

# Barbie™

## B-Book™ Ordinateur Éducatif

À partir de 5 ans



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



*Chers Parents,*

Merci pour votre achat de **l'ordinateur éducatif B-Book™**.  
Conçu en vue de permettre aux enfants d'apprendre tout en s'amusant,  
**l'ordinateur éducatif B-Book™** 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 bonnes manières et la sécurité, la maîtrise du clavier, la musique  
et l'anglais. **L'ordinateur éducatif B-Book™** 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 ainsi que les marques et les logos afférents appartiennent à Mattel, Inc.  
et sont utilisés sous licence. © 2007 Mattel Inc. Tous Droits Réservés.



# — Table des Matières —

<b>Chapitre 1</b> .....	1	Au pluriel .....	10
<b>Concernant l'ordinateur éducatif B-Book™</b>		Magie des Capitales .....	10
<b>Chapitre 2</b> .....	3	Fax à trou .....	10
<b>Pour commencer</b>		Ponctuation en folie .....	10
<b>Chapitre 3</b> .....	5	<b>Mathématiques</b> .....	11
<b>Sélection et règles des jeux</b>		Jeu de l'addition .....	11
<b>Chapitre 4</b> .....	6	Jeu de la soustraction .....	11
<b>Fonctions utiles et boutons de commande</b>		Opération Maths .....	11
<b>Chapitre 5</b> .....	9	Fabrique d'équations .....	11
<b>Activités</b>		A la caisse ! .....	11
<b>Vocabulaire</b> .....	9	Pluie de formes .....	11
Méli-mélo .....	9	Comparaisons .....	11
Labyrinthe de lettres .....	9	Plus ou Moins .....	11
Aspire-lettre .....	9	Souffle les bougies .....	12
Papillons .....	9	Calcul à toute allure .....	12
Syllabes .....	9	Équation du papillon .....	12
Le Temps des rimes .....	9	Calcul surprise .....	12
Couple de mots .....	10	Code à casser .....	12
Les Contraires .....	10	C'est l'heure ! .....	12
Pouvoir des fleurs .....	10	<b>Mémorisation</b> .....	12
		Danse du dauphin .....	12
		Foire aux animaux .....	12
		Les deux font la paire .....	13
		Ligne de mémoire .....	13
		1, 2, 3, partez ! .....	13
		Cache-cache .....	13
		Flèches magiques .....	13
		Regarde et épelle .....	13
		Rien que des formes .....	13

<b>Logique</b> .....	13
Fête des courses .....	13
Courage ! .....	14
Prochaine mode .....	14
Parade de ballons .....	14
Effet d'ombre.....	14
Miroir Miroir .....	14
Jeu des différences .....	14
L'Intrus .....	14
À table ! .....	14
Animal Mystère .....	15
Fleur à arroser !.....	15
<b>Manières &amp; Sécurité</b> .....	15
Bonnes manières.....	15
Mademoiselle Manières.....	15
Cuisiner sans danger.....	15
Sécurité routière.....	15
<b>Clavier</b> .....	15
Dactylomania.....	15
Attrape-mot.....	15
Attention, chiot fugueur ! .....	16
Rue des lettres.....	16
Douche de lettres .....	16
<b>Musique</b> .....	16
Attrape-rythme.....	16
Mélodie dansante.....	16
Musique Maestro !.....	16
Ça balance ! .....	16
<b>Jeux</b> .....	17
Paniers de basket .....	17
Une belle surprise .....	17

Folie des gâteaux .....	17
Rebonds .....	17
À la pêche .....	17
Vol de papillon .....	17
Coup de Chance .....	17
Gâteau de bonne fortune .....	17
Ton signe astral .....	18
Calculateur .....	18
<b>Anglais</b> .....	18
Picture N' Learn .....	18
Word Seek .....	18
Net Word .....	18
See And Spell .....	18
All Mixed Up.....	18
Facts Fax .....	18
Butterflies .....	19
Magic Word.....	19
1, 2, 3 Count With Me !.....	19
Number Wonder .....	19

## Chapitre 6

 ..... 20

### Guide en cas de problèmes

# Chapitre 1

## Concernant l'ordinateur éducatif B-Book™

### Contient

70 activités en français et

10 autres en anglais !

