



Ordinateur Éducatif B-Smart™

À partir de 5 ans

Ce produit ne peut pas être connecté à INTERNET et n'a pas de capacité mémoire.

Chapitre 1

Concernant l'Ordinateur Éducatif B-Smart™

Contient

70 activités en français et 10 autres en anglais !

- Vocabulaire
- Mathématiques
- Mémoire
- Logique
- Animaux
- Clavier
- Musique
- Jeux
- Anglais

Multimédia

- Son numérique et animations

Affichage

- Écran LCD
- Arrêt automatique

Interface

- Touches numériques
- Touche salutations du monde
- Touches d'accès immédiat aux jeux
- Touches de contrôle du volume et du contraste
- Touche d'éclairage de l'écran
- Touche musique on/off
- Pavé directionnel

Audio

- La voix de Barbie®

1

Attention (piles)

- Ne mélangez pas différents types de piles ou des piles neuves avec des piles usées.
- Utilisez uniquement des piles du même type ou de types équivalents.
- Remplacez toutes les piles en même temps.
- Retirez les piles si vous pensez ne pas utiliser l'appareil sur de longues périodes.
- Ne jetez pas vos piles usées dans le feu.
- N'essayez pas de recharger des piles non-rechargeables.
- Enlevez les piles rechargeables du jouet avant de les recharger.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance étroite d'un adulte.
- Enlevez les piles de l'appareil lorsqu'elles sont usées.
- Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.

Attention (adaptateur)

- Ne branchez pas l'appareil sur une source d'alimentation dont la tension est supérieure à 6V.
- Utilisez uniquement l'adaptateur recommandé.
- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- Débranchez toujours l'appareil de sa source d'alimentation avant de le nettoyer avec un liquide.
- En raison de l'utilisation d'un adaptateur AC/DC, ce produit ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans, et requiert l'assistance d'un adulte.
- Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.

5

Touches d'accès immédiat aux jeux

Ces touches permettent au joueur d'afficher les jeux proposés dans chaque catégorie.

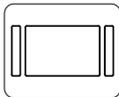
Touches Flèche

Utilisez les flèches pour sélectionner ou naviguer dans les jeux.

Pavé directionnel

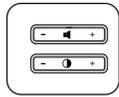
L'Ordinateur Éducatif B-Smart™ dispose d'un pavé directionnel associé à des touches de contrôle (situés en bas du clavier). Vous pouvez pousser le pavé directionnel vers le haut, le bas, la gauche ou la droite pour déplacer la flèche du curseur affichée à l'écran.

Appuyez sur la touche de contrôle gauche pour valider votre choix.



Réglages

Appuyez sur les touches de contrôle du volume et du contraste en haut à gauche du clavier pour régler le volume et le contraste.



Démo

Appuyez sur pour voir une démonstration des activités de l'Ordinateur Éducatif B-Smart™.

Aide

Appuyez sur pour obtenir des indices. En utilisant cette fonction, vous perdez des points. Tous les jeux ne disposent pas de cette fonction.

9

Oregon SCIENTIFIC

Chers Parents,

Merci pour votre achat de l'Ordinateur Éducatif B-Smart™. Conçu en vue de permettre aux enfants d'apprendre tout en s'amusant, l'Ordinateur Éducatif B-Smart™ offre des tas d'activités stimulantes qui contribueront grandement au développement de votre enfant. Ces activités couvrent des domaines divers comme le vocabulaire, les mathématiques, la mémorisation et le raisonnement logique, les animaux, la maîtrise du clavier, la musique et l'anglais. L'Ordinateur Éducatif B-Smart™ constitue également une formidable introduction à l'informatique et stimule la créativité et l'apprentissage autonome de votre enfant. Avec Barbie®, on peut apprendre tout en s'amusant !

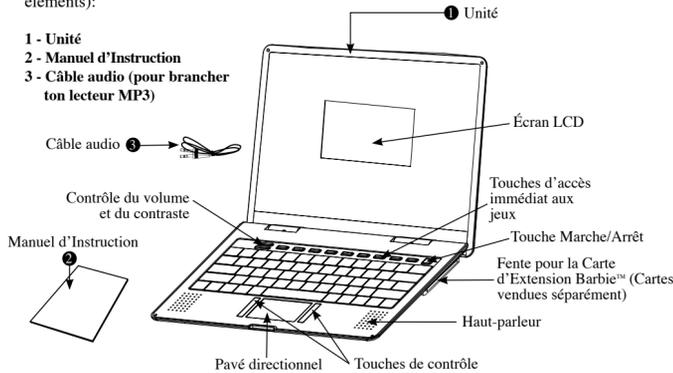
barbie.com™

BARBIE and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel, Inc. © 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

