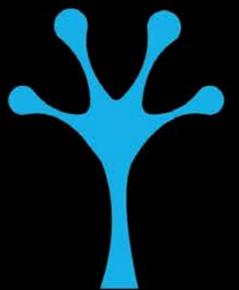


la
frog
Touch



la musique à fleur de peau

www.lafrogtouch.com





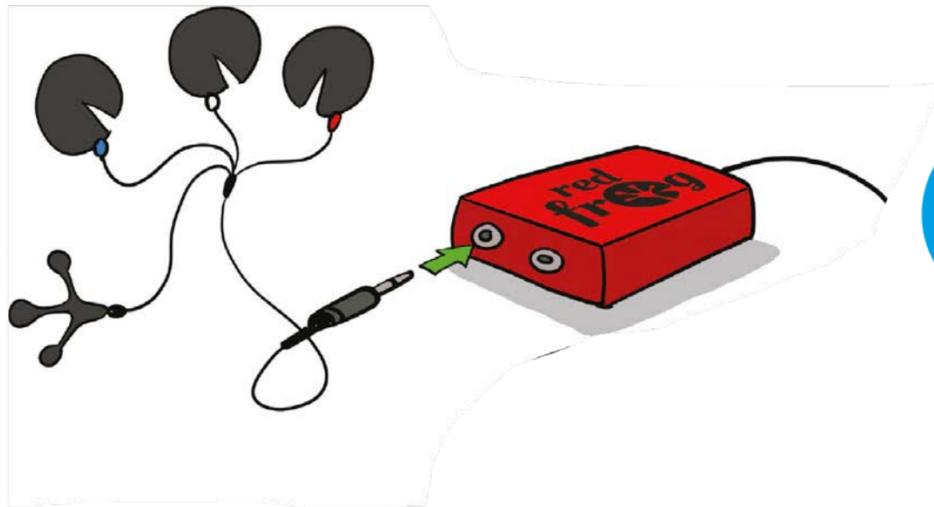
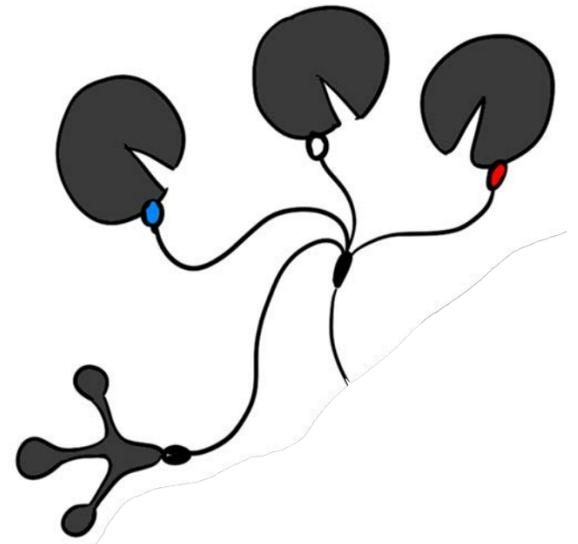
INSTALLATION DU MATERIEL

Branchements au boîtier

1

Placez les attaches bleu, blanc et rouge sur les pads NENUPHAR

Placez l'attache NOIRE sur le pad en forme de PATTE



2

Branchez le câble de la mare au boîtier (si vous ne possédez qu'un seul câble, branchez-le sur l'entrée A)