- Vocabulaire
- Mathématiques
- Mémorisation
- Logique
- Manières & Sécurité
- Clavier
- Musique
- Jeux
- Anglais

### Multimédia

- Son numérique et animations

### Affichage

- Écran LCD
- Arrêt automatique

### Interface

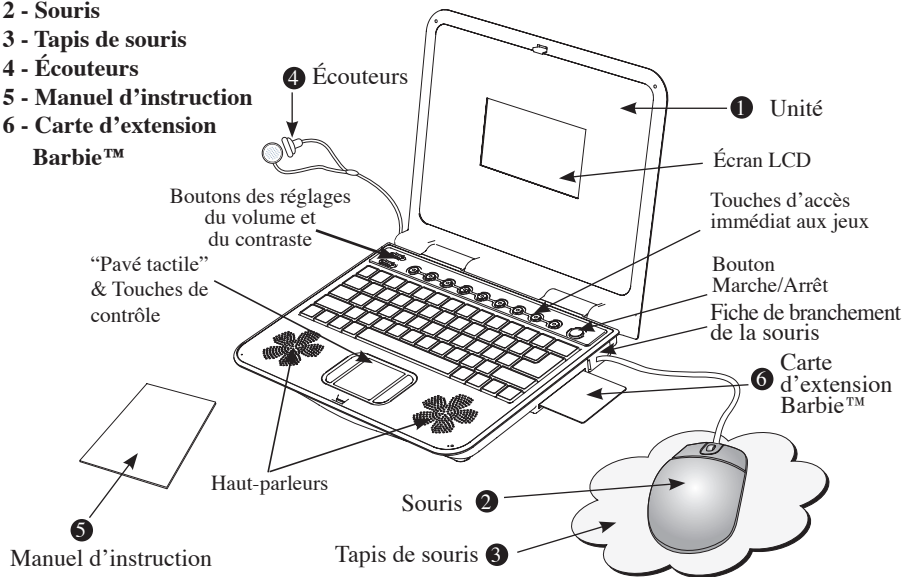
- Clavier AZERTY
- Touches numériques
- Touches d'accès immédiat aux jeux
- "Pavé tactile" & Touches de contrôle

### Audio

- La voix de Barbie®

L'ordinateur éducatif B-Book™ est livré avec les accessoires suivants. Contactez votre revendeur s'il vous manque certains éléments.

- 1 - Unité
- 2 - Souris
- 3 - Tapis de souris
- 4 - Écouteurs
- 5 - Manuel d'instruction
- 6 - Carte d'extension Barbie™



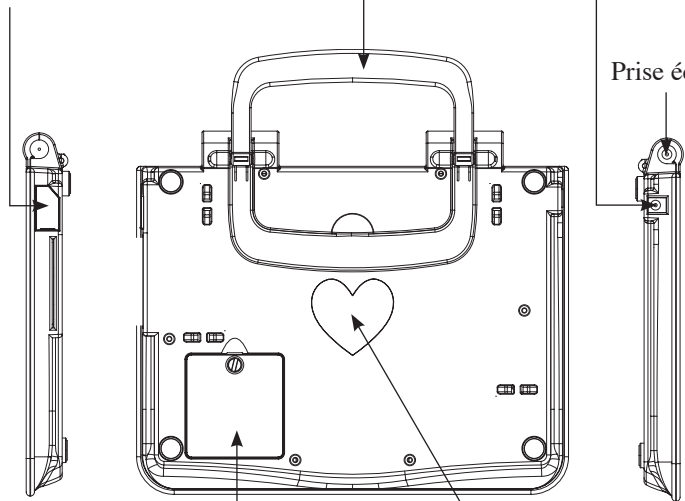
# Unité

Fiche de branchement  
de la souris

Poignée

Fiche de branchement  
de l'adaptateur AC

Prise écouteurs



Trappe du  
compartiment  
à piles

Piles et Adaptateur  
requis

# Chapitre 2

## Pour commencer

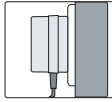
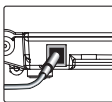
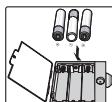
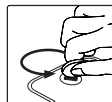
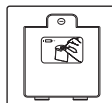
L'ordinateur éducatif B-Book™ est alimenté par 3 piles AA ou au moyen d'un adaptateur AC de 6V (non inclus).

