	11
C.3.5 Contre-indications (critères d'exclusion).....	11
C.4 Champ d'application	11
C.4.1 Avantages escomptés.....	12
C.4.2 Limitations.....	12
D. Description technique	12
D.1 Informations pour une utilisation en toute sécurité.....	12
D.1.1. Modèles d'appareils valides.....	12
D.1.2 Caractéristiques du logiciel de santé	13
D.1.3 Mises à jour.....	13
D.1.4 Données techniques sur la sécurité de l'information	13
D.1.5 Utilisation dans un réseau informatique	13
D.1.6 Paramètres de sécurité de l'information	13
D.1.7 Avertissements obligatoires	14

D.1.8 Configuration informatique minimale requise	14
D.1.9 Exigences réglementaires	14
Mode d'emploi	14
Guide d'utilisation de teora mind	14
Description des contrôleurs	14
Instructions pour le lancement de teora mind	16
Avec MHMS	16
Avec ArborXR	16
Tutoriel	18
Regarder autour de soi en bougeant la tête	19
Utilisation des contrôleurs	20
Interactions avec l'interface utilisateur	21
Interactions avec la tablette virtuelle	22
Déroulement des exercices	23
Interactions avec les objets virtuels	23
Mode Libre	24
Démarrage	24
Guide de démarrage	24
Calibrage	24
Sélection de scénario	25
Guide d'utilisation de la sélection de scénario	25
Exercices	26
Ajustement du niveau de difficulté	26
Niveau de difficulté	26
Plage	26
Glacier - Commandes	26
Glacier - Préparer des glaces	32
Glacier - Boissons	39
Glacier - Servir et encaisser	48
Glacier - Exercice entier	50

Cuisine.....	62
Café - Préparation.....	62
Café - Commande.....	63
Café - Préparation & Commande.....	65
Salade de Fruits - Recette	65
Frigo - Débarrassage	75
Courses - Trier.....	79
Courses - Trier - Illimité	81
Jardin.....	81
Planter - Planification	81
Tablette virtuelle	88
Guide d'utilisation de la tablette (virtuelle) dans teora mind.....	88
Généralités	89
Nom de l'exercice ❶	89
Affichage du statut ❷	89
Niveau de difficulté ❸	92
Menu ❹	93
Paramètres ❺	93
Salle de détente	95
Jeux d'activation	100
Empilage de Glace	101
Tablette ❶.....	102
Terrain de jeu ❷	103
Générateur d'objets ❸.....	103
Toise ❹	103
Martelage à la Chaîne.....	103
Tablette ❶.....	104
Générateur d'objets ❷.....	105
Convoyeur et rouleau à pâtisserie ❸	107
Carton ❹	107
Écran ❺.....	107

Lancer de Pizzas	108
Tablette ❶	108
Pizza ❷	109
Boîtes à pizza ❸	109
Recyclage	110
Tablette ❶	111
Générateur d'objets ❷	111
Poubelles ❸	113
Presse ❹	114
Tableau de score ❺	114
Foire Aux Questions	114
Pour tous	114
Que puis-je faire si l'écran reste noir ?	114
Que puis-je faire si je suis coincé en mode « Passthrough » (caméra à travers les lunettes VR) ?	114
Que puis-je faire si les contrôleurs ne fonctionnent pas ?	114
Que puis-je faire si les objets sont trop éloignés ou trop proches ou si mon champ de vision ne correspond pas à ce qu'il devrait afficher ?	114
Le mode d'emploi existe-t-il en version imprimée ?	115
Comment nettoyer les lunettes VR ?	115
Pour les thérapeutes.....	115
Quelle peut être la raison pour laquelle la télédiffusion sur la tablette ne fonctionne pas ?	115
Informations supplémentaires.....	115
Dépannage	115
Coordonnées du fabricant.....	116

Informations sur le produit

Symboles

Fabricant



living brain GmbH
Friedrich-Ebert-Anlage 27
69117 Heidelberg
Baden-Württemberg
Germany

Publication de ce manuel:
28.10.2025

Versions auxquelles s'applique ce manuel:
CH2.3.0.I-61/2025

<https://teora-xr.de/?lang=fr>



Veuillez lire attentivement le mode d'emploi.



Numéro de série du dispositif médical : CH2.3.0.I-61/2025



Basic-UDI-DI: PP1076900156
UDI-DI: 111727129834
UDI-PI: CH2.3.0.I-61/2025



Dispositif médical

Marquage CE



0123

CH-Rep



NEXUS SCHWEIZ AG
Kantonsstraße 3
6246 Altishofen

A. Description du produit

teora mind est un logiciel d'entraînement cognitif dans la réalité virtuelle (VR). Ce logiciel d'entraînement aide à la rééducation en fournissant des stratégies d'apprentissage psychologiques et en reproduisant des situations quotidiennes dans la VR. Le logiciel permet ainsi de s'entraîner à des tâches quotidiennes dans un environnement sûr et réaliste.

Les documents ci-joints te donnent une présentation détaillée et les instructions d'utilisation du logiciel. Le logiciel ne marche qu'avec un modèle d'appareil (aussi appelé « Hardware ») compatible, c'est-à-dire des lunettes VR validées (voir chapitre *D.1.1. Modèles d'appareils valides*).

Ce mode d'emploi ne contient que des informations sur teora mind ! Merci de lire attentivement le mode d'emploi de tes lunettes VR, y compris les consignes de sécurité et les avertissements.

Ce mode d'emploi est valable pour la **version CH2.3.0.I-61/2025**. La version actuelle est affichée sur l'écran d'accueil de teora mind. Si le numéro de version affiché diffère de celui mentionné ci-dessus, merci de télécharger un mode d'emploi actualisé sur notre site web (<https://teora-xr.de/eifu/?lang=fr>) ou d'en demander un nouveau via notre support client (support@livingbrain.de).



B. Consignes de sécurité et avertissements

Veille également à tenir compte des consignes de sécurité, de santé et des avertissements du fabricant de ton matériel de VR.

L'utilisation des lunettes VR et des contrôleurs comporte des risques pour la santé et la sûreté, que le fabricant des lunettes VR expose dans ses avertissements en matière de santé et de sécurité.

Ci-dessous se trouve un résumé des risques qui doivent être évalués avant l'utilisation de teora mind sur les lunettes VR.

N'utilise pas les lunettes VR si tu souffres de l'un des symptômes suivants :

- Fatigue
- sous l'emprise de l'alcool ou de drogues, ainsi que leurs effets secondaires
- Problèmes digestifs
- Stress émotionnel aigu
- Anxiété
- Symptômes de la grippe
- Symptômes du rhume
- Maux de tête
- Migraine
- Maux d'oreilles

L'utilisation des lunettes VR peut aggraver ces symptômes. L'apparition des effets secondaires de l'utilisation des lunettes VR peut être favorisée par les symptômes mentionnés.

Les lunettes VR et les contrôleurs contiennent des aimants et des composants qui émettent des ondes radio susceptibles d'affecter le fonctionnement des appareils électroniques situés à proximité.

Veuillez ne pas utiliser les lunettes VR pendant le chargement.

Si les utilisateur·rice·s des lunettes VR **disposent d'un stimulateur cardiaque (aussi appelé pacemaker) ou d'autres appareils médicaux implantés, il faut s'assurer de l'absence d'interférences prolongées.** En outre, une distance de sécurité doit être maintenue entre les lunettes VR ainsi que ses contrôleurs et l'appareil médical.

Certaines personnes (environ 1 sur 4000) peuvent être victimes de forts vertiges, de crises d'épilepsie, de contractions oculaires ou musculaires ou d'évanouissements déclenchés par des flashes ou des motifs lumineux. Cela pourrait se produire avec la réalité virtuelle, même si aucune crise ou évanouissement n'a jamais eu lieu auparavant et qu'il n'y a pas d'antécédents de troubles convulsifs ou d'épilepsie. Les personnes qui ressentent de tels symptômes doivent immédiatement cesser toute utilisation des lunettes VR et consulter un médecin.

Si vous avez déjà souffert de convulsions, d'évanouissements ou d'autres symptômes pouvant être liés à l'épilepsie, il convient de consulter un médecin avant d'utiliser les lunettes VR.

L'utilisation des lunettes VR peut entraîner des douleurs dans les muscles, les articulations, le cou, les mains ou la peau, ainsi que de la fatigue ou des symptômes tels que des picotements, des engourdissements, des brûlures ou des raideurs. Si tel est le cas, il convient d'interrompre l'utilisation des lunettes VR. Les utilisateur-ice-s doivent se reposer pendant quelques heures avant de reprendre l'utilisation. Si les troubles ou les symptômes décrits ci-dessus persistent, l'utilisation doit être interrompue et un médecin doit être contacté.

L'utilisation doit être immédiatement interrompue si les utilisateur-ice-s ressentent l'un des symptômes suivants :

- Crampes
- Perte de conscience
- Fatigue oculaire
- Tremblements des yeux ou des muscles
- Mouvements involontaires
- Vision altérée, floue ou double
- Autres anomalies liées à la vision
- Fatigue
- Perte de repères
- Troubles de l'équilibre
- Coordination œil-main altérée
- Transpiration excessive, augmentation de la salivation
- Nausées
- Malaise ou douleur à la tête ou aux yeux
- Étourdissement
- Épuisement
- Symptômes similaires au mal des transports

Tout comme les symptômes qui peuvent apparaître d'un voyage en bateau (mal de mer), les symptômes qui apparaissent sous l'effet de la réalité virtuelle peuvent durer plusieurs heures et devenir plus évidents plusieurs heures après l'utilisation.

Ces symptômes après l'utilisation peuvent inclure tous les symptômes mentionnés ci-dessus, ainsi qu'une somnolence excessive et une diminution de la capacité à effectuer plusieurs tâches en même temps. Ces symptômes pourraient entraîner un risque plus important de blessures lors d'activités dans le monde réel.

Les lunettes VR entrent en contact avec la peau et le cuir chevelu. L'utilisation des lunettes VR doit être interrompue si des gonflements, des démangeaisons, des irritations ou des réactions cutanées sont observés. Il en va de même pour les contrôleurs : l'utilisation doit être interrompue si des irritations ou des réactions cutanées sont observées.

Si des symptômes plus graves ou persistants apparaissent, il convient de consulter un médecin.

Tu trouveras les avertissements complets en matière de santé et de sécurité relatifs aux lunettes VR dans les documents accompagnant les lunettes VR.

C. Mode d'emploi

C.1 Guide d'installation

Un guide d'installation n'est pas nécessaire, car l'application est préinstallée.

Les mises à jour sont téléchargées et installées automatiquement. Pour cela, une connexion internet stable est nécessaire.

C.2 Objectif

teora mind est une application logicielle de rééducation des capacités cognitives. Le but de l'application est d'entraîner les capacités cognitives et d'augmenter les compétences liées aux activités quotidiennes.

C.3 Conditions d'utilisation prévues

C.3.1 Environnement de l'application

Ce produit est conçu pour être utilisé dans un contexte clinique, de rééducation et d'ergothérapie, selon les besoins de chacun.

Pour une utilisation correcte de teora mind, il est nécessaire de disposer d'une surface libre de 2x2 mètres afin d'éviter d'éventuelles blessures.

Le lieu d'utilisation lui-même peut être choisi de manière libre, car le logiciel ainsi que le matériel nécessaire sont mobiles. L'utilisation doit se faire au sec.

L'appareil ne doit pas être utilisé à proximité d'eau ou de liquides. Danger de mort ! Il s'agit d'un appareil électronique !

Les lunettes VR ne sont pas stériles, mais il est recommandé d'effectuer un nettoyage de surface après chaque utilisation. Ce nettoyage de surface peut être effectué sans crainte avec des chiffons de nettoyage humides ou des lingettes hygiéniques non alcooliques. Les appareils électriques ne doivent cependant en aucun cas entrer en contact avec des liquides/de l'eau !

Pour utiliser le matériel, il est impératif de lire et de respecter le mode d'emploi correspondant ainsi que les consignes de sécurité !

C.3.2 Fréquence d'utilisation

Il est recommandé d'utiliser le traitement au moins deux fois par semaine pendant environ 30 minutes. On peut s'attendre à ce que des effets positifs apparaissent après une période de 2 à 4 mois. Il convient de

noter qu'une utilisation plus fréquente (jusqu'à une fois par jour pendant 30 minutes) peut permettre d'obtenir des résultats plus rapidement.

Le logiciel peut être utilisé successivement pour plusieurs patient·e·s, car aucune information n'est enregistrée. Une utilisation simultanée de plusieurs patient·e·s sur le même appareil n'est pas possible.

C.3.3 Profil d'utilisateur·rice·s prévu

Le produit peut être utilisé par des thérapeutes, des médecins ou des psychologues qui souhaitent traiter leurs patient·e·s avec teora mind dans le cadre d'une thérapie hospitalière ou ambulatoire. Dans ce cas, ils servent de soutien et de guide pour la réalisation des exercices contenus dans le logiciel. Le produit peut être utilisé à la maison par les patient·e·s dont l'état cognitif le permet, soit seuls, soit sous la supervision de leurs proches.

C.3.4 Profil du·de la patient·e

L'utilisation telle qu'elle est prévue est recommandée pour les personnes âgées de plus de 10 ans et souffrant de *troubles cognitifs observés, rapportés ou diagnostiqués, affectant au moins un domaine cognitif*.

Il n'y a pas de restriction liée au poids ou à la taille. L'utilisation ne dépend pas du genre, de l'origine ou de l'ethnie.

Les patient·e·s qui utilisent le produit doivent être capables de bouger au moins un bras avec des mouvements moteurs fins et de voir des deux yeux. En outre, l'utilisateur·rice doit être capable de tourner la tête d'au moins 60 degrés vers la droite et vers la gauche et doit avoir une bonne compréhension de la parole et être capable de lire.

Il **n'est pas nécessaire** pour l'utilisateur·rice de marcher, de s'agenouiller, de se pencher ou de se tourner. L'application peut être utilisée sans problème en position assise et avec un seul bras.

C.3.5 Contre-indications (critères d'exclusion)

Le logiciel est contre-indiqué pour les personnes ayant des antécédents de crises d'épilepsie dues à des stimuli visuels, les patient·e·s souffrant de migraines aiguës et les patient·e·s ayant des problèmes d'équilibre. Les personnes souffrant d'aphasie ou de troubles de la parole ou de la lecture ne peuvent pas effectuer les exercices seul·e·s, puisqu'il leur faut au minimum comprendre le texte pour pouvoir comprendre les exercices.

Pendant les premières utilisations, il est possible que des symptômes de la cinétose (aussi appelée mal des transports) tels que vertiges, maux de tête ou nausée apparaissent. Dans ce cas, il convient d'interrompre l'utilisation et de ne la reprendre, si souhaité, qu'après la disparition des symptômes. Si les symptômes ne disparaissent pas, merci de consulter un médecin.

C.4 Champ d'application

teora mind est utilisé en cas de troubles cognitifs qui entravent de manière significative l'autonomie du·de la patient·e, son autodétermination ou ses compétences quotidiennes. Ces limitations sont causées ou

contribuent à être causées par des accidents, des traitements médicaux ou des maladies neurologiques ou psychiques.

C.4.1 Avantages escomptés

L'évaluation clinique de teora mind a montré que l'application permettait d'atténuer les troubles cognitifs dans les indications mentionnées ci-dessus. L'évaluation clinique se compose de deux études cliniques sur le produit ainsi que de la littérature sur des produits et des recherches similaires. Les études cliniques ont montré que teora mind est accepté par les patients en rééducation neurologique et que l'on peut s'attendre à des améliorations mesurables des capacités cognitives. Comme pour tout produit médical, il est possible que, dans certains cas, le traitement ne produise pas les améliorations attendues.

C.4.2 Limitations

teora mind ne permet pas de stopper ou de guérir les maladies accompagnées de troubles cognitifs. De même, teora mind ne peut pas guérir les maladies neurologiques. Parmi celles-ci, se trouve entre autres les maladies démentielles telles que la maladie d'Alzheimer. Sur la base des connaissances scientifiques actuelles, on peut escompter une amélioration des symptômes cognitifs négatifs associés à ces maladies suite à l'utilisation de teora mind. Des études à long terme doivent encore être réalisées pour déterminer si les améliorations des capacités cognitives déjà démontrées se maintiennent à long terme. Il est recommandé d'inclure teora mind dans un concept thérapeutique global afin d'obtenir des résultats optimaux.

D. Description technique

D.1 Informations pour une utilisation en toute sécurité

D.1.1. Modèles d'appareils valides

Pour utiliser le logiciel en toute sécurité, des lunettes VR avec deux contrôleurs sont requis. Les lunettes sont l'appareil qui permettent au logiciel de fonctionner. Le logiciel a été conçu, développé et testé pour être utilisé uniquement avec des modèles d'appareils valides. On les appelle aussi « Hardware ». Ici, les modèles d'appareils valides sont le Meta Quest 2 et le Meta Quest 3S. Le matériel VR fourni dans le kit complet comprend des lunettes VR avec 2 contrôleurs et un câble de recharge. Le matériel lui-même n'est ni un dispositif médical, ni un accessoire de dispositif médical.

Le logiciel peut aussi être utilisé sur d'autres appareils, mais le fabricant ne peut pas garantir les performances attendues ni l'expérience utilisateur. Il est donc fortement recommandé de n'utiliser que des appareils pris en charge par le fabricant.

Merci de lire attentivement le mode d'emploi ainsi que les consignes de sécurité et les avertissements du produit avant toute utilisation et de respecter les mesures indiquées.

D.1.2 Caractéristiques du logiciel de santé

Les résultats et valeurs indiqués dans l'affichage des résultats du logiciel sont d'une précision limitée. La durée affichée désigne le temps passé entre le chargement de la scène et la fin de l'exercice. Le résultat indique le succès ou l'échec de l'exercice, mesuré par rapport à son énoncé.

D.1.3 Mises à jour

Les mises à jour sont automatiquement téléchargées et installées lorsqu'une connexion internet est disponible. Lors du premier lancement de l'application après une mise à jour, tu recevras une notification de la mise à jour.

D.1.4 Données techniques sur la sécurité de l'information

Aucune donnée n'est enregistrée en dehors du logiciel et de sa durée d'utilisation. En cas de désinstallation, aucune donnée d'utilisation recueillie par living brain ne reste sur le matériel VR ou sur l'ordinateur. Cela signifie cependant aussi qu'un redémarrage du logiciel s'accompagne d'une perte des données.

D.1.5 Utilisation dans un réseau informatique

En principe, le logiciel peut être utilisé sans réseau informatique. Toutefois, l'accès à internet peut être nécessaire pour l'utilisation de certaines fonctions.

Pour l'utilisation avec *teora mind Supervisor*, l'accès à un réseau sans fil est nécessaire. Nous recommandons expressément l'utilisation d'un réseau privé, sécurisé par WPA2 ou mieux.

Aucun autre flux d'informations n'est prévu en dehors de la transmission d'informations (images) entre *teora Supervisor* et *teora mind*.

Note toutefois que des informations peuvent être collectées et analysées par les fabricants de ton matériel. living brain GmbH n'a aucune influence sur ce point.

D. 1.6 Paramètres de sécurité de l'information

Afin de te protéger au mieux contre les logiciels malveillants, les erreurs de logiciel et autres risques, tiens ton matériel VR à jour. Pour ce faire, installe les mises à jour mises à disposition par les fabricants respectifs. En général, les mises à jour s'installent automatiquement lorsqu'une connexion internet est présente. Tu trouveras toutefois les instructions d'installation des mises à jour dans les documents accompagnant ton matériel VR.

Aucune donnée n'est enregistrée en dehors du logiciel et de sa durée d'utilisation. En cas de désinstallation, aucune donnée d'utilisation recueillie par living brain ne reste sur le matériel VR ou sur l'ordinateur. Cela signifie cependant aussi qu'un redémarrage du logiciel s'accompagne d'une perte des données.

D.1.7 Avertissements obligatoires

Nous devons t'informer que l'exécution de notre logiciel dans un réseau informatique pourrait entraîner des risques encore inconnus pour les patient·e·s, les utilisateur·rice·s et les tiers. Il est conseillé aux organisations responsables d'identifier, d'analyser, d'évaluer et de gérer ces risques. Des modifications ultérieures du réseau informatique pourraient entraîner de nouveaux risques et donc nécessiter des analyses supplémentaires.

Les modifications apportées au réseau informatique incluent les éléments suivants :

- Modifications de la configuration du réseau informatique
- Ajout de composants (plates-formes matérielles et/ou logicielles ou applications logicielles) au réseau informatique
- Suppression de composants du réseau informatique
- Mise à jour de plates-formes matérielles et/ou logicielles ou d'applications logicielles sur le réseau informatique
- Mise à niveau de plates-formes matérielles et/ou logicielles ou d'applications logicielles sur le réseau informatique

D.1.8 Configuration informatique minimale requise

Conditions minimales requises : WLAN avec connexion Internet

Conditions optimales : WLAN avec connexion Internet, crypté WPA2-PSK (ou mieux).

D.1.9 Exigences réglementaires

L'exploitant doit se comporter conformément aux dispositions nationales et européennes (par ex. GDPR).

L'utilisation du produit n'est autorisée que dans le cadre d'utilisation indiqué (Objectif).

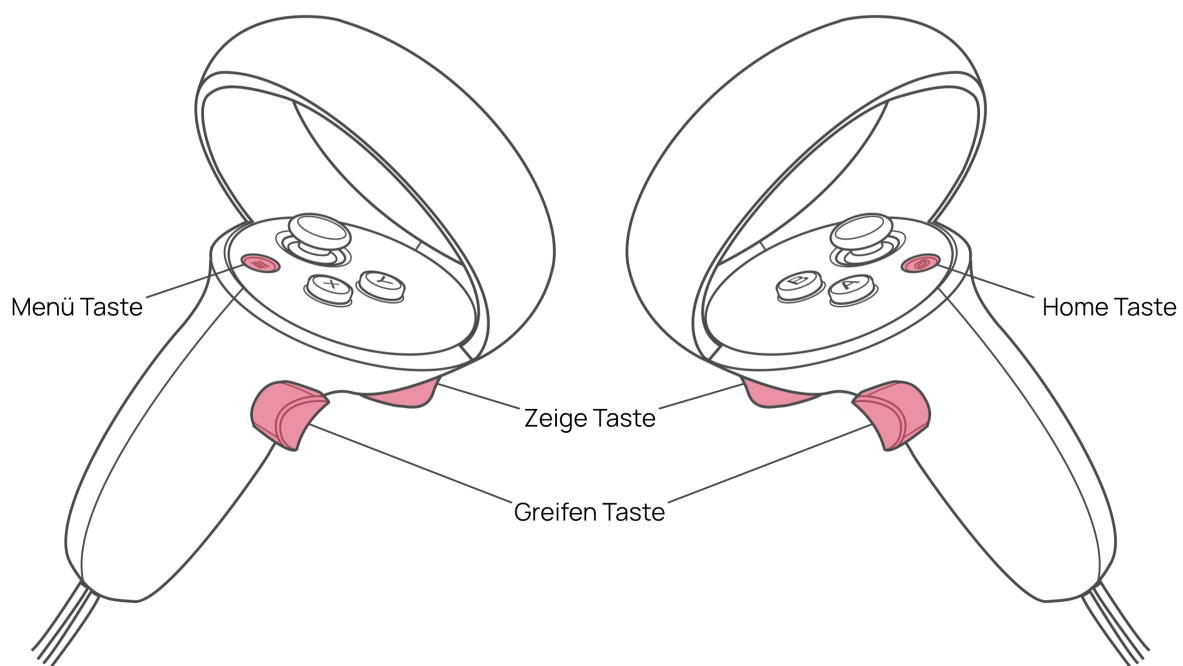
L'exploitant est responsable de la mise en œuvre d'une protection adéquate du produit contre les accès physiques et numériques non autorisés.

