

**STAR
WARS**™



Chers Parents,

Merci pour votre achat de l'**ORDINATEUR ÉDUCATIF CLONE WARS**.

Conçu en vue de permettre aux enfants d'apprendre tout en s'amusant,

L'ORDINATEUR ÉDUCATIF CLONE WARS offre

des tas d'activités stimulantes qui contribueront grandement
au développement de votre enfant.

Les activités offertes lui permettront de progresser en orthographe,
mathématiques, mémorisation et raisonnement logique.

L'ORDINATEUR ÉDUCATIF CLONE WARS

constitue également une formidable introduction à l'informatique
et stimulera la créativité et l'apprentissage autonome de votre enfant.

Table des Matières

Chapitre 1

Concernant l'ORDINATEUR ÉDUCATIF CLONE WARS	1
--	---

Chapitre 2

Pour Commencer	3
-----------------------------	---

Chapitre 3

Fonctions Utiles et Boutons de Commande	5
--	---

Chapitre 4

Sélection des Jeux	6
---------------------------------	---

Chapitre 5

Fonctions des Touches	6
Niveaux et Score	6
Contrôle du Volume	8
Contrôle du Contraste	8

Chapitre 6

Jeux	9
Vocabulaire	9
Orthographe	9
Clavier	10
Mathématiques	10
Logique	12
Mémoire	12
Musique	13
Jeux	14

Chapitre 7

Guide en Cas de Problèmes	15
--	----

Chapitre 1

Concernant l'ORDINATEUR ÉDUCATIF CLONE WARS

Caractéristiques

30 Activités

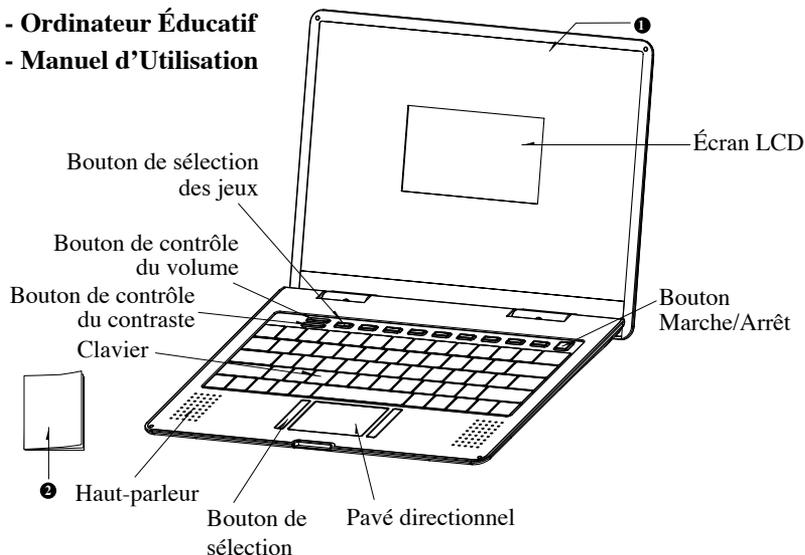
- 3 Vocabulaire
- 3 Orthographe
- 2 Clavier
- 7 Mathématiques
- 4 Logique
- 4 Mémoire
- 4 Musique
- 3 Jeux

Multimédia

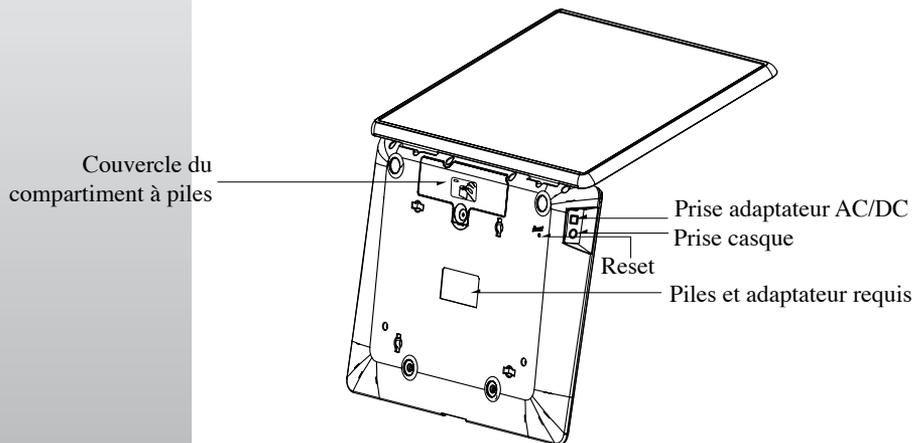
- Son Numérique/Animation
- Interactivité