3

Branchez le câble magnétique rouge à l'arrière du boîtier



**Le boîtier n'a pas besoin d'être alimenté !
Ni sur secteur ni par pile.**

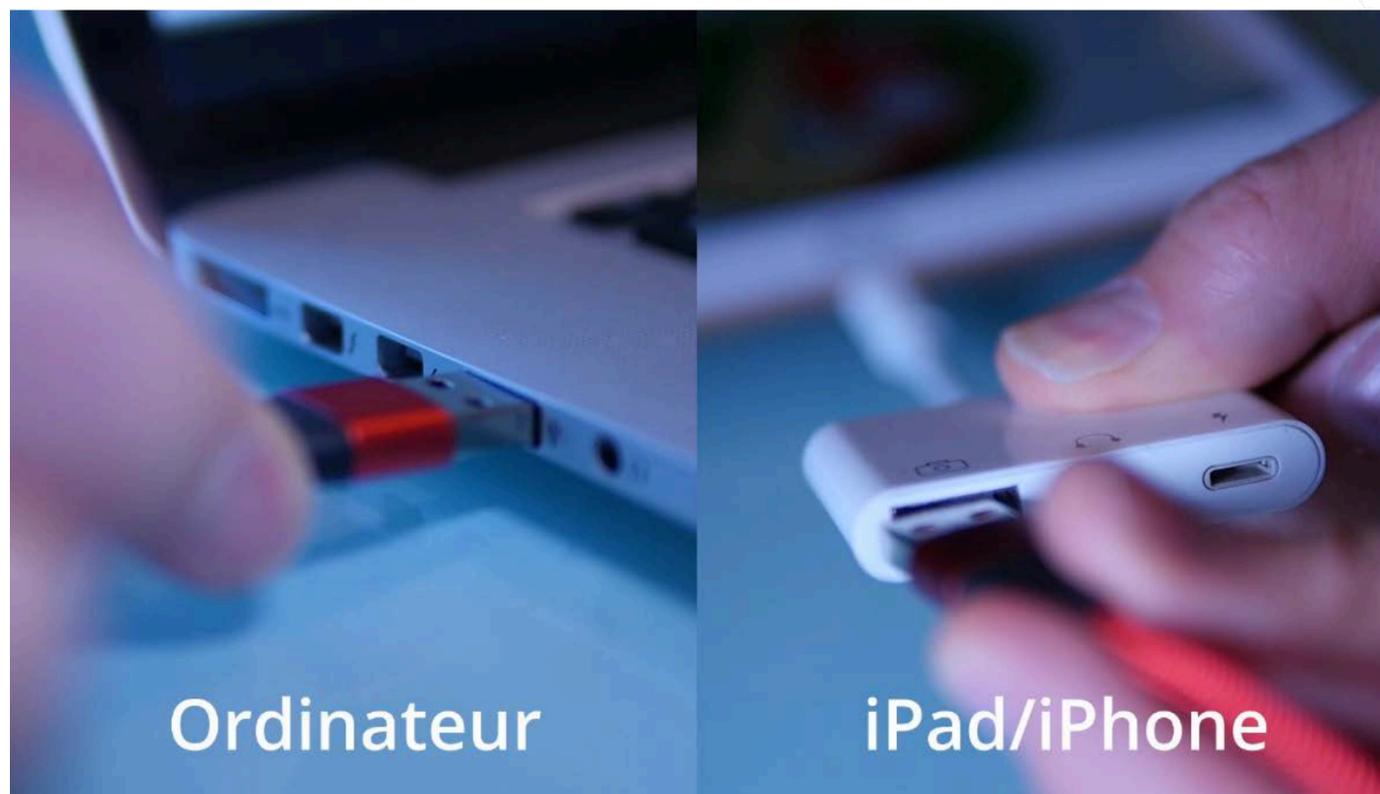


INSTALLATION DU MATERIEL

Branchement à l'ordinateur

4

Branchez la prise USB sur l'ordinateur ou sur l'adaptateur pour iPad



Sur iPhone ou iPad, ne branchez PAS le câble de recharge secteur sur l'adaptateur.