Mode d'emploi

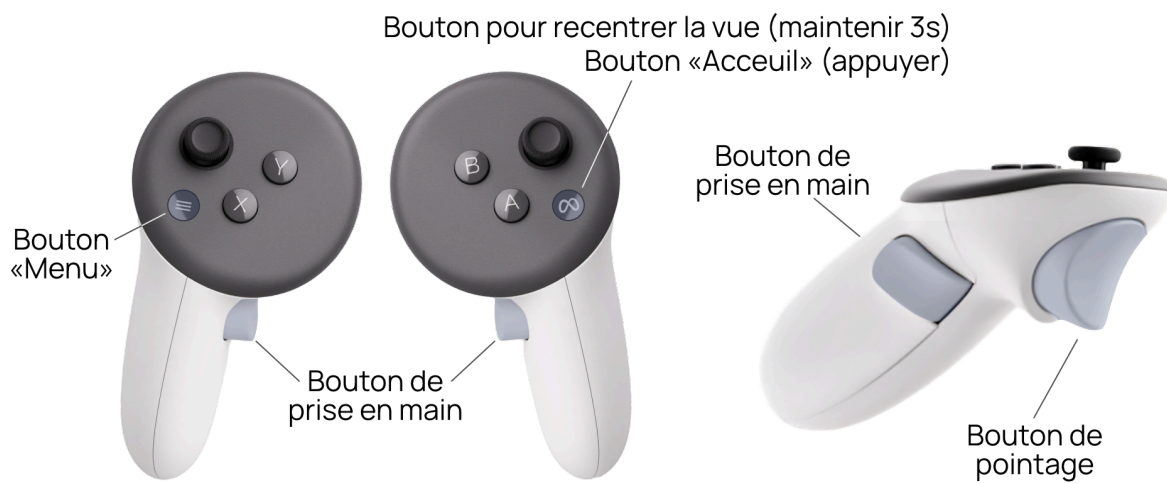
Guide d'utilisation de teora mind

Description des contrôleurs

Contrôleurs Oculus Quest 2



Contrôleurs Oculus Quest 3S



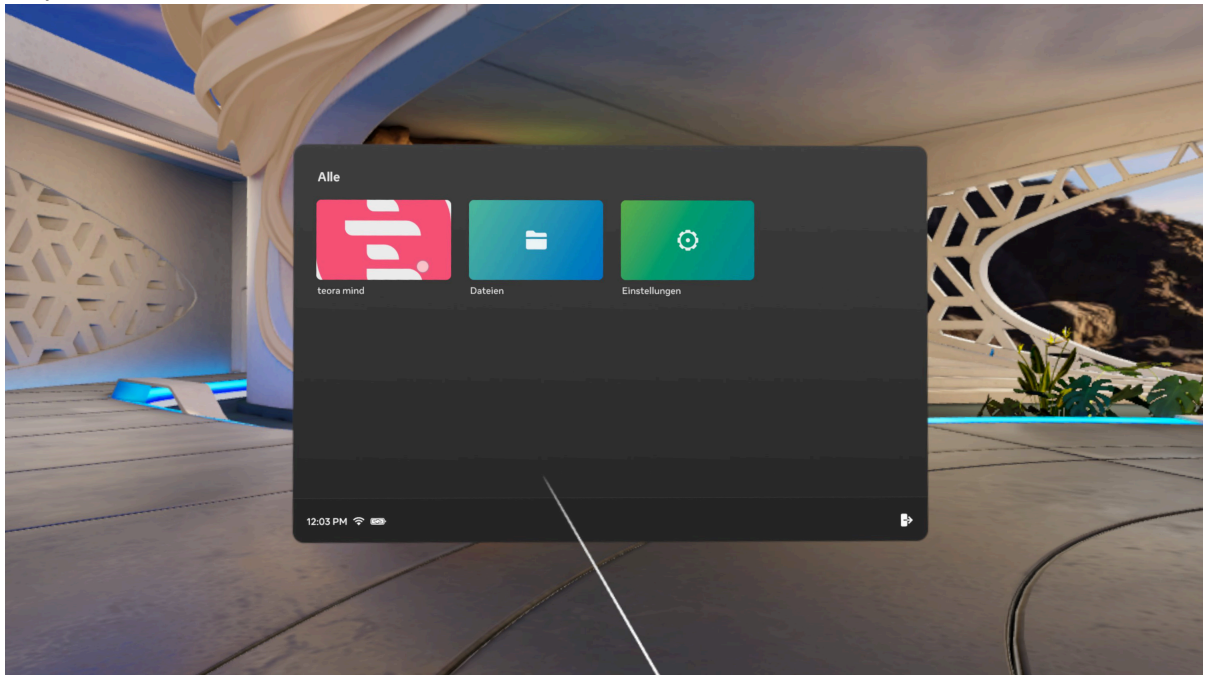
Instructions pour le lancement de teora mind

1. Démarre les lunettes VR.

FACULTATIF : maintiens le bouton Accueil (voir description des contrôleurs) du contrôleur enfoncé pendant environ trois secondes pour réorienter ton champ de vision. Pour ce faire, adopte ta position de jeu préférée et regarde droit devant toi avant d'appuyer sur le bouton.

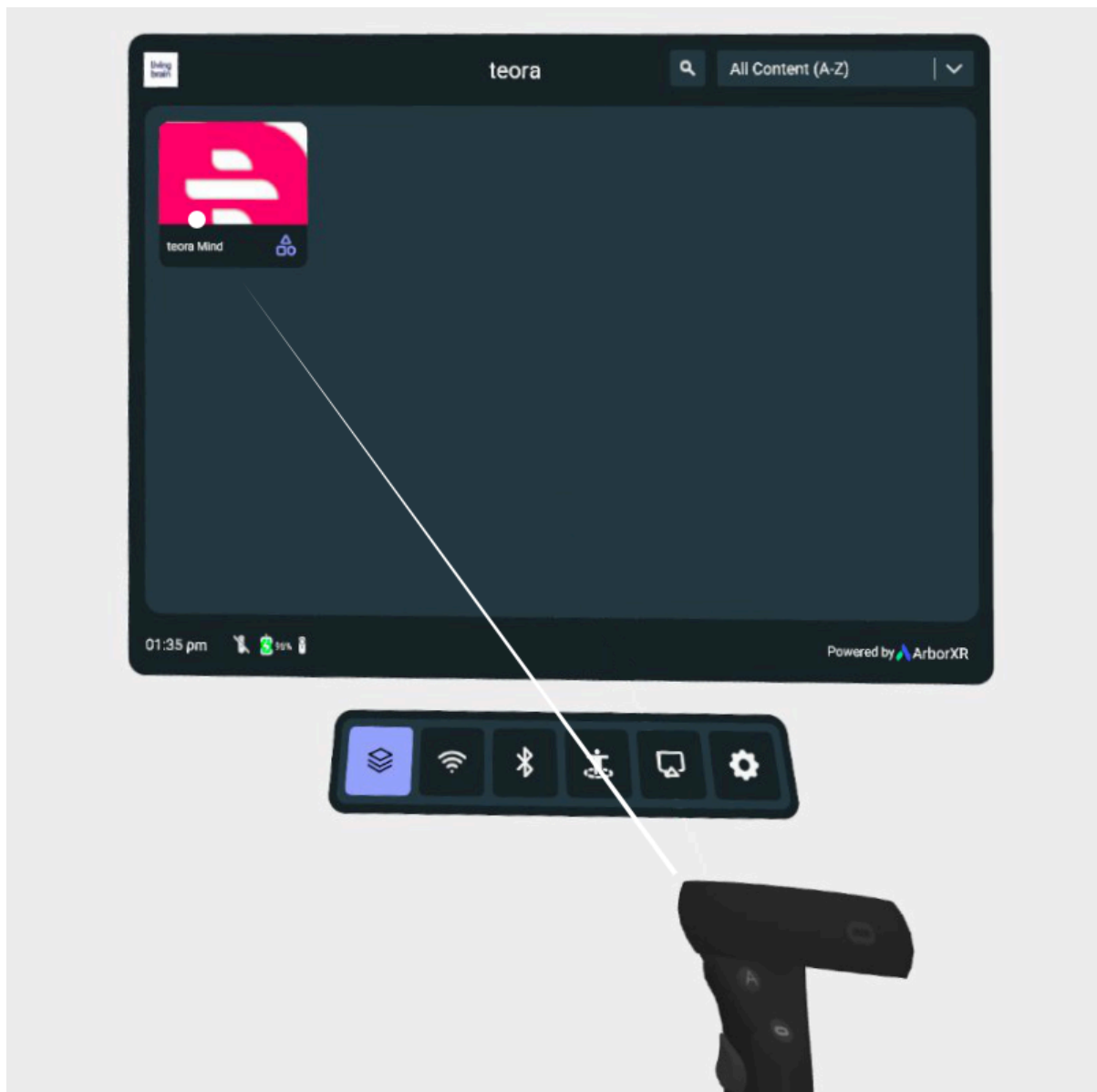
Avec MHMS

2. Clique sur le bouton teora mind.

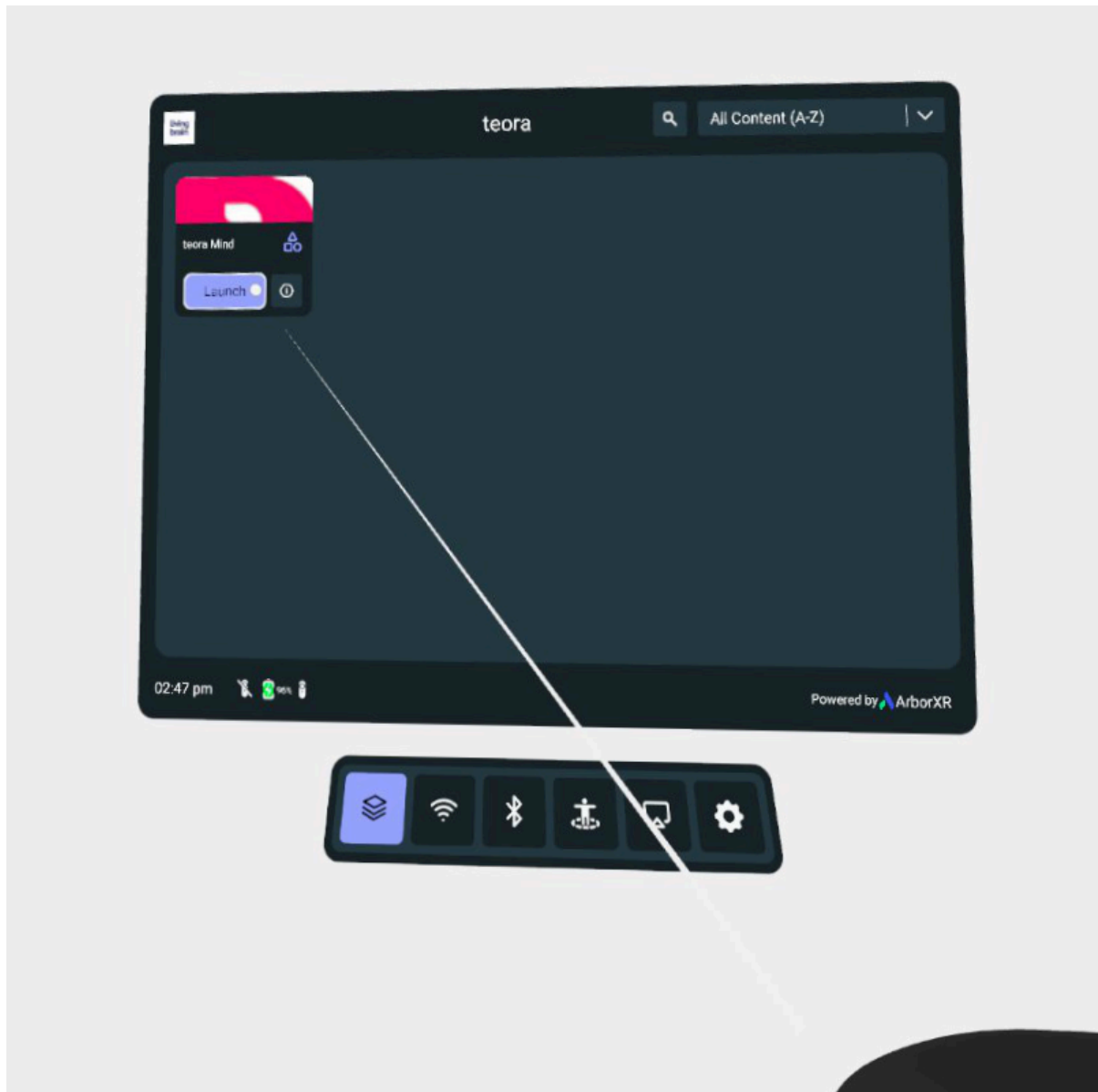


Avec ArborXR

2. Sélectionne le bouton teora Mind.



3. Sélectionne maintenant le bouton Démarrer.



Tutoriel

Le tutoriel est le niveau expliquant teora mind. L'objectif du tutoriel est que tu te familiarises avec l'environnement virtuel et que tu apprennes à utiliser teora mind. Pour cela, de petites tâches te sont proposées, qui te guident tout au long de l'exercice. Chaque tâche est accompagnée de consignes dans la zone de texte.

Les exercices ne requièrent aucune stratégie et servent uniquement à se familiariser avec les contrôleurs et le système !

En résumé, tu apprendras les aspects suivants :

Tu peux lancer le tutoriel à tout moment dans la sélection de scénario en cliquant sur le bouton « Tutoriel » de la tablette.



Regarder autour de soi en bougeant la tête

Le tutoriel commence dans un salon. Tout d'abord, on t'explique comment regarder autour de toi dans l'environnement virtuel en bougeant la tête. Par exemple, dans la première tâche, tu dois regarder des blocs de construction sur la table devant toi, et ce jusqu'à ce qu'ils s'assemblent pour former une maison.



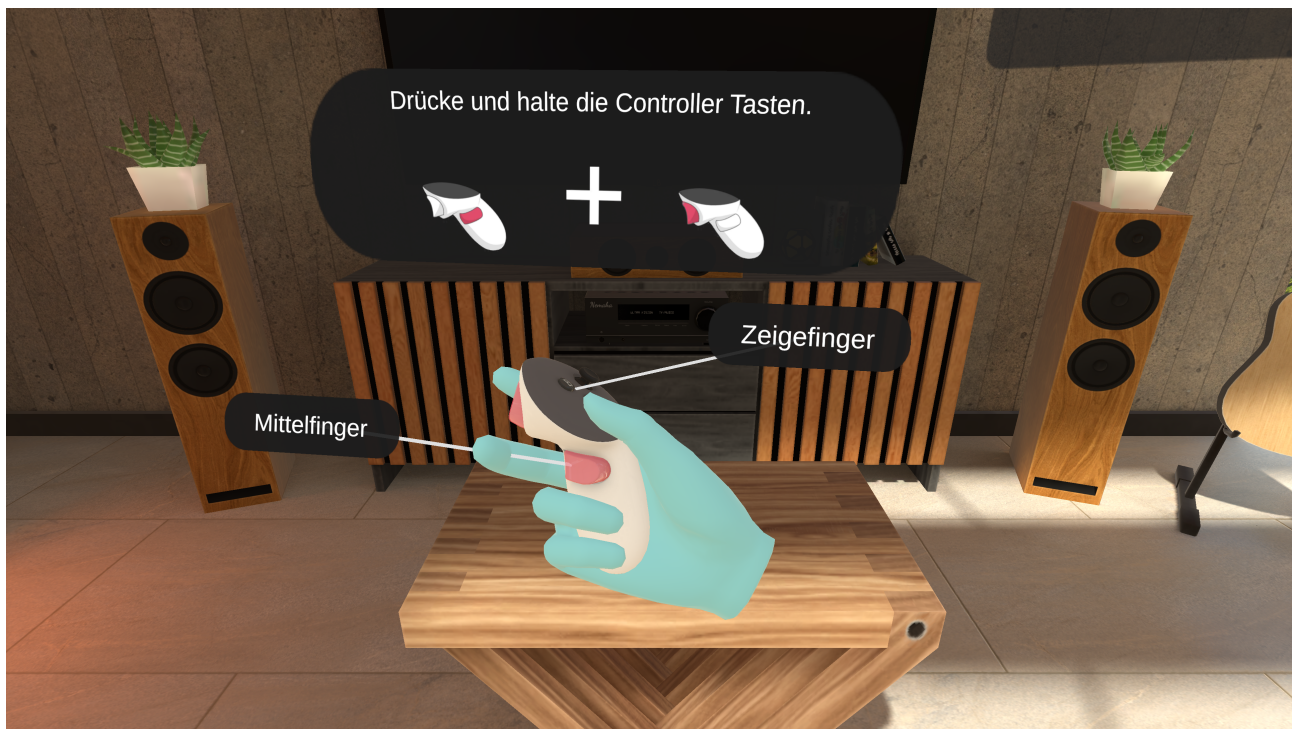
Utilisation des contrôleurs

Ensuite, les touches des contrôleurs sont expliquées plus en détail. Regarde ta main. Appuie sur le bouton de pointage et sur le bouton de prise en main. Maintiens les deux boutons appuyés jusqu'à ce qu'une coche verte apparaisse.

Conseil : utilise ton index pour le bouton de pointage et ton majeur pour le bouton de prise en main. Ainsi, la manette tient parfaitement dans ta main.



Lors de l'utilisation d'un Quest 2



Lors de l'utilisation d'un Quest 3S

Interactions avec l'interface utilisateur

Lors de cette interaction, tu apprends à te servir des interfaces utilisateur. Tu auras par exemple ce type d'interfaces lors de la sélection d'exercices.

Tourne ton contrôleur comme si tu voulais pointer vers l'écran avec ton doigt virtuel.

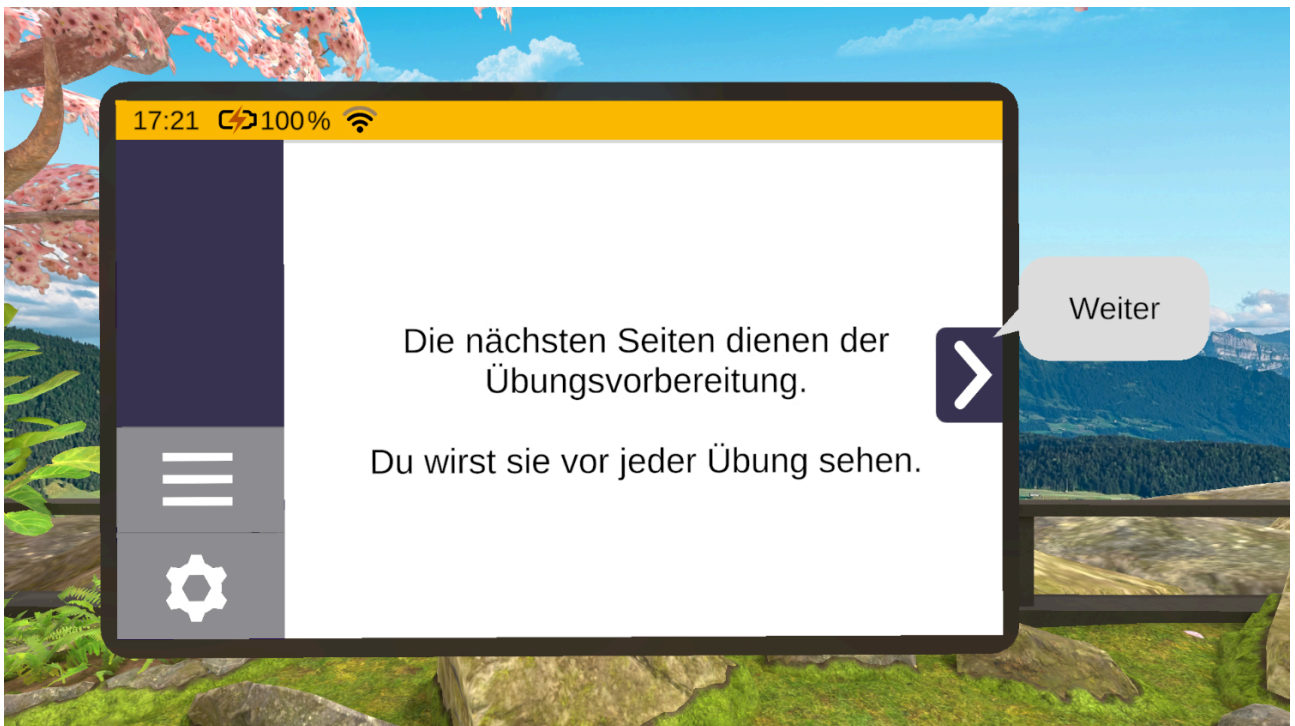
Un faisceau bleu apparaît alors à l'extrémité de ton index. Au bout de ce faisceau, tu vois un point. Ce point est ton curseur. Il fonctionne comme un curseur de souris.

Vise maintenant l'élément souhaité, par exemple un bouton, et « clique » le en appuyant sur le bouton de pointage du contrôleur.



Interactions avec la tablette virtuelle

Après avoir terminé les premières tâches, tu es amené sur le balcon. C'est là que tu fais connaissance avec la tablette virtuelle. Cette tablette t'accompagne dans tous les exercices. Elle te sert à naviguer les scénarios de teora mind.



Déroulement des exercices

Ensuite, le déroulement d'un exercice te sera expliqué étape par étape. Cela signifie que tu apprendras comment démarrer un exercice, le mener à bien et le conclure.

Chaque exercice commence par les pages de préparation de l'exercice sur la tablette. On t'y explique en quoi consiste l'exercice en question et à quoi il faut faire attention. Tu peux également régler le niveau de difficulté. Dès que tu cliques sur « Démarrer », l'exercice commence.

Lorsque toutes les tâches de l'exercice sont terminées, la tablette flotte devant toi et t'affiche une page de résultats. C'est là que tu peux quitter le tutoriel et revenir à l'endroit d'où tu es parti.

Interactions avec les objets virtuels

Dans l'exercice du tutoriel, qui s'inspire du jeu d'activation « Recyclage », tu apprendras pas à pas à manipuler les objets dans teora mind.

Il s'agit notamment de saisir, de lancer, de tirer des leviers et de faire interagir les objets entre eux.

De plus, tu trouveras des conseils utiles sur la manière d'interagir avec les objets.

Au cours de l'exercice, il est par exemple demandé de lancer une canette sur un gong puis de la ramasser. Si le gong est touché, la canette se trouve en dessous. Mais si elle est trop loin pour être ramassée directement, tu dois la saisir à distance. Pour cela, appuie sur le bouton de pointage du contrôleur et vise la canette. Dès qu'un rayon vert apparaît, appuie simultanément sur le bouton de prise en main et la canette sautera dans ta main. Tu peux alors relâcher le bouton de pointage. Si la canette n'a pas touché le gong, elle réapparaît peu de temps après sur la table devant toi.



Mode Libre

Tu peux aussi jouer au Recyclage de manière détendue et sans tâches. Pour ce faire, sélectionne la catégorie Jeux d'activation sur l'écran. Tu y trouveras le jeu sous le titre « Recyclage ».



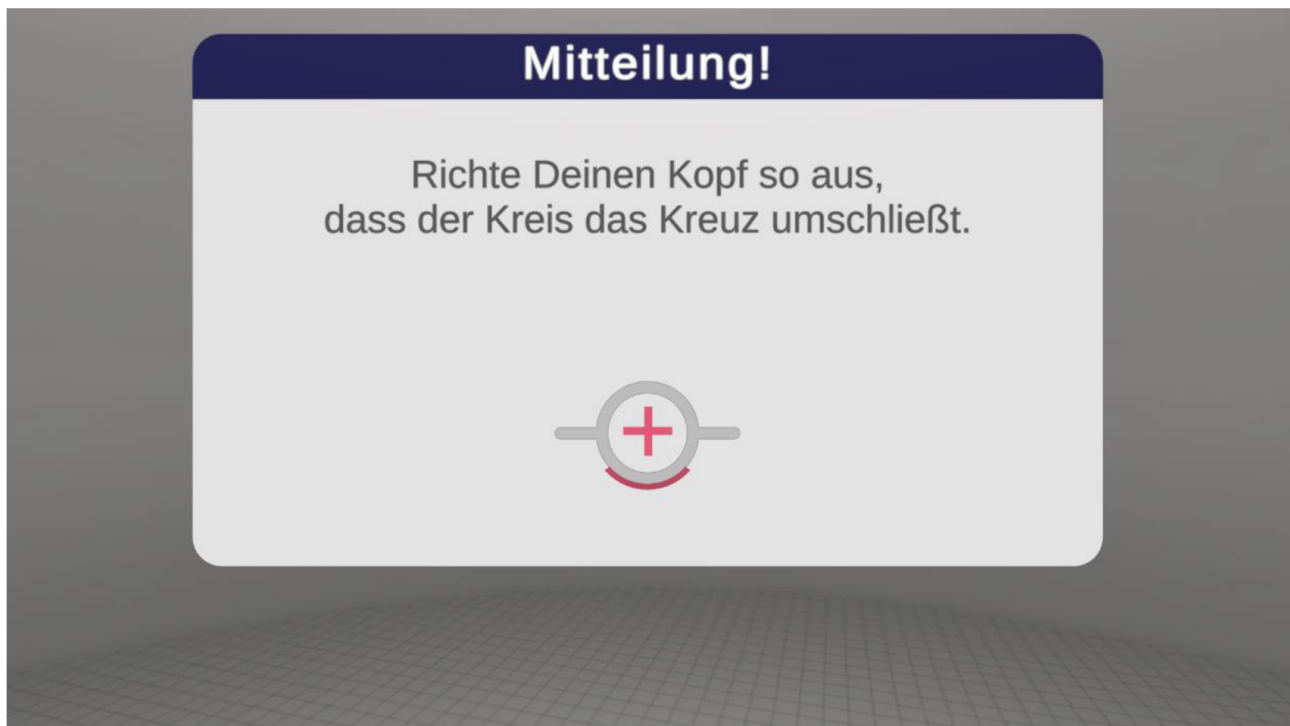
Démarrage

Guide de démarrage

Calibrage

Lorsque tu démarres teora mind, tu es invité à calibrer ta position de jeu. Cela est nécessaire pour que toutes les zones de jeu puissent être atteintes de manière optimale. Pour ce faire, il convient d'abord d'adopter la position préférée (debout ou assis).