## Installation des Piles

1. Assurez-vous que l'ordinateur est éteint.
2. À 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.

## Branchement de l'Adaptateur AC

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



## Attention:

- 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:

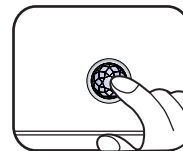
- Ne branchez pas l'appareil sur une source d'alimentation dont la tension est supérieure à 6V.
- Utilisez uniquement l'adaptateur recommandé.
- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
- Débranchez toujours un jouet de sa source d'alimentation avant de le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

## Branchement de la Souris

1. Assurez-vous que l'appareil est éteint.
2. Ouvrez la petite trappe située sur le côté droit de l'appareil et branchez la souris sur la fiche prévue à cet effet.
3. Allumez l'appareil.
4. Pour éviter de salir la souris, assurez-vous que le tapis pour souris est toujours propre.

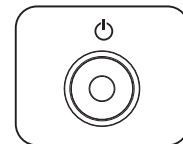
## Mise en Marche de l'ordinateur éducatif B-Book™

Allumez l'ordinateur en poussant le petit joyau sur le couvercle. Il s'ouvre et s'allume alors automatiquement. Si l'ordinateur est déjà ouvert, appuyez sur le  situé sur la partie supérieure droite du clavier. Lorsque vous avez fini de jouer, n'oubliez pas d'éteindre en appuyant sur le même bouton.



## Arrêt Automatique

L'ordinateur éducatif B-Book™ s'éteint automatiquement en cas d'inactivité pendant plusieurs minutes. Pour redémarrer, appuyez sur le .



## Rangement & 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 n'est pas endommagé. 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.

Essuyez 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. 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

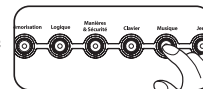
### Sélection des jeux

L'ordinateur éducatif B-Book™ propose 9 catégories : Vocabulaire , Mathématiques , Mémorisation, Logique, Manières & Sécurité,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.

La souris peut par ailleurs être utilisée pour se déplacer d'une catégorie à l'autre : il suffit alors de cliquer gauche pour entrer une sélection.

Chaque catégorie propose plusieurs jeux. Le joueur peut utiliser la souris ou 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".



### 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.

### Niveaux

Certains jeux ont plusieurs niveaux de difficulté. À la fin d'une partie (qui comprend dix questions), le score du joueur est affiché à l'écran. Si le joueur a 80 points ou plus, il passe au niveau supérieur . Un score entre 1 et 79 l'oblige à repasser le même niveau. Un score de 0 le fait passer au niveau inférieur. Si le joueur a passé avec succès tous les niveaux de difficulté, il peut choisir de rejouer. Pour les jeux sans niveau de difficulté, l'ordinateur affiche l'écran "Nouvelle partie", si le joueur a répondu correctement aux questions.

### Temps limite

Pour la plupart des jeux, le joueur a droit à 90 secondes pour chaque question.

## Langue

Toutes les activités sont en français.

# Chapitre 4

## Fonctions utiles et boutons de commande

### Le Clavier

L'ordinateur éducatif B-Book™ est livré avec un clavier d'ordinateur parfaitement fonctionnel.

### Touches d'accès immédiat aux jeux

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

### Les Flèches

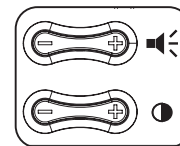
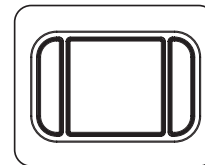
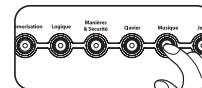
Utilisez les flèches ← → ↑ ↓ pour sélectionner ou naviguer dans les jeux.