L'ORDINATEUR ÉDUCATIF CLONE WARS est livré avec les pièces suivantes: (Contactez votre revendeur s'il vous manque des pièces.)

- 1 - Ordinateur Éducatif**
- 2 - Manuel d'Utilisation**



Caractéristiques Extérieures



Chapitre 2

Pour Commencer

L'ORDINATEUR ÉDUCATIF CLONE

WARS est alimenté par 3 piles AA ou par un adaptateur 6V AC/DC.

Installation des Piles

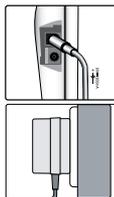
1. Assurez-vous que l'ordinateur est éteint.
2. A l'aide d'une pièce de monnaie, ouvrez le couvercle du compartiment à piles au dos de l'ordinateur.
3. Insérez 3 piles AA en respectant les indications de polarité + et -.
4. Remettez le couvercle en place.



Connexion de l'adaptateur AC/DC

Éteignez l'ordinateur avant de brancher l'adaptateur AC/DC afin de ne pas endommager l'appareil.

Branchez l'adaptateur sur la fiche prévue à cet effet au dos de l'appareil. Branchez l'adaptateur sur une prise de courant murale.



Attention

- Ne pas mélanger différents types de piles ou des piles neuves avec des piles usées.
- Utiliser uniquement des piles du type recommandé ou de type équivalent.
- Remplacer toutes les piles en même temps..
- Retirer les piles si l'appareil n'est pas utilisé pendant longtemps.
- Ne pas jeter des piles usées dans le feu.
- Ne pas essayer de recharger des piles non-rechargeables.
- Enlever les piles rechargeables du jouet avant de les recharger.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.
- Enlever les piles de l'appareil lorsqu'elles sont usées.
- Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.

Attention

- Ne pas brancher l'appareil sur une source d'alimentation supérieur à 6V
- Utiliser uniquement l'adaptateur recommandé.
- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- Débrancher l'appareil de sa source d'alimentation avant de le nettoyer avec un liquide.
- En raison du branchement de l'adaptateur AC/DC, cet appareil ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois et doit être utilisé sous la surveillance étroite d'un adulte.
- Dans un environnement générant de l'électricité statique, l'ordinateur peut mal fonctionner.
- Pour redémarrer, retirez les piles ou l'adaptateur pendant au moins 10 secondes avant de reconnecter l'alimentation.

Arrêt Automatique

L'ordinateur s'éteint automatiquement en cas d'inactivité pendant plusieurs minutes.

Lorsque vous êtes prêt à jouer de nouveau, appuyez simplement sur le bouton  pour allumer l'ordinateur.

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.

Mise en marche de l'ORDINATEUR ÉDUCATIF CLONE WARS

Allumez l'ORDINATEUR ÉDUCATIF CLONE WARS en appuyant sur le bouton  situé en haut à droite du clavier.

Chapitre 3

Fonctions Utiles et Boutons de Commande

Le Clavier

L'ORDINATEUR ÉDUCATIF CLONE WARS est livré avec un clavier d'ordinateur parfaitement fonctionnel.

Le Pavé directionnel

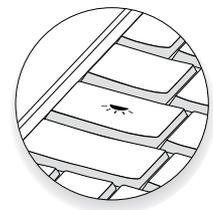
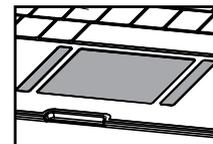
Utilisez le pavé directionnel pour contrôler la flèche sur l'écran. Appuyez sur le pavé directionnel pour indiquer dans quelle direction vous souhaitez que la flèche se déplace puis appuyez sur le bouton de sélection pour faire part de votre sélection.