Unité

L'Ordinateur Éducatif B-Smart™ est livré avec les accessoires suivants (contactez votre revendeur s'il vous manque certains éléments):

- 1 - Unité
- 2 - Manuel d'Instruction
- 3 - Câble audio (pour brancher ton lecteur MP3)



2

Mise en marche de l'Ordinateur Éducatif B-Smart™

Ouvrez l'ordinateur en poussant le loquet situé à l'avant du couvercle puis en soulevant le couvercle. Allumez l'Ordinateur Éducatif B-Smart™ en appuyant sur la touche située sur la partie supérieure droite du clavier. Lorsque vous avez fini de jouer, n'oubliez pas d'éteindre en appuyant sur la même touche.



Arrêt Automatique

L'Ordinateur Éducatif B-Smart™ s'éteint automatiquement en cas d'inactivité pendant plusieurs minutes. Pour redémarrer, appuyez de nouveau sur la touche .



Rangement et Entretien

- Afin de prolonger la durée de vie de ce produit, suivez les quelques conseils suivants:
- Examinez régulièrement l'appareil afin de vous assurer que le cordon d'alimentation, la prise, le boîtier ou toute autre partie de l'appareil ne sont pas endommagés. En cas de dommage, n'utilisez pas l'appareil avec l'adaptateur jusqu'à ce que le dommage ait été réparé.
 - Débranchez toujours l'appareil de sa source d'alimentation avant de le nettoyer.
 - Essayez le corps de l'appareil avec un chiffon doux et sec.
 - Ne mouillez pas l'appareil. Ne démontez l'appareil sous aucun prétexte.
 - Rangez l'appareil à l'abri des rayons directs du soleil et des températures extrêmes.

6

Répéter

Appuyez sur pour répéter une question ou des instructions.

Pause

Appuyez sur pour mettre un jeu sur pause. Appuyez de nouveau sur cette touche pour continuer le jeu.

Echap

Appuyez sur pour sortir du jeu en cours et retourner au menu précédent.

Touche d'éclairage de l'écran

Appuyez sur pour allumer ou éteindre l'éclairage de l'écran LCD. L'éclairage de l'écran LCD est éteint par défaut.

Touches Formes

Le joueur peut utiliser les touches pour soumettre ses réponses dans le jeu Un, deux, trois, partez! et dans le jeu Au suivant!, niveau 1.

Réponse

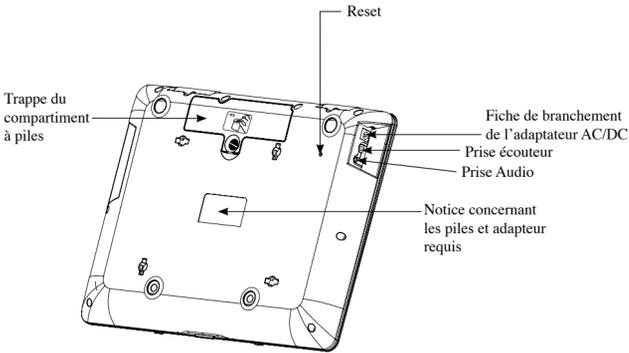
Appuyez sur pour découvrir la bonne réponse à une question. En appuyant sur cette touche, le joueur ne gagne aucun point.

10

Table des Matières

Chapitre 1	1
Concernant l'Ordinateur Éducatif B-Smart™	
Chapitre 2	4
Pour commencer	
Chapitre 3	7
Sélection et règles des jeux	
Chapitre 4	8
Fonctions utiles et boutons de commande	
Chapitre 5	13
Activités.....	13
Vocabulaire.....	13
Labyrinthe de lettres.....	13
Aspire-lettre.....	14
Méli-mélo.....	14
Décoration de T-shirt.....	14
Syllabes.....	14
Le temps des rimes.....	14
Couple de mots.....	14
Les Contraires.....	14
Pouvoir des fleurs.....	15
Au pluriel.....	15
Magie des Capitales.....	15
Fax à trou.....	15
Ponctuation en folie.....	15
Maths.....	16
Jeu de l'addition.....	16
Jeu de la soustraction.....	16
Opération Maths.....	16
Fabrique d'équations.....	16
Souffle les bougies.....	16
Multiplication.....	16
Division.....	16
Le compte est bon.....	16
Calcul à toute allure 1.....	17
Calcul à toute allure 2.....	17
La patinoire de formes.....	17
Sauve les chats.....	17
Festival de la carotte.....	17
A la caisse.....	17
Plus ou Moins.....	17
L'heure exacte.....	18
Calculateur.....	18
Mémoire.....	18
Le rythme des couleurs.....	18
Danse du dauphin.....	18
Foire aux animaux.....	18
Les deux font la paire.....	18
Un, deux, trois, partez!<.....	18
Cache-cache.....	19
Formes.....	19