Branchez seulement le câble USB et, éventuellement, un mini-jack audio



INSTALLATION DU MATERIEL

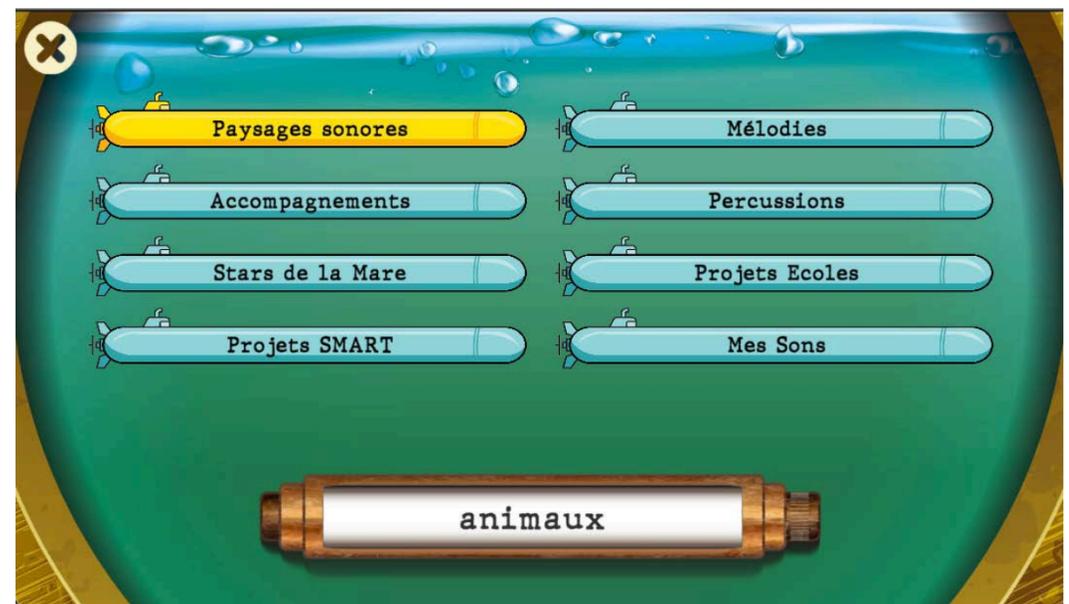
Lancement du logiciel

5 Lancez le logiciel APRES avoir branché le boîtier

6 Choisissez une catégorie de sons en cliquant sur le hublot



7 Sélectionnez une catégorie en cliquant sur un sous-marin, puis une sous-catégorie avec le sélecteur



8 Fermez la fenêtre 

9 Choisissez une banque de sons avec le sélecteur



Il est indispensable de lancer le logiciel seulement une fois que le boîtier est connecté à l'ordinateur ou au iPad.

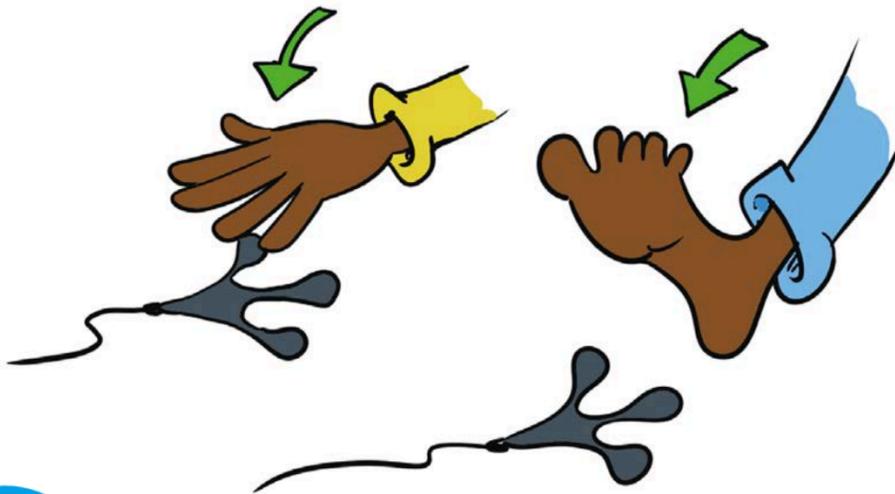


PRÉPARATION DES JOUEURS

2 joueurs

1

Le **JOUEUR #1** place son pied (nu ou chaussettes fines) ou sa main sur la **patte** de grenouille.



2

Le **JOUEUR #2** place son pied (nu ou chaussettes fines) ou sa main sur un **nénuphar**.



3

Lorsque les deux joueurs se touchent (la peau), un son se déclenche.



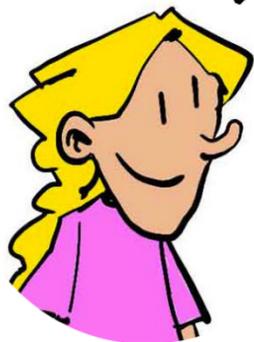
!

Pour un contact optimal, il n'est pas conseillé de placer la patte et les nénuphars directement sur le sol. Privilégiez une moquette ou un tapis.



PREMIERS PAS

2 joueurs



Choisir la catégorie « *Paysages Sonores* », sous-catégorie « Nature », banque « La mare aux grenouilles ».



Le **JOUEUR #2** se place sur le nénuphar avec l'attache **BLANCHE** et touche à plusieurs reprises le **JOUEUR #1** qui reste sur la **patte** de grenouille.



Remarquez les sons déclenchés.