Le Curseur Lumineux

Celui-ci indique la position où apparaîtra la prochaine entrée sur le clavier.

Touche d'Éclairage de l'Écran

Pour allumer l'éclairage de l'écran, appuyez sur le bouton  sur le clavier. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour éteindre l'éclairage.



Chapitre 4

Sélection des Jeux

Utilisez les touches flèches ◀ et ▶ et appuyez sur le bouton  pour sélectionner une catégorie. Choisissez une catégorie qui vous plaise et explorez les différentes activités! Le menu de sélection des catégories fait défiler les catégories en boucle. Les jeux disponibles dans les différentes catégories se trouvent dans le menu de sélection des jeux. Utilisez les touches flèches pour vous déplacer dans le menu et appuyez sur le bouton  pour jouer.



Chapitre 5

Fonctions des Touches

Niveaux et Score

La plupart des jeux offrent 3 niveaux de difficulté et sont organisés du plus simple au plus compliqué.

Il y a 10 questions par niveau et tu as droit à trois essais pour chaque question.

Score

Si tu réponds correctement à la question dès le premier essai, tu obtiens 10 points.

Si tu réponds correctement à la question au deuxième essai, tu obtiens 6 points.

Si tu réponds correctement à la question au troisième essai, tu obtiens 3 points.

A la fin de chaque partie, ton score s'affiche à l'écran.

Si tu obtiens un score de 80 points ou plus, tu passes au niveau supérieur de difficulté.

Si tu obtiens un score en dessous de 50 points, tu retournes au niveau inférieur de difficulté pour t'exercer davantage, ou tu recommences le même niveau.



Temps Limite

Pour la plupart des jeux, tu as quelques minutes pour répondre à chaque question.

Aide

Appuie sur le bouton  si tu as besoin d'un indice pour répondre à la question. Pour la plupart des jeux, tu peux demander deux indices par question, et un point par indice sera déduit de ton score final.

Répéter

Appuie sur le bouton  pour répéter la question ou pour voir le message sur l'écran.

Réponse

Appuie sur le bouton  pour connaître la réponse à une question. Réfléchis bien avant d'utiliser cette touche car tu n'obtiens pas de point pour cette question!

Pause

Appuie sur le bouton  pour mettre en pause le jeu.

Star Wars

Appuie sur le bouton  pour voir l'animation du logo.

Bataille

Appuie sur le bouton  pour découvrir une superbe animation.

Échap

Appuie sur le bouton  pour retourner à un menu précédent ou pour sortir d'un jeu.

Effacer

Tu peux corriger tes erreurs dans certains jeux en appuyant sur le bouton  .

Démo

Appuie sur le bouton  pour voir une démonstration des activités géniales de ton **ORDINATEUR ÉDUCATIF CLONE WARS.**

Contrôle du Volume

Pour augmenter le volume, appuie sur le bouton  . Pour diminuer le volume, appuie sur le bouton  .

Contrôle du Contraste

Pour éclaircir l'écran LCD, appuie sur le bouton  . Pour assombrir l'écran LCD, appuie sur le bouton  .

Chapitre 6

Jeux

Vocabulaire

(01) La mécanique des mots

Choisis un sujet et apprends un nouveau mot grâce à l'animation correspondante.

(02) La leçon d'Asajj

Supprime la lettre en trop pour écrire le mot correctement.

(03) Les mots cachés

Devine le mot caché grâce aux indices donnés. Deux indices par question seront révélés successivement.

Orthographe

(04) Ordre brouillé

Réarrange les lettres pour écrire le mot correctement.



(05) L'enseignement de Yoda

Trouve le mot caché dans le labyrinthe en te déplaçant lettre par lettre.



(06) Exercice d'orthographe

Épèle le mot dont tu viens de voir l'animation sur l'écran.



Clavier

(07) Ecriture rapide

Tape le mot avant qu'il ne disparaisse de l'écran.