Unité



3

- Ne laissez pas l'appareil dans une voiture où il peut être exposé aux rayons directs du soleil.
- Ne faites subir aucun choc à cet appareil.

Chapitre 3

Sélection et règles des jeux

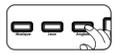
Sélection des jeux

L'Ordinateur Éducatif B-Smart™ propose 9 catégories : Vocabulaire, Maths, Mémorisation, Logique, Animaux, Clavier, Musique, Jeux et Anglais.

Le menu de sélection fait automatiquement défiler les catégories. Le joueur peut aussi utiliser les flèches gauche et droite pour les faire défiler, puis appuyer sur Entrée pour en sélectionner une.

Chaque catégorie propose plusieurs jeux. Le joueur peut utiliser les flèches haut et bas pour les faire défiler, puis appuyer sur pour jouer.

Le joueur peut également appuyer sur l'une des touches d'accès immédiat aux jeux. Après quelques secondes, si l'ordinateur reste inactif, Barbie® répète "Appuie sur Entrée pour choisir une catégorie".



Effacer

Appuyez sur pour effacer la lettre ou le chiffre que vous venez de taper.

Entrée

Appuyez sur pour valider votre réponse.

Silhouette Barbie™

Appuyez sur pour voir une courte animation musicale.

icône Environnement

Appuyez sur pour voir une animation sur le thème de l'environnement.

icône Salutations

Appuyez sur pour apprendre comment saluer dans différentes langues.

Shift

Restez appuyé sur la touche puis sur les touches numériques ou de symbole mathématique pour accéder à la seconde fonction de chacune de ces touches. Cela peut être utilisé dans le jeu Calculateur.

Barre Espace

La barre espace fonctionne dans les jeux Calculateur, Rectangle parfait et A la pêche. Calculateur: utilise les flèches pour te déplacer sur le calculateur et la barre espace pour entrer un chiffre.

11

Logique.....	19	Jeux.....	23
Fête des courses.....	19	Chasse au ver.....	23
Courage!<.....	19	Une belle surprise.....	23
Au suivant!<.....	19	Jardin aux lapins.....	23
Parade de ballons.....	19	Rectangle parfait.....	23
Effet d'ombre.....	19	A la pêche.....	23
Miroir Miroir.....	20	Vol de papillon.....	23
Jeu des différences.....	20	Challenge mystère.....	23
L'intrus.....	20	Boule de cristal.....	24
Apprends à recycler.....	20	Ton signe astral.....	24
Cuisiner sans danger.....	20		

Animaux.....

Counting.....	24	Anglais.....	24
L'heure du repas.....	20	Counting.....	24
Animal mystère.....	20	Numbers Quiz.....	24
Sur la trace des animaux.....	21	Animals.....	24
Le goût des animaux.....	21	Animal mystère.....	24
		Animals Quiz.....	24
		Objects.....	24
		Objects Quiz.....	25
		Butterflies.....	25
		Puppy Chase.....	25
		Maquillage en folie.....	25
		Dactylogramma.....	21
		Le chiot fugueur.....	21
		Rue des lettres.....	22
		Douche de lettres.....	22
		Musique.....	22
		Le bon rythme.....	22
		Mélodie dansante.....	22
		Musique Maestro.....	22
		Ça balance!<.....	22

Chapitre 6

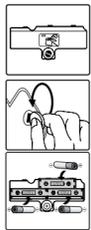
Guide en cas de problèmes

Pour commencer

L'Ordinateur Éducatif B-Smart™ est alimenté par 3 piles AA ou au moyen d'un adaptateur AC/DC de 6V (non inclus).

Installation des Piles

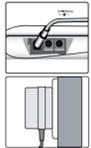
1. Assurez-vous que l'ordinateur est éteint.
2. A l'aide d'un tournevis cruciforme, dévissez la trappe du compartiment à piles au dos de l'ordinateur.
3. Insérez 3 piles AA (en respectant les indications de polarités: + et -).
4. Remettez la trappe en place.