Pour calibrer la position de jeu, oriente ta tête de manière à ce que le cercle de ciblage soit positionné dans ton champ de vision, au-dessus de la croix rose, puis maintiens ta tête immobile jusqu'à ce que le cadre du cercle se soit rempli. Le calibrage est alors terminé.



Sélection de scénario

Guide d'utilisation de la sélection de scénario

Cet espace est le centre de contrôle et en quelque sorte le menu principal de teora mind. C'est à partir de là que tu navigues dans les différents scénarios de teora mind. Tu y trouveras également les jeux d'activation et la salle de détente.

Sélectionne un scénario en plaçant le curseur sur l'une des images et en confirmant ensuite ta sélection avec le bouton de pointage.



Exercices

Ajustement du niveau de difficulté

Niveau de difficulté

Avant chaque exercice, il t'es demandé de choisir un niveau de difficulté. Celui-ci va de 5% à 100%, 5% étant le niveau de difficulté le plus simple, et 100% étant le niveau de difficulté le plus compliqué.

Le niveau de difficulté influence de nombreux paramètres des exercices proposés. Par exemple, un niveau de difficulté élevé peut réduire le temps disponible pour accomplir chaque tâche, limiter le nombre d'indices, augmenter le nombre de tâches à réaliser, ou encore augmenter la quantité d'objets à disposition.

Plus le niveau de difficulté est élevé, plus les exercices sont exigeants.

Le niveau de difficulté de base est de 50%. Ajuste ce niveau de manière à ce que la difficulté te soit adaptée.

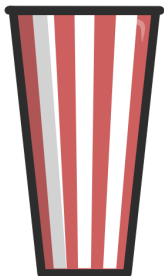
Plage

Glacier - Commandes

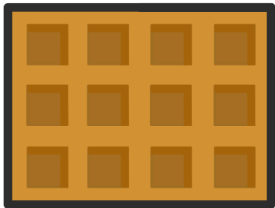
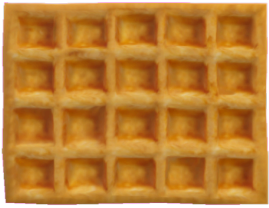
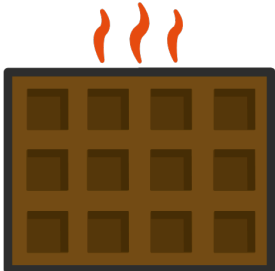
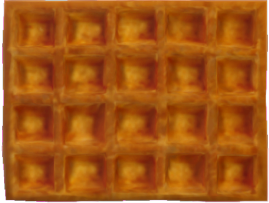
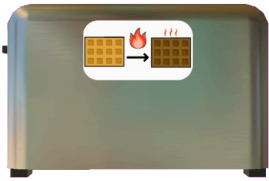
Dans cet exercice, tu te trouves dans ton magasin de glaces. Tu vas préparer et remettre des commandes.

Structure de la scène



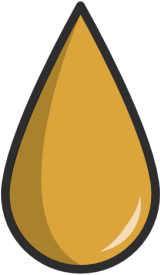
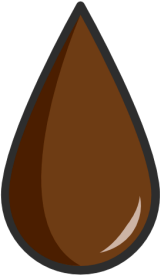
1		
Symbole	Image	Nom
		Grand gobelet
		Petit gobelet

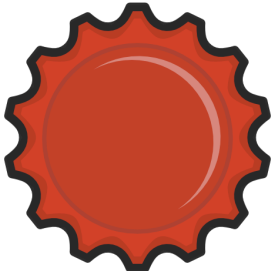
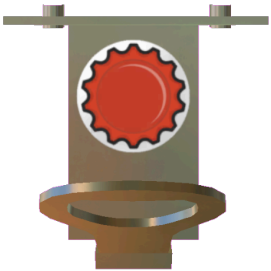
2		
Symbole	Image	Nom

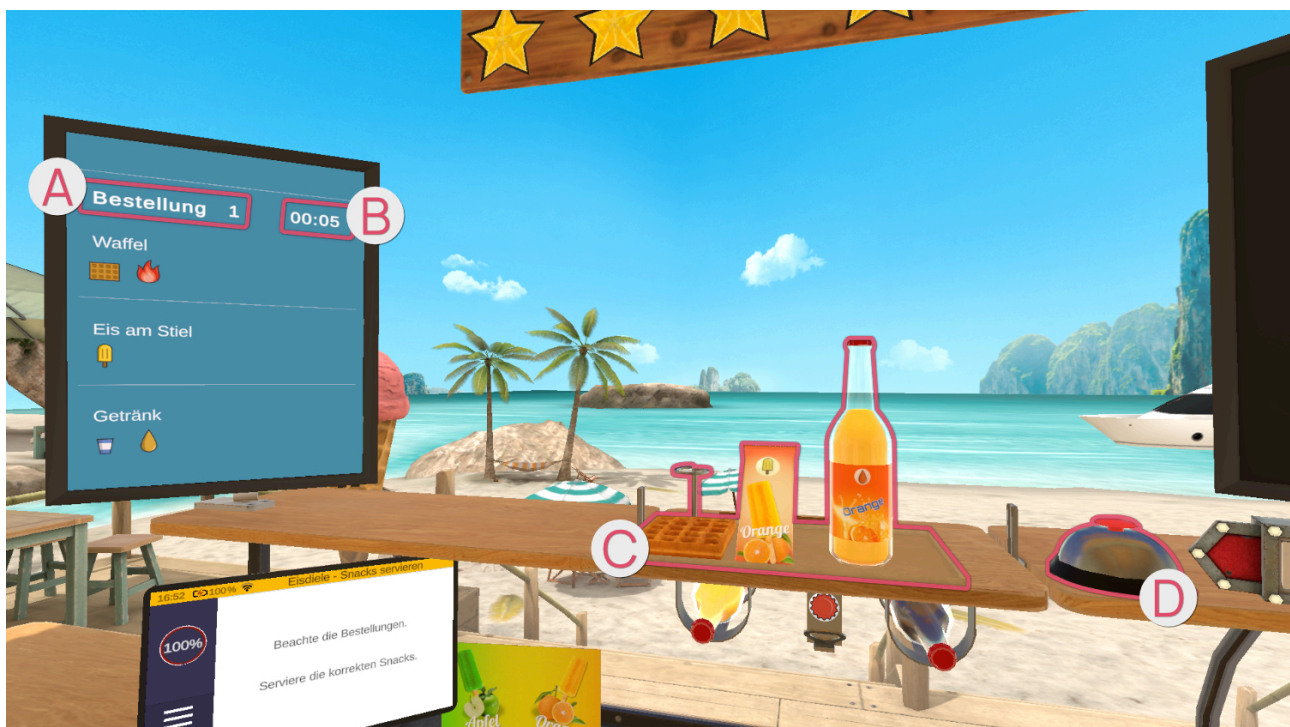
2		
		Gaufre - Froide
		Gaufre - Chaude
		Grille-pain

3		
Symbole	Image	Nom
		Glace à l'eau - Pomme

3		
		Glace à l'eau - Orange

4		
Symbole	Image	Nom
	N/A	Bouteille fermée
		Limonade - Orange
		Limonade - Coca

4		
		Décapsuleur



L'écran de gauche affiche en détail les éléments de la commande **A** ainsi que le temps restant en secondes **B**.

Une commande peut comporter jusqu'à trois tâches. Les éléments nécessaires pour une tâche sont représentés individuellement.

Les tâches terminées sont placées sur le plateau **C**. Lorsque la commande est prête à être remise, il suffit d'appuyer sur la sonnette **D**.

Commandes

Glace à l'eau

Attrape un emballage de glace jaune ou vert.

Une fois que tu as l'emballage de glace correspondant (jaune ou vert) en main, place-le sur la tablette du haut.

Limonade

Il existe deux types de limonade : la limonade à l'orange et celle au coca. Elles sont symbolisées par les couleurs orange et marron.

Il existe également deux tailles de gobelets, représentées par les couleurs bleu (petit) et rouge (grand).

La limonade peut être distribuée de deux manières. Soit dans une bouteille fermée, reconnaissable au symbole de la bouteille sur l'écran de commande. Saisis la bouteille contenant la limonade souhaitée et pose-la sur la tablette.

Ou alors, s'il se trouve un symbole de gobelet sur l'écran de commande, prends un grand/petit gobelet de la pile correspondante.

Ensuite, attrape la limonade demandée. Tu trouveras les bouteilles de limonade sous la tablette du milieu.

Une fois que tu as la bonne bouteille en main, tiens-la avec le bouchon vers le haut sous le décapsuleur qui se trouve entre les deux bouteilles sous la tablette. Pour ouvrir la bouteille, fais un mouvement de levier.

Le mouvement de levier dépend de la position de la bouteille sous le décapsuleur, à savoir si tu dois effectuer le mouvement vers toi ou en t'éloignant de toi.

Une fois la bouteille ouverte, verse son contenu dans le gobelet.

L'intérieur du gobelet est marqué d'une marque rouge qui indique le niveau minimum de remplissage du gobelet. Si le gobelet n'est pas rempli au moins jusqu'à cette ligne, tu recevras moins d'argent et d'étoiles lors de la remise de la commande.

Mais attention - tu peux aussi remplir trop le gobelet et le faire déborder !

Gaufre

Si la commande ne comprend qu'une gaufre seule, prends une gaufre et pose-la sur la tablette centrale en haut.

Selon la commande, la gaufre doit être tout d'abord chauffée. Pour ce faire, prends une gaufre et place-la dans le grille-pain situé à côté. Il n'est pas nécessaire d'actionner un quelconque levier pour démarrer le processus de grillage. Après un court instant, la gaufre grillée apparaît dans le grille-pain.

Commande remise



Le grand écran de droite s'active et affiche un aperçu de la commande remise, ce qui a été fait correctement et ce qui a été fait incorrectement. Les éléments avec une coche verte sont corrects et ceux avec une croix rouge sont incorrects, soit parce qu'ils ont été oubliés, soit parce qu'ils ont été remis alors qu'ils n'étaient pas nécessaires.

Niveau de difficulté

Si l'on augmente le niveau de difficulté de l'exercice, les commandes obtenues sont plus complexes, ce qui fait qu'avec un niveau de difficulté bas, on a moins d'éléments dans une commande qu'avec un niveau de difficulté élevé.

De plus, la complexité des éléments à créer dans une commande augmente.

A partir de 25%, le temps pour remplir la commande est limité. Ce temps est toutefois très généreux. Les choses deviennent difficiles à partir de 95%.

Glacier - Préparer des glaces

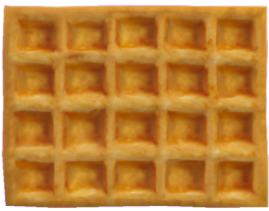
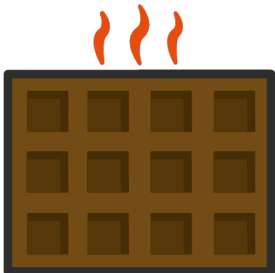
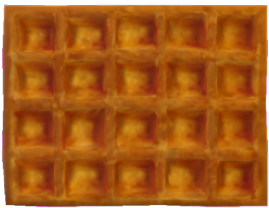
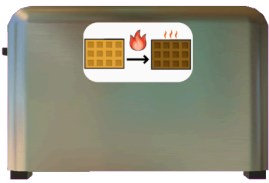
Dans cet exercice, tu te trouves dans ton magasin de glaces. Tu vas préparer des glaces et des gaufres.

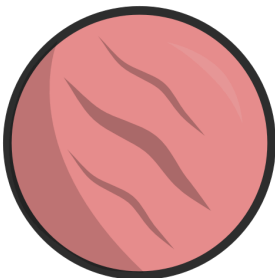
Structure de la scène



1		
Symbole	Image	Nom
		Coupelle à glace
		Cornet à glace

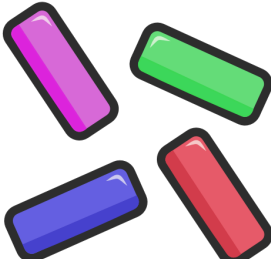
2		
Symbole	Image	Nom

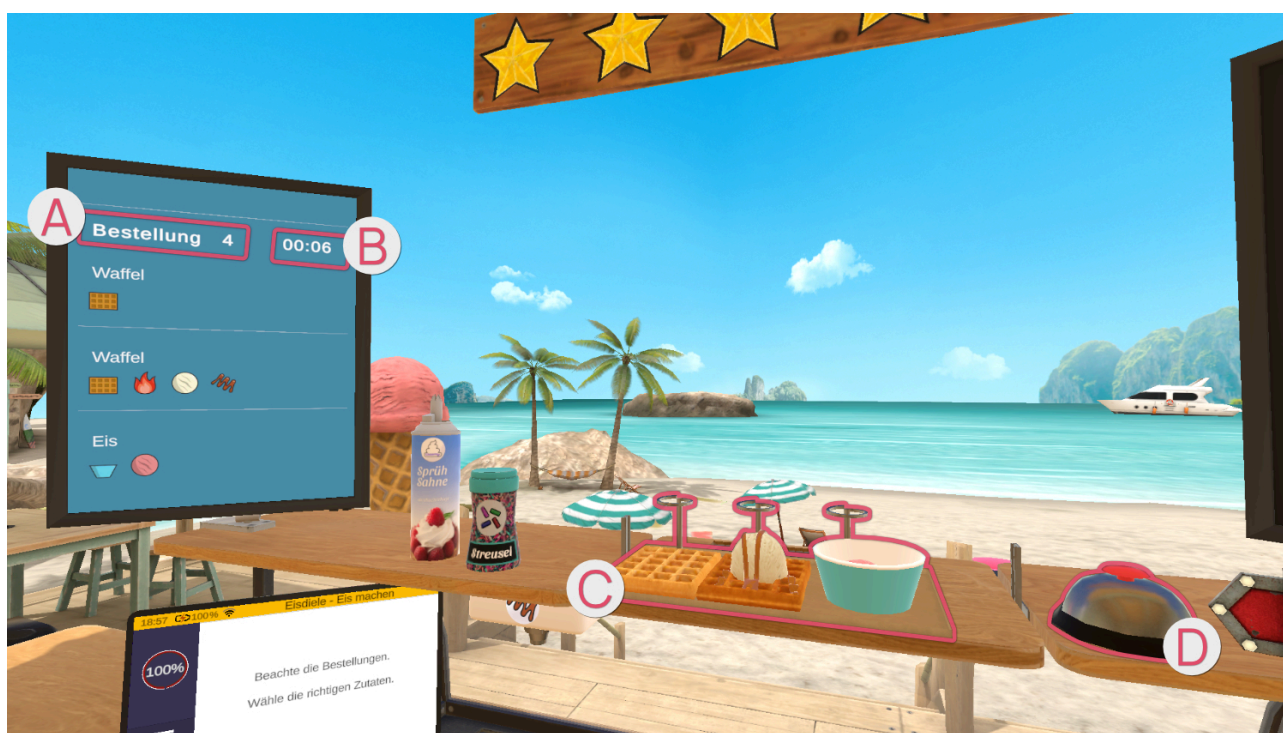
2		
		Gaufre - Froide
		Gaufre - Chaude
		Grille-pain

3		
Symbole	Image	Nom
		Glace - Fraise

3		
		Glace - Chocolat
		Glace - Vanille
N/A		Cuillère à glace

4		
Symbole	Image	Nom
		Crème fouettée

4		
		Vermicelles
		Distributeur de sauce



L'écran de gauche affiche en détail les éléments de la commande **A** ainsi que le temps restant en secondes **B**.

Une commande peut comporter jusqu'à trois tâches. Les éléments nécessaires pour une tâche sont représentés individuellement.

Les tâches terminées sont placées sur le plateau **C**. Lorsque la commande est prête à être remise, il suffit d'appuyer sur la sonnette **D**.

Commandes

Glace en coupelle ou cornet

Prends une coupelle/un cornet à glace de la pile.

En fonction de ce qui est le plus confortable pour toi, tu peux garder la coupelle/le cornet à glace dans ta main ou le poser sur le plan de travail.

Attrape la cuillère à glace. Tiens la cuillère à glace dans le bac à glace nécessaire (fraise, chocolat, vanille) et fais des mouvements de raclage pour qu'une boule de glace se forme dans la cuillère. Lorsque la boule de glace atteint la taille finale, une lumière verte circulaire apparaît.

Tiens la cuillère à glace au-dessus de la coupelle/du cornet et appuie sur le bouton de pointage pour faire tomber la boule de glace.

! Les boules qui ne sont pas assez grandes ne peuvent pas être ajoutées à la coupelle/au cornet mais rebondissent dessus. !



Répète cette opération jusqu'à ce que le nombre souhaité de boules de glace se trouve dans la coupelle/le cornet.

Garnitures :

Pour la crème fouettée, attrape la bombe sur l'étagère en haut à gauche. Tiens la crème fouettée verticalement, la tête en bas, au-dessus de la boule de glace supérieure, comme dans la vie de tous les jours. Appuie sur le bouton de pointage pour répandre la crème sur la glace.

Pour les vermicelles, attrape le flacon de vermicelles sur l'étagère en haut à gauche. Tiens-le au-dessus de la glace et secoue-le pour que les vermicelles se déposent sur la glace.

Pour la sauce, saisis la coupe/le cornet rempli de glace et place-la-e sous le distributeur de sauce en dessous de l'étagère de gauche.

Pose le cornet/la coupelle de glace terminé-e sur le point de dépôt en haut.

Gaufre

Si la commande ne comprend qu'une gaufre seule, prends une gaufre et pose-la sur la tablette centrale en haut.

Selon la commande, la gaufre doit être tout d'abord chauffée. Pour ce faire, prends une gaufre et place-la dans le grille-pain situé à côté. Il n'est pas nécessaire d'actionner un quelconque levier pour démarrer le processus de grillage. Après un court instant, la gaufre grillée apparaît dans le grille-pain.

Si le client désire une boule de glace sur la gaufre, saisis la cuillère à glace et maintiens-la dans le bac à glace nécessaire (fraise, chocolat, vanille) puis effectue des mouvements de raclage de manière à former une boule dans la cuillère à glace. Place ensuite la cuillère à glace au-dessus de la gaufre et appuie sur le bouton de pointage pour faire tomber la boule de glace dessus.

! Seules les boules assez larges peuvent être déposées sur la gaufre. !



Garnitures :

Sauce sur la gaufre : place la gaufre sous le distributeur de sauce.

Crème fouettée : attrape la bombe sur l'étagère en haut à gauche. Tiens la crème fouettée verticalement, la tête en bas, au-dessus de la boule de glace supérieure, comme dans la vie de tous les jours. Appuie sur le bouton de pointage pour répandre la crème sur la glace.

Vermicelles : attrape le flacon de vermicelles sur l'étagère en haut à gauche. Tiens-le au-dessus de la glace et secoue-le pour que les vermicelles se déposent sur la gaufre.

Commande remise



Le grand écran de droite s'active et affiche un aperçu de la commande remise, ce qui a été fait correctement et ce qui a été fait incorrectement. Les éléments avec une coche verte sont corrects et ceux avec une croix rouge sont incorrects, soit parce qu'ils ont été oubliés, soit parce qu'ils ont été remis alors qu'ils n'étaient pas nécessaires.

Niveau de difficulté

Si l'on augmente le niveau de difficulté de l'exercice, les commandes obtenues sont plus complexes, ce qui fait qu'avec un niveau de difficulté bas, on a moins d'éléments dans une commande qu'avec un niveau de difficulté élevé.

De plus, la complexité des éléments à créer dans une commande augmente.

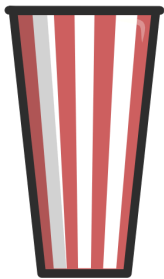
A partir de 25%, le temps pour remplir la commande est limité. Ce temps est toutefois très généreux. Les choses deviennent difficiles à partir de 95%.

Glacier - Boissons

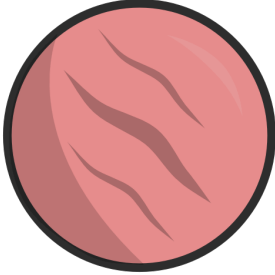
Dans cet exercice, tu te trouves dans ton magasin de glaces. Tu prépareras des boissons comme de la limonade ou des milkshakes.

Structure de la scène

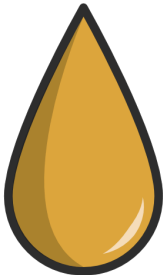
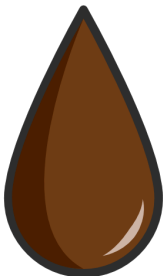
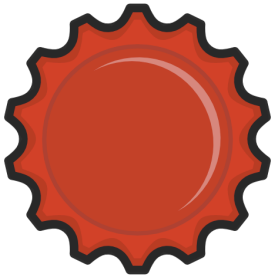
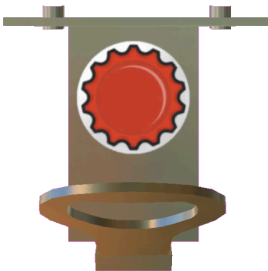


1		
Symbole	Image	Nom
		Grand gobelet
		Petit gobelet

2		
Symbole	Image	Nom

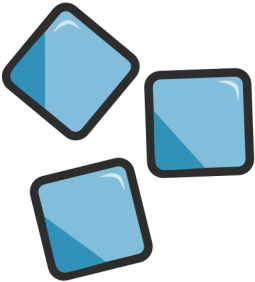
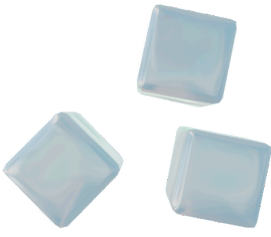
2		
		Glace - Fraise
		Glace - Chocolat
		Glace - Vanille
N/A		Cuillère à glace

3		
Symbole	Image	Nom

3		
	N/A	Bouteille fermée
		Limonade - Orange
		Limonade - Coca
		Décapsuleur
4		
Symbole	Image	Nom

4		
		Lait
		Crème fouettée
		Distributeur de sauce

5		
Symbole	Image	Nom
		Mixeur à milkshake

5		
		Glaçons



L'écran de gauche affiche en détail les éléments de la commande **A** ainsi que le temps restant en secondes **B**.

Une commande peut comporter jusqu'à trois tâches. Les éléments nécessaires pour une tâche sont représentés individuellement.

Les tâches terminées sont placées sur le plateau **C**. Lorsque la commande est prête à être remise, il suffit d'appuyer sur la sonnette **D**.

Commandes

Limonade

Limonade

Il existe deux types de limonade : la limonade à l'orange et celle au coca. Elles sont symbolisées par les couleurs orange et marron.

Il existe également deux tailles de gobelets, représentées par les couleurs bleu (petit) et rouge (grand).

La limonade peut être distribuée de deux manières. Soit dans une bouteille fermée, reconnaissable au symbole de la bouteille sur l'écran de commande. Saisis la bouteille contenant la limonade souhaitée et pose-la sur la tablette.

Ou alors, s'il se trouve un symbole de gobelet sur l'écran de commande, prends un grand/petit gobelet de la pile correspondante.

Ensuite, attrape la limonade demandée. Tu trouveras les bouteilles de limonade sous la tablette du milieu.

Une fois que tu as la bonne bouteille en main, tiens-la avec le bouchon vers le haut sous le décapsuleur qui se trouve entre les deux bouteilles sous la tablette. Pour ouvrir la bouteille, fais un mouvement de levier.

Le mouvement de levier dépend de la position de la bouteille sous le décapsuleur, à savoir si tu dois effectuer le mouvement vers toi ou en t'éloignant de toi.

Une fois la bouteille ouverte, verse son contenu dans le gobelet.

L'intérieur du gobelet est marqué d'une marque rouge qui indique le niveau minimum de remplissage du gobelet. Si le gobelet n'est pas rempli au moins jusqu'à cette ligne, tu recevras moins d'argent et d'étoiles lors de la remise de la commande.

Mais attention - tu peux aussi remplir trop le gobelet et le faire déborder !

Garniture :

Les glaçons se trouvent à droite sur le plan de travail, dans une glacière ouverte. Attrape les glaçons et fais-les tomber dans le gobelet.

A la fin, pose le gobelet sur la tablette centrale en haut.

Milkshake

A droite, sur le mur, se trouvent les instructions pour le milkshake.

Prends un petit/grand gobelet sur la pile.

