

**STAR
WARS****Mini-Ordinateur R2-D2**Mini-Ordinateur
R2-D2**À partir de 3 ans**

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 R2-D2**. Conçu en vue de permettre aux enfants d'apprendre tout en s'amusant, le **Mini-Ordinateur R2-D2** offre des tas d'activités stimulantes qui contribueront grandement au développement de votre enfant. Les activités offertes couvrent des domaines divers comme les lettres, les mots, les chiffres, la musique, la mémorisation et le raisonnement logique.

Le **Mini-Ordinateur R2-D2** constitue également une formidable introduction à l'informatique et stimule la créativité et l'apprentissage autonome de votre enfant. Apprendre n'a jamais été aussi amusant. Alors embarquez avec R2-D2 et Z-6PO !

**STAR
WARS**

© 2007 Lucasfilm Ltd. & TM.

1

Chapitre 1**Concernant le Mini-Ordinateur R2-D2****Caractéristiques**

8 activités pédagogiques couvrant les domaines suivants :

Multimédia

- Un son numérique et de superbes animations

Affichage

- Écran LCD
- Arrêt automatique
- Lumière LED

Interface

- Clavier alphabétique A-Z
- Touches numériques et géométriques

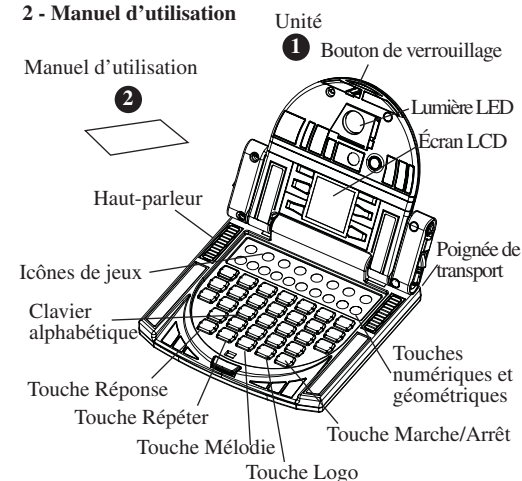
Audio

- La voix de Z-6PO et les sons de R2-D2
- Extraits musicaux de la saga "Star Wars".

2

Le **Mini-Ordinateur R2-D2** est livré avec les accessoires suivants.

Contactez votre revendeur s'il vous manque des pièces :

1 - Unité**2 - Manuel d'utilisation**

Unité

1 Bouton de verrouillage

Lumière LED

Écran LCD

Haut-parleur

Poignée de transport

Icônes de jeux

Clavier alphabétique

Touches numériques et géométriques

Touche Réponse

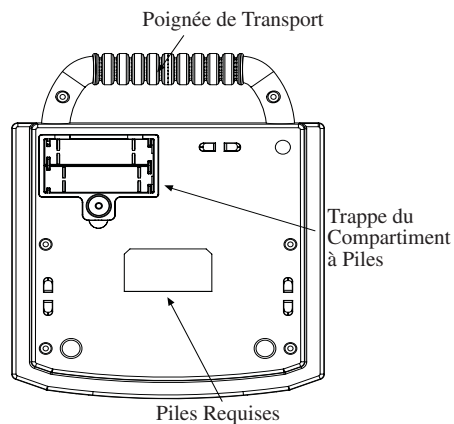
Touche Répéter

Touche Mélodie

Touche Marche/Arrêt

Touche Logo

3

Unité

Poignée de Transport

Trappe du
Compartiment
à Piles

Piles Requises

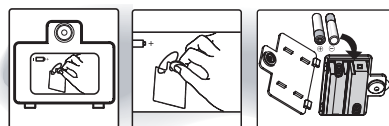
4

Chapitre 2**Pour Commencer**

Le **Mini-Ordinateur R2-D2** 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.



5

Attention:

- 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.



- Essuyez 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. Appuyez sur la touche  pour remettre l'appareil en marche.

Mise en Marche du Mini-Ordinateur R2-D2

Pour ouvrir le **Mini-Ordinateur R2-D2**, appuyez sur le bouton de verrouillage (situé à l'avant de l'appareil). Pour mettre l'appareil en marche, appuyez sur la touche , située en bas à droite du clavier. Lorsque vous avez fini de jouer, n'oubliez pas d'éteindre l'ordinateur en appuyant de nouveau sur la touche .

Appuyez sur la touche
Marche/Arrêt

7


Chapitre 3

Règles des Jeux

Sélection d'une activité

Le Mini-Ordinateur R2-D2 comprend 8 activités amusantes. Pour sélectionner une activité, appuyez sur l'icône de jeu correspondante. Une liste des activités est donnée au Chapitre 4. Vous pouvez changer d'activité à tout moment pendant le jeu en appuyant sur une nouvelle icône de jeu.