L'ouverture du compartiment à piles peut présenter de légères difficultés et l'aide d'un adulte est fortement recommandée pour le changement des piles.

Branchement de l'adaptateur AC/DC

Eteignez l'ordinateur avant de brancher l'adaptateur AC/DC afin d'éviter d'endommager l'appareil. Branchez l'adaptateur sur la fiche de branchement (centre positif) située sur le côté gauche de l'appareil. Branchez l'adaptateur sur une prise de courant murale.



4

Essais

Pour la plupart des activités, le joueur a droit à trois essais pour chaque question. Barbie® donne la bonne réponse après trois essais infructueux. Après quelques secondes, si le joueur ne répond pas, Barbie® répète la question.

Score

À la fin de chaque partie (comprenant 10 questions), après avoir terminé le dernier niveau ou si le temps est écoulé, Barbie® indique votre score. Un écran "Rejouer?" apparaît et le joueur peut choisir de soit continuer de jouer, soit quitter le jeu et choisir un autre jeu.

Temps limite

Pour la majorité des jeux, le joueur a de 30 à 90 secondes pour répondre, en fonction des jeux et du type de questions.

Chapitre 4

Fonctions utiles et boutons de commande

Clavier

L'Ordinateur Éducatif B-Smart™ est livré avec un clavier d'ordinateur parfaitement fonctionnel.



8

Rectangle parfait: utilise la barre espace pour réparer les murs.

A la pêche: utilise la barre espace pour changer la couleur de la boîte à chaussures.

Touche Musique On/Off

Appuyez sur la touche pour éteindre ou allumer la musique accompagnant les jeux.

Branchement d'un lecteur MP3

1. Insère le câble audio dans ton lecteur MP3 puis connecte le câble à la prise audio située sur le côté gauche de l'ordinateur.
2. Allume ton lecteur MP3 et choisis ta musique.
3. L'activité en cours de l'ordinateur sera alors interrompue et une animation Barbie™ sera jouée sur l'écran pour accompagner ta musique.
4. Pour reprendre ton activité sur l'ordinateur, il te suffit de débrancher le câble audio de l'ordinateur. L'écran affiche alors l'animation d'ouverture du jeu en cours.

Cartes d'Extension

Activités contenues dans les Cartes d'Extension Barbie™ (vendues séparément):

Carte Orthographe	Aspire-lettre, Méli-mélo, Pouvoir des fleurs
Carte Grammaire	Au pluriel, Magie des Capitales, Ponctuation en folie
Carte Vocabulaire	Le temps des rimes, Les Contraires, Fax à trou

12

Lorsque la Carte d'Extension Barbie™ est insérée dans le logement, seules les activités incluses sur la Carte d'Extension Barbie™ sont disponibles. Pour avoir accès aux autres jeux et activités, retirez la Carte d'Extension Barbie™. Vous pouvez aussi utiliser les touches d'accès immédiat aux jeux.

Note: Si vous achetez une ancienne version de la Carte d'Extension Barbie™, les activités écrites sur la carte ne correspondront pas aux activités supplémentaires offertes.

Chapitre 5

Activités

Vocabulaire

Labyrinthe de lettres

Trouve le mot caché dans le labyrinthe en avançant lettre par lettre.



13

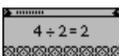
Calcul à toute allure 1

Résous autant d'équations que tu peux en une minute.



Calcul à toute allure 2

Résous autant d'équations que tu peux en une minute.



La patinoire de formes

Devine quelle forme est en train de dessiner la patineuse.



Sauve les chatons

Aide les chatons à retrouver le chemin de leur maison en suivant la séquence de chiffres correcte.



Festival de la carotte

Résous l'équation et déplace le lapin afin de lui faire manger le nombre de carottes correspondant à la solution de l'équation.



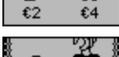
A la caisse

Aide Barbie® à calculer le montant total de ses dépenses.



Plus ou Moins

Écoute attentivement et indique lequel des deux articles est plus grand ou plus petit.



17

Sur la trace des animaux

Apprends à reconnaître les empreintes laissées par les animaux.



Le goût des animaux

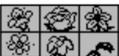
Nourris les chats et les chiens avec leurs plats favoris - ne te trompe pas!



Clavier

Arrosage de fleurs

Clique sur les fleurs fanées afin de leur redonner vie et beauté.



