

## Mini Ordinateur Educatif

A Partir de 3 Ans

Barbie  
Fairytopia  
Magie de l'arc-en-ciel

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

OREGON  
SCIENTIFIC

### Chers Parents

Merci pour votre achat du Mini-Ordinateur **Mini Ordinateur Educatif**. Conçu en vue de permettre aux enfants d'apprendre tout en s'amusant, le **Mini Ordinateur Educatif** offre des tas d'activités stimulantes qui contribueront grandement au développement de votre enfant.

Les activités offertes couvrent des domaines divers comme les chiffres et les lettres, les formes géométriques, la musique et le raisonnement logique. Le **Mini Ordinateur Educatif** 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!

fr. Barbie .com™

BARBIE ainsi que les marques et les logos afférents appartiennent à Mattel, Inc. et sont utilisés sous licence. © 2007 Mattel, Inc. Tous droits réservés.

1

## Chapitre 1

### Concernant le Mini Ordinateur Educatif

#### Caractéristiques

8 activités pédagogiques  
• Lettres, vocabulaire, formes géométriques, couleurs, chiffres, calcul, mémoire, logique et musique

#### Multimédia

• Un son numérique et de superbes animations

#### Affichage

• Grand écran LCD  
• Arrêt automatique

#### Interface

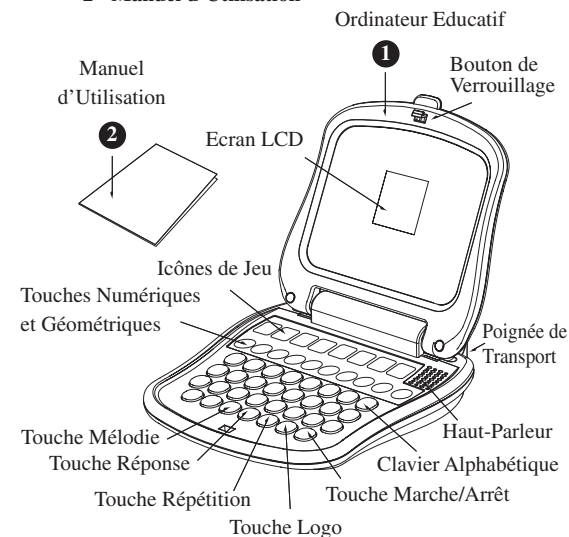
• Clavier alphabétique A-Z  
• Touches numériques et géométriques

#### Audio

• Avec la voix de Barbie pour te guider!

Le **Mini Ordinateur Educatif** est livré avec les accessoires suivants. Contactez votre revendeur s'il vous manque des pièces:

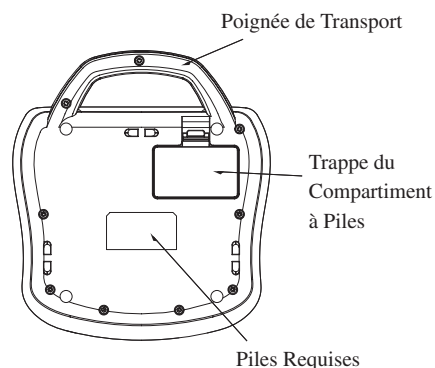
- 1 - Ordinateur Educatif
- 2 - Manuel d'Utilisation



2

3

### Unité



4

## Chapitre 2

### Pour Commencer

Le **Mini Ordinateur Educatif** est alimenté par 2 piles «AA».

#### Installation des Piles

1. Assurez-vous que l'appareil est éteint.
2. Ouvrez la trappe du compartiment à piles située sur l'envers de l'appareil.
3. Insérez 2 piles «AA» en respectant les indications de polarité + et -.
4. Remettez la trappe en place.

#### Attention:



5

- Ne mélangez pas différents types de piles ou des piles neuves avec des piles usées.
- Utilisez uniquement des piles du type recommandé ou de type équivalent.
- Retirez les piles si vous pensez ne pas utiliser l'appareil sur de longues périodes.
- Remplacez toutes les piles en même temps.
- 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.


#### Entretien et Maintenance:

Examinez régulièrement l'appareil afin de vous assurer que le boîtier ou toute autre partie de l'appareil n'est pas endommagé. En cas de dommage, n'utilisez pas l'appareil jusqu'à ce que le dommage ait été réparé. Enlevez les piles de l'appareil avant de le nettoyer. Essayez le corps de l'appareil avec un chiffon doux et sec.

- Ne mouillez pas l'appareil.
- Ne démontez pas l'appareil.


6

### Arrêt Automatique


En cas d'inactivité pendant plus de cinq minutes, l'appareil s'éteint automatiquement pour prolonger la durée de vie des piles. Appuie sur la touche  pour remettre l'appareil en marche.

### Mise en Marche du Mini Ordinateur Educatif

Pour ouvrir le **Mini Ordinateur Educatif** appuie sur le bouton de verrouillage (situé à l'avant de l'appareil). Pour mettre l'appareil en marche, appuie sur la touche située en bas à droite du clavier.

Lorsque tu as fini de jouer, n'oublie pas d'éteindre ton ordinateur en appuyant de nouveau sur la touche .