Touche Réponse

Appuyez sur la touche  pour découvrir la bonne réponse à une question.

Touche Répéter

Appuyez sur la touche  pour entendre de nouveau une instruction.

Touche Mélodie

Appuyez sur la touche  pour entendre une mélodie, accompagnée d'une animation.

Touche Logo

Appuyez sur la touche  pour voir le logo Star Wars.



Sélectionnez une icône de jeu

Appuyez sur la touche Réponse

Appuyez sur la touche Répéter

Appuyez sur la touche Logo

8

RETOUR DE MÉMOIRE

Développez votre aptitude à mémoriser et votre capacité à suivre des instructions.

1. Une séquence sonore est entendue, à raison d'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. Le joueur doit répéter les sons en appuyant sur les touches numériques correspondantes du clavier.
4. Essayez de vous souvenir de la séquence sonore et de la reproduire au fur et à mesure qu'elle est composée.



MISSION MUSICALE

Développez votre oreille musicale et apprenez à épeler de nouveaux mots avec ce jeu musical amusant.

1. Appuyez 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. Vous avez 10-12 secondes pour mémoriser les lettres avant qu'elles ne disparaissent.
4. A la fin de la mélodie, vous devez répéter les lettres dans l'ordre en appuyant sur les touches alphabétiques correspondantes du clavier.



12

Chapitre 4

Activités

L'EMPIRE DES LETTRES

Apprenez les lettres de l'alphabet et enrichissez votre vocabulaire:

1. R2-D2 et Z-6PO vous demandent de trouver une lettre de l'alphabet qui est manquante.
2. Pour répondre, appuyez sur la touche alphabétique correspondante du clavier.
3. Si la réponse est correcte, Z-6PO vous apprend un mot de vocabulaire commençant par cette lettre.



9

CHAMP D'ASTÉROÏDES

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

1. R2-D2 et Z-6PO entrent dans un champ d'astéroïdes. Le joueur doit compter les astéroïdes. Appuyez sur la touche numérique correspondante du clavier.
2. Si la réponse est correcte, des astéroïdes sont ajoutées ou retirées. Le joueur doit alors effectuer une opération simple.

4. Des indices vous seront donnés si nécessaire.
5. Lorsque vous avez répété toutes les lettres, Z-6PO vous indique quel mot est formé par ces lettres.

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 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.

13

FORMES À CLONER

Apprenez à reconnaître les formes et les couleurs par association (seules les touches géométriques 1-5 sont fonctionnelles).

1. Un objet d'une certaine forme est présenté à l'écran.
2. Vous devez trouver la forme correspondante sur le clavier.
3. Z-6PO vous indique de quelle couleur est la forme recherchée. Pour répondre, appuyez sur la touche géométrique correspondante.
4. Ce jeu vous apprend à reconnaître 5 formes géométriques de base : 1- Cercle, 2- Losange, 3-Rectangle, 4-Carré, 5-Triangle.



LA GALAXIE DES FORMES

Aidez Z-6PO à compter les formes autour de R2-D2. Apprenez à reconnaître les formes de base et à effectuer des calculs simples !

1. Vous devez trouver le bon nombre de formes pour aider Z-6PO.
2. Pour répondre, appuyez sur la forme correspondante du clavier, le nombre de fois qu'il vous est demandé.
3. Les formes sont comptées les unes après les autres.



10

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 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.

- 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.

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.

14

L'ESPACE MANQUANT

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

1. Une séquence de lettres ou de chiffres apparaît à l'écran. Vous devez trouver le chiffre ou la lettre qui manque pour compléter la suite logique.
2. Pour répondre, appuyez sur la touche numérique ou alphabétique correspondante du clavier.



SIGNAL À DÉCODER

Développez votre coordination visuo-tactile et apprenez les notions de lettres majuscule et minuscule.

1. Des lettres traversent l'écran dans toutes les directions.
2. Appuyez sur la lettre correspondante du clavier pour changer sa casse.
3. Vous avez 30 secondes pour changer le plus de lettres possibles avant qu'elles ne disparaissent de l'écran.



11

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 radio qualifié pour assistance.



REBUT

Protéger l'environnement en ne jetant pas ce produit avec les ordures ménagères (2002/96/EC). Consulter la municipalité de la ville pour obtenir des conseils sur le recyclage et connaître les centres de dépôt de la région.

P/N: 086L004958-014 15