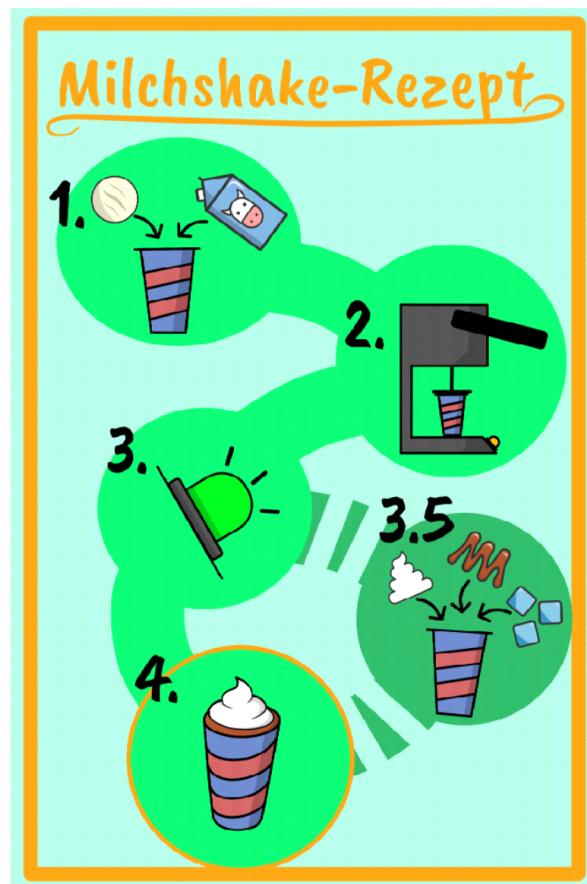
Attrape le lait qui se trouve sur la tablette en haut à gauche.

Incline le lait au-dessus du gobelet de manière à remplir le gobelet.

Attrape la cuillère à glace. Tiens la cuillère à glace dans le bac à glace nécessaire (fraise, chocolat, vanille) et fais des mouvements de raclage pour qu'une boule de glace se forme dans la cuillère.

Tiens la cuillère à glace au-dessus du gobelet et appuie sur le bouton de pointage pour faire tomber la boule de glace.

! Seules les boules assez larges peuvent être déposées dans le gobelet. !



Place le gobelet contenant le lait et la boule de glace dans le mixeur.

Attrape le levier du mixeur et pousse-le vers le bas pour qu'il commence à mixer. Ne relâche pas le levier.

Sur le socle du mixeur se trouvent des voyants lumineux qui t'indiquent si le mixage est terminé. Si le voyant est vert, tu peux relâcher le levier et retirer le gobelet du mixeur.

Garniture :

Il n'est possible d'ajouter **qu'une seule** garniture par milkshake !

Pour la crème fouettée, attrape la bombe sur l'étagère en haut à gauche.

Comme dans la vie quotidienne, tiens la bombe verticalement, la tête en bas, au-dessus du milkshake préalablement mixé.

Appuie sur le bouton de pointage pour déposer la crème fouettée sur la boisson.

Pour la sauce, prends le milkshake mixé et tiens-le sous le distributeur de sauce en dessous de l'étagère gauche.

Les glaçons se trouvent à droite sur le plan de travail.

Empoigne les glaçons et fais-les tomber dans le gobelet.

Pose le milkshake terminé sur la tablette en haut.

Commande remise



Le grand écran de droite s'active et affiche un aperçu de la commande remise, ce qui a été fait correctement et ce qui a été fait incorrectement. Les éléments avec une coche verte sont corrects et ceux avec une croix rouge sont incorrects, soit parce qu'ils ont été oubliés, soit parce qu'ils ont été remis alors qu'ils n'étaient pas nécessaires.

Niveau de difficulté

Si l'on augmente le niveau de difficulté de l'exercice, les commandes obtenues sont plus complexes, ce qui fait qu'avec un niveau de difficulté bas, on a moins d'éléments dans une commande qu'avec un niveau de difficulté élevé.

De plus, la complexité des éléments à créer dans une commande augmente.

A partir de 25%, le temps pour remplir la commande est limité. Ce temps est toutefois très généreux. Les choses deviennent difficiles à partir de 95%.

Glacier - Servir et encaisser

Dans cet exercice, tu te trouves dans ton magasin de glaces. Tu remettras des commandes et tu tiendras la caisse.

Structure de la scène



Commandes

Commandes pré-remplies

L'écran de gauche ② affiche les commandes et le temps restant en secondes. Une commande peut comporter jusqu'à trois tâches. Pour chaque tâche, tous les éléments nécessaires sont listés.

Sur le comptoir devant toi ① apparaissent des commandes pré-remplies. Saisis-les et dépose-les en haut sur la tablette. Mais attention, pour les niveaux de difficulté supérieurs, de fausses commandes sont également présentes pour t'induire en erreur. Choisis soigneusement les bonnes commandes et vérifie que tous les éléments correspondent vraiment.

Place les bonnes commandes sur la tablette ③ en haut devant toi. Lorsque tu es prêt à remettre les commandes, appuie sur la sonnette ④. Ensuite, le processus de paiement se poursuit à la caisse ⑤.

Processus de paiement



Le grand écran de droite s'active et affiche un aperçu de la commande remise **A**, ce qui a été fait correctement et ce qui a été fait incorrectement. Les éléments avec une coche verte sont corrects et ceux avec une croix rouge sont incorrects, soit parce qu'ils ont été oubliés, soit parce qu'ils ont été remis alors qu'ils n'étaient pas nécessaires.

Lorsque la commande a disparu sur le plateau, le mécanisme du plateau descend avec le paiement. En même temps, le plan de travail se déplace, de sorte que la caisse se rapproche du champ de travail et que l'on puisse faire la monnaie de l'argent reçu.

Prends l'argent **B** et relâche-le au-dessus de l'ouverture de la caisse **C**.

La ligne « Monnaie à rendre » t'indique le montant de la monnaie que tu dois rendre.

En appuyant avec ton index sur les différents boutons de la caisse, tu peux faire dépenser de l'argent.

La ligne « Monnaie actuelle » t'indique combien d'argent tu as dépensé en appuyant sur les boutons.

Si les sommes de la « Monnaie à rendre » et de la « Monnaie actuelle » concordent, tu peux retirer l'argent de la caisse et le placer sur le plateau.

Une fois la monnaie rendue sur la tablette, appuie à nouveau sur la sonnette pour que la tablette se lève et que la zone de travail se déplace à nouveau, te laissant de la place pour commencer la prochaine commande.

Niveau de difficulté

Si l'on augmente le niveau de difficulté de l'exercice, les commandes obtenues sont plus complexes, ce qui fait qu'avec un niveau de difficulté bas, on a moins d'éléments dans une commande qu'avec un niveau de difficulté élevé.

De plus, la complexité des éléments à créer dans une commande augmente.

Le processus de paiement devient également un peu plus complexe à un niveau de difficulté plus élevé. Ainsi, à un niveau de difficulté bas, on a des montants de monnaie ronds et à un niveau de difficulté plus élevé, des montants plus complexes, comme par exemple 3,30€.

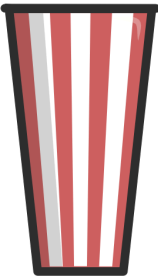
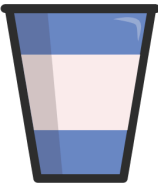
Glacier - Exercice entier

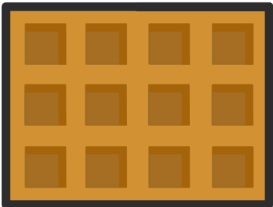
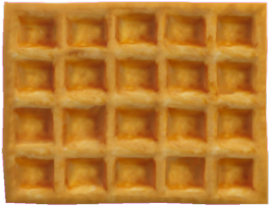
Dans cet exercice, tu te trouves dans ton magasin de glaces.

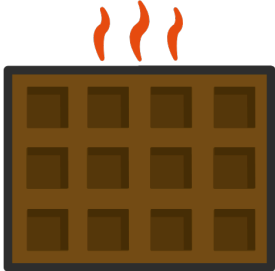
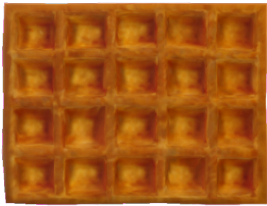
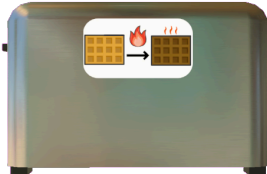
Structure de la scène



1		
Symbole	Image	Nom
		Coupelle à glace

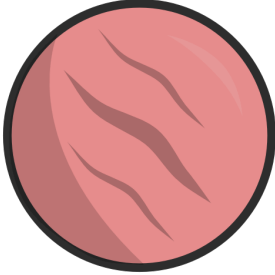
1		
		Cornet à glace
		Grand gobelet
		Petit gobelet

2		
Symbole	Image	Nom
		Gaufre - Froide

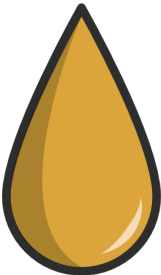
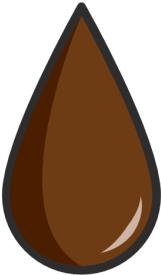
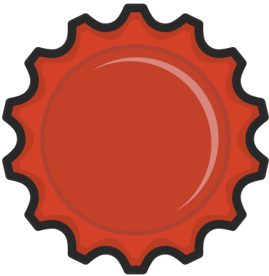
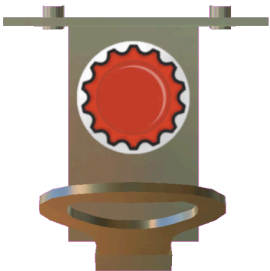
2		
		Gaufre - Chaude
		Grille-pain

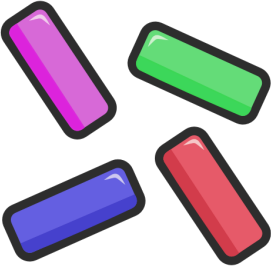
3		
Symbole	Image	Nom
		Glace à l'eau - Pomme
		Glace à l'eau - Orange

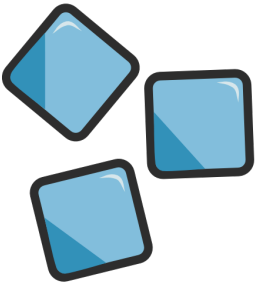
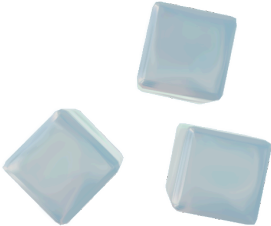
4		
Symbole	Image	Nom

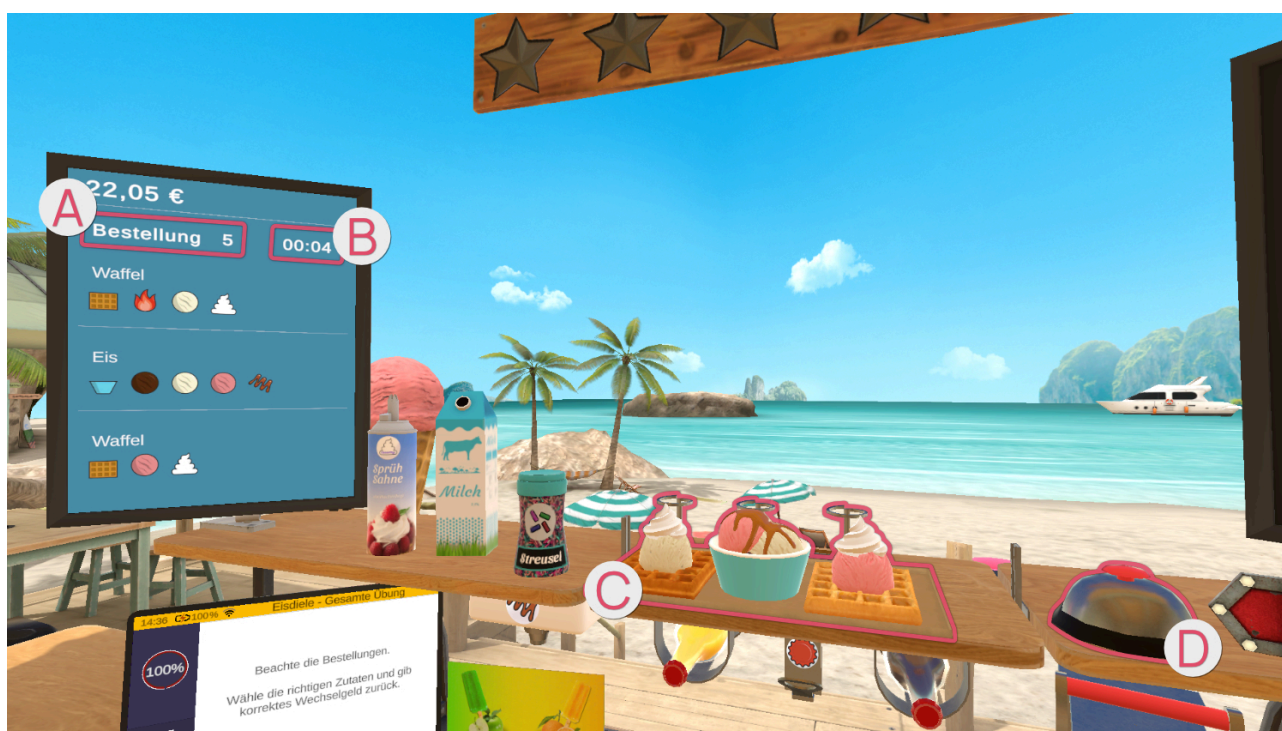
4		
		Glace - Fraise
		Glace - Chocolat
		Glace - Vanille
N/A		Cuillère à glace

5		
Symbole	Image	Nom

5		
	N/A	Bouteille fermée
		Limonade - Orange
		Limonade - Coca
		Décapsuleur
6		
Symbole	Image	Nom

6		
		Lait
		Crème fouettée
		Vermicelles
		Distributeur de sauce
7		
Symbole	Image	Nom

7		
		Mixeur à milkshake
		Glaçons



L'écran de gauche affiche en détail les éléments de la commande **A** ainsi que le temps restant en secondes **B**.

Une commande peut comporter jusqu'à trois tâches. Les éléments nécessaires pour une tâche sont représentés individuellement.

Les tâches terminées sont placées sur le plateau **C**. Lorsque la commande est prête à être remise, il suffit d'appuyer sur la sonnette **D**.

Commandes

Glace à l'eau

Attrape un emballage de glace jaune ou vert.

Une fois que tu as l'emballage de glace correspondant (jaune ou vert) en main, place-le sur la tablette du haut.

Glace en coupelle ou cornet

Prends une coupelle/un cornet à glace de la pile.

En fonction de ce qui est le plus confortable pour toi, tu peux garder la coupelle/le cornet à glace dans ta main ou le poser sur le plan de travail.

Attrape la cuillère à glace. Tiens la cuillère à glace dans le bac à glace nécessaire (fraise, chocolat, vanille) et fais des mouvements de raclage pour qu'une boule de glace se forme dans la cuillère. Lorsque la boule de glace atteint la taille finale, une lumière verte circulaire apparaît.

Tiens la cuillère à glace au-dessus de la coupelle/du cornet et appuie sur le bouton de pointage pour faire tomber la boule de glace.

! Les boules qui ne sont pas assez grandes ne peuvent pas être ajoutées à la coupelle/au cornet mais rebondissent dessus. !



Répète cette opération jusqu'à ce que le nombre souhaité de boules de glace se trouve dans la coupelle/le cornet.

Garnitures :

Pour la crème fouettée, attrape la bombe sur l'étagère en haut à gauche. Tiens la crème fouettée verticalement, la tête en bas, au-dessus de la boule de glace supérieure, comme dans la vie de tous les jours. Appuie sur le bouton de pointage pour répandre la crème sur la glace.

Pour les vermicelles, attrape le flacon de vermicelles sur l'étagère en haut à gauche. Tiens-le au-dessus de la glace et secoue-le pour que les vermicelles se déposent sur la glace.

Pour la sauce, saisis la coupe/le cornet rempli de glace et place-la-e sous le distributeur de sauce en dessous de l'étagère de gauche.

Pose le cornet/la coupelle de glace terminé-e sur le point de dépôt en haut.

Limonade

Il existe deux types de limonade : la limonade à l'orange et celle au coca. Elles sont symbolisées par les couleurs orange et marron.

Il existe également deux tailles de gobelets, représentées par les couleurs bleu (petit) et rouge (grand).

La limonade peut être distribuée de deux manières. Soit dans une bouteille fermée, reconnaissable au symbole de la bouteille sur l'écran de commande. Saisis la bouteille contenant la limonade souhaitée et pose-la sur la tablette.

Ou alors, s'il se trouve un symbole de gobelet sur l'écran de commande, prends un grand/petit gobelet de la pile correspondante.

Ensuite, attrape la limonade demandée. Tu trouveras les bouteilles de limonade sous la tablette du milieu.

Une fois que tu as la bonne bouteille en main, tiens-la avec le bouchon vers le haut sous le décapsuleur qui se trouve entre les deux bouteilles sous la tablette. Pour ouvrir la bouteille, fais un mouvement de levier.

Le mouvement de levier dépend de la position de la bouteille sous le décapsuleur, à savoir si tu dois effectuer le mouvement vers toi ou en t'éloignant de toi.

Une fois la bouteille ouverte, verse son contenu dans le gobelet.

L'intérieur du gobelet est marqué d'une marque rouge qui indique le niveau minimum de remplissage du gobelet. Si le gobelet n'est pas rempli au moins jusqu'à cette ligne, tu recevras moins d'argent et d'étoiles lors de la remise de la commande.

Mais attention - tu peux aussi remplir trop le gobelet et le faire déborder !

Garniture :

Les glaçons se trouvent à droite sur le plan de travail, dans une glacière ouverte.

Attrape les glaçons et fais-les tomber dans le gobelet.

A la fin, pose le gobelet sur la tablette centrale en haut.

Milkshake

A droite, sur le mur, se trouvent les instructions pour le milkshake.

Prends un petit/grand gobelet sur la pile.

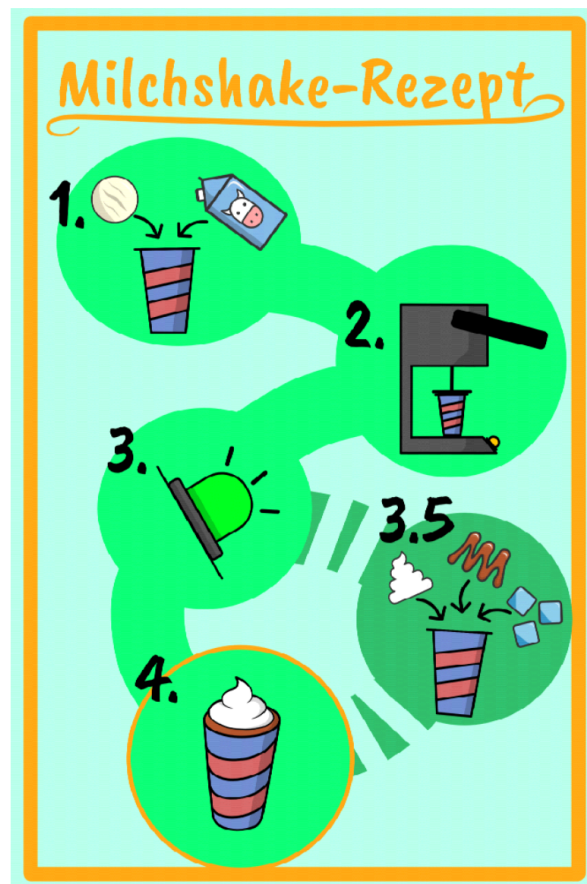
Attrape le lait qui se trouve sur la tablette en haut à gauche.

Incline le lait au-dessus du gobelet de manière à remplir le gobelet.

Attrape la cuillère à glace. Tiens la cuillère à glace dans le bac à glace nécessaire (fraise, chocolat, vanille) et fais des mouvements de raclage pour qu'une boule de glace se forme dans la cuillère.

Tiens la cuillère à glace au-dessus du gobelet et appuie sur le bouton de pointage pour faire tomber la boule de glace.

! Seules les boules assez larges peuvent être déposées dans le gobelet. !



Place le gobelet contenant le lait et la boule de glace dans le mixeur.

Attrape le levier du mixeur et pousse-le vers le bas pour qu'il commence à mixer. Ne relâche pas le levier.

Sur le socle du mixeur se trouvent des voyants lumineux qui t'indiquent si le mixage est terminé. Si le voyant est vert, tu peux relâcher le levier et retirer le gobelet du mixeur.

Garniture :

Il n'est possible d'ajouter qu'une seule garniture par milkshake !

Pour la crème fouettée, attrape la bombe sur l'étagère en haut à gauche.

Comme dans la vie quotidienne, tiens la bombe verticalement, la tête en bas, au-dessus du milkshake préalablement mixé.

Appuie sur le bouton de pointage pour déposer la crème fouettée sur la boisson.

Pour la sauce, prends le milkshake mixé et tiens-le sous le distributeur de sauce en dessous de l'étagère gauche.

Les glaçons se trouvent à droite sur le plan de travail.

Empoigne les glaçons et fais-les tomber dans le gobelet.

Pose le milkshake terminé sur la tablette en haut.

Gaufre

Si la commande ne comprend qu'une gaufre seule, prends une gaufre et pose-la sur la tablette centrale en haut.

Selon la commande, la gaufre doit être tout d'abord chauffée. Pour ce faire, prends une gaufre et place-la dans le grille-pain situé à côté. Il n'est pas nécessaire d'actionner un quelconque levier pour démarrer le processus de grillage. Après un court instant, la gaufre grillée apparaît dans le grille-pain.

Si le client désire une boule de glace sur la gaufre, saisis la cuillère à glace et maintiens-la dans le bac à glace nécessaire (fraise, chocolat, vanille) puis effectue des mouvements de raclage de manière à former une boule dans la cuillère à glace. Place ensuite la cuillère à glace au-dessus de la gaufre et appuie sur le bouton de pointage pour faire tomber la boule de glace dessus.

! Seules les boules assez larges peuvent être déposées sur la gaufre. !



Garnitures :

Sauce sur la gaufre : place la gaufre sous le distributeur de sauce.

Crème fouettée : attrape la bombe sur l'étagère en haut à gauche. Tiens la crème fouettée verticalement, la tête en bas, au-dessus de la boule de glace supérieure, comme dans la vie de tous les jours. Appuie sur le bouton de pointage pour répandre la crème sur la glace.

Vermicelles : attrape le flacon de vermicelles sur l'étagère en haut à gauche. Tiens-le au-dessus de la glace et secoue-le pour que les vermicelles se déposent sur la gaufre.

Processus de paiement



Le grand écran de droite s'active et affiche un aperçu de la commande remise **A**, ce qui a été fait correctement et ce qui a été fait incorrectement. Les éléments avec une coche verte sont corrects et ceux avec une croix rouge sont incorrects, soit parce qu'ils ont été oubliés, soit parce qu'ils ont été remis alors qu'ils n'étaient pas nécessaires.

Lorsque la commande a disparu sur le plateau, le mécanisme du plateau descend avec le paiement. En même temps, le plan de travail se déplace, de sorte que la caisse se rapproche du champ de travail et que l'on puisse faire la monnaie de l'argent reçu.

Prends l'argent **B** et relâche-le au-dessus de l'ouverture de la caisse **C**.

La ligne « Monnaie à rendre » t'indique le montant de la monnaie que tu dois rendre.

En appuyant avec ton index sur les différents boutons de la caisse, tu peux faire dépenser de l'argent.

La ligne « Monnaie actuelle » t'indique combien d'argent tu as dépensé en appuyant sur les boutons.

Si les sommes de la « Monnaie à rendre » et de la « Monnaie actuelle » concordent, tu peux retirer l'argent de la caisse et le placer sur le plateau.

Une fois la monnaie rendue sur la tablette, appuie à nouveau sur la sonnette pour que la tablette se lève et que la zone de travail se déplace à nouveau, te laissant de la place pour commencer la prochaine commande.

Niveau de difficulté

Si l'on augmente le niveau de difficulté de l'exercice, les commandes obtenues sont plus complexes, ce qui fait qu'avec un niveau de difficulté bas, on a moins d'éléments dans une commande qu'avec un niveau de difficulté élevé.

De plus, la complexité des éléments à créer dans une commande augmente.

Le processus de paiement devient également un peu plus complexe à un niveau de difficulté plus élevé. Ainsi, à un niveau de difficulté bas, on a des montants de monnaie ronds et à un niveau de difficulté plus élevé, des montants plus complexes, comme par exemple 3,30€.

Cuisine

Café - Préparation

Pour le type d'exercice "Café", il existe trois exercices qui se basent les uns sur les autres.

Dans cet exercice, il s'agit de préparer une machine à café. Pour cela, il faut suivre les étapes logiques pour assembler et remplir la machine à café.