### “Pavé tactile” & Touches de contrôle

L'ordinateur éducatif B-Book™ dispose d'un “pavé tactile” associé à des touches de contrôle (situés en bas du clavier). Vous pouvez pousser le “pavé tactile” 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.

### Boutons des réglages du volume et du contraste

Utilisez ces boutons situés sur la partie supérieure gauche du clavier pour régler le volume et le contraste (haut, medium et bas).




## **Démo**

Appuyez sur  pour voir une démonstration des activités de l'**ordinateur éducatif B-Book™**.


## **Aide**

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


## **Répéter**

Appuyez sur  pour répéter une question ou des instructions.


## **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.

## **Touches formes**

Le joueur peut appuyer sur  pour soumettre sa réponse dans le jeu de mémoire 'Un, deux, trois, partez !'.


## **Réponse**

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


## **Effacer**

Appuyez sur  efface la lettre ou le chiffre que vous venez d'entrer.

## **Entrée**

Appuyez sur  pour valider votre réponse.

## **Silhouette Barbie™**

Appuyez sur  pour voir une courte animation musicale.

## **Shift**

Appuie en même temps sur  et une touche à double fonction pour accéder à la seconde fonction.

## Cartes d'Extension Barbie™

Faites attention de ne pas rayer ou de ne pas endommager la plaque de contact métallique des Cartes d'Extension Barbie™.

1. Insérez la Carte d'Extension Barbie™ de l'**ordinateur éducatif B-Book™** dans le logement pour Carte d'Extension sur le côté droit de l'appareil.
2. L'activité courante est interrompue et l'animation de la Carte d'Extension Barbie™ commence.
3. Le titre défile à l'écran, puis un menu apparaît. A l'écran, sont affichés deux icônes de direction et le titre de l'une des activités incluses sur la Carte d'Extension Barbie™.
4. Appuyez sur les icônes de direction ou utilisez la touche de déplacement vers le bas pour passer les différents titres en revue.
5. Appuyez sur la touche pour sélectionner l'activité de votre choix.

Activités contenues dans la Carte d'Extension Barbie™ Activités

Carte Orthographe	Méli-mélo, Aspire-lettre, Regarde et épelle
Carte Grammaire	Au pluriel, Magie des Capitales, Ponctuation en folie
Carte Vocabulaire	Le Temps des rimes, Les Contraires, Fax à trou

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

#### Méli-mélo

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



#### Labyrinthe de lettres

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



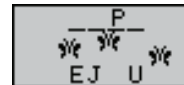
#### Aspire-lettre

Supprime la lettre en trop pour écrire le mot correctement.



#### Papillons

Déplace les lettres dans les espaces vides pour écrire le mot correctement tout en évitant de toucher les papillons.



#### Syllabes

Trouve la syllabe qui complète le mot.



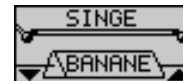
#### Le Temps des rimes

Trouve le mot qui rime avec l'animation.



### Couple de mots

Tourne le prisme triangulaire pour associer les mots allant ensemble.



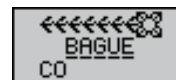
### Les Contraires

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



### 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 noms affichés à l'écran.

Il y a 5 règles :

- 1) Le nom prend un S au pluriel
- 2) Le nom prend un X au pluriel
- 3) On remplace AL par AUX au pluriel
- 4) Le nom reste invariable 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.



## Mathématiques

### Jeu de l'addition

Complète l'addition.

$$\begin{array}{r} 12 \\ + 3 \\ \hline 15 \end{array}$$

### Jeu de la soustraction

Complète la soustraction.

$$\begin{array}{r} 12 \\ - 3 \\ \hline 9 \end{array}$$

### Opération Maths

Choisis le bon signe algébrique.

$$28 \square 2 = 26$$

### Fabrique d'équations

Trouve les nombres qui résolvent les équations.

$$30 - 29 = \square$$

### A la caisse !

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

$$9\text{€} + 7\text{€}$$

### Pluie de formes

Écoute attentivement et aide le petit chien à attraper les bonnes formes.



