

STAR WARS

ORDINATEUR CLONE TROOPER



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 CLONE TROOPER** .
Conçu en vue de permettre aux enfants d'apprendre tout en s'amusant,
l' **ORDINATEUR CLONE TROOPER** offre des tas d'activités stimulantes
qui contribueront grandement au développement de votre enfant. Les activités offertes
lui permettront de progresser en orthographe et mathématiques, d'améliorer ses
capacité de raisonnement logique et de mémorisation,
de maîtriser la frappe au clavier et de développer ses compétences musicales.
Outil ludique pour encourager la créativité et favoriser l'apprentissage autonome,
l' **ORDINATEUR CLONE TROOPER** constitue également une formidable
introduction à l'informatique.
Apprendre n'a jamais été aussi amusant !

Table des Matières

Chapitre 1	1
Concernant l'ORDINATEUR CLONE TROOPER	
Chapitre 2	3
Pour commencer	
Chapitre 3	5
Règles et sélection des jeux	
Chapitre 4	6
Fonctions utiles et boutons de commande	
Chapitre 5	8
Activités	
Vocabulaire	8
La Mécanique des mots	8
Ordre brouillé.....	8
Assemblage de lettres	8
Boucle de mots	8
Exercice d'orthographe.....	8
La Force des mots.....	8
La Bataille de l'arène	9

Mathématiques	9
La Force des chiffres	9
Soustraction Jawa	9
Signe algébrique	9
Code Équilibre	9
L'Heure du sauvetage	9
Réponse rapide	10
Attaque de chasseurs TIE	10
Mémorisation	10
Attaque de la République.....	10
Contrôle d'identité	10
Registre musical	10
Préparation des troupes	10
Logique	11
Motojet	11
Champ de bataille	11
Système d'identification	11
Atterrissage sur Coruscant	11
Réparation de droïdes	11
Jeux	12
Défense de la cité	12
Bataille de droïdes	12
À l'attaque !	12
Duel ultime	12

Musique	12
Cible verrouillée	12
Un swing à danser.....	13
DJ Max Rebo !	13

Chapitre 6	14
-------------------------	----

Guide en cas de problèmes

Chapitre 1

Concernant l' ORDINATEUR CLONE TROOPER

Caractéristiques

30 Activités !

- Vocabulaire
- Mathématiques
- Mémorisation
- Logique
- Jeux
- Musique

Multimédia

- Contrôle du volume

Affichage

- Écran LCD
- Arrêt automatique

Interface

- Clavier AZERTY
- Touches numériques
- