



P'TIT BOUT
DE LUMIÈRE

FAIRE DES SOINS UN JEU D'ENFANT

Guide d'utilisation



00 SOMMAIRE

01

IMPORTANT AVANT UTILISATION

p.3

02

RECOMMANDATIONS

p.4

03

PREMIÈRE UTILISATION

p.5 à 18

- Mise en route du ROUTEUR
- Mise en route de la MANETTE
- Mise en route des LUNETTES
 - FONCTIONNALITÉS DES LUNETTES
 - LANCER L'HISTOIRE DANS LES LUNETTES
 - UTILISATION DE LA BATTERIE EXTERNE
 - UTILISEZ LES LUNETTES AVEC VOS PATIENTS
 - DEUX VÉRIFICATIONS À CONNAÎTRE
 - HYGIÈNE
- Mise en route de la TABLETTE
 - GÉRER LE LANCEMENT D'ORIONIS
 - FONCTIONNALITÉS DE L'APPLICATION ORIONIS
 - UN MESSAGE D'ERREUR : COMMENT LE RÉSOUDRE ?
- Éteindre le matériel
- Charger le matériel

04

QUE SE PASSE-T-IL DANS ORIONIS ?

p.19 à 25

- Présentation de TIBOU !
- Présentation du jeu de cartes
- Le salon d'accueil
- Scène 1 : l'introduction
- Scène 2 : Voyage à bord du vaisseau
 - PREMIER JEU
 - DEUXIÈME JEU
- Scène 3 : Voyage sur la planète bleue
- Scène de clôture
- Deux types actions déclenchables :
 - STIMULATION SENSORIELLE
 - EXERCICE DE RESPIRATION

05

PLATEFORME DE MISE À JOUR

p.26 à 27

- Étape 1 : Lunettes
- Étape 2 : Tablette
- Étape 3 : Utilisez la nouvelle version



IMPORTANT AVANT UTILISATION

01

Le guide d'utilisation de l'histoire ORIONIS contient toutes les explications concernant : l'installation et l'utilisation du matériel ainsi que la construction et l'utilisation de l'histoire.

À lire attentivement avant la 1^{re} utilisation :

- L'utilisation de l'application sur les lunettes et la tablette ne nécessitent pas d'une connexion internet. **Vous avez seulement besoin de la connexion WIFI via le routeur mis à disposition.**
- **Un accès à un ordinateur disposant d'un port USB et d'une connexion WIFI internet est indispensable pour les mises à jour des lunettes et de la tablette.**
- Nous vous recommandons de **mettre et retirer vous-mêmes les lunettes au patient.**
- Nous vous rappelons que **tous dommages liés à une mauvaise utilisation** (bris, casse, exposition des optiques) devront être **signalés à P'tit Bout de Lumière ainsi qu'à votre organisme d'assurance.**
- Le **chargement** de la batterie externe et de la tablette est conseillé **après 5 utilisations.**
- En cas de dysfonctionnement de la solution, veuillez contacter **P'tit Bout de Lumière.**

RECOMMANDATIONS

02

ORIONIS est une **solution divertissement**. Elle offre une **nouvelle expérience aux enfants et adolescents des soins dentaires**.

Rendre l'expérience médicale des enfants la plus agréable possible !

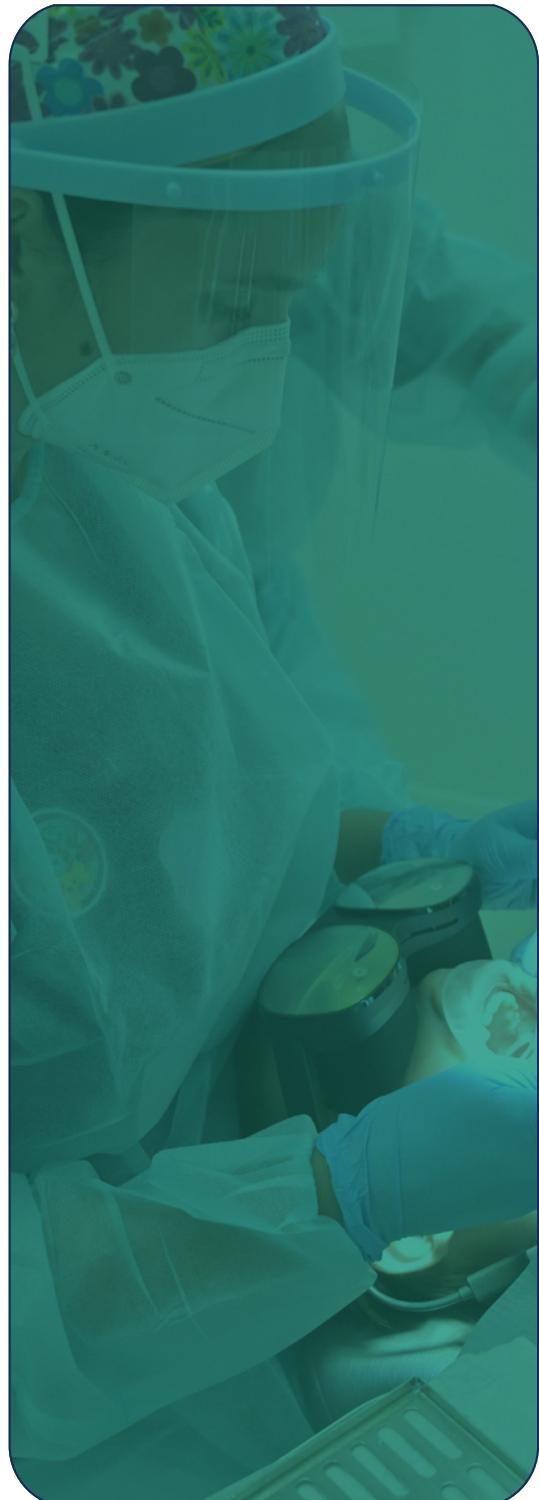
L'utilisation d'**ORIONIS** est indiquée pour la **prise en charge des enfants de plus de 4 ans lors d'une consultation dentaire**.

Son utilisation **ne doit pas excéder une consultation par jour**.

La solution est susceptible d'entraîner certains effets transitoires tels que :

- inconfort visuel
- maux de tête
- nausées
- vertiges

Les patients ayant des antécédents de troubles vestibulaires ou neurologiques (convulsions, épilepsie, ou autre trouble neurologique majeur) **sont particulièrement sujets aux effets indésirables** décrits ci-dessus. Nous déconseillons l'utilisation de la solution Orionis pour ces patients.



PREMIÈRE UTILISATION

03

La première installation est rapide (15 min maximum). Elle vous permet de vous familiariser avec la solution.

Vous trouverez ci-dessous :

- la liste du matériel
- les instructions d'utilisation

La mallette est livrée avec tout le matériel nécessaire pour pouvoir utiliser la solution ORIONIS.



→ La mallette et ses composants

Déballez tous les éléments :

- Un routeur
- Des lunettes de réalité virtuelle
- Une manette associée
- Des protections en silicone
- Deux câbles USB-C/USB (branchement lunettes)
- Deux batteries externes
- Quatre piles rechargeables
- Un chargeur de pile
- Une tablette
- Un câble de chargement pour la tablette
- Un petit câble pour les batteries externes
- Un adaptateur secteur
- Une lingette en microfibre
- Un mémo d'utilisation
- Un lot de diplômes
- Un lot de stickers
- Des cartes pédagogiques

NB : Nous vous recommandons de le faire sur une surface plane et propre. Si la mallette ne comporte pas tous les éléments, veuillez contacter P'tit Bout de Lumière.

Étape 01

Mise en route du ROUTEUR

Le routeur permet une connexion entre la tablette et les lunettes.

Il ne nécessite pas d'être branché à internet, seulement à une prise secteur.

- Brancher le fil d'alimentation au routeur
- Brancher la prise à l'alimentation
- Appuyer sur le bouton allumer

Patiencez jusqu'à l'apparition des 3 boutons verts à gauche.



NB : Les lunettes et la tablette sont déjà pré-configurées afin de reconnaître le réseau « **PtitBoutdeLumiere** » dès lors que le routeur est branché.

- Nom du Routeur : **PtitBoutdeLumiere**
- Mot de passe : **p'titbout**



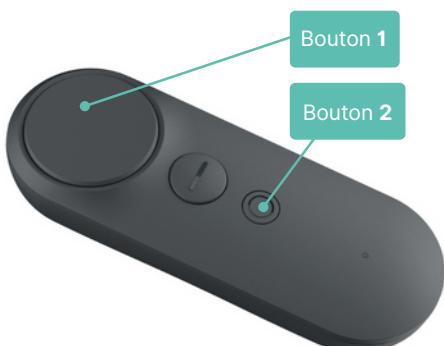
Conseil : Laissez brancher le routeur au même endroit en continu.

Étape 02

Mise en route de la MANETTE

La manette vous permet de lancer l'histoire. Elle est à remettre à l'enfant pour qu'il puisse interagir dans l'histoire.

La manette doit être synchronisée à chaque fois que vous mettrez les lunettes.



Nous vous conseillons de **visualiser et de faire la manipulation sans les lunettes pour vous familiariser avec la manette.**

- Tenez la manette horizontalement au sol
- Appuyer sur le **bouton 1** en visant vers l'avant
- Relâchez le **bouton 1** puis maintenez sur le **bouton 2**
- Vous ressentez une vibration une fois la **manette synchronisée** !

Comment changer les piles de la manette ?

- Au dos de la manette, glissez vers le bas le cache
- Mettre les piles dans la manette
- Remettre le cache arrière

Comment vérifier le niveau de batterie de la manette ?

(Indication détaillé page 10 du guide d'utilisation)

NB : La synchronisation de la manette est à faire à chaque fois que vous mettez les lunettes. Elle est peut-être nécessaire pendant l'histoire, si l'enfant évoque une gêne dans son utilisation.

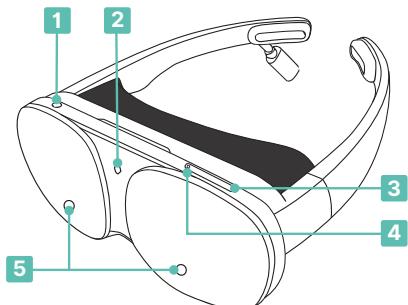


Conseil : Avant l'utilisation des lunettes, pensez à bien remettre les piles dans la manette. Vous disposez de 4 piles rechargeables afin de gérer au mieux la logistique.

Étape 03 (partie 1)

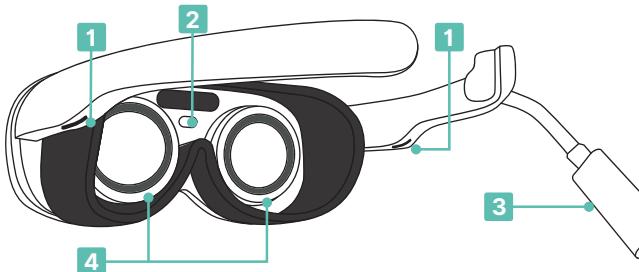
Mise en route des LUNETTES

FONCTIONNALITÉS DES LUNETTES



1. Bouton Casque : utile afin de forcer le démarrage des lunettes si elles ne s'allument pas d'elle-même
2. Voyant DEL : lumière de statut
3. Bouton Volume -
4. Bouton Volume +
5. Caméras de l'appareil

1. Haut-parleurs
2. Capteur de proximité
3. USB de type C câble de raccordement
4. Molettes dioptriques



NB :

- Vous pouvez régler le son de l'histoire directement sur les lunettes.

Étape 03 (partie 2)

LANCER L'HISTOIRE DANS LES LUNETTES



Munissez-vous des lunettes, de la manette, du câble USB-C/USB-C et de la batterie externe :

- Connectez le câble USB-C aux lunettes
- Connectez l'autre extrémité du câble à la batterie externe (*Indication détaillé page 8 du guide d'utilisation*)
- Le voyant DEL à l'avant des lunettes devient blanc lorsque les lunettes s'allument et une musique se lance
- Après quelques secondes, le voyant à DEL s'éteint

DEUX OPTIONS :

1. **L'histoire se lance automatiquement dans les lunettes**, vous entendez la musique d'ambiance sonore de l'histoire.

2. **L'histoire ne se lance pas automatiquement dans les lunettes**, vous n'entendez pas la musique d'ambiance de l'histoire :

- Mettez les lunettes
- Synchronisez la manette
- Cliquez dans la bibliothèque sur l'application « Orionis »
- Retirez les lunettes

- Vous pouvez désormais connecter les lunettes à l'application de la tablette
- Vérifiez que les lunettes soient bien connectées au réseau « **PtitBoutdeLumière** » (*Indication détaillé page 10 du guide d'utilisation*)
- Mettez les lunettes à l'enfant
- Synchronisez la manette à proximité de l'enfant

Mise en route des LUNETTES UTILISATION DE LA BATTERIE EXTERNE

La batterie externe est indispensable au bon fonctionnement des lunettes car elles ne possèdent pas de batterie intégrée. Cela confère à ses lunettes un poids et une ergonomie adaptée aux visages des enfants.

Un câble spécifique avec des indications couleurs vous est fourni afin de vous aider dans les branchements.

Une fois les branchements réalisés, veuillez placer la batterie externe dans la pochette pour venir l'accrocher à la tête du fauteuil.



Les lunettes disposent d'une **autonomie sans batterie de 10 secondes**.

Si la batterie est vide pendant l'utilisation des lunettes avec l'enfant, vous avez 10 secondes pour les brancher sur l'autre batterie.

Les **lunettes** sont programmées pour **ne jamais se mettre en veille**.

La batterie externe quant à elle **peut se mettre en veille si les lunettes ne sont pas utilisées**.

Pour rallumer les lunettes, appuyer sur le **bouton ON** de la batterie externe.



Vous pouvez surveiller le pourcentage de la batterie directement sur cette dernière. Un pourcentage de minimum 20% restant vous permet de faire une séance sereinement !

Mise en route des LUNETTES

UTILISEZ LES LUNETTES AVEC VOS PATIENTS

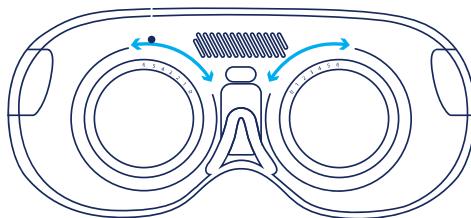


Afin d'optimiser l'expérience de votre patient, voici **deux réglages à connaître**.

1. AJUSTER LA NETTETE DE L'IMAGE

Demandez systématique à l'enfant si sa vision est bien nette une fois les lunettes sur le nez.

- Si votre patient porte des lunettes de vue et qu'il ne ressent pas de gêne avec les lunettes VR, il peut les garder.
- Si l'enfant ressent une gêne avec ses lunettes, il peut les enlever et modifier la vue des lunettes à l'aide des molettes dioptriques :
 - Enlevez la coque en silicone
 - Mettez les lunettes VR à l'enfant
 - Demandez lui de fermer un œil, et faites tourner la molette dioptrique jusqu'à ce qu'il voie bien net
 - Procédez à la même manipulation avec l'autre œil
 - Remettez la coque en silicone à votre patient



2. SYNCHRONISEZ LA MANETTE

- **Vous devez faire cette manipulation à chaque fois que le patient est installé au fauteuil ou que vous mettez les lunettes.**
 - Prenez la main de votre patient, avec laquelle il écrit.
 - Procédez à la manipulation de synchronisation en mettant bien la manette **horizontalement au sol**.
- Appuyer sur le **bouton 1** en visant vers l'avant
- Relâchez le bouton 1 puis maintenez sur le **bouton 2**
- Une fois que vous ressentez la vibration, la manette est synchronisée !

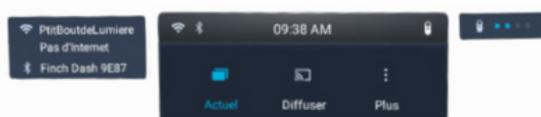
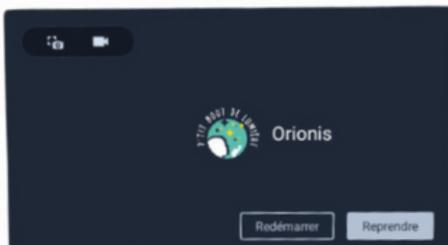
Visez le contrôleur vers l'avant, puis appuyez et maintenez
△ pendant deux secondes



Étape 03 (partie 3)

Mise en route des LUNETTES DEUX VÉRIFICATIONS À CONNAÎTRE

Vérifications depuis l'histoire



- Mettez les lunettes et synchronisez la manette
- Cliquez sur le **bouton 2** de la manette

Vérifier si les lunettes sont connectées au WIFI

- Visez avec la manette sur l'icône du WIFI en bas à gauche dans la barre de contrôle
- Vous observez le nom de réseau : « **PtitBoutdeLumiere Pas d'internet** »

Vérifier le niveau de la batterie de la manette

- Visez avec la manette sur l'icône de la manette en bas à droite dans la barre de contrôle
- Vous observez le niveau de la batterie grâce aux 4 diodes

Vérifications depuis la bibliothèque



- Mettez les lunettes et synchronisez la manette

Vérifier si les lunettes sont connectées au WIFI

- Visez avec la manette sur l'icône du WIFI en bas à gauche dans la barre de contrôle
- Vous observez le nom de réseau : « **PtitBoutdeLumiere Pas d'internet** »

Vérifier le niveau de la batterie de la manette

- Visez avec la manette sur l'icône de la manette en bas à droite dans la barre de contrôle
- Vous observez le niveau de la batterie grâce aux 4 diodes

NB : Si le réseau « **PtitBoutdeLumiere** » n'apparaît pas, il se peut que les lunettes soient trop loin du routeur, ou qu'il ne soit pas allumé ; rapprochez-vous, ou allumez le routeur et réitérez la manipulation.

étape 03 (partie 4)



HYGIÈNE

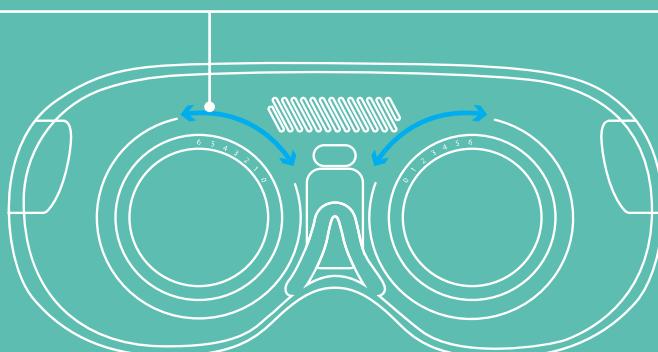
À faire

- Humidifiez un chiffon avec un nettoyant neutre et doux pour essuyer le plastique dur des lunettes et des coques en silicone.
- Utilisez la lingette en microfibres fournie pour nettoyer les verres.
- Faites des mouvements circulaires du centre vers les bords extérieurs des verres.

Ne pas faire

- Ne pas vaporiser de liquide directement sur les lunettes VR.
- N'utilisez pas de liquides ou de solutions de nettoyage sur les verres. N'exposez pas vos lunettes VR aux rayons UV ou à la lumière directe. Ne lavez pas en machine les coques en silicone.

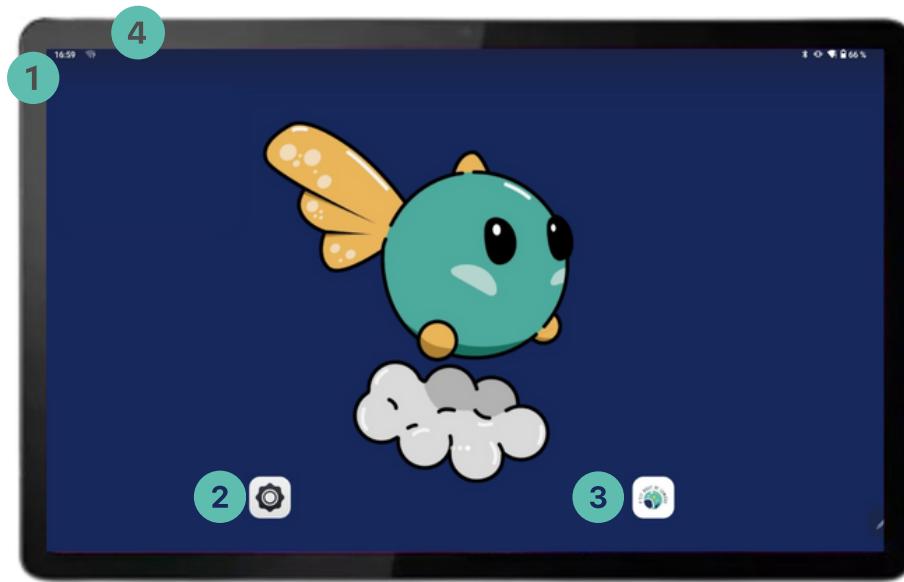
À la fin du nettoyage, avant de remettre la coque en silicone, vérifiez bien que les mollettes dioptriques sont sur 0 pour optimiser le confort visuel lors de la prochaine histoire.



Étape 04 (partie 1)

Mise en route de la TABLETTE GÉRER LE LANCEMENT D'ORIONIS

La tablette permet un retour visuel en temps réel, des interactions avec l'enfant et le pilotage de l'histoire.



1 Allumez la tablette en appuyant 3 secondes sur le bouton en haut à gauche de la tablette.

2 Vérifiez que le WIFI soit bien connecté au réseau « **PtitBoutdeLumiere** ».
• Cliquez sur l'icône **Paramètre**
• Cliquez sur « **Réseau et Internet** »
Vous devez voir apparaître ceci :



3 Cliquez sur l'application « **Orionis** » en bas à gauche de la tablette.

4 Gérer le son de la tablette



IMPORTANT POUR LANCER L'HISTOIRE DE LA TABLETTE :

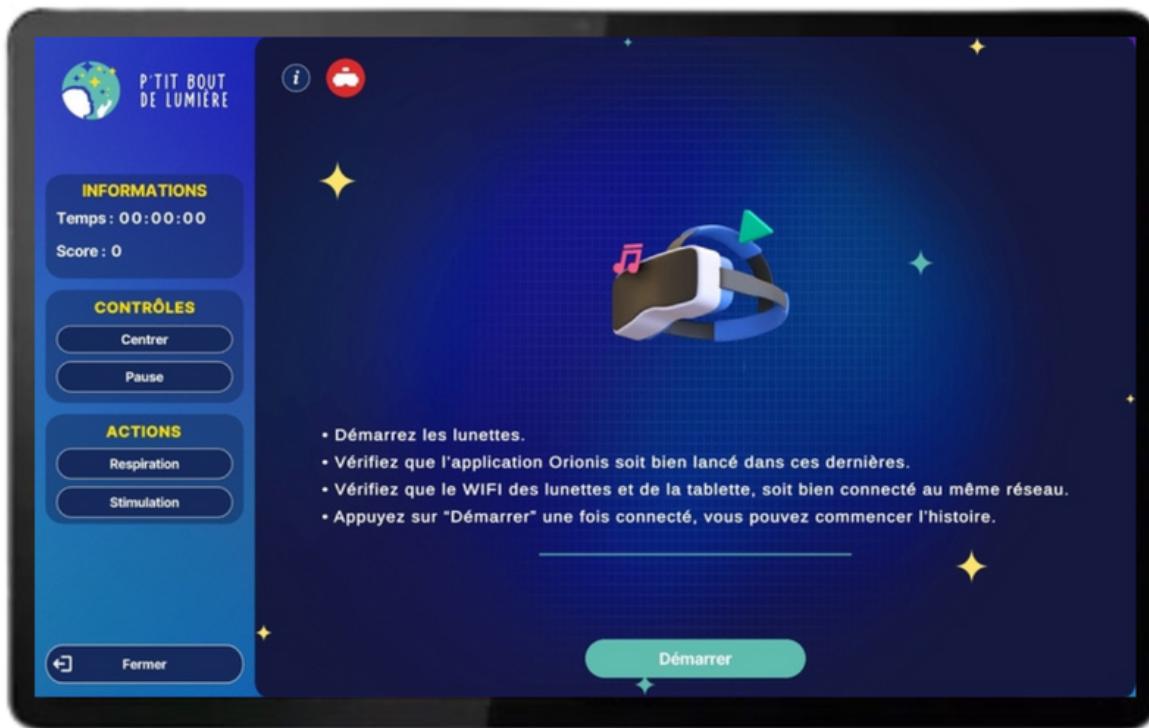
- Veuillez démarrer les lunettes avant de les connecter à la tablette pour commencer l'histoire.