### Comparaisons

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



### Plus ou Moins

Écoute attentivement et indique lequel des deux articles est le plus lourd ou le plus léger.



### Souffle les bougies

Souffle les bougies en utilisant la bonne combinaison de chiffres.

### Calcul à toute allure

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

### Équation du papillon

Déplace la solution qui résouds l'équation en évitant de toucher les papillons.

### Calcul surprise

Résouds les équations et découvre une surprise.

### Code à casser

Sélectionne l'équation qui aboutit à la solution indiquée en gris sur le pavé numérique.

### C'est l'heure !

Tape l'heure indiquée sur le réveil.

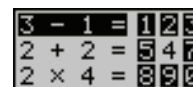
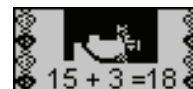
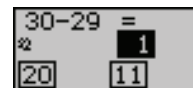
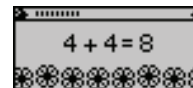
## Mémorisation

### 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.

### Ligne de mémoire

Souviens-toi de l'ordre dans lequel apparaissent les mots de vocabulaire animés. Barbie® va te demander d'en retrouver un en fonction de son ordre d'apparition.

### 1, 2, 3, partez !

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

### Cache-cache

Sois attentive et trouve le chat qui cache le diadème.

### Flèches magiques

Souviens-toi des mouvements de danse et utilise les flèches pour les répéter à l'écran.

### Regarde et épelle

Épelle le mot anglais dont tu as vu l'animation et que tu viens d'entendre.

### Rien que des 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 t-shirts sans revenir sur tes pas ou toucher les cintres



### Courage !

Trouve le nombre qui manque.



### Prochaine mode

Trouve le symbole qui complète la chaîne.



### 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.



### 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.



### À table !

Associe les animaux à leurs nouritures préférées.



### Animal Mystère

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

### Fleur à arroser !

Utilise des doseurs de différentes tailles pour remplir le vase. Essaie d'utiliser le moins de doseurs possible.



## Manières & Sécurité

### Bonnes manières

Apprends les bonnes manières avec Barbie®.

### Mademoiselle Manières

Teste tes connaissances en matière de bonnes manières.



### Cuisiner sans danger

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



### Sécurité routière

Choisis la réponse correcte en matière de sécurité routière.



## Clavier

### Dactylomania

Apprends à taper en utilisant tes doigts correctement.



### Attrape-mot

Tape le mot avant que le rideau n'atteigne le bas de l'écran.



### Attention, chiot fugueur !

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

### Rue des lettres

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

### Douche de lettres

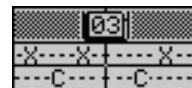
Vises les lettre avec le tuyau d'arrosage et appuie sur la touche lettre correspondante pour les supprimer.



## Musique

### Attrape-rythme

Sélectionne une mélodie et ajoute ton propre rythme ! Tape les lettres quand elles passent devant la ligne centrale.



### 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 !



## Jeux

### Paniers de basket

Marque autant de paniers que tu peux.

### Une belle surprise

Casse le bloc et découvre une image cachée.

### Folie des gâteaux

Clique sur les gâteaux pour les faire disparaître.

### Rebonds

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

### À la pêche

Associe le panier et le poisson qui sont de la même couleur.

### Vol de papillon

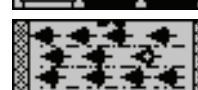
Aide le papillon à traverser en passant d'une feuille à l'autre.

### Coup de Chance

Essaie de répondre aux 10 questions extraites des autres jeux.

### Gâteau de bonne fortune

Choisis un gâteau de bonne fortune pour voir ce que l'avenir te réserve.