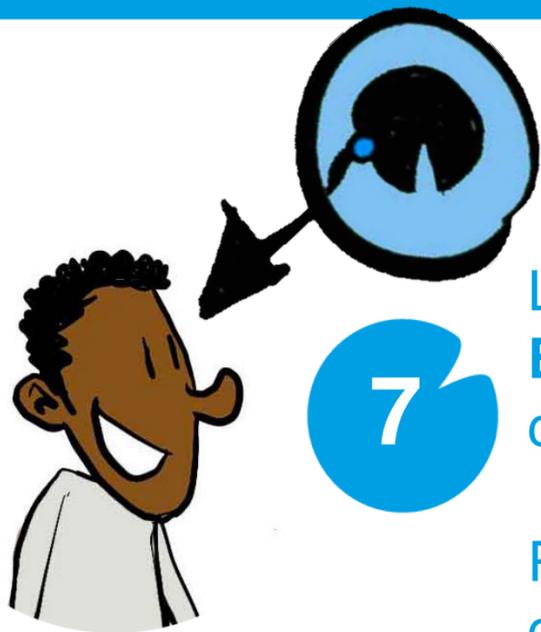


Le **JOUEUR #2** se place sur le nénuphar avec l'attache **ROUGE**. Le **JOUEUR #1** reste sur la patte de grenouille. Les joueurs se touchent plusieurs fois.

Remarquez que les sons sont différents.

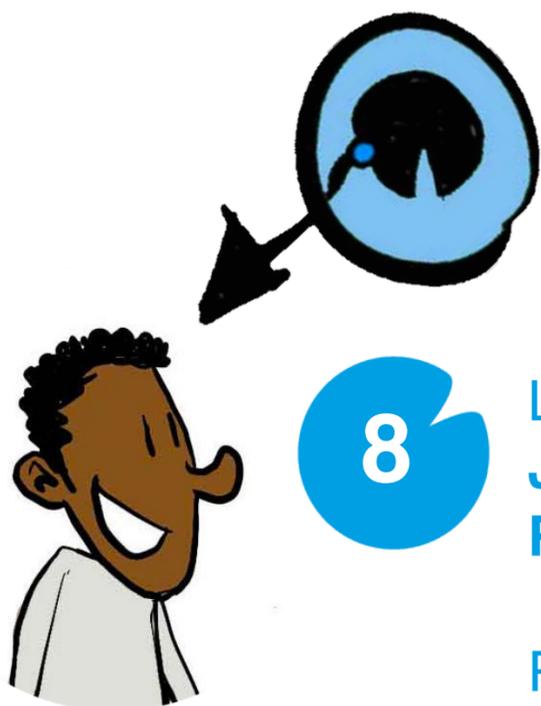


C'est la peau d'un joueur qu'il faut toucher, pas les vêtements ou les cheveux.



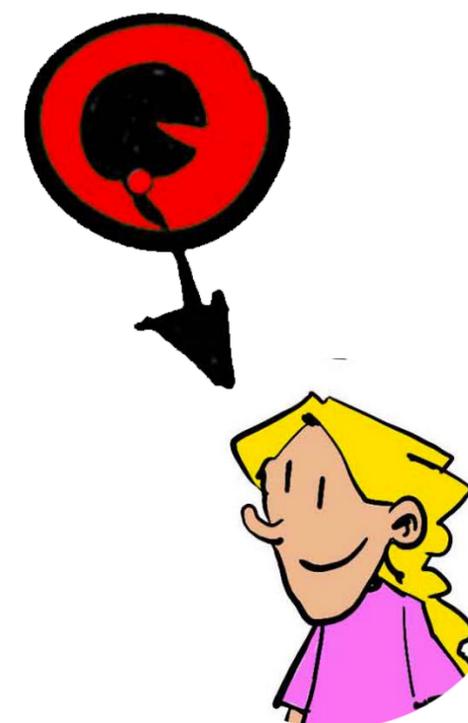
Le **JOUEUR #2** se place sur le nénuphar avec l'attache **BLEUE** et touche à plusieurs reprises le **JOUEUR #1** qui reste sur la **patte** de grenouille.

Remarquez que le déclenchement est différent : le son dure tant que les joueurs se touchent. Celui-ci est sensible à la durée de contact.