Conseil :

- La tablette a été configurée afin de ne jamais se mettre en veille dès lors qu'elle est allumée.
Pensez à mettre en veille la tablette entre deux utilisations ou à l'éteindre pour optimiser sa batterie.

Mise en route de la TABLETTE FONCTIONNALITÉS DE L'APPLICATION ORIONIS



Tutoriel : Appuyer sur le petit " i " pour avoir accès au tutoriel

Logo Lunette : Indication sur l'état de connexion entre les lunettes et la tablette
Non connecté → Connecté



Informations : Consultez ici, le temps écoulé de l'histoire ainsi que le score des jeux de votre patient.

Centrer : Recentrez le champ de vision de votre patient à n'importe quel moment, en appuyant sur « Centrer ».

Pause-Reprendre : Appuyez sur Pause puis Reprendre, à n'importe quel moment. Vous pouvez l'utiliser notamment pour montrer à l'enfant le matériel que vous utilisez dans sa bouche afin de le rassurer.

Actions : Déclenchez, lorsque vous le souhaitez, un **exercice de respiration** ou une **stimulation** sensorielle.

Fermer : Cliquez ici pour fermer l'application Orionis de la tablette. Une confirmation vous est demandée.

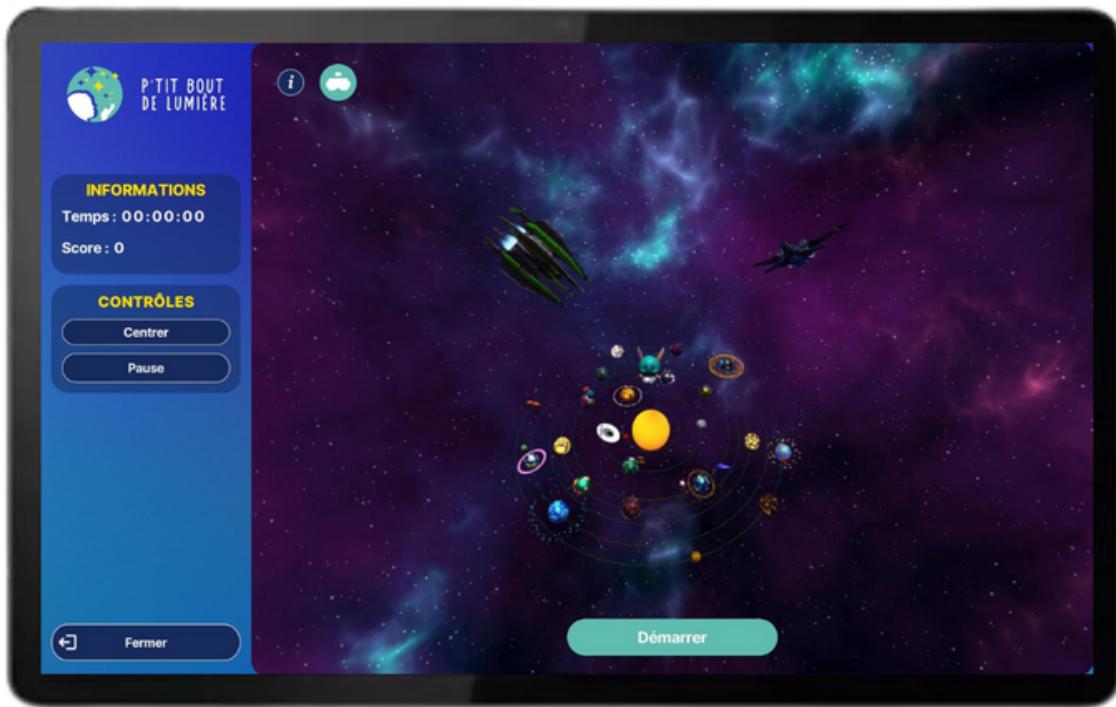
NB : Vous pouvez lancer le tutoriel à n'importe quel moment en cliquez sur l'icone « i » (en haut à gauche de votre écran) et le fermer sur la « x » (en haut à droite).

Étape 04 (partie 2)

Mise en route de la TABLETTE FONCTIONNALITÉS DE L'APPLICATION ORIONIS

Les conditions pour lancer l'histoire depuis la tablette :

- Le réseau Wifi « **PtitBoutdeLumiere** » doit être connecté sur les **lunettes** et la **tablette**
- Les **lunettes** doivent être branchées à la batterie externe afin d'être **allumées**
- L'application « **Orionis** » dans les lunettes doit être **lancée**

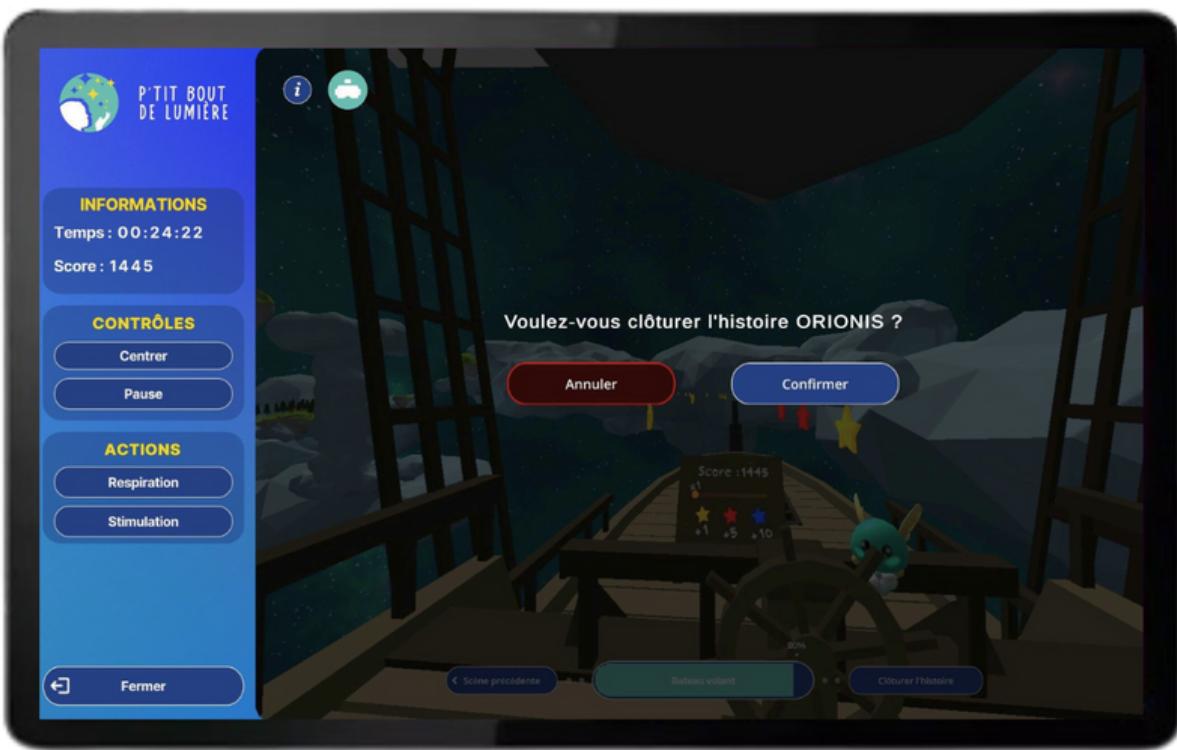


Une fois que tout est **bien allumé**, le **statut des lunettes** passe au **vert** et le retour visuel en temps réel apparaît.

Vous avez plus qu'à appuyer sur **Démarrer** dès que votre patient est prêt !

Étape 04 (partie 2)

Mise en route de la TABLETTE FONCTIONNALITÉS DE L'APPLICATION ORIONIS



Scène d'introduction : Consultez la barre de progression pour suivre l'avancée de votre patient dans l'histoire.

Scène suivante : Avancez dans l'histoire en utilisant ce bouton.

Scène précédente : Reculez dans l'histoire en utilisant ce bouton.

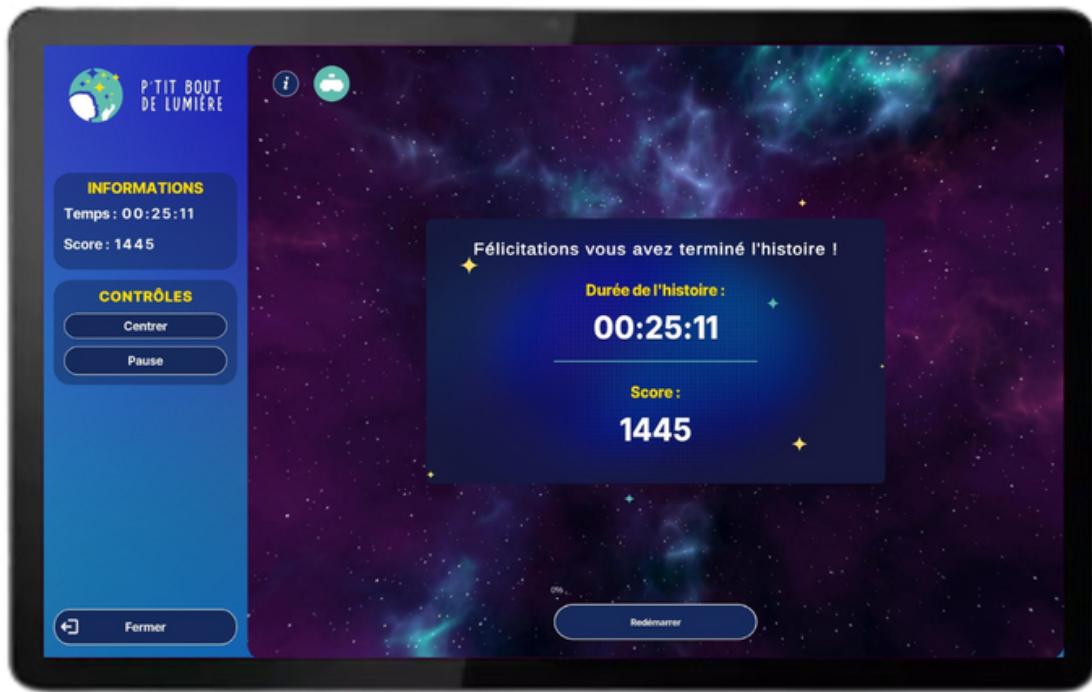
Clôturer l'histoire :

- Appuyez sur « Clôturer l'histoire »
- Appuyez sur « Confirmer »
- Retirez les lunettes de l'enfant une fois l'histoire terminée

Une fois que vous avez confirmé la clôture de l'histoire, vous ne pouvez plus revenir en arrière !

Étape 04 (partie 2)

Mise en route de la TABLETTE FONCTIONNALITÉS DE L'APPLICATION ORIONIS



Recommencer immédiatement avec un nouveau patient :

- Vérifiez que la batterie externe n'est pas en veille et qu'elle est suffisamment chargée
- Appuyez sur « **Redémarrer** »
- Mettez les lunettes à l'enfant
- Appuyez sur « **Démarrer** »

À la fin de chaque histoire, vous trouverez deux informations :

- Le temps d'utilisation
- Le score de votre patient que vous pourrez reporter sur le diplôme !

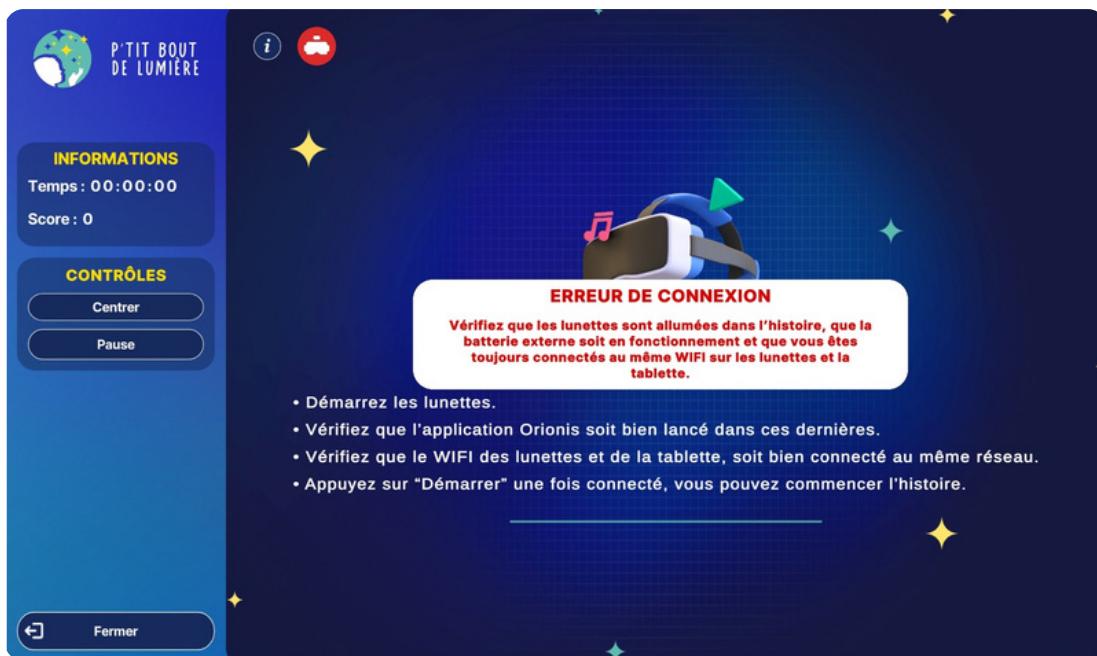
étape 04 (partie 3)

Mise en route de la TABLETTE

UN MESSAGE D'ERREUR : COMMENT LE RÉSOUDRE ?

ERREUR DE CONNEXION

Vérifiez que les lunettes sont allumées dans l'histoire, que la batterie externe soit en fonctionnement et que vous êtes toujours connectés au même WIFI sur les lunettes et la tablette.



POURQUOI CE MESSAGE D'ERREUR ?

Ce message peut apparaître pour trois raisons :

- L'histoire Orionis n'est pas lancée dans les lunettes
- La batterie externe n'a plus de batterie ou s'est mise en veille
- Le réseau WIFI des lunettes et/ou de la tablette n'est pas la même

COMMENT LE RÉSOUDRE ?

- Lancez Orionis dans les lunettes
- Rallumez la batterie externe en appuyant sur le bouton de démarrage ou changez la batterie externe si la batterie est vide
- Connectez les lunettes et la tablette au réseau "PtitBoutdeLumiere"

Étape 05

Éteindre le matériel

Tablette :



- Cliquez sur « **Fermer** » puis validez en cliquant sur « **Quitter** »
- Éteignez la tablette

Lunettes :



- Débranchez-les de la batterie externe
- Rangez le matériel dans sa mallette

Étape 06

Charger le matériel

	Autonomie de la batterie	Temps de chargement
Batterie lunettes (batterie externe)	5h à 6h	6 à 8h
Batterie manettes (piles rechargeables)	5h à 6h	5 à 6h
Batterie tablette (batterie rechargeable)	6h à 8h	6 à 8h



Conseil :

- Pensez à éteindre correctement la tablette afin que le chargement s'effectue rapidement. Nous vous conseillons de recharger le matériel après cinq utilisations.
- Comme précisé dans les précautions, il est fortement recommandé de poser et retirer vous-même les lunettes au patient.

QUE SE PASSE-T-IL DANS ORIONIS ?

04

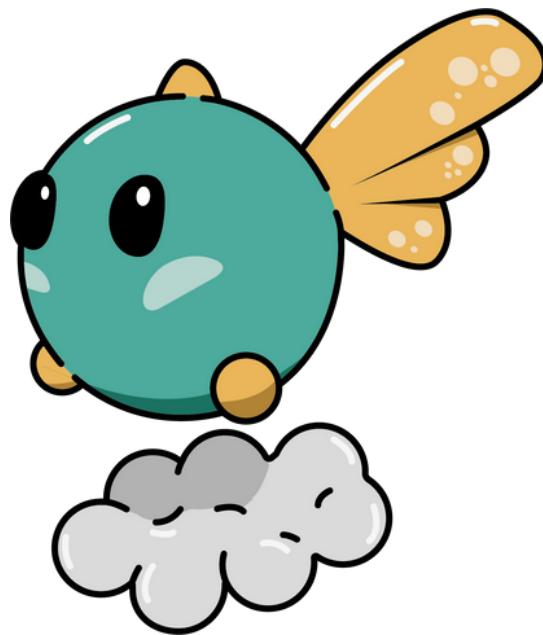
L'histoire se déroule en quatre scènes successives et spécifiques :

- Scène d'introduction
- Scène 2 : Voyage à bord du vaisseau
- Scène 3 : Voyage sur la planète bleue
- Scène de clôture

Partie 01

Présentation de TIBOU !

HELLO ! MOI C'EST TIBOU !



Tibou est l'ami du dentiste et son assistant pour soigner les dents des enfants. Il est également le guide de l'enfant lors de l'histoire. Il est là pour le rassurer et l'emmener dans un monde imaginaire et merveilleux.

Il communique avec l'enfant via un script hypnotique. Il impulse des exercices de respiration en changeant de taille, accompagné par une musique apaisante. Avant la fin de l'histoire, Tibou glisse à l'enfant des petits conseils d'hygiène bucco-dentaire.



Conseil en communication avec l'enfant :

(Avant de mettre les lunettes)

Aujourd'hui, tu vas faire un fabuleux voyage, dans un endroit où je parle que tu n'as jamais été ?

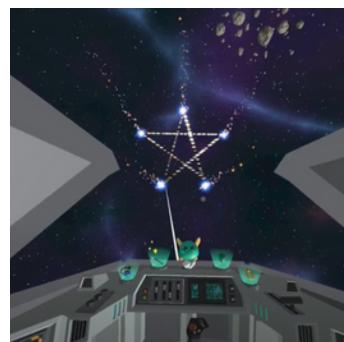
Tu préfères que je te dise où tu vas partir ou tu préfères la surprise ? Allez, c'est parti ? En avant ! On met les lunettes !

Partie 02

Présentation du jeu de cartes

Ce jeu de cartes pédagogique retrace les étapes et temps forts de l'histoire.

Ceci est un support de présentation de la solution ORIONIS pour l'enfant et les parents.



Scène d'introduction

Tibou se présente, il est le **guide** de l'enfant et l'**ami** du dentiste. Il l'accompagne, l'implique et lui explique les **consignes** à suivre durant son voyage.

L'enfant est invité à choisir son **vaisseau**.

Un moyen de **communication** avec le dentiste est établi en levant simplement le **pouce**.



Scène 2 : jeu 1

Tibou explique à l'enfant comment **respirer** et l'incite à **imiter ses mouvements** pour réussir sa mission.

Le premier jeu consiste à attraper des **objets magiques** symbolisant des **instruments du dentiste**. Ils représentent des **métaphores thérapeutiques** sur lesquelles s'appuyer pour communiquer avec l'enfant.

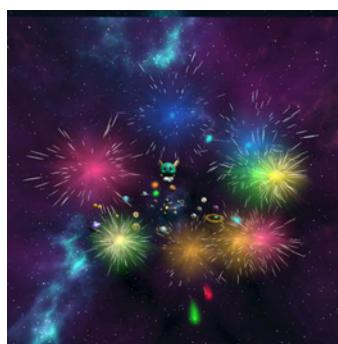
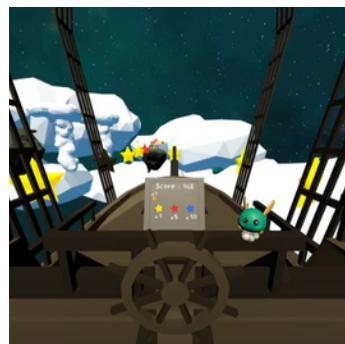


Scène 2 : jeu 2

Le **deuxième jeu** consiste à **dessiner des constellations** dans le ciel.

L'enfant relie des étoiles brillantes entre elles à l'aide de la manette pour obtenir des indices sur sa prochaine mission : une **étoile** et un **bateau**.

Ce jeu renforce la dissociation entre la main et la bouche de l'enfant.



Scène 3 : jeu 3

L'enfant embarque sur la **planète bleue** à bord de son bateau. Sa mission consiste à **récupérer toutes les étoiles** qui se sont échappées du ciel.

Pour faire avancer le **bateau**, l'enfant réalise régulièrement des **exercices de respirations**. Cette scène est **magique** ! Elle a une durée **infinie** et s'adapte à chaque soin.

À vous de la clôturer !



Scène de clôture

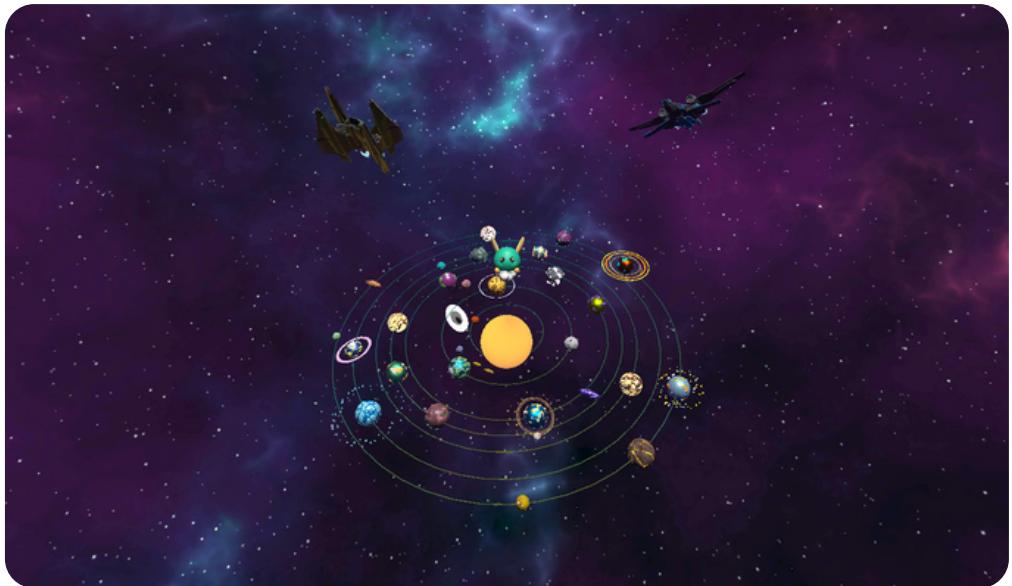
L'enfant a **accompli** sa mission et retourne dans l'**espace**.

Tibou félicite l'enfant et le remercie pour son aide. Il l'invite à raconter sa merveilleuse **aventure** avec ses proches et à **enlever ses lunettes** pour revenir en **douceur** dans le cabinet.



Partie 03

Le salon d'accueil



Le salon d'accueil représente un sas d'attente vous permettant de mettre sereinement les lunettes à l'enfant.