Appuie sur la touche .

7

## Chapitre 3

### Règles des Jeux


#### Sélectionner une activité

Le **Mini Ordinateur Educatif** comprend 8 activités amusantes. Pour sélectionner une activité, appuie sur l'icône de jeu correspondante. Une liste des activités est donnée au Chapitre 4. Tu peux changer d'activité à tout moment pendant le jeu en appuyant sur une nouvelle icône de jeu.


#### Touche Répétition

Appuie sur la touche  pour entendre de nouveau une instruction.

#### Touche Logo

Appuie sur la touche  pour voir l'animation d'ouverture en musique.

#### Touche Mélodie

Appuie sur la touche  pour entendre une mélodie au hasard, accompagnée d'une animation.



### Touche Réponse

Appuie sur la touche  pour connaître la réponse à une question.

## Chapitre 4

### Activités

#### Mon ABC

Apprends les lettres de l'alphabet et enrichis ton vocabulaire.

1. Barbie te demande de trouver une lettre de l'alphabet.
2. Pour répondre, appuie sur la touche alphabétique correspondante au clavier.
3. Si la réponse est correcte, Barbie t'apprend un mot de vocabulaire commençant par cette lettre.

#### 1.2.3. Comptez !

Apprends à reconnaître les chiffres et à effectuer des calculs simples.

1. Barbie vient de mettre des cookies au four et te demande de les compter. Appuie sur la touche numérique correspondante au clavier.
2. Si la réponse est correcte, Barbie ajoute ou retire des cookies du four et te demande d'effectuer une opération simple.



9

### Hauts les Formes !

Apprends à reconnaître les formes et les couleurs par association.

1. Un objet d'une certaine forme est présenté à l'écran.
2. Barbie te demande de trouver la forme correspondante au clavier.
3. Barbie t'indique également de quelle couleur est la forme recherchée.
4. Ce jeu t'apprend à reconnaître 5 formes géométriques de base : 1- Cercle, 2- Cœur, 3- Triangle, 4- Carré, 5- Losange. Seules les touches géométriques 1-5 sont fonctionnelles au clavier.



### Remise en Forme

Aide Barbie à changer de look et apprends à reconnaître les formes de base et à effectuer des calculs simples !

1. Barbie te demande de trouver un certain nombre de formes pour décorer son chemisier.
2. Pour répondre, appuie sur la forme correspondante au clavier le nombre de fois qu'il t'est demandé.
3. Les formes sont comptées une à la fois.



10

### Code Secret

Introduit la notion de séquence et le concept d'avant et après.

1. Une séquence de lettres ou de chiffres apparaît à l'écran et Barbie te demande de trouver le chiffre ou la lettre qui manque pour compléter la suite logique.
2. Pour répondre, appuie sur la touche numérique ou alphabétique correspondante au clavier.



### Lettres Magiques

Développe la coordination visuo-tactile et introduit la notion de lettre majuscule et minuscule.

1. Des lettres traversent l'écran dans toutes les directions.
2. Appuie sur la lettre correspondante au clavier pour changer sa casse.
3. Tu as 30 secondes pour changer le plus de lettres possible avant qu'elles ne disparaissent de l'écran.



11

### Musique Maestro !

Développe tes talents musicaux et ta capacité à suivre des instructions.

1. Une séquence de sons est composée à l'écran, un son à la fois.
2. Les chiffres 1 2 3 4 représentent 4 sons différents. Lorsqu'un son est joué, le chiffre correspondant rebondit à l'écran.
3. Répète le son en appuyant sur la touche numérique correspondante au clavier. La séquence est répétée et un nouveau son est ajouté.
4. Essaie de te souvenir de la séquence de sons et de la reproduire au fur et à mesure qu'elle est composée.



### Lettres en Musique

Apprends à épeler de nouveaux mots avec ce jeu musical amusant.

1. Appuie sur une touche numérique pour entendre une mélodie.
2. Lorsque la mélodie est jouée, 3 lettres rebondissent à l'écran. Ces lettres forment un mot mystère.
3. A la fin de la mélodie, Barbie te demande de répéter les lettres dans l'ordre en appuyant sur les touches alphabétiques correspondantes au clavier.
4. Des indices te sont donnés si nécessaire.
5. Lorsque tu as répété toutes les lettres, Barbie t'indique quel mot est formé par ces lettres.



12

## Chapitre 5

### 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 33-1-5593-2688, 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.

Conforme aux normes de sécurité ASTM F963, EN71 Sections 1, 2 et 3 et EN50088.

13

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

### Oregon Scientific France

3 Avenue Francis de Pressensé  
93218 Saint-Denis  
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.

#### 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

14

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 radio qualifié pour assistance.

Cet appareil numérique de Classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

"Cet appareil peut contenir des pièces de petite taille en cas de mauvais traitement/dommage. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois"

BARBIE ainsi que les marques et les logos afférents appartiennent à Mattel, Inc. et sont utilisés sous licence. © 2007 Mattel, Inc. Tous droits réservés.



#### 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: 086L004759-019

15