Les étapes suivantes doivent être réalisées pour terminer l'exercice avec succès :

- ❶ Brancher la fiche dans la prise de courant.
- ❷ Remplir le réservoir d'eau avec de l'eau provenant de la carafe. Pour cela, il faut d'abord ouvrir le couvercle du réservoir.
- ❸ Au-dessus de la machine à café, sur l'étagère, se trouve un sachet de grains de café, à partir duquel les grains doivent être versés dans le bac à café de la machine. Pour cela, il faut en retirer le couvercle. Après le remplissage, place à nouveau le couvercle sur le bac.
- ❹ Un filtre de la boîte de filtres à café sur l'étagère doit être placé dans le porte-filtre. Pour ce faire, il faut faire glisser le porte-filtre hors de la machine à café par la poignée. Une fois le filtre en place, le porte-filtre doit être remis en place.
- ❺ Place la tasse à café dans la zone située sous le porte-filtre.
- ❻ Tu peux allumer la machine à café à l'aide du bouton marche/arrêt, à condition d'avoir préalablement branché la fiche dans la prise de courant. Choisis ensuite l'une des 3 intensités de

café à l'aide des touches de sélection ⑦ et démarre le programme de préparation en appuyant sur la touche démarrer ⑧.

- ⑨ Optionnel : tu peux mettre le café en position sur le plateau.
- ⑩ Optionnel : si tu veux faire plus d'un café, le filtre utilisé doit être remplacé par un nouveau. Tu peux jeter le filtre souillé à la poubelle.

Si tu veux terminer l'exercice, appuie sur le bouton « Terminer » de la tablette.

Si le degré de difficulté est faible, tu recevras plus rapidement de l'aide pour passer à l'étape suivante. Pour t'aider, les objets nécessaires sont mis en évidence par un marquage de couleur.

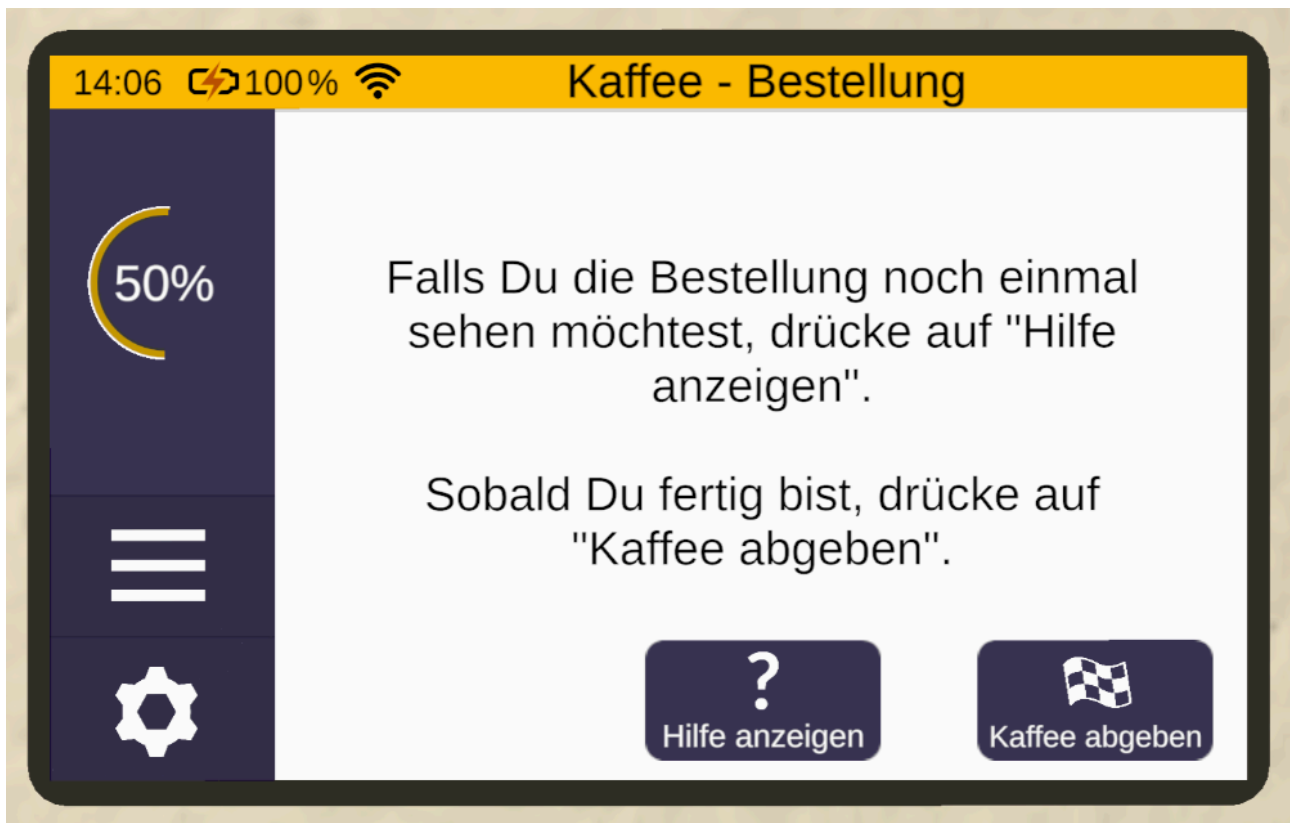
Si le degré de difficulté est très élevé, tu ne recevras plus d'aide.

Café - Commande

Dans cet exercice, tu reçois un maximum de 3 commandes en fonction du degré de difficulté. Chaque personne souhaite que tu lui prépares un café spécifique. Selon le degré de difficulté, elles peuvent aussi vouloir du lait et du sucre dans leur café. Plus le degré de difficulté augmente, plus les commandes deviennent complexes.



Pendant l'exercice, tu peux à tout moment revoir les commandes en cliquant sur le bouton d'aide (sauf si le degré de difficulté est de 100%).



La préparation du café se déroule de la même manière que dans l'exercice « Café - Préparation ».



Place la tasse ❶ dans la machine à café et, après l'avoir mise en marche, sélectionne l'intensité du café à préparer à l'aide des 3 touches ❷. Il existe un café léger (avec un seul grain), un café moyen (deux grains) et un café fort (trois grains).

Après avoir démarré le programme à l'aide de la touche Démarrer, le café est versé dans la tasse.

Selon la commande, tu peux ajouter du lait ❸ et du sucre ❹ dans la tasse. Place ensuite la tasse à l'endroit prévu à cet effet ❺, en fonction du nom de la commande.

Lorsque tu as fini, termine l'exercice en cliquant sur le bouton « Terminer » de la tablette.

S'affiche ensuite un récapitulatif des commandes montrant quelles commandes ont été traitées correctement et lesquelles ont été traitées incorrectement.

Dans cet exercice, il n'est pas nécessaire de remplacer le filtre. Tu peux préparer autant de café que tu le souhaites.

Café - Préparation & Commande

Cet exercice combine les exercices « [Préparation \(see page 62\)](#) » et « [Commande \(see page 63\)](#) ». Dans un premier temps, les commandes te sont présentées de la même manière que dans l'exercice « Commande ». Il te faut ensuite préparer la machine à café. Enfin, tu dois faire les cafés et les placer sur le plateau.

Attention ! Le filtre doit être remplacé après chaque café préparé.

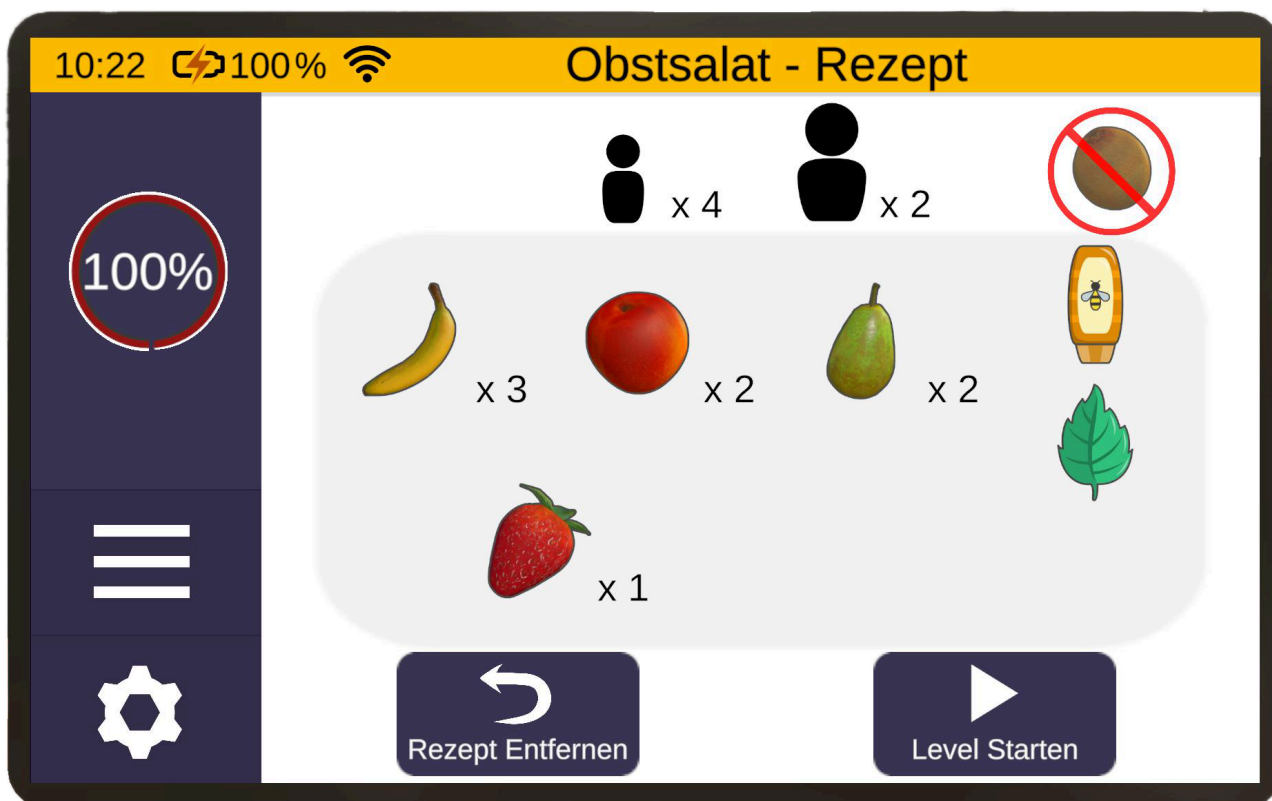
Tu termines également cet exercice en cliquant sur le bouton « Terminer » de la tablette.

Salade de Fruits - Recette

Choisir une recette

Au début de l'exercice, trois recettes, parmi lesquelles tu peux choisir, se trouvent sur le plan de travail devant toi. Une fois que tu en as choisi une, saisis-la avec le bouton de prise de main et place-la près de la zone prédéfinie ❶ de la tablette de manière à ce que la bordure de la recette s'allume en vert. Relâche ensuite le bouton de prise en main pour que les informations de la recette soient transmises à et affichées sur la tablette.

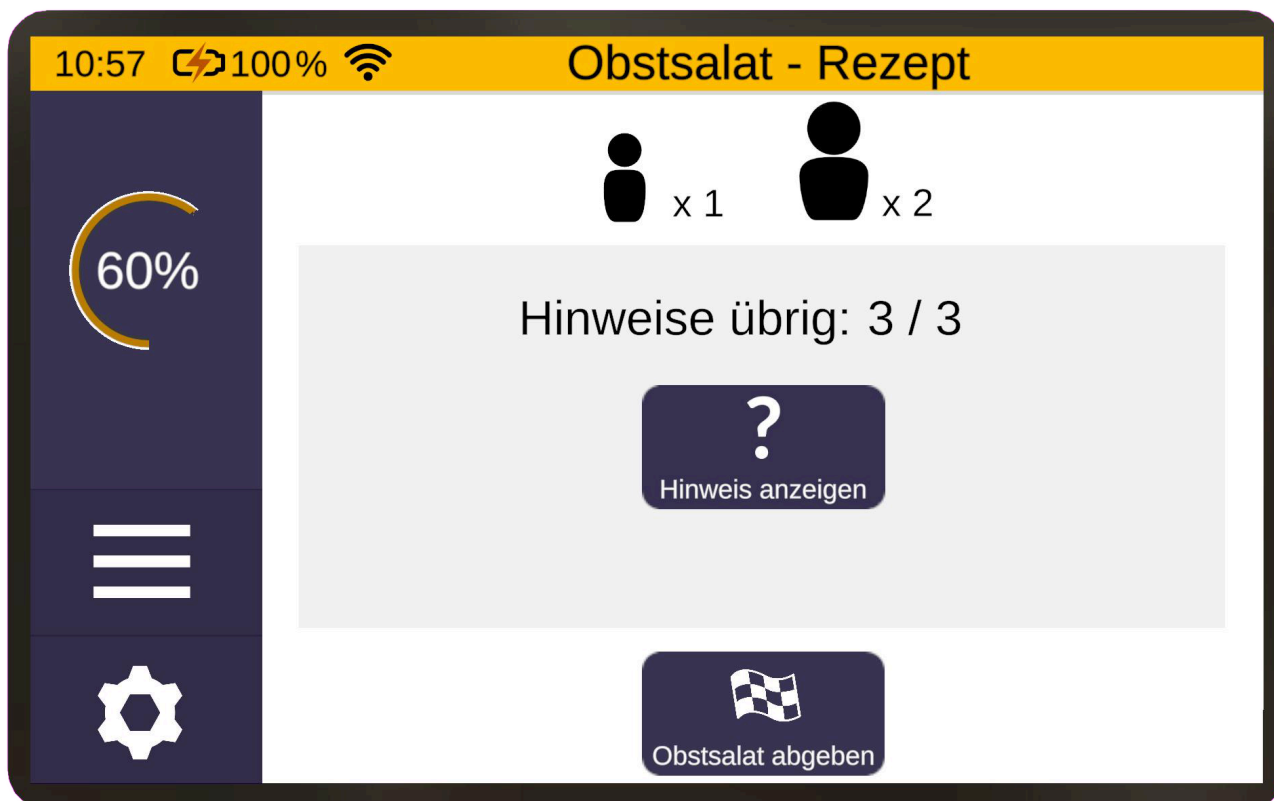




La tablette affiche également les informations suivantes :

- En haut au milieu, tu peux voir le nombre d'invités pour lesquels tu prépares la salade de fruits. Le plus petit symbole représente les enfants et le plus grand les adultes.
- En haut à droite, tu peux voir un fruit barré. Il s'agit d'un fruit que les invités n'aiment pas. Il faut choisir une recette ne contenant pas ce fruit pour ne pas perdre de points.
- En bas à gauche se trouve le bouton "Retirer la recette", qui permet de faire disparaître la recette de la tablette. Pour remplacer la recette, il est également possible de placer une autre recette dans l'affichage de la tablette (avec le bouton de prise en main) et de la relâcher dans la zone prédéfinie de la tablette. L'affichage de la tablette est alors actualisé et l'ancienne recette retourne à sa place initiale.
- En bas à droite se trouve le bouton "Démarrer le niveau". Dès que tu cliques sur ce bouton, une demande de confirmation apparaît pour te demander si tu veux vraiment continuer avec la recette sélectionnée ou en choisir une autre. Si tu confirmes, tu passes à l'étape suivante - la préparation de la salade de fruits. **Important : avant de commencer le niveau, mémorise bien ce qui est écrit sur la recette !**

Préparer la salade de fruits

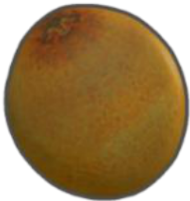


Dans cet exercice, la tablette se trouve dans le champ visuel droit. Elle peut afficher le contenu de la recette. Selon le degré de difficulté choisi au début de l'exercice, l'affichage est adapté comme suit :

Un bouton « Afficher un indice » se trouve sur la tablette :

- jusqu'à 25%, le bouton peut être appuyé autant de fois que nécessaire
- à partir de 30% et jusqu'à 80%, le bouton ne peut être actionné que trois fois au total
- à 90%, le bouton ne peut être actionné que deux fois au total
- à 95%, le bouton ne peut être actionné qu'une seule fois
- à 100%, il n'y a pas d'indices

Plusieurs fruits sont disponibles pour préparer la salade de fruits de cet exercice (voir tableau). Certains d'entre eux doivent impérativement être épluchés avant d'être coupés. D'autres, en revanche, peuvent être préparés aussi bien épluchés que non épluchés.

Symbole / Image	Fruit	Le fruit doit-il être épluché ?
	Pomme	Non
	Banane	Oui
	Poire	Non
	Fraise	Non
	Kiwi	Oui

Symbole / Image	Fruit	Le fruit doit-il être épluché ?
	Mangue	Oui
	Nectarine	Non
	Orange	Oui

Un seul fruit est présent à la fois, et ce jusqu'à ce qu'il soit jeté ou ajouté à la salade une fois coupé (après avoir été éventuellement épluché). Ce n'est qu'ensuite qu'un nouveau fruit de la même variété apparaît sur l'étagère de droite.

Important : en dessous de 50% de difficulté, seuls les fruits nécessaires à la recette apparaissent ; à partir de 50% de difficulté des fruits qui ne sont pas nécessaires à la recette apparaissent également !

En outre, les suppléments suivants sont disponibles pour la préparation de la salade de fruits : menthe, amandes râpées et miel (voir tableau).

Symbole	Image	Supplément
		Feuille de menthe
		Amande
		Miel

Il est important de noter que les fruits et les suppléments qui ont déjà été ajoutés à la salade de fruits ne peuvent plus être retirés. Pour cela, il faut renouveler le saladier à l'aide de la plate-forme. **Fais donc attention à ce que tu mets dans le saladier, sinon tu risques de devoir tout recommencer !**



Machine à couper ①

La machine à couper permet de couper différents fruits. Pour ce faire, saisis un fruit adéquat avec le bouton de prise en main, relâche-le au-dessus de la machine dès qu'il s'allume en vert, puis abaisse le couvercle de la machine, que tu peux saisir par le bord supérieur rouge (avec le bouton de prise en main).

Si tu essaies par exemple de poser une banane non épluchée sur la machine et de la couper, cela ne fonctionnera pas. Dans ce cas, la machine à éplucher s'illumine pour indiquer que ce fruit doit d'abord être épluché.

Machine à éplucher ②

La machine à éplucher permet d'éplucher différents fruits. Pour ce faire, saisis un fruit adéquat avec la touche de prise en main et relâche-le dans la machine dès qu'elle s'allume en vert. Actionne ensuite le levier en haut de la machine en le saisissant (avec la touche de prise en main) et épluche le fruit en enfonçant le levier entièrement. Tu peux ensuite relâcher le levier et retirer le fruit épluché de la machine.

Affichage du contenu du saladier de fruits ③

Comme la salade de fruits dans le saladier peut sembler un peu désordonnée, il existe un indicateur qui te montre le contenu actuel de la salade de fruits.

Saladier avec plate-forme ④

Le saladier est posé sur une plate-forme. Pour remplacer le saladier, si un mauvais fruit s'est glissé dans la salade par exemple, saisis (avec le bouton de prise en main) le levier à côté du saladier et tire-le vers toi.

Mais attention : le contenu du saladier est alors également jeté à la poubelle.

Suppléments ⑤

Les feuilles de menthe peuvent être arrachées de la plante en les saisissant avec le bouton de prise en main.

Le sachet d'amandes peut être saisi à l'aide du bouton de prise en main. Les tranches d'amande se déversent lorsque tu inclines le sachet.

Le flacon de miel peut être saisi à l'aide du bouton de prise en main ; le miel s'écoule du flacon lorsque tu presses le bouton de pointage pendant que le flacon se trouve dans ta main. Le fait que cette deuxième action soit nécessaire est également reconnaissable à la lueur de l'index et à l'affichage qui apparaît lors de la première saisie.

Poubelle ⑥

Si tu veux jeter des objets ou t'en débarrasser, parce qu'ils sont dans tes pattes par exemple, tu peux les jeter dans la poubelle. Elle est également nécessaire pour remplacer le saladier.

Lorsque tu souhaites ensuite servir la salade de fruits, tu peux cliquer sur le bouton « Servir la salade de fruits » de la tablette ⑦. Dès que tu cliques sur ce bouton, une demande de confirmation apparaît pour te demander si tu souhaites vraiment servir la salade de fruits dans son état actuel. Si tu confirmes, tu passes à l'étape suivante - le service.

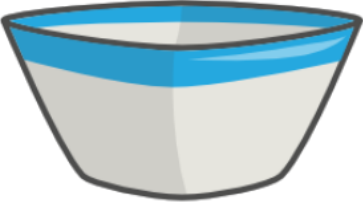
Servir

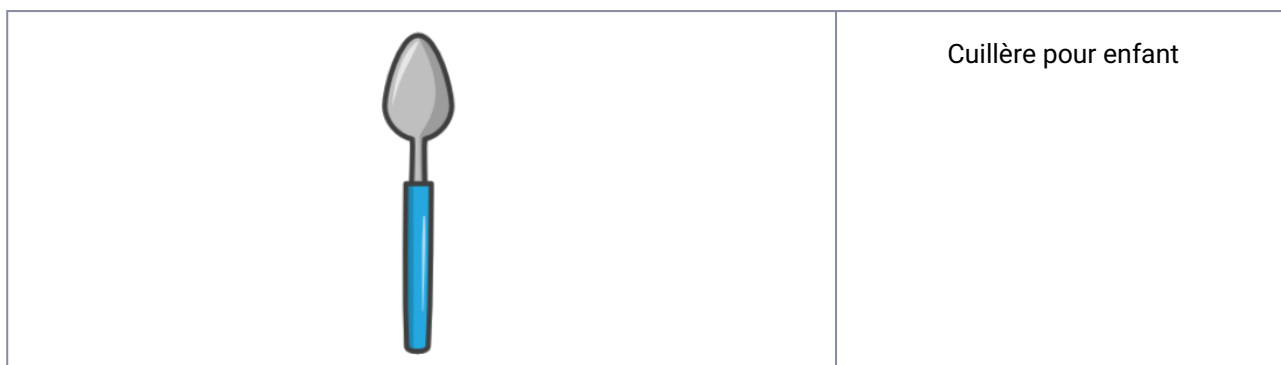


Dans l'étape suivante, tu dois préparer un plateau ① de couverts ② pour tes invités. Pour cela, prépare le nombre adéquat de grands bols et de cuillères pour les adultes et de petits bols et cuillères pour les enfants

(voir tableau). Pour ce faire, récupère les objets correspondants sur les piles du fond (en appuyant sur le bouton de prise en main) et place-les sur le plateau qui se trouve sur le plan de travail devant toi.

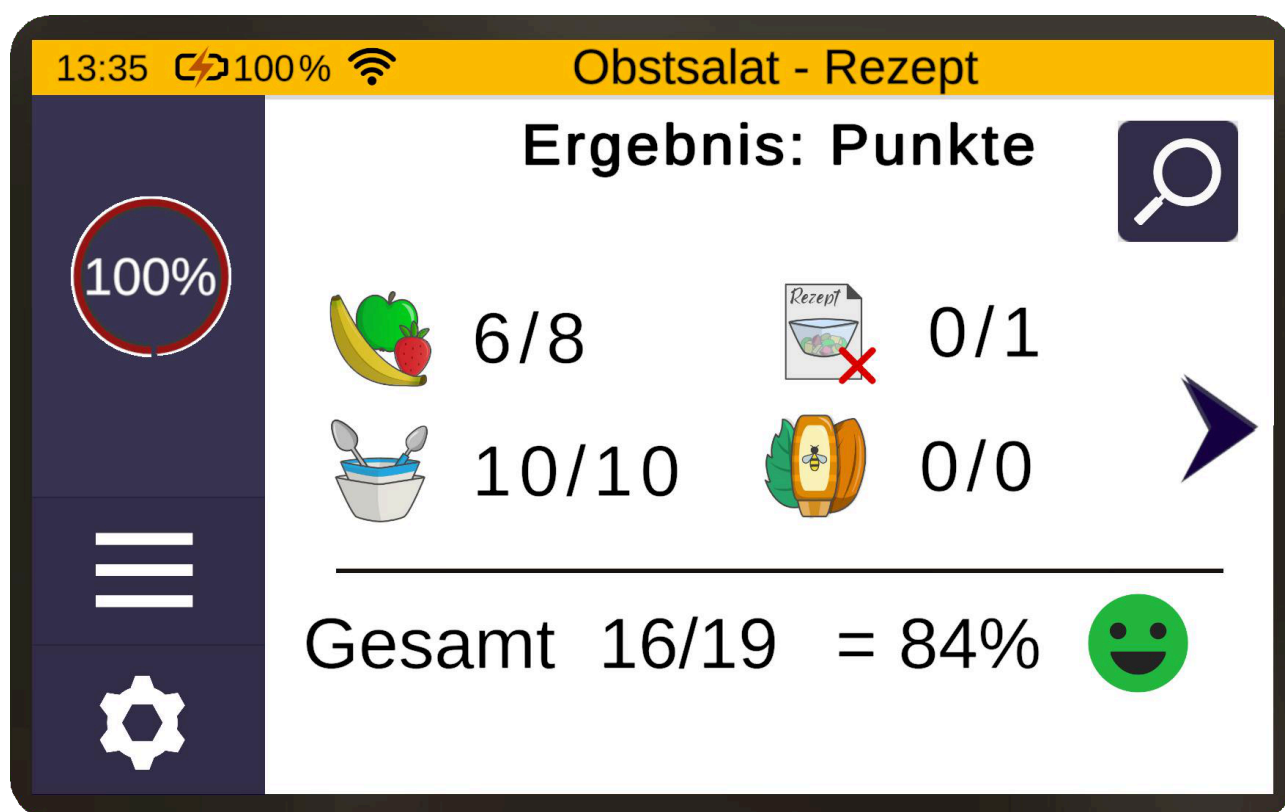
La tablette, sur la droite, permet d'avoir une liste claire des objets actuellement empilés sur le plateau.