Dès que l'enfant et vous êtes prêts, cliquez sur le bouton « **Démarrer** » sur la tablette pour lancer l'histoire.

Partie 04

Scène 1 : l'introduction

Durée : Environ 2 minutes.

Objectif : Présenter le voyage au patient et prise en main de l'expérience.

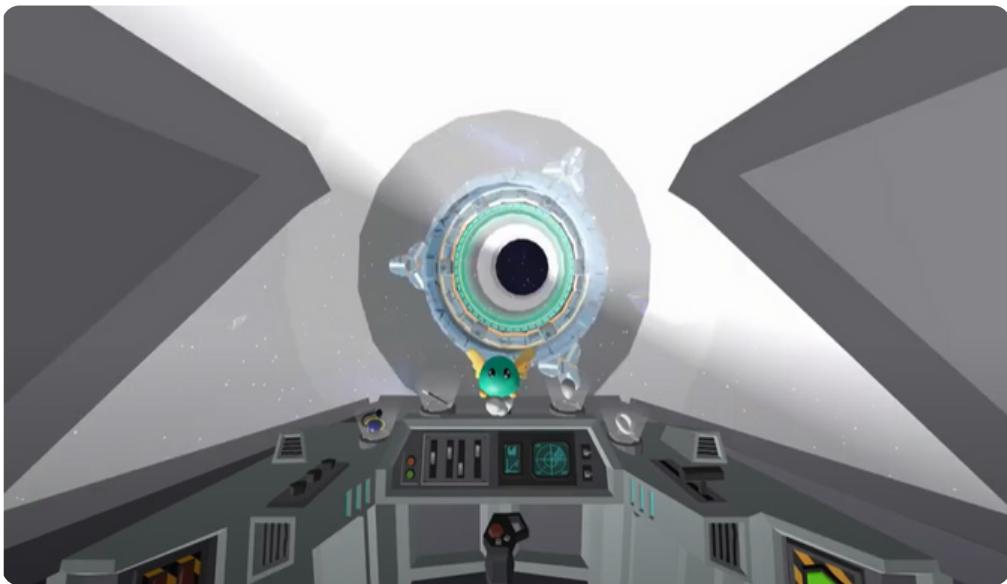
Description :

- L'enfant se retrouve dans l'espace au milieu du système solaire.
- Tibou apparaît et se présente. Il va alors **expliquer les consignes, la prise en main de la manette et l'objectif du voyage spatial.**
- Tibou donne **un outil de communication** entre l'enfant et le praticien en l'invitant à utiliser son pouce pour manifester son état en **faisant un pouce vers le haut ou le bas.**
- L'enfant va pouvoir choisir son vaisseau spatial pour poursuivre son aventure. En donnant ce qu'on appelle un « **choix illusoire** » à l'enfant, cela le rend encore plus acteur de son soin.



Transition : La scène se clôture lorsque le portail spatial s'ouvre.

Scène 2 : Voyage à bord du vaisseau



Durée : Environ 7 minutes.

Objectif : Détendre le patient avec des exercices de respirations et deux jeux interactifs.

Description :
L'enfant est le capitaine du vaisseau.

Tiboo va expliquer à l'enfant comment et pourquoi respirer avec lui durant toute l'histoire.

Tibou, grossit et rétrécit accompagné d'une musique apaisante. En respirant, l'enfant aide Tibou à faire avancer le vaisseau.

Transition : Tibou informe l'enfant que la planète bleue a besoin de son aide. Toutes les étoiles du ciel se sont échappées, l'enfant va collaborer avec Tibou pour les récupérer. La scène se clôture lorsque l'enfant passe dans le tunnel lumineux qui mène à la planète bleue.

PREMIER JEU

LA CHASSE AUX INSTRUMENTS MAGIQUES.

L'enfant doit attraper des objets faisant référence aux outils du dentiste.

Les objets :

- **Aspirateur magique** : aspirateur clinique.
- **Baguette magique** : anesthésie locale.
- **Ballon de baudruche** : digue ou sensation de gonflement lié à l'anesthésie.
- **Bague** : crampon de la digue.

Les objets représentent des métaphores thérapeutiques que vous pouvez utiliser pour communiquer avec les enfants.

DEUXIÈME JEU

DESSIN DES CONSTELLATIONS.

L'enfant doit relier des points pour créer un dessin.
Chaque dessin est un indice sur la prochaine mission.
Cela renforce l'état de catalepsie avec la dissociation main/bouche.

Les dessins :

- Une étoile.
- Un bateau.

Partie 06

Scène 3 : Voyage sur la planète jaune



Durée : Extensible à l'infini, le passage à la scène de fin se déclenche via la tablette.

Objectif : Détendre et captiver l'enfant pour la suite de son soin par le biais du jeu.

Description :

- L'enfant est désormais capitaine de navire et arrive sur le bateau de l'espace.
- Un premier **exercice de respiration** va permettre à l'enfant de **démarrer le bateau**.
- **Toutes les 4 minutes, un exercice de respiration se lance automatiquement.**
- L'enfant doit ramasser le plus d'étoile possible à l'aide de la manette.

★ = 1

★ = 5

★ = 10

Scène de clôture de l'histoire



Durée : Environ 30 secondes.

Objectif : Ramener en douceur l'enfant dans le monde réel, l'inciter à enlever les lunettes et à raconter l'aventure qu'il vient de vivre.

Description :

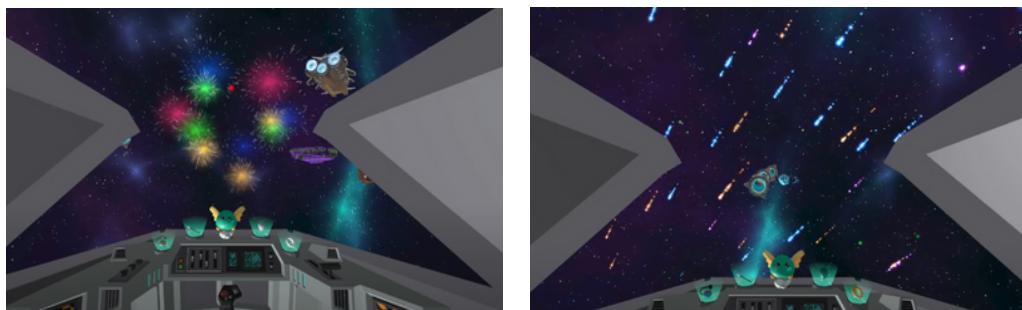
- À la fin de sa mission sur la planète bleue, l'enfant retourne dans l'espace.
- **Tibou remercie l'enfant pour son courage et l'encourage à raconter ce qu'il a vécu à sa famille.**
- Il clôture par **des conseils bucco-dentaires**.
- Tibou invite l'enfant à **enlever les lunettes**.



Conseil : Nous vous fournissons un diplôme sur lequel vous pouvez inscrire le nom de l'enfant et son score ! Votre petit patient reviendra ainsi avec plaisir lors de son prochain soin pour battre son record.

Deux types actions déclenchables :

STIMULATION SENSORIELLE :



Durée : Environ 30 secondes.

Objectif : Renforcer le détournement d'attention de l'enfant.

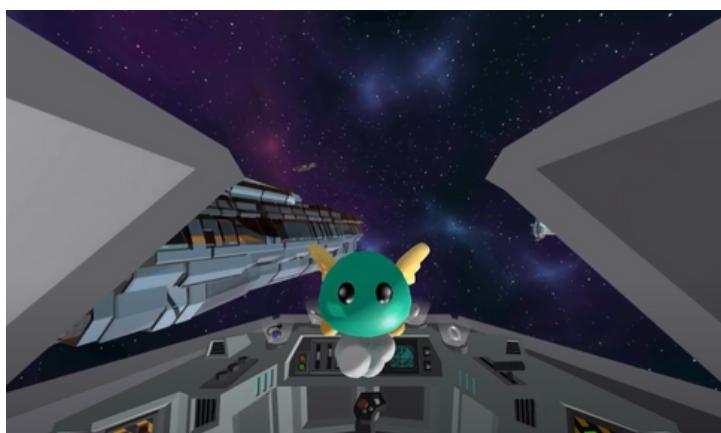
Description : Deux types de stimulations apparaissant de manière aléatoire : un **feu d'artifice** ou une **pluie d'étoiles filantes**. Les stimulations sont accompagnées d'une **musique dynamique** et de **vibrations de la manette**.