Maquillage en folie

Aide Barbie® et Teresa® à se préparer pour la fête en changeant leurs looks.



Dactylomania

Apprends à taper en utilisant les doigts correctement.



Le chiot fugueur

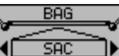
Tape le mot rapidement pour empêcher le petit chien de s'en aller.



21

Objects Quiz

Trouve la traduction anglaise correspondante.



Butterflies

Réarrange les lettres afin d'épeler correctement le mot anglais. Evite de toucher les papillons!



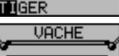
Puppy Chase

Tape les lettres le plus vite possible pour empêcher le chiot de s'échapper.



Big Quiz 1

Trouve la traduction anglaise correspondante.



Big Quiz 2

Trouve la traduction française correspondante.



Aspire-lettre

Supprime la lettre en trop pour orthographier le mot correctement.



Méli-mélo

Remets les lettres dans l'ordre pour reconstituer le mot dont tu as vu l'animation et que tu viens d'entendre.



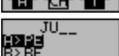
Décoration de T-shirt

Réarrange les lettres en cliquant dessus dans l'ordre afin d'épeler le mot correctement.



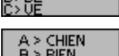
Syllabes

Trouve la syllabe qui complète le mot.



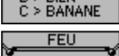
Le temps des rimes

Trouve le mot qui rime avec l'animation.



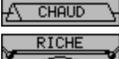
Couple de mots

Tourne le prisme triangulaire pour associer les mots allant ensemble.



Les Contraires

Tourne le prisme triangulaire pour associer les mots à leurs contraires.



14

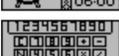
L'heure exacte

Tape l'heure indiquée sur le réveil.



Calculateur

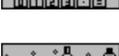
Amuse toi à créer des équations sur le clavier numérique.



Mémoire

Le rythme des couleurs

Souviens-toi de la séquence de couleurs et découvre des animations. Utilise les couleurs sur le clavier pour répéter la séquence.



Danse du dauphin

Tape les chiffres inscrits sur le flanc du dauphin dans l'ordre où ils sont apparus à l'écran.



Foire aux animaux

Observe attentivement l'image de l'animal qui apparaît à l'écran. Puis tente de la retrouver parmi une sélection d'images presque similaires.



Les deux font la paire

Souviens-toi des paires cachées dans la grille.



Un, deux, trois, partez !

Souviens-toi de l'ordre d'arrivée des formes. Utilise les touches formes pour donner ta réponse.



18

Rue des lettres

Tape les lettres rapidement pour les empêcher d'atteindre l'autre côté de l'écran.



Douche de lettres

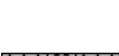
Visite les lettres avec le tuyau d'arrosage et appuie sur la touche lettre correspondante pour les supprimer.



Musique

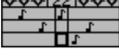
Le bon rythme

Sélectionne une mélodie et ajoute ton propre rythme! Tape les lettres quand elles atteignent la boîte.



Mélodie dansante

Sélectionne une mélodie et des mouvements de danse pour Barbie®.



Musique Maestro

Sélectionne une chanson, choisis un instrument de musique et suis les notes de musique (P pour piano, C pour cuivre, G pour guitare et F pour flûte).



Ça balance !

Amuse-toi à composer une mélodie ! Appuie sur Répéter pour rejouer ta mélodie et appuie sur C pour composer une autre mélodie.



22

Chapitre 6

Guide en cas de problèmes

Développer des jeux éducatifs est une responsabilité que, chez Oregon Scientific, nous prenons très au sérieux. Notre ambition est de fournir des produits de première qualité et nous concentrons nos efforts sur une actualisation permanente de l'information. Toutefois, des erreurs peuvent être commises. Sachez que nous assurons le suivi de nos produits et nous vous encourageons à appeler notre Service Clientèle pour tout problème ou toute suggestion que vous pourriez avoir. Nos représentants se feront un plaisir de vous assister. Avant de contacter notre atelier de réparation au 0891 700 306, vérifiez les quelques points suivants. Ceux-ci peuvent vous faire gagner du temps et vous permettre d'économiser le coût d'un appel téléphonique.

Il n'y a rien à l'écran

Les piles sont-elles installées correctement? Les piles ont-elles besoin d'être remplacées?

Panne d'écran ou affichage anormal

Coupez l'alimentation en retirant les piles pendant au moins 10 secondes, puis réinstallez les piles pour rétablir l'alimentation.