Symbole	Couvert
	Bol pour adulte
	Cuillère pour adulte
	Bol pour enfant



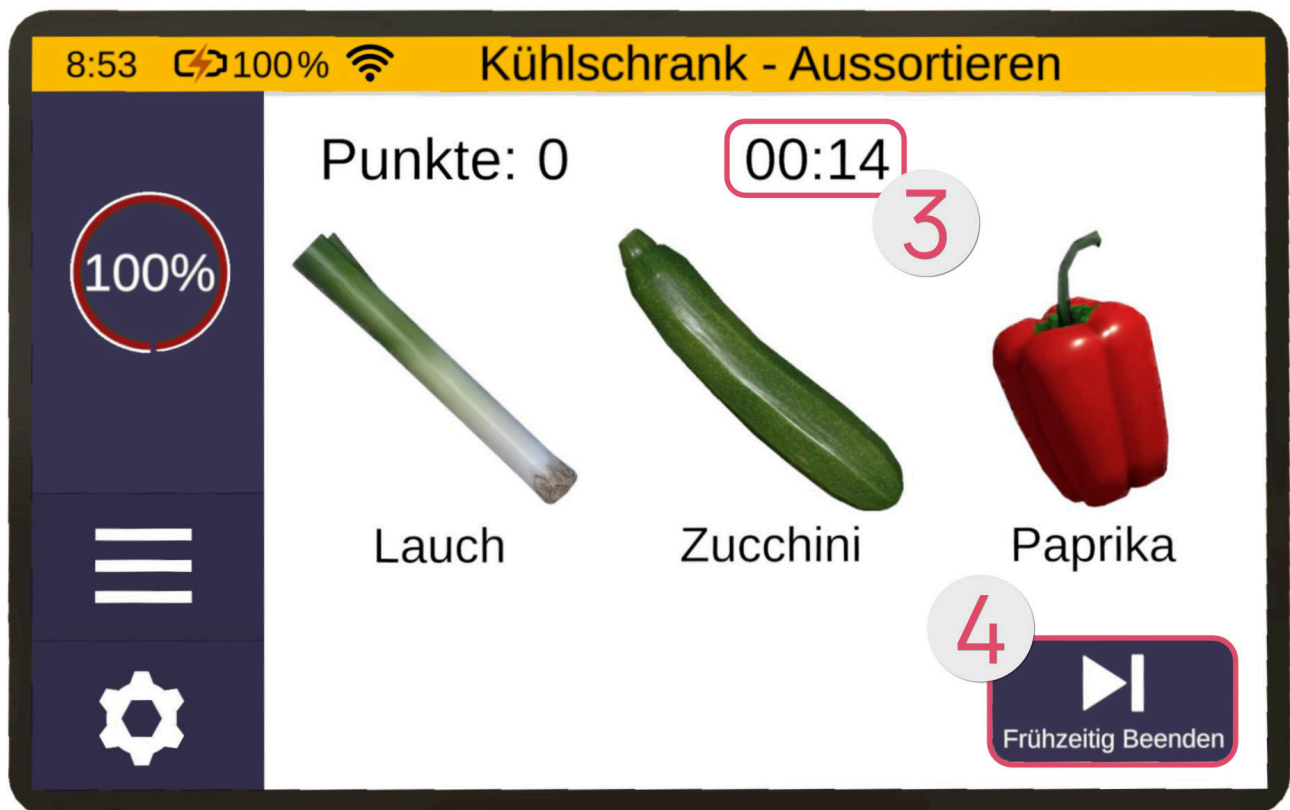
Lorsque tu souhaites servir les couverts, tu peux cliquer sur le bouton « Servir les couverts » sur la tablette. Dès que tu cliques sur ce bouton, une fenêtre de confirmation s'affiche pour te demander si tu veux vraiment continuer avec les couverts préparés.

Si tu confirmes, l'exercice est terminé et un résumé des points obtenus s'affiche.



Frigo - Débarrassage

Dans l'exercice Débarrassage, la tablette indique les produits alimentaires que tu dois récupérer dans le frigo. Le choix du produit alimentaire n'a pas d'importance, tant qu'il se trouve sur la liste.



Pour les degrés de difficulté plus élevés, tu dois en plus déterminer si le produit alimentaire est encore bon. Si le produit alimentaire est encore bon, il va dans le panier ❶. S'il est déjà périmé, il va à la poubelle ❷.

L'objectif est de traiter autant de produits alimentaires que possible dans un certain laps de temps et de rester attentif le plus longtemps possible.

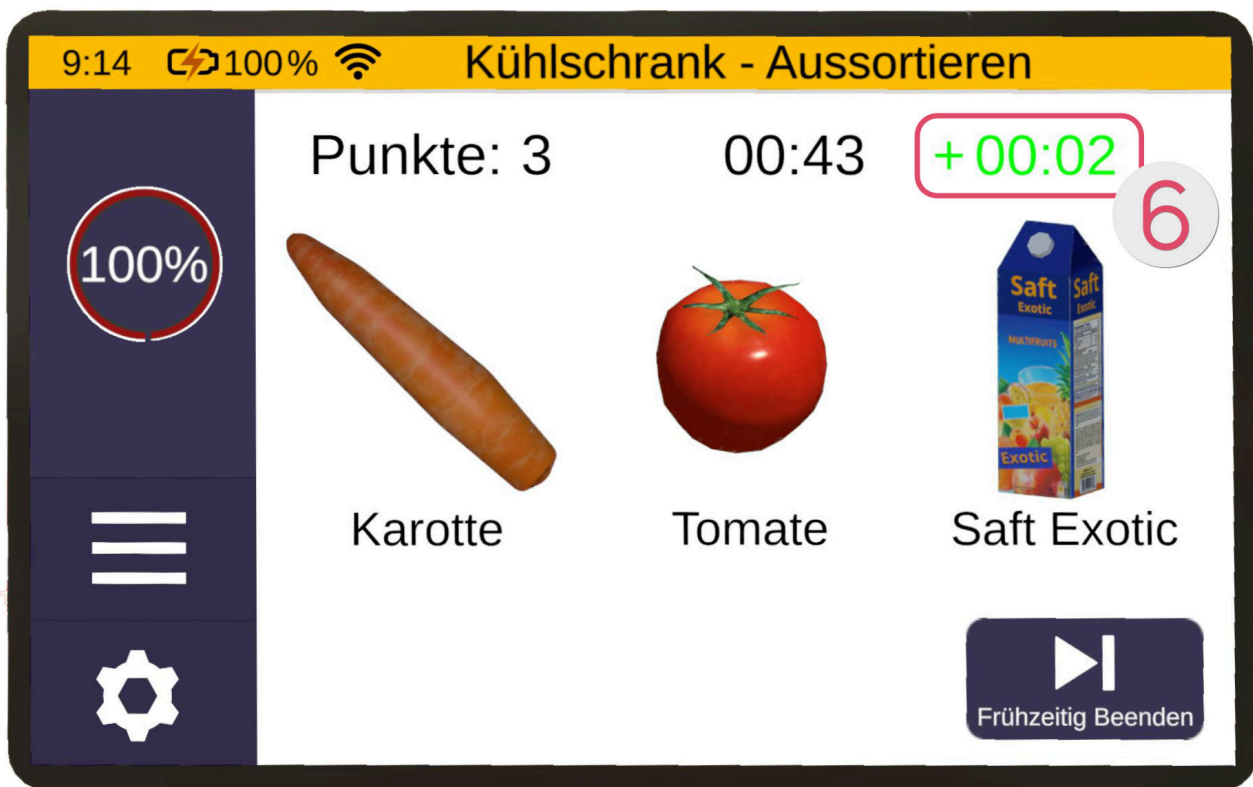
En haut de la tablette se trouve un compte à rebours ❸. Lorsque celui-ci atteint 0, l'exercice s'arrête automatiquement. Si tu souhaites toutefois mettre fin à l'exercice prématurément (parce qu'il est trop facile, par exemple), appuie sur le bouton « Terminer » ❹ en bas à droite.



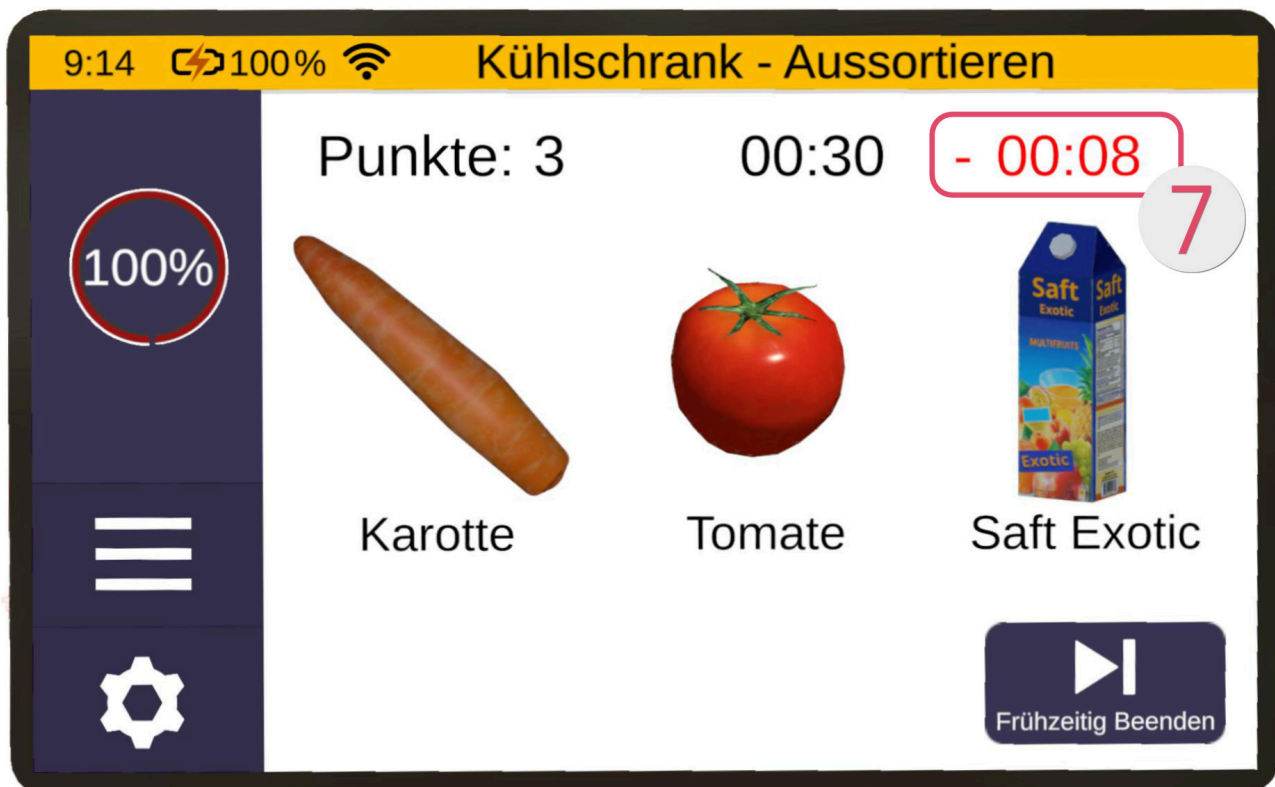
La poubelle ❷ n'apparaît qu'à partir d'un degré de difficulté de 20%. À partir de ce moment, le frigo peut également contenir des produits alimentaires périmés❺. Si des produits alimentaires sont périmés, ils abordent un autocollant ❺ les indiquant comme « mauvais ».

À partir d'un degré de difficulté de 50%, la poubelle et la corbeille échangent leurs positions à intervalles aléatoires pendant l'exercice.

Si tu classifies correctement un objet, tu reçois un bonus de temps ❻.



Un mauvais classement te fait perdre du temps 7.



Plus le degré de difficulté est élevé, moins tu reçois de temps pour un classement correct et plus tu perds de temps. Le temps déduit augmente en outre avec la durée du niveau.

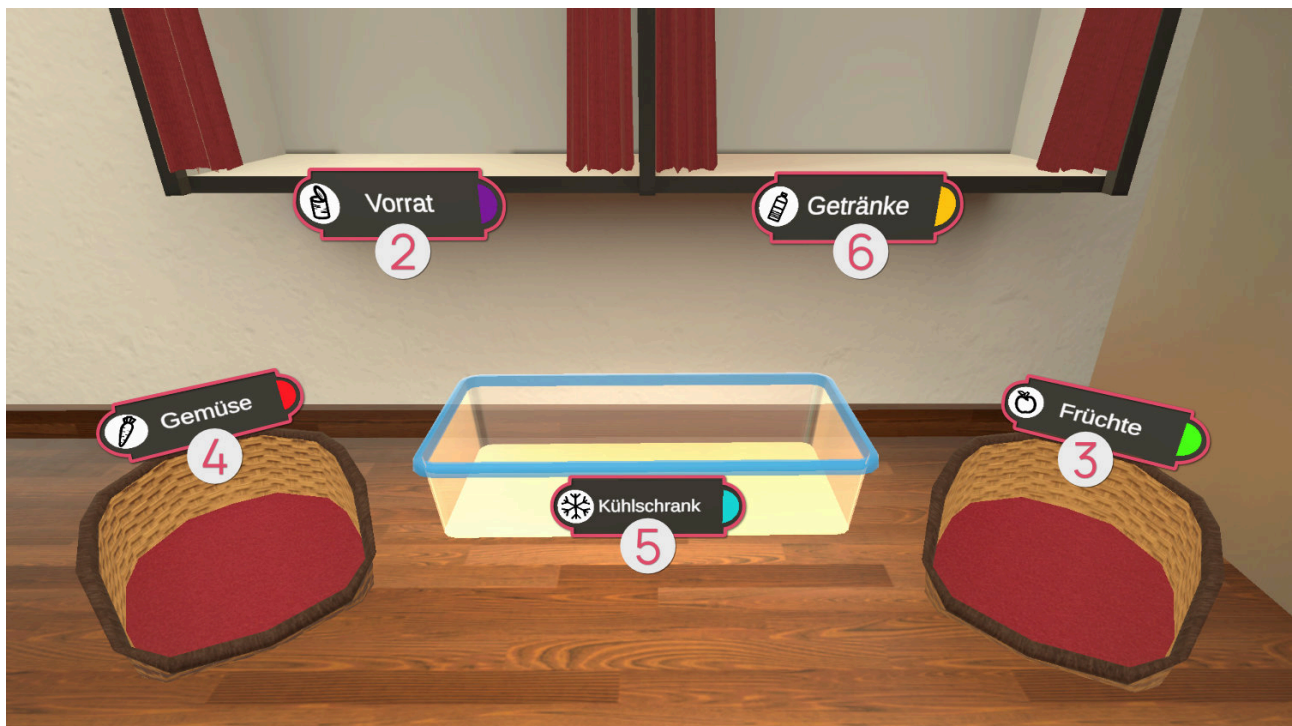
Courses - Trier

Dans cet exercice, le but est de trier les produits alimentaires et les ranger à l'endroit approprié, par exemple la pomme avec les fruits ou le jus d'orange avec les boissons.

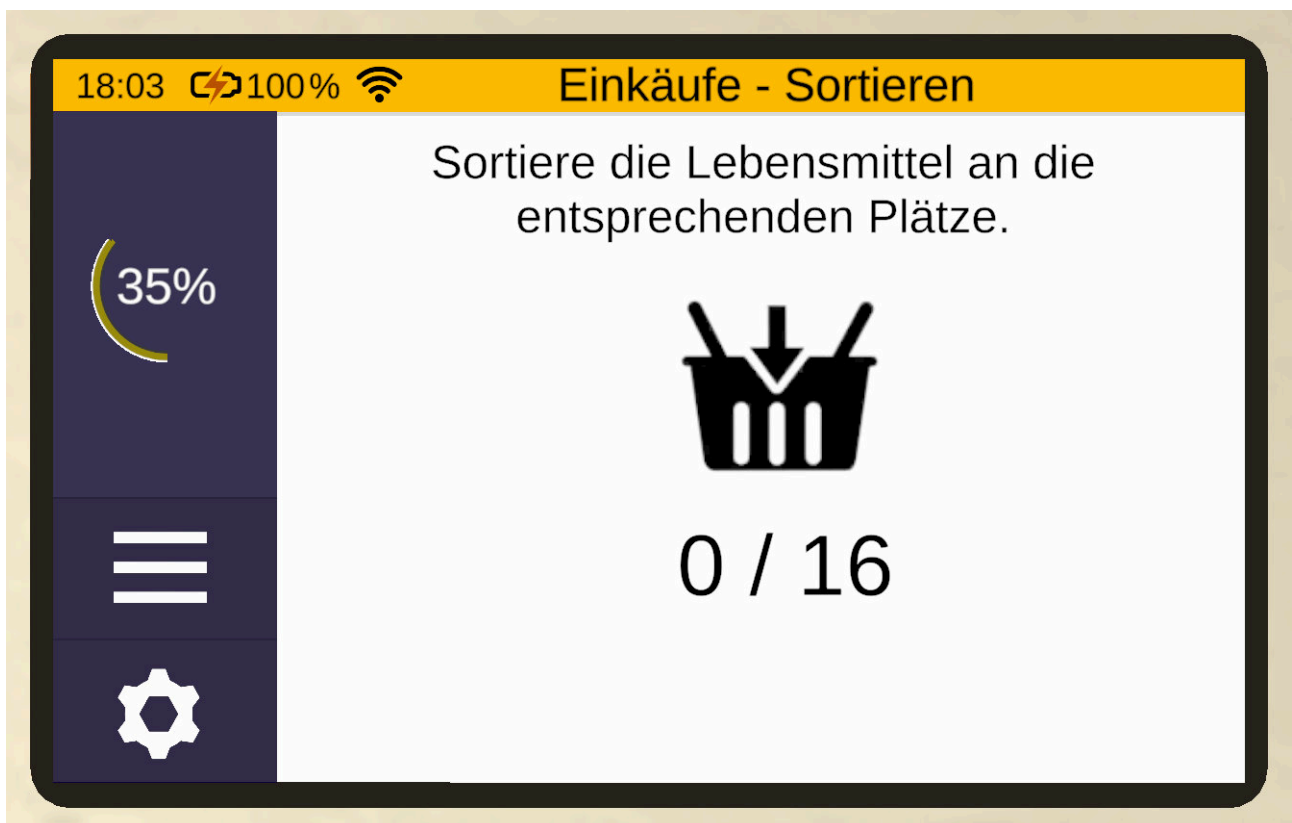


Pour les niveaux de difficulté plus faibles (jusqu'à 40%), des autocollants ❶ se trouvent sur les produits alimentaires et indiquent où ceux-ci doivent être classés. Dans l'exemple ci-dessus, les croissants doivent être rangés sur l'étagère « Placard » ❷. De plus, le degré de difficulté augmente également le nombre de catégories disponibles.

Existent les catégories Fruits ❸, Légumes ❹, Frigo ❺, Placard ❷ et Boissons ❻.



Pendant l'exercice, tu peux voir le nombre de produits alimentaires déjà triés et le nombre total de produits alimentaires à trier sur la tablette.

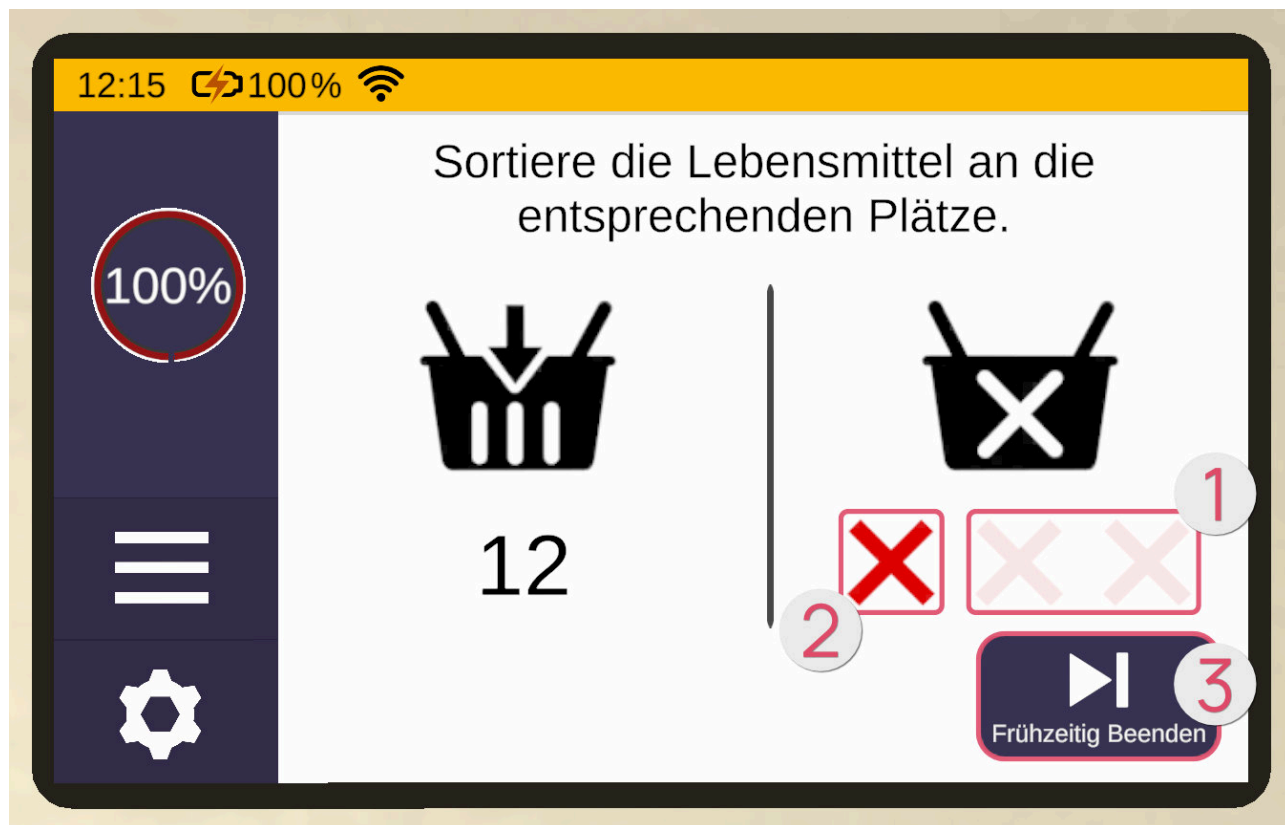


Courses - Trier - Illimité

Dans le mode illimité, tu peux jouer jusqu'à ce que tu aies commis 3 erreurs.

Les croix non remplies ❶ t'indiquent le nombre d'erreurs que tu as encore le droit de faire. Les erreurs sont indiquées par une croix pleine ❷.

Le nombre de types de produits alimentaires à trier varie en fonction de la difficulté.



Jardin

Planter - Planification

Dans cet exercice, il s'agit de faire pousser une plante afin de pouvoir ensuite en récolter les fruits.

Phase de planification

Tout d'abord se déroule la phase de planification, dans laquelle les étapes nécessaires sont planifiées. Pour ce faire, place les cartes ❶ au bon endroit sur le tableau en bois ❷ devant toi.



Le nombre de cartes à classer dépend du degré de difficulté choisi.

Sur le devant des cartes se trouve une image qui représente l'action. Au derrière se trouve un court texte qui décrit l'action.



Au degré de difficulté le plus élevé, les étapes suivantes sont à planifier :

1. Fertiliser
2. Creuser un trou
3. Planter la pousse

4. Remplir l'arrosoir
5. Arroser le parterre
6. Retirer les mauvaises herbes
7. Cueillir les fruits
8. Laver les fruits
9. Déposer les fruits

Appuie ensuite sur le bouton "Vérifier" de la tablette pour contrôler l'ordre que tu as défini. Si la position attribuée à une carte est correcte, le contour d'une carte sur le tableau en bois s'allume en vert. Si elle est incorrecte, le contour s'allume en orange et la carte doit être repositionnée.

Important : retiens bien l'ordre des étapes, car tu les effectueras toi-même dans quelques instants.

Appuie ensuite sur le bouton « Démarrer » de la tablette pour commencer.

Structure de la scène



- 1 **Tablette** (see page 84)
- 2 **Tableau en bois** (see page 84)
- 3 **Engrais** (see page 84)
- 4 **Pelle** (see page 84)
- 5 **Pousse** (see page 84)
- 6 **Parterre** (see page 86)
- 7 **Indicateur de croissance** (see page 86)
- 8 **Arrosoir** (see page 87)

9 [Bac d'eau \(see page 81\)](#)

10 [Déposer les fruits \(see page 88\)](#)

Tablette 1

Si tu ne sais pas quoi faire, appuie sur le bouton « Afficher l'aide » de la tablette, les étapes s'afficheront alors sur le tableau en bois pendant un court moment.