Conseil :

Les stimulations sensorielles sont déclenchables à partir de la scène 2.
N'hésitez pas à les déclencher dans les moments les plus anxiogènes, par exemple lorsque vous faites une extraction. **Les sens visuel, kinesthésique et auditif de l'enfant sont stimulés.**

EXERCICE DE RESPIRATION :



Durée : 30 secondes.

Objectif : Détendre l'enfant.

Description : Tibou va changer de taille imitant les mouvements du corps lors de l'inspiration et de l'expiration, accompagné par une musique douce.

NB : Lorsqu'une action est déclenchée (stimulation ou respiration) l'histoire est en pause. L'histoire reprend toute seule, là où elle s'est arrêtée.

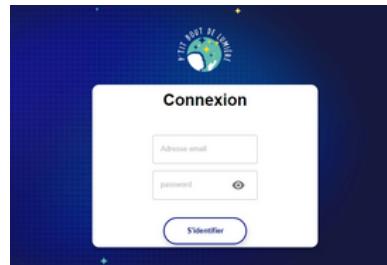
PLATEFORME DE MISE À JOUR

05

Connectez-vous en cliquant directement sur ce lien :

<https://espace-client.ptitboutdelumiere.com/>

Retrouvez directement votre identifiant et votre mot de passe provisoire dans vos emails.



PRÉREQUIS :

- Avoir un ordinateur connecté à internet.
- Pouvoir brancher un port USB à son ordinateur.

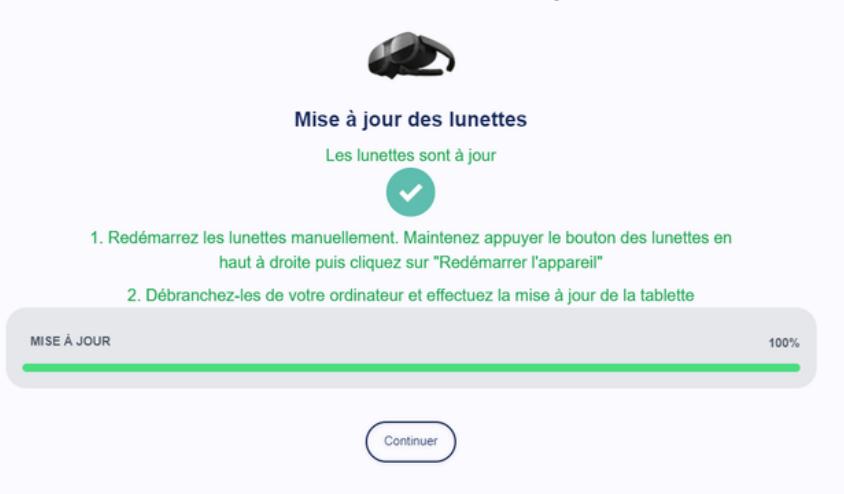
Étape 1

Lunettes

- Branchez les lunettes à l'ordinateur avec le câble USB-c/USB.
- Une fois dans votre espace client, cliquez sur le bouton « **Recherche d'un appareil** ».
- Une fenêtre va s'ouvrir, sélectionnez la première ligne et cliquez sur « **Connexion** ».
- Cliquez sur le bouton « **Nouvelle mise à jour disponible** » au niveau des lunettes puis sur le bouton « **Mettre à jour** ».

Le téléchargement des lunettes peut prendre un peu de temps en fonction de votre connexion internet, pour une connexion avec la fibre, comptez moins de 2 min.

- Une fois la mise à jour effectuée, ce message apparaît.

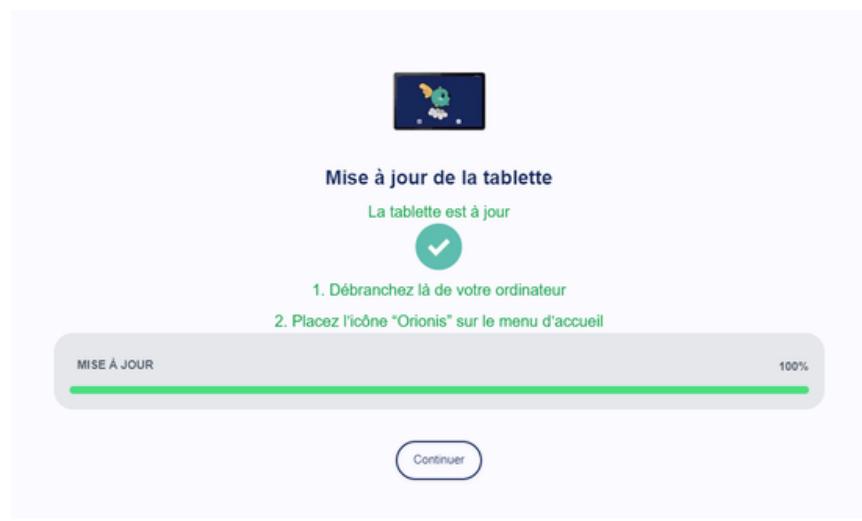


- Cliquez sur « **Continuer** ».
- Suivez les deux étapes indiquées afin de redémarrer manuellement les lunettes.

Étape 2

Tablette

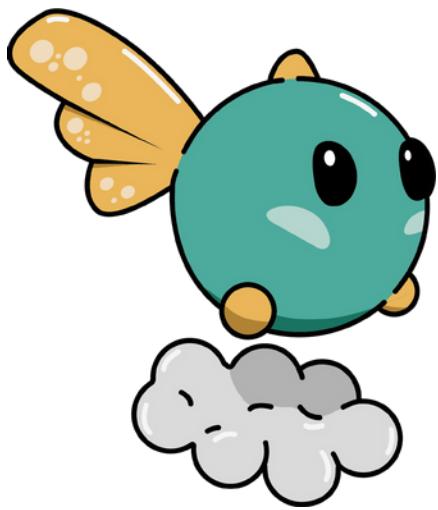
- Connectez la tablette à l'ordinateur avec le câble USB-c/USB.
- Dans votre espace client, cliquez sur le bouton « **Recherche d'un appareil** ».
- Une fenêtre va s'ouvrir, sélectionnez la première ligne et cliquez sur « **Connexion** ».
- Cliquez sur le bouton « **Nouvelle mise à jour disponible** » au niveau de la tablette puis sur le bouton « **Mettre à jour** ».
- Une notification sur votre tablette peut apparaître, si cela arrive, **validez la notification**, puis sur le bouton « **Mettre à jour** ».
Le téléchargement des lunettes peut prendre un peu de temps en fonction de votre connexion internet, pour une connexion avec la fibre, comptez moins de 2 min.
- Une fois la mise à jour effectuée, ce message apparaît.
Suivez les deux étapes indiquées.



Étape 3

Utilisez la nouvelle version

- Un mail récapitulatif avec les mises à jour effectuées vous est envoyé !
- Allumez les lunettes.
- Lancez l'application « **Oronis** ».
- Vous pouvez désormais utiliser la nouvelle version de la solution « **Oronis** » avec vos petits patients.



J'ESPÈRE AVOIR BIENTÔT
LA CHANCE DE VOUS
ACCOMPAGNER DANS
VOTRE PRATIQUE !
ENSEMBLE, FAISONS DES
SOINS UN JEU D'ENFANT !

Nous sommes à votre écoute et à votre disposition :

Que vous ayez besoin d'une assistance technique, de conseils d'utilisation ou de toute autre demande liée à ORIONIS, notre équipe du SAV se tient prête à vous apporter toute l'aide dont vous avez besoin.

Numéro de téléphone du SAV : (+33) 6 41 43 71 48
Adresse e-mail du SAV : sav@ptitboutdelumiere.com
Horaires du SAV : du lundi au vendredi de 8h à 19h