25

Pouvoir des fleurs

Devine les lettres du mot caché. La fleur pousse à mesure que tu entres les bonnes réponses. Jusqu'à deux indices par question peuvent traverser l'écran, si tu appuies sur la touche Aide ou entres une réponse incorrecte.



Au pluriel

Forme le pluriel des mots affichés à l'écran. Il y a 5 niveaux qui suivent les règles suivantes:

- 1) On ajoute un S au pluriel
- 2) Un mot se terminant par AU prend un X au pluriel
- 3) On remplace AL par AUX au pluriel
- 4) Certains mots restent invariables au pluriel
- 5) Cas particulier



Magie des Capitales

Trouve la lettre à mettre en majuscule.



Fax à trou

Une phrase à laquelle il manque un mot traverse l'écran. Tu dois choisir entre deux mots celui qui complète le mieux la phrase.



Ponctuation en folie

Choisis le bon signe de ponctuation.



15

Cache-cache

Sois attentive et trouve le chat qui cache le diadème.



Formes

Une image constituée de formes est affichée à l'écran. Puis elle disparaît. Quand elle réapparaît, il lui manque une forme. Barbie® te demande de la trouver.



Logique

Fête des courses

Ramasse tous les sacs à main sans revenir sur tes pas ou toucher les chaussures.



Courage !

Trouve le nombre manquant.



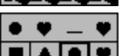
Au suivant!

Trouve le symbole qui complète la séquence.



Parade de ballons

Barbie® te demande de réarranger les ballons dans un certain ordre.



Effet d'ombre

Trouve l'ombre qui correspond à l'image affichée.



19

Jeux

Chasse au ver

Aide le ver à attraper sa nourriture, sans qu'il ne se mange la queue ou qu'il ne touche les murs.



Une belle surprise

Casse le bloc et découvre une image cachée.



Jardin aux lapins

Rebouche les trous créés par les lapins avant la fin du temps aparti.



Rectangle parfait

Bouche les trous de la boîte causés par les rebonds de la balle.



A la pêche

Associe le panier avec la chaussure de la même couleur.



Vol de papillon

Aide le papillon à traverser en passant d'une feuille à l'autre.



Challenge mystère

Essaie de répondre aux 10 questions extraites des autres jeux.



23

Dans un environnement générant de l'électricité statique, l'appareil peut mal fonctionner.

Pour redémarrer, vous pouvez soit retirer les piles, soit appuyer sur le bouton RESET à l'aide d'une petite aiguille, ou soit débrancher l'adaptateur secteur pendant au moins dix secondes avant de rétablir l'alimentation. Conforme aux normes de sécurité ASTM F963, EN71Sections 1, 2 et 3 et EN62115.

En raison du souci permanent d'amélioration de nos produits, les représentations peuvent différer légèrement des diagrammes présentés dans ce manuel.

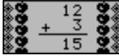
Oregon Scientific France

3 rue Jesse Owens ZAC
Cornillon 93210 Saint
Denis La Plaine
Tél: (33)1 5593 2688
Fax: (33)1 5593 2699
Email: info@oregonscientific.fr

Maths

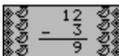
Jeu de l'addition

Complète l'addition.



Jeu de la soustraction

Complète la soustraction.



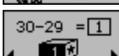
Opération Maths

Choisis le bon signe algébrique.



Fabrique d'équations

Trouve le chiffre qui résoud l'équation.



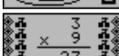
Souffle les bougies

Souffle les bougies en utilisant la bonne combinaison de chiffres.



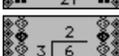
Multiplication

Complète la multiplication.



Division

Complète la division.



Le compte est bon

Résous les équations et découvre une surprise!



16

Miroir Miroir

Trouve le reflet qui correspond à l'image affichée.



Jeu des différences

Trouve les 4 différences entre les deux images.



L'intrus

Trouve l'intrus parmi différents types de vêtements.



Apprends à recycler

Trie les bouteilles et les journaux en les plaçant dans les poubelles correspondantes.



Cuisiner sans danger

Choisis la réponse correcte concernant les règles de sécurité à observer dans une cuisine.



Animaux

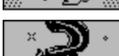
L'heure du repas

Associe les animaux à leurs nourritures préférées.



Animal mystère

Écoute attentivement les indices que te donne Barbie® et devine l'animal auquel elle pense.



20

Boule de cristal

Clique sur la boule de cristal pour voir ce que l'avenir te réserve.



Ton signe astral

Découvre ton signe astral et les caractéristiques de ta personnalité en entrant ta date de naissance.