Tableau en bois 2

Le tableau en bois indique l'étape suivante par une bordure lumineuse orange. Dès qu'une étape est terminée, son contour s'allume en vert. Une fois l'exercice terminé, le tableau indique les étapes réussies (contour lumineux vert), les étapes réussies mais ne correspondant pas à l'ordre prévu (contour lumineux orange) et les étapes non réussies ou manquantes (contour lumineux rouge).

Engrais 3

Avec l'engrais, tu peux fertiliser la plante. Saisis l'engrais avec le bouton de prise en main et maintiens le bouton enfoncé. Tourne l'engrais de manière à ce que l'ouverture soit dirigée vers le bas et secoue le flacon pour que l'engrais atterrisse sur le parterre.

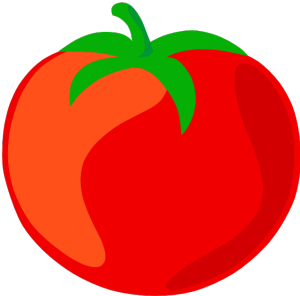
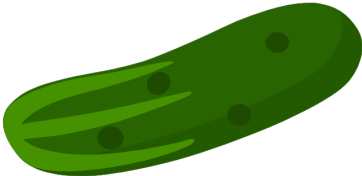
Pelle 4

Avec la pelle, tu peux creuser un trou dans le parterre. Saisis la pelle avec le bouton de prise en main et maintiens le bouton enfoncé. Introduis ensuite la pelle dans le parterre pour creuser un trou.

Pousse 5

Sur la gauche se trouve une jeune pousse qui doit être plantée dans le parterre. Saisis la pousse avec le bouton de prise en main et maintiens le bouton enfoncé. Dirige ensuite la pousse vers le parterre pour la planter (il faut d'abord creuser un trou), puis relâche le bouton de prise en main.

Il existe trois types de pousses :

Image	Symbole	Pousse
		Fraise
		Tomate
		Concombre

Parterre 6

Un trou est creusé dans le parterre et une jeune pousse est plantée de manière à ce qu'une plante puisse grandir. La plante a besoin de suffisamment d'eau et d'engrais pour se développer. Lorsque le degré de difficulté est plus élevé, des mauvaises herbes apparaissent et doivent être retirées pour que la plante puisse continuer à pousser. Saisis-les avec le bouton de prise en main et maintiens le bouton enfoncé. Déplace ensuite ta main vers le haut pour retirer les mauvaises herbes du parterre.

Dans le parterre se trouve également un indicateur de niveau d'eau avec une ligne de remplissage minimum, qui indique la quantité d'eau minimale dont la plante a besoin pour pousser. Dès que cette ligne est dépassée, c'est-à-dire dès que la plante a été suffisamment arrosée, l'indicateur d'eau reste rempli. Dans le cas du Mode Libre, en revanche, l'indicateur de niveau d'eau se vide au fil du temps, ce qui signifie que tu dois régulièrement en rajouter.

Indicateur de croissance 7

Cet indicateur sert d'aide pendant la croissance de la plante.



Elle indique les états suivants:

Image	Indicateur de croissance	Annonce
	Engrais	S'allume lorsqu'il y a suffisamment d'engrais. Clignote tant que l'engrais est manquant.

Image	Indicateur de croissance	Annonce
	Eau	S'allume lorsqu'il y a suffisamment d'eau. Clignote tant qu'il manque de l'eau.
	Mauvaises herbes	Grisé, tant qu'il n'y a pas de mauvaises herbes. Clignote tant que des mauvaises herbes sont présentes et doivent être retirées.
	Plante mûre	Pendant la croissance, les feuilles s'illuminent les unes après les autres, de bas en haut. Une fois la croissance terminée, l'image entière s'illumine.
	Croissance de la plante empêchée	Clignote tant que la croissance est empêchée.
	Plante fanée	S'allume tant que la plante est fanée (uniquement dans le Mode Libre)

Arrosoir 8

Pour remplir l'arrosoir, actionne le levier du robinet. Saisis ensuite l'arrosoir avec le bouton de prise en main et maintiens le bouton enfoncé. Incline ensuite l'arrosoir de manière à ce que l'eau s'écoule à l'avant de la pomme d'arrosage.

Bac d'eau 9

Dès que la plante porte des fruits, tu peux les cueillir en appuyant sur le bouton de prise en main. Maintiens ensuite le bouton de prise en main enfoncé et plonge ou place le fruit dans le bain d'eau pour laver les fruits sales.

Déposer les fruits 10

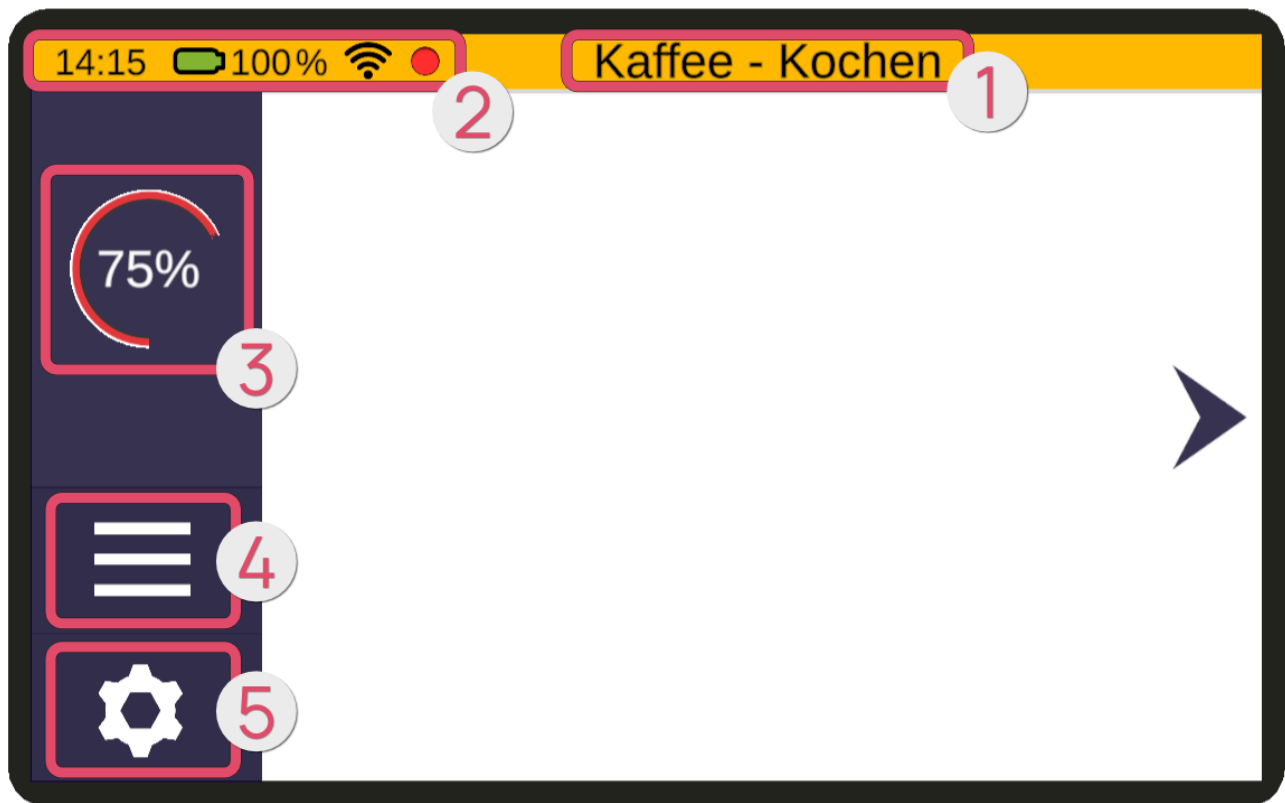
Pour finir, dépose les fruits récoltés dans la barquette. Une fois trois fruits déposés, l'exercice se termine automatiquement.

Tablette virtuelle

Guide d'utilisation de la tablette (virtuelle) dans teora mind

Ce chapitre explique le fonctionnement de la tablette virtuelle. Elle marche comme une tablette dans le monde réel, c'est-à-dire en la touchant avec le doigt de la main virtuelle. La seule différence est que cette tablette flotte comme par magie. Tu peux donc la saisir, la déplacer et la lâcher n'importe où sans qu'elle ne tombe.

Généralités



Légende

- ❶ Nom de l'exercice
- ❷ Affichage du statut
- ❸ Niveau de difficulté
- ❹ Menu
- ❺ Paramètres

Nom de l'exercice ❶

Au milieu de la ligne supérieure jaune se trouve le nom de l'exercice en cours.

Affichage du statut ❷

A gauche du nom du niveau se trouve l'affichage du statut (2). De gauche à droite, les éléments suivants sont représentés:

Heure

L'heure réglée sur les lunettes VR.

Niveau de la batterie

Le niveau de charge de la batterie des lunettes VR.

Image	Niveau
	La batterie des lunettes VR est chargée à 30-100%.
	La batterie des lunettes VR a moins de 30% et doit être rechargée.
	La batterie des lunettes VR est en cours de chargement. Pour des raisons de sécurité, les lunettes VR ne doivent pas être utilisées pendant la charge.

Connexion Wi-Fi

La puissance de la connexion Wi-Fi des lunettes VR.

Image	Statut
	La connexion Wi-Fi est très forte.
	La connexion Wi-Fi est forte.
	La connexion Wi-Fi est faible.
	La connexion Wi-Fi est très faible.

Image	Statut
	La connexion Wi-Fi ne fonctionne pas. Vérifie les paramètres Wi-Fi et assure-toi que les lunettes VR soient connectées au réseau.
	Les lunettes VR sont connectées à un réseau Wi-Fi , mais il n'est pas possible de se connecter à Internet.

Télédiffusion



Le point rouge indique une télédiffusion active. Il n'apparaît que lorsque les lunettes VR ont accepté la demande de télédiffusion de l'application teora mind Supervisor. L'image des lunettes VR est donc transmise à la tablette du thérapeute.

L'application teora mind Supervisor fait partie du bouquet réservé aux thérapeutes et aux institutions.

La télédiffusion n'est possible que dans un réseau local sans fil et nécessite TOUJOURS une confirmation via les lunettes VR.

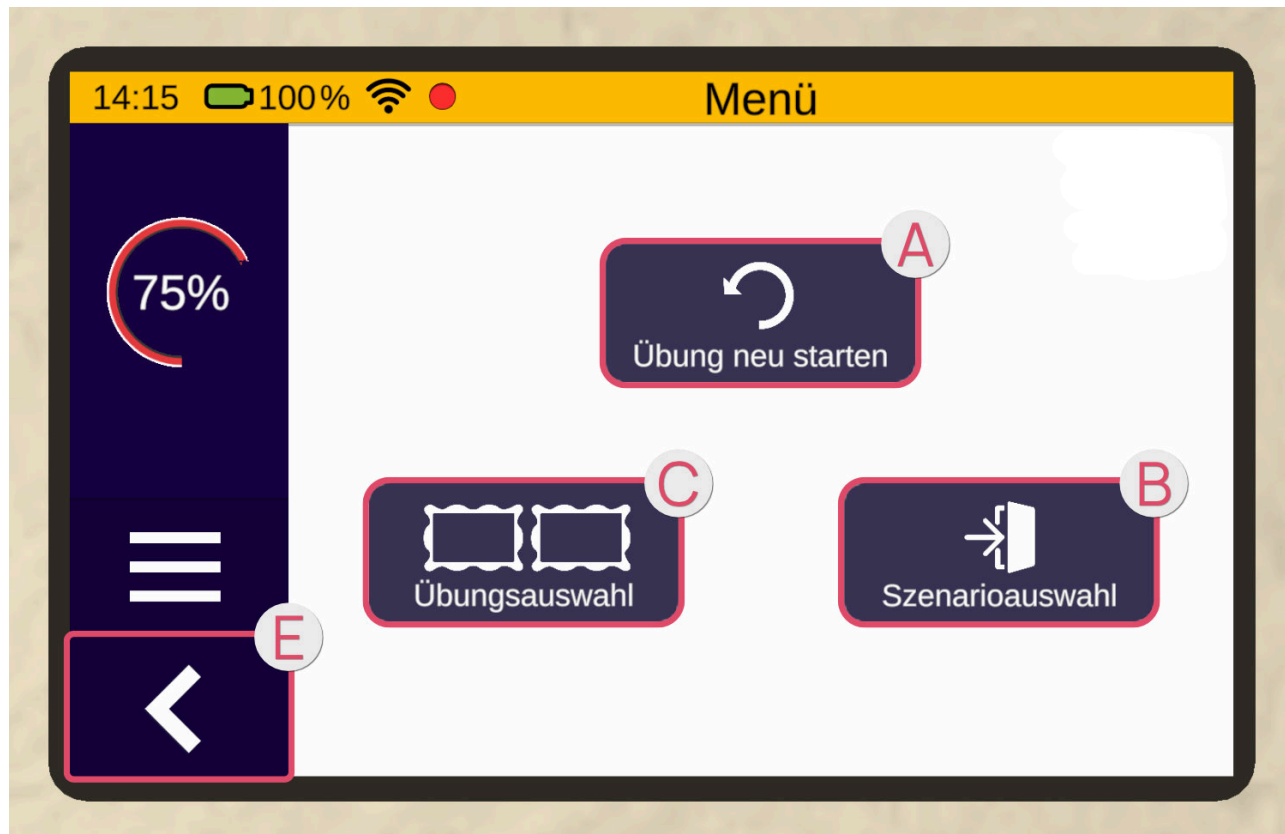
En appuyant sur le point rouge, la boîte de dialogue permettant d'arrêter la télédiffusion s'ouvre.

Niveau de difficulté ③

Sur le bord gauche se trouve une colonne dans laquelle est affichée la difficulté actuelle.

Menu ④

Toujours sur le bord gauche se trouve le bouton permettant d'accéder au menu (4) avec ses 3 traits horizontaux. Appuyer sur ce bouton ouvre la fenêtre suivante:



Si tu appuies sur le bouton « Redémarrer l'exercice » ①, tu peux redémarrer l'exercice en cours.

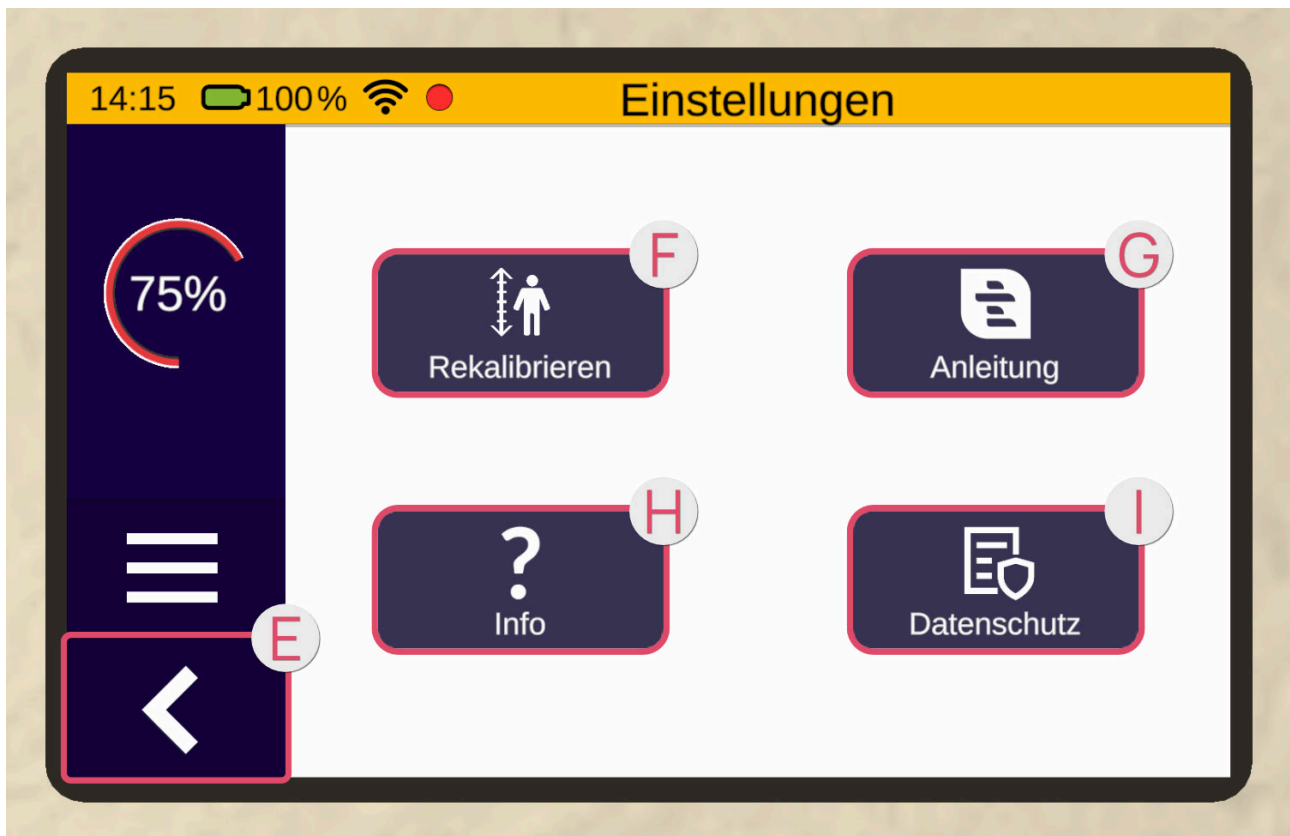
En cliquant sur le bouton « Sélection d'exercices » ②, tu peux revenir à la sélection d'exercices dans le scénario actuel.

Au moyen du bouton « Sélection de scénarios » ③, tu peux revenir à la sélection de scénarios.

La flèche à gauche ④ te permet de revenir à la page précédente.

Paramètres ⑤

En dessous du bouton menu sur le bord gauche se trouve le bouton pour accéder aux paramètres. Il est représenté par une roue dentée. Appuyer sur ce bouton ouvre la fenêtre suivante:



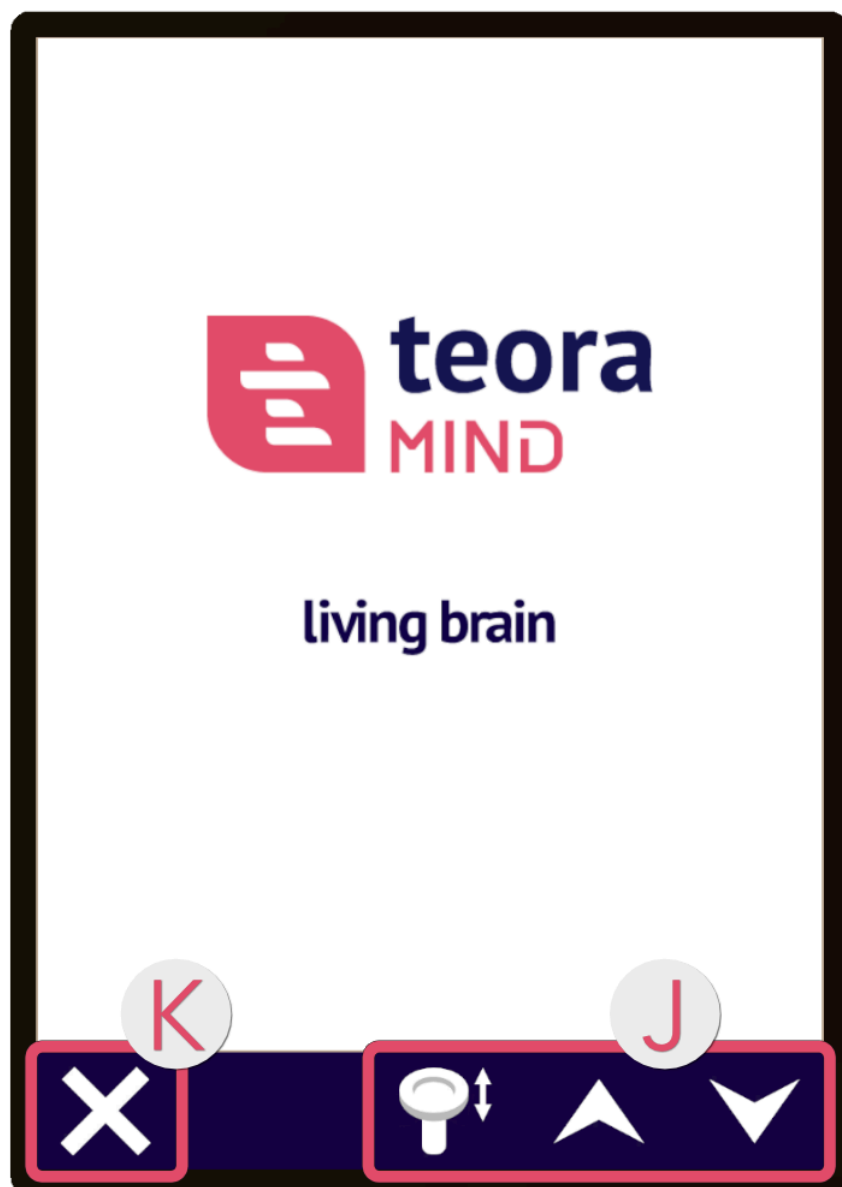
Sous la rubrique Paramètres se trouvent les boutons Recalibrer **F**, Manuel d'utilisation **G** et Info **H**.

Le bouton « Recalibrer » permet de recalibrer ta hauteur.

Le bouton « Manuel d'utilisation » te permet d'ouvrir le mode d'emploi électronique.

En appuyant sur le bouton « Info », tu obtiens des informations sur l'application.

La flèche à gauche **E** te permet de revenir à la page précédente.



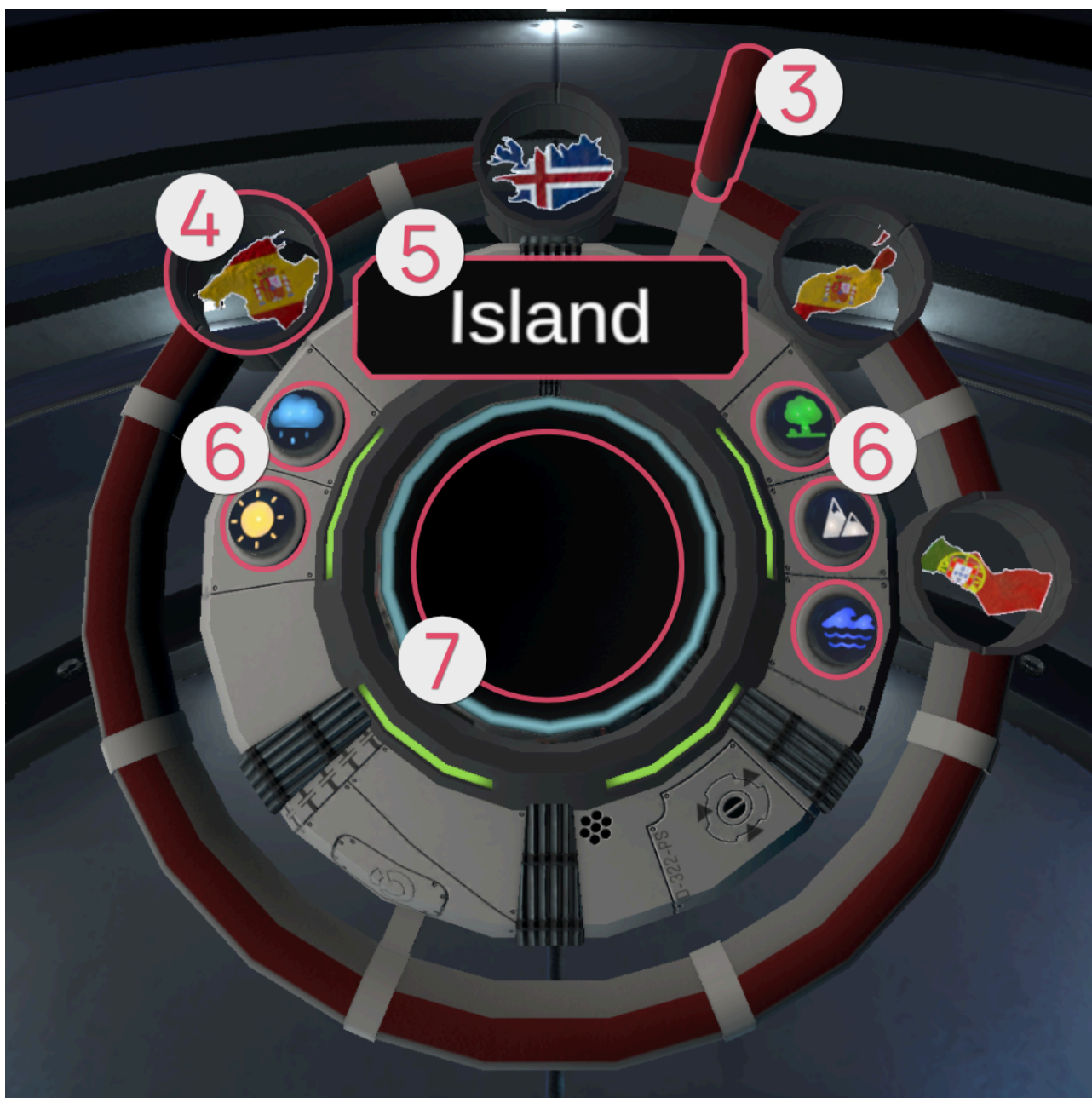
Le mode d'emploi électronique s'ouvre toujours au-dessus de la tablette et peut être utilisé avec les boutons fléchés ou le joystick du contrôleur **J**. La croix **K** à gauche permet de fermer le mode d'emploi.