(08) Pratique du clavier

Tape les mots recherchés aussi vite que tu peux.



Mathématiques

Dans les activités mathématiques suivantes, tu entres ta réponse de la gauche vers la droite. Si tu souhaites changer la direction de ta réponse, utilise les touches flèches ◀ et ▶.

(09) Maths Intergalactiques

Résous l'équation en utilisant les touches numériques.



(10) Soustraction sabre laser

Résouds l'équation en utilisant les touches numériques.

(11) Signe Algébrique

Complète l'équation en choisissant le bon signe algébrique.

(12) Equilibre de la Force

Trouve lequel des deux chiffres est le plus grand ou le plus petit.

(13) L'heure Sombre

Choisis la bonne heure.

(14) Réponse Rapide

Réponds au plus de question possible dans le temps imparti.

(15) Ordre Séquentiel

Range les chiffres dans l'ordre indiqué par Anakin



Logique

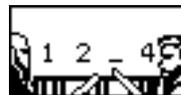
(16) L'attaque des chasseurs Y

Passes les postes de contrôle sans revenir sur tes pas, ni heurter les autres chasseurs Y.



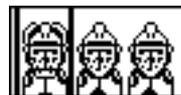
(17) Le Bien contre le Mal

Entre un chiffre pour compléter la séquence.



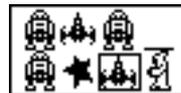
(18) L'intru

Trouve l'intru parmi les personnages sur l'écran.



(19) L'image déformée

Sélectionne le symbole qui correspond à l'espace vide.



Mémoire

(20) La Flotte Impériale

Souviens-toi des chiffres qui apparaissent sur les vaisseaux puis entre ces chiffres dans leur ordre d'apparition.



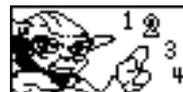
(21) Contrôle d'Identité

Souviens-toi de l'image et retrouve-là parmi une sélection de trois images différentes.



(22) Sur le rythme de Yoda

Souviens-toi de la suite de sons et répète la mélodie.



(23) L'entraînement d'Ahsoka

Souviens-toi de qui porte l'arme.



Musique

(24) Prêt à faire feu

Choisis une mélodie et suis le rythme! Tape les lettres lorsqu'elles atteignent le centre de l'écran.



(25) Cible Musicale

Entre les lettres lorsque les notes de musique atteignent le bas de l'écran. Essaie d'atteindre le plus grand nombre de notes possible en une minute.



(26) Pas de danse

Utilise les flèches et appuie sur le bouton  pour choisir une chanson sur laquelle danser. Utilise le clavier pour danser. Appuie sur le bouton  pour choisir une autre chanson.



(27) Musique Galactique

Amuse-toi à composer une mélodie sur le piano se trouvant sur l'écran. Utilise le clavier pour jouer les notes de musique. Appuie sur **Répéter** pour écouter ta mélodie, sur **Entrée** pour mettre sur pause et sur **C** pour composer une autre mélodie.



Jeux

(28) Evasion de Droïdes

Empêche les droïdes de s'échapper. Appuie sur les flèches pour te déplacer et appuie sur **Entrée** pour réparer les murs endommagés.



(29) Entraînement Jedi

Aide Anakin à traverser le champ d'astéroïdes en passant de STAP en STAP.



(30) L'attaque Ennemie

Pour attaquer, appuie sur le bouton **Entrée** lorsque la barre passe au-dessus de la flèche.



Chapitre 7

Guide en Cas de Problèmes

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

La source d'alimentation est-elle correctement branchée?

Les piles sont-elles installées correctement ?

Les piles ont-elles besoin d'être remplacées ?

Panne d'écran ou affichage anormal

Appuyez sur le bouton Reset ou coupez l'alimentation, en enlevant les piles ou en débranchant l'adaptateur, 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.

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.

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 La Plaine-Saint-Denis
Tél: (33) 1 5593 2688
Fax: (33) 1 5593 2699
email:info@oregonscientific.fr
Website:www.oregonscientific.fr

Avvertissement :

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.



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.

300102424-00001-10