Le **JOUEUR #2** reste sur le nénuphar **BLEU**. Le **JOUEUR #1** se place maintenant sur le nénuphar **ROUGE**. Les joueurs se touchent plusieurs fois.

Remarquez qu'aucun son n'est déclenché !



Un son est déclenché uniquement lorsque qu'un joueur nénuphar touche un joueur grenouille (pas lorsque deux joueurs nénuphar se touchent)



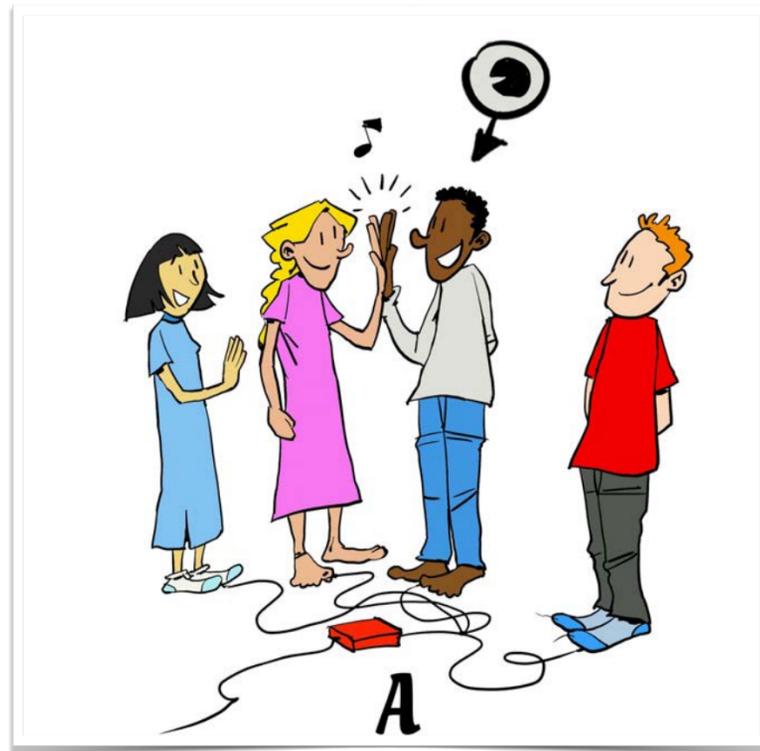
Exemple d'accompagnement magique avec la banque PIANO #1

4 joueurs

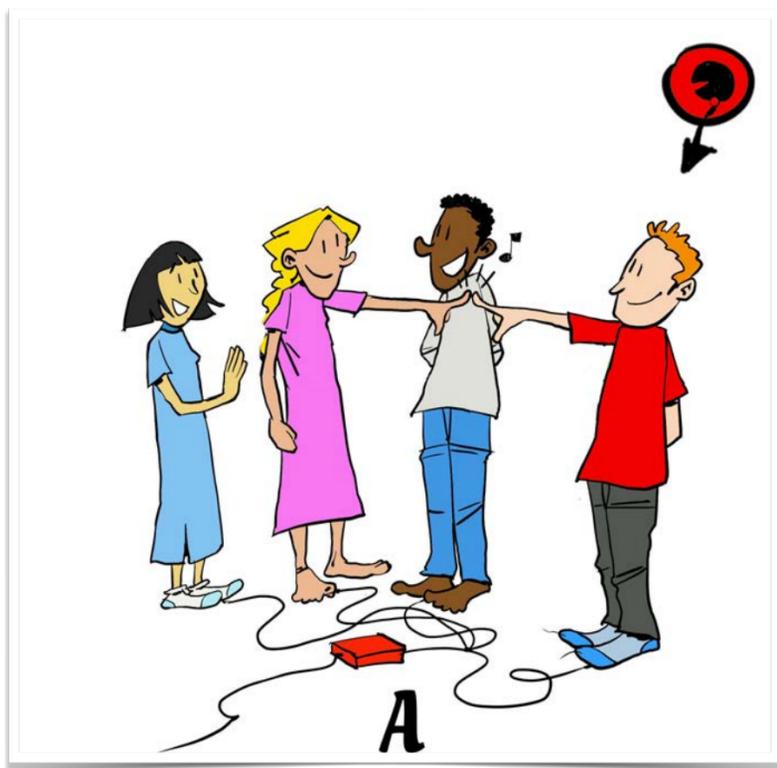
1



2



3



4