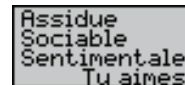


### Ton signe astral

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

### Calculateur

Ce jeu effectue les quatre opérations arithmétiques. Pour accéder sur le clavier à “x” ou “÷”, appuie en même temps sur SHIFT.



Assidue  
Sociable  
Sentimentale  
Tu aimes



## Anglais

### Picture N' Learn

Choisis un thème puis un mot et apprends son équivalent en anglais.

### Word Seek

Trouve le mot anglais qui correspond à l'animation que tu viens de voir.

### Net Word

Attrape dans ton filet le mot anglais qui correspond à l'animation que tu viens de voir.

### See And Spell

Épelle le mot anglais dont tu as vu l'animation et que tu viens d'entendre.

### All Mixed Up

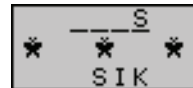
Remets les lettres dans l'ordre pour reconstituer le mot anglais dont tu as vu l'animation et que tu viens d'entendre.

### Facts Fax

Utilise les flèches pour choisir entre deux mots anglais celui qui appartient à la catégorie traversant l'écran.

### Butterflies

Déplace les lettres dans les espaces vides pour écrire le mot anglais correctement tout en évitant de toucher les papillons.



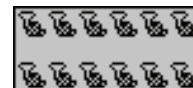
### Magic Word

Utilise les flèches pour choisir entre deux mots anglais celui qui complète la phrase traversant l'écran.



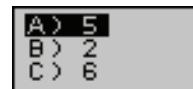
### 1, 2, 3 Count With Me !

Apprends à compter en anglais avec Barbie®.



### Number Wonder

Utilise les flèches pour choisir le chiffre qui correspond à celui en anglais que tu viens d'entendre.



# — **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 agréé 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 enlevant les piles pendant au moins 10 secondes avant de rétablir l'alimentation.

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

Pour redémarrer, retirez les piles de l'appareil ou débranchez l'adaptateur secteur pendant au moins 10 secondes avant de rétablir l'alimentation.

Conforme aux normes de sécurité ASTM F963, EN71 Sections 1, 2 et 3 et EN62115.

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



**Oregon Scientific France**  
266 av du Président Wilson  
93218 Saint-Denis-FRANCE  
Tél: (33) 1 5593 2688  
Fax: (33) 1 5593 2698  
Email : info@oregonscientific.fr

### **Avertissement :**

Toute modification apportée à ce produit qui n'est pas expressément approuvée par la partie responsable des conformités peut retirer à l'utilisateur son droit d'utiliser ce produit.

- Peut contenir des pièces de petite taille en cas de dommage et/ou mauvais traitement.
- Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

### **NOTE :**

Ce produit a été testé et certifié conforme aux limitations imposées aux appareils numériques de Classe B, conformément à la section 15 des Règlements FCC. Ces limitations ont pour but d'assurer une protection minimale contre les interférences nuisibles dans le cadre d'une installation résidentielle. Cet appareil génère, utilise et peut émettre des interférences nuisibles aux communications radio. Toutefois, il n'y a aucune garantie contre de telles interférences dans le cadre d'une installation donnée. Si cet appareil vient à causer des interférences nuisibles à la réception radio et de télévision, ce qui peut être déterminé en éteignant puis en rallumant l'appareil, l'utilisateur peut essayer de remédier à ces interférences en prenant l'une des mesures suivantes :

- Réorientez ou changez l'emplacement de l'antenne.
- Eloignez l'appareil de votre poste radio ou de télévision.
- Branchez l'appareil sur une prise de courant située sur un circuit différent de celui sur lequel votre poste radio ou de télévision est branché.
- Demandez conseil à votre revendeur ou faites appel à un technicien TV radio qualifié pour assistance.
- Cet appareil numérique de Classe B digital est conforme à la norme canadienne ICES-003.



### **MISE AU REBUT**

Ne pas mettre ce produit au rebut avec les autres ordures ménagères.

La collecte séparée de ces déchets pour un traitement spécial est nécessaire.

P/N: 086L004982-016