Salle de détente

Dans la sélection de scénarios, choisis l'image « Détente » en pressant le bouton de pointage. Le scénario se charge ensuite.

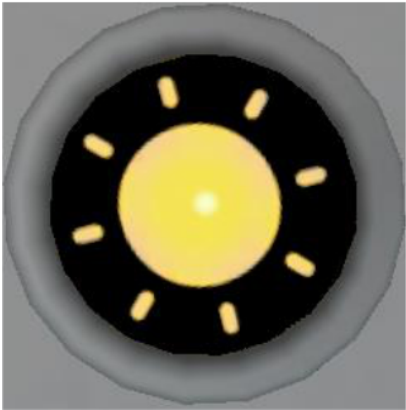
Tu te retrouves alors au sein d'un dôme en verre dans l'espace. Devant toi se trouve un appareil **1** à bordure ronde, plusieurs boutons et une poignée. Un peu plus loin derrière, des boules vidéo **2** sont placées sur plusieurs constellations. Chaque constellation représente une région.





L'appareil sert à sélectionner une vidéo qui sera ensuite lue. Tu peux le saisir par la poignée ❸ ou n'importe où le long de la bande rouge et le faire tourner en maintenant le bouton de prise en main enfoncé. Les constellations flottantes et leurs sphères tournent en même temps. Les régions des constellations sont également représentées en miniature sur l'appareil ❹. Le nom de la région de la constellation qui se trouve directement en face de toi est affiché ❺. Tu peux ainsi choisir un lieu précis. A l'aide des boutons ❻, tu peux définir des filtres optionnels qui font apparaître les sphères correspondantes.

Les filtres suivants sont disponibles :

Symbole	Catégorie
	Soleil Beau temps
	Pluie Mauvais temps
	Forêt Paysages verts

Symbole	Catégorie
	Montagnes Paysages rocailloux
	Mer Plage

Tu peux saisir l'une des boules vidéo (en la visant avec le bouton de pointage, puis en appuyant sur le bouton de prise en main et en le maintenant enfoncé) et la placer dans le réceptacle circulaire ⑦ devant toi. Tu démarres ainsi une vidéo à 360°.

Comme la vidéo est lue en boucle, tu dois l'arrêter manuellement pour revenir à l'espace de détente. Pendant la lecture de la vidéo, l'appareil est cependant masqué. Tu peux le faire réapparaître devant toi en appuyant sur le bouton de prise en main d'un des contrôleurs. Ensuite, saisis la boule qui se trouve dans le réceptacle circulaire ou appuie sur le bouton « Stop » de la tablette pour que la vidéo disparaisse et que l'espace de détente réapparaisse.

Cette boule rouge te permet de quitter la scène et de revenir ainsi au choix de scénarios. Pour ce faire, saisis la boule (en la visant avec le bouton de pointage, puis en appuyant sur le bouton de prise en main et en le maintenant enfoncé) et place-la ensuite dans le réceptacle circulaire devant toi.



Jeux d'activation

Ces jeux servent uniquement à l'activation et ne doivent pas être considérés comme des exercices à part entière. Les jeux d'activation servent uniquement à la préparation ou à l'échauffement et ne sont pas des exercices en soi.

Dans la sélection de scénario, choisis l'image « Jeux d'activation » en pressant le bouton de pointage. Un aperçu des jeux d'activation que tu peux sélectionner apparaît alors. Pour sélectionner un jeu, pointe avec l'un contrôleur et appuie ensuite sur le bouton de pointage. Le bouton fléché en haut à gauche te permet de revenir à la sélection de scénario.



Empilage de Glace

Dans ce jeu d'activation, il s'agit d'empiler le plus rapidement possible des boules de glace dans une coupe à glace jusqu'à ce que la hauteur de la tour atteigne la ligne d'arrivée. Lorsque le jeu commence, différents objets tombent d'en haut sur le terrain de jeu. Les objets possèdent des ombres, il suffit donc de regarder le terrain de jeu pour voir où chaque objet va atterrir. Attrape les boules de glace avec la coupe à glace et empile-les jusqu'à ce que la hauteur requise soit atteinte. Il y a cependant aussi des objets nuisibles à la tour, il faut faire en sorte de les éviter.

Structure de la scène



- ❶ [Tablette \(see page 102\)](#)
- ❷ [Terrain de jeu \(see page 103\)](#)
- ❸ [Générateur d'objets \(see page 103\)](#)
- ❹ [Toise \(see page 103\)](#)

Tablette ❶

Une fois le jeu ouvert, la tablette se trouve devant toi. La première page de la tablette fournit un résumé du jeu. En appuyant sur le bouton fléché sur le côté droit de la tablette, une nouvelle page apparaît sur la tablette, sur laquelle tu peux régler la difficulté.

La difficulté du jeu dépend de la difficulté sélectionnée sur cette page. Pour cela, tu dois déplacer le curseur vers le haut (plus difficile) ou vers le bas (plus facile). Tu peux revenir au résumé de la page précédente en cliquant sur le bouton fléché gauche. Avec le bouton fléché droit, tu arrives sur une nouvelle page sur la tablette. D'ici, tu peux démarrer le jeu en cliquant sur le bouton « Démarrer ».

Niveau de difficulté

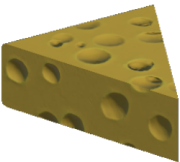
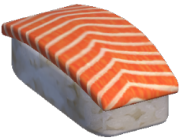
Plus le niveau de difficulté est élevé, plus la toise (avec ligne d'arrivée) est haute et plus la tour de glace à empiler est grande. De même, la vitesse de chute des objets en dépend : plus elle est élevée, plus les objets tombent vite.

Terrain de jeu ②

La coupe à glace peut être déplacée sur le terrain de jeu. Saisis la coupe avec le bouton de prise en main et maintiens-le enfoncé. Bouge maintenant ton bras pour déplacer la coupe à glace sur le terrain et empiler les boules de glace.

Générateur d'objets ③

Le générateur d'objets crée des objets de manière magique. Dès que le jeu commence, ceux-ci tombent d'en haut sur le terrain. Plus le jeu se poursuit, plus les nouveaux objets sont créés rapidement et plus ils tombent vite. Il existe les objets suivants :

Image	Image de l'ombre	Objet	Fonction/Effet
		Boule de glace	Peut être empilée dans la coupe à glace ou sur d'autres boules de glace.
		Fromage	Dès qu'une boule de glace de la tour est touchée, cette boule de glace et toutes les boules déjà empilées dessus sont détruites.
		Sushi	Dès qu'une boule de glace de la tour est touchée, aucune autre boule de glace ne peut être empilée sur celle-ci pendant un court laps de temps.

Toise ④

La toise indique la hauteur à atteindre à l'aide du repère rouge et la hauteur actuelle de ta tour de glace à l'aide du repère jaune.

Martelage à la Chaîne

Dans ce jeu d'activation, il faut accumuler le plus de points possible. Sur un convoyeur se trouvent différents objets qui doivent être transportés de gauche à droite vers un carton au bout du convoyeur. Le but est de

faire en sorte que seuls les objets autorisés atteignent le carton. Pour ce faire, écrase les objets interdits à l'aide d'un rouleau à pâtisserie. Dès que trois objets interdits atteignent le carton, le jeu est terminé.

Structure de la scène



- ❶ [Tablette \(see page 104\)](#)
- ❷ [Générateur d'objets \(see page 105\)](#)
- ❸ [Convoyeur et rouleau à pâtisserie \(see page 107\)](#)
- ❹ [Carton \(see page 107\)](#)
- ❺ [Écran \(see page 107\)](#)

Tablette ❶

Une fois le jeu ouvert, la tablette se trouve devant toi. La première page de la tablette fournit un résumé du jeu. En appuyant sur le bouton fléché sur le côté droit de la tablette, une nouvelle page apparaît sur la tablette, sur laquelle tu peux régler la difficulté. La difficulté du jeu dépend de la difficulté sélectionnée sur cette page. Pour cela, tu dois déplacer le curseur vers le haut (plus difficile) ou vers le bas (plus facile). Tu peux revenir au résumé de la page précédente en cliquant sur le bouton fléché gauche. Avec le bouton fléché droit, tu arrives sur une nouvelle page sur la tablette. D'ici, tu peux démarrer le jeu en cliquant sur le bouton « Démarrer ».

Niveau de difficulté

Plus le niveau de difficulté est élevé, plus la diversité et le nombre total d'objets apparaissant sont importants et plus il y a d'objets autorisés et interdits. De plus, il y a aussi plus d'objets sur lesquels il faut taper deux fois.

Générateur d'objets ②

Dès que le jeu commence, différents objets apparaissent à gauche sur le tapis roulant. Au fur et à mesure que le jeu progresse, le tapis roulant devient de plus en plus rapide.

Les objets suivants existent :

Image	Objet	Nombre de coups nécessaires
	Aubergine	1
	Banane	1
	Beurre	1

Image	Objet	Nombre de coups nécessaires
	Orange	1
	Tomate	1
	Yaourt	1
	Canette de coca	2

Image	Objet	Nombre de coups nécessaires
	Boîte de raviolis	2
	Melon	2

Convoyeur et rouleau à pâtisserie ③

Sur le convoyeur se trouvent les objets, qui sont transportés de gauche à droite. Plus le jeu se prolonge, plus la vitesse du convoyeur augmente.

Pour écraser les objets, saisis le rouleau à pâtisserie avec le bouton de prise en main et maintiens ce bouton enfoncé. Bouge ensuite ton bras en effectuant des mouvements similaires à des coups de marteau pour écraser les objets.

Carton ④

Seuls les objets autorisés doivent tomber du convoyeur dans ce carton.

Écran ⑤

Derrière le convoyeur se trouve un écran qui indique les objets autorisés. Juste au-dessus se trouve l'indicateur d'erreurs : si un objet interdit tombe dans le carton, l'indicateur se remplit d'une croix rouge. Dès que trois objets interdits tombent dans le carton, le jeu est terminé.

Lancer de Pizzas

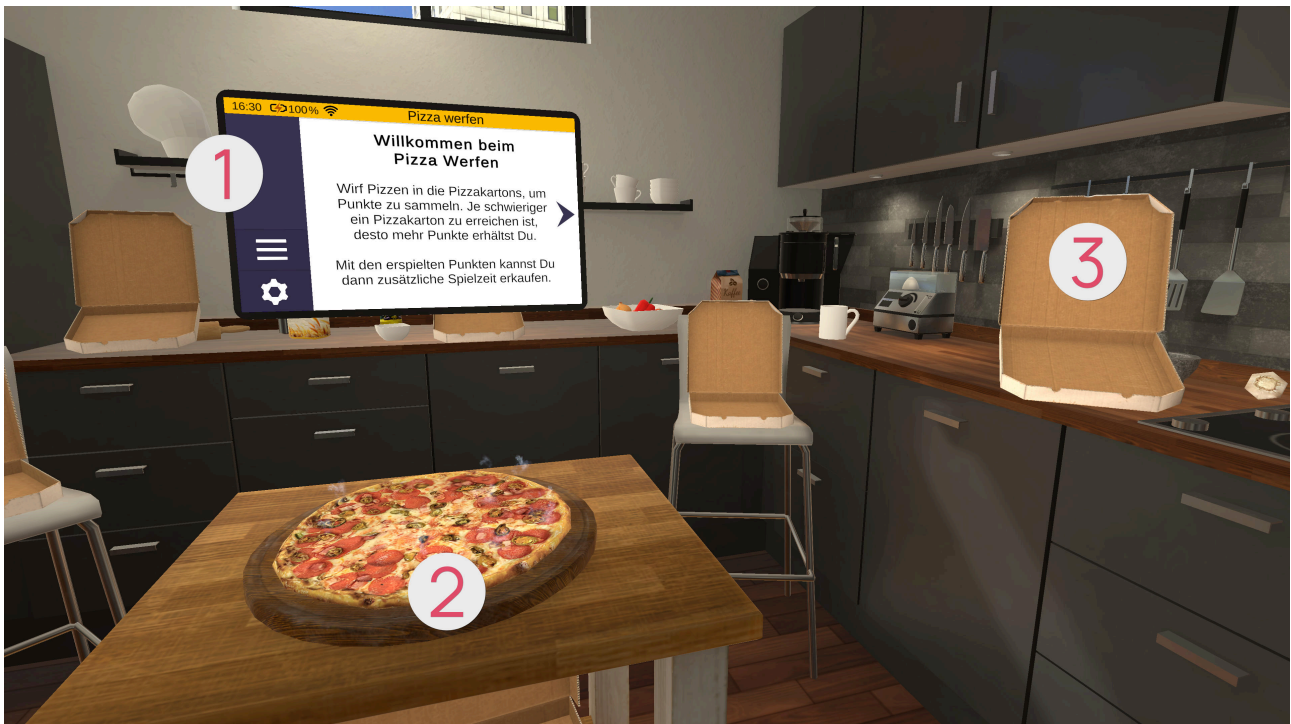
Dans ce jeu d'activation, il faut accumuler le plus de points possible en lançant des pizzas dans des boîtes à pizza. Plus une boîte à pizza est difficile à atteindre, plus elle rapporte de points.

Tu disposes d'un temps fixe pendant lequel les pizzas peuvent être lancées et les points collectés. Une fois le temps écoulé, ces points peuvent être échangés contre une prolongation du temps de jeu.

À chaque prolongation, le nombre de points nécessaires augmente.

Si tu n'as pas assez de points pour obtenir une prolongation du temps de jeu, le jeu est terminé.

Structure de la scène



① [Tablette](#) (see page 108)

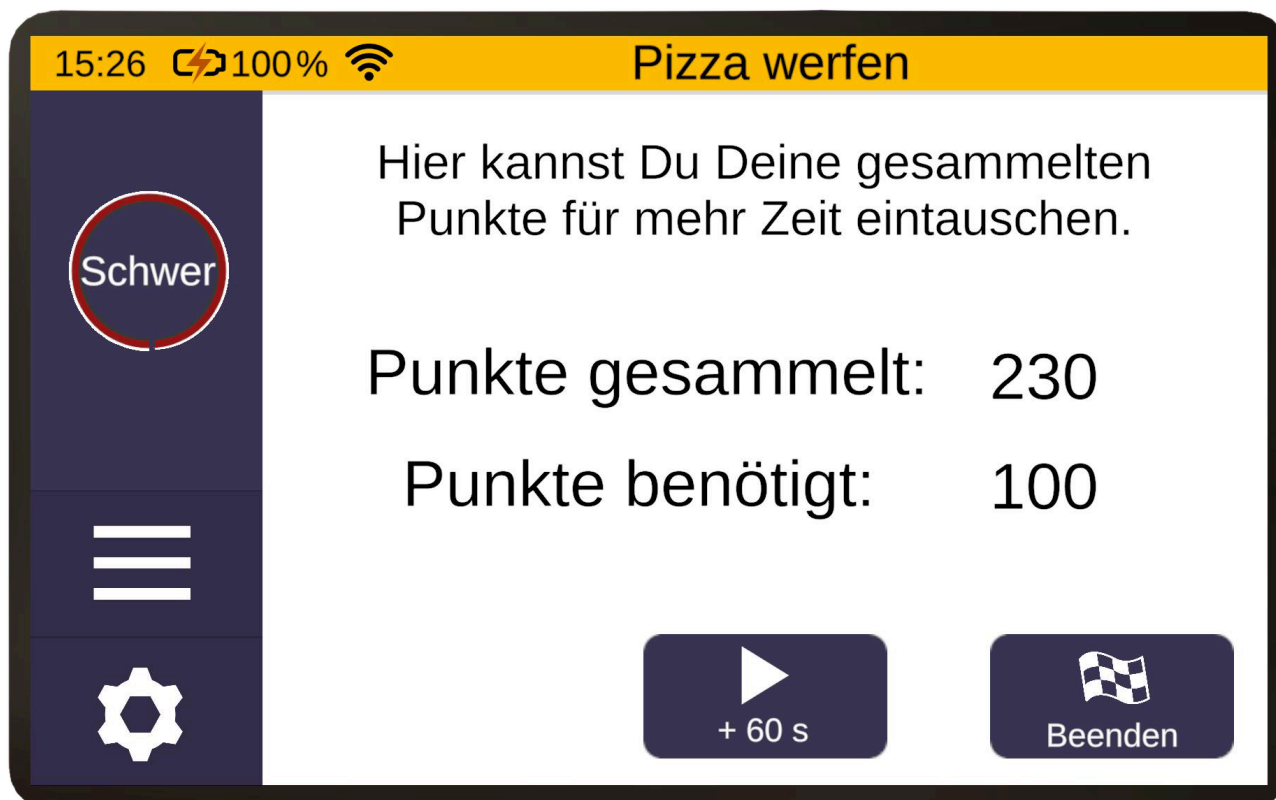
② [Pizza](#) (see page 109)

③ [Boîtes à pizza](#) (see page 109)

Tablette ①

Une fois le jeu ouvert, la tablette se trouve devant toi. La première page de la tablette fournit un résumé du jeu. En appuyant sur le bouton fléché sur le côté droit de la tablette, une nouvelle page apparaît sur la tablette, sur laquelle tu peux régler la difficulté. La difficulté du jeu dépend de la difficulté sélectionnée sur cette page. Pour cela, tu dois déplacer le curseur vers le haut (plus difficile) ou vers le bas (plus facile). Tu peux revenir au résumé de la page précédente en cliquant sur le bouton fléché gauche. Avec le bouton fléché droit, tu arrives sur une nouvelle page sur la tablette. D'ici, tu peux démarrer le jeu en cliquant sur le bouton « Démarrer ».

Dès que le temps d'une manche est écoulé, la tablette affiche une page permettant de commencer la manche suivante, pour autant que tu aies accumulé suffisamment de points. Tu peux aussi y terminer le jeu à tout moment si tu le souhaites.



Niveau de difficulté

Plus le niveau de difficulté est élevé, plus il y a de boîtes à pizza qui vont et viennent, ce qui les rend plus difficile à atteindre. De plus, le nombre de points que donnent les boîtes à pizza diminue, ce qui signifie qu'il faut lancer plus de pizzas dans les boîtes à pizza pour atteindre le nombre de points requis pour la manche suivante.

Pizza ②

Les pizzas apparaissent toujours devant toi sur la petite table. Pour lancer une pizza, saisis-la avec le bouton de prise en main et maintiens-le enfoncé. Effectue ensuite un mouvement de lancer avec ton bras, comme avec un frisbee, puis relâche le bouton de prise en main au bon moment.

Boîtes à pizza ③

Dès qu'une pizza a été placée avec succès dans une boîte à pizza, le nombre de points obtenus s'affiche à côté. La boîte à pizza se ferme alors automatiquement et s'ouvre à nouveau après un court laps de temps, de sorte qu'une nouvelle pizza peut y être lancée.



Recyclage

Dans ce jeu d'activation, différents objets doivent être triés dans les bonnes poubelles. Attention, certains objets doivent d'abord être écrasés.

Comme dans le tutoriel, il n'y a pas de niveau de difficulté variable à régler.

Le jeu se termine dès que tu appuies sur le bouton « Quitter » de la tablette.

Structure de la scène



- ❶ [Tablette](#) (see page 111)
- ❷ [Générateur d'objets](#) (see page 111)
- ❸ [Poubelles](#) (see page 113)
- ❹ [Presse](#) (see page 114)
- ❺ [Tableau de score](#) (see page 114)

Tablette ❶

Une fois le jeu ouvert, la tablette se trouve devant toi. La première page de la tablette fournit un résumé du jeu. En appuyant sur le bouton fléché sur le côté droit de la tablette, une nouvelle page apparaît sur la tablette, d'où tu peux démarrer le jeu en cliquant sur le bouton « Démarrer ».

Générateur d'objets ❷

Appuie sur le bouton rouge à gauche de la table pour qu'un nouvel objet apparaisse au centre.

Les objets suivants sont disponibles :

Image	Objet	L'objet doit-il être écrasé ?
	Canette	Oui
	Bouteille	Non
	Pomme	Non

Poubelles ③

Les poubelles suivantes sont disponibles :

Image	Poubelle	Objet associé à recycler
	Matériaux recyclables	Canette
	Conteneur à verre	Bouteille
	Déchets biologiques	Pomme

Seul le couvercle de la poubelle à déchets biologiques doit d'abord être ouvert. Pour ce faire, saisis la poignée rouge et déplace-la vers le haut et l'arrière.

Presse ④

Elle permet d'écraser des objets. Saisis l'objet et place-le au centre de l'appareil. Saisis ensuite le levier rouge en haut et tire-le vers le bas pour écraser l'objet.

Tableau de score ⑤

Derrière la table se trouve un tableau qui indique combien d'objets ont déjà été correctement recyclés.

Foire Aux Questions

Pour tous

Que puis-je faire si l'écran reste noir ?

Vérifie que tes lunettes VR soient bien allumées. Si tu ne parviens pas à les allumer, vérifie le niveau de la batterie et recharge-les si nécessaire.

Que puis-je faire si je suis coincé en mode « Passthrough » (caméra à travers les lunettes VR) ?

Il s'agit d'une erreur qui peut se produire lorsque les lunettes VR se sont trop éloignées de leur point d'origine. Un redémarrage des lunettes VR aide les lunettes VR à se réorienter.

Que puis-je faire si les contrôleurs ne fonctionnent pas ?

Si un ou les deux contrôleurs ne répondent plus, vérifie les piles et remplace-les si nécessaire, en suivant les instructions de la section « Remplacer les piles des contrôleurs ».

Que puis-je faire si les objets sont trop éloignés ou trop proches ou si mon champ de vision ne correspond pas à ce qu'il devrait afficher ?

Regarde devant toi et maintient le bouton Accueil de la manette gauche ou droite enfoncé pendant 3 secondes. Cela permet de recalibrer les lunettes VR et de recentrer la vue.

Le mode d'emploi existe-t-il en version imprimée ?

Nous essayons de préserver l'environnement et d'économiser le papier. Par conséquent, tu peux trouver le mode d'emploi de teora mind en ligne à l'adresse <https://teora-xr.de/eifu/?lang=fr>

Si tu souhaites tout de même recevoir un mode d'emploi sur papier, envoie-nous un e-mail à l'adresse eifu@livingbrain.de².

Comment nettoyer les lunettes VR ?

Nettoie les lunettes VR et ses contrôleurs avec des chiffons antibactériens non abrasifs. Essuie délicatement les verres avec un chiffon en microfibre sec et propre.

Pour les thérapeutes

Quelle peut être la raison pour laquelle la télédiffusion sur la tablette ne fonctionne pas ?

Une connexion Wi-Fi stable et protégée par un mot de passe est nécessaire pour la télédiffusion des lunettes VR à la tablette. Assure-toi que ta connexion soit disponible et suffisante.

Les réseaux ouverts, tels que les Wi-Fi publics, ne sont en principe pas adaptés.

Informations supplémentaires

Dépannage

Si des problèmes inattendus surviennent lors de l'utilisation de teora mind, il est recommandé de redémarrer l'application. Pour ce faire, appuie sur le bouton « Accueil » de l'un des contrôleurs. Une fenêtre s'ouvre alors ; choisis « Quitter ». Lance à nouveau teora mind.

Si le problème persiste, redémarre l'ensemble des lunettes. Pour ce faire, maintiens le bouton Marche/Arrêt des lunettes VR enfoncé jusqu'à ce qu'une fenêtre apparaisse. Choisis « Redémarrer ». Les lunettes redémarrent alors. Lance à nouveau teora mind.

Si le problème persiste, n'hésite pas à nous contacter. Nos coordonnées se trouvent à la dernière page de ce document annexe.

Nous apprécierions que tu nous fasses part des éventuelles erreurs sur notre site web, afin que nous puissions améliorer continuellement teora mind.

[Formulaire de contact](#)³

2. <mailto:eifu@livingbrain.de>

Coordonnées du fabricant

En cas de problèmes, d'incidents ou de besoin de support, merci de nous contacter par mail ou par téléphone :

living brain GmbH
Friedrich-Ebert-Anlage 27
69117 Heidelberg
Baden-Württemberg
Allemagne

E-mail : support@livingbrain.de⁴

Téléphone : +49 173 7808422

3. <https://teora-xr.de/kontaktformular/>

4. <mailto:support@livingbrain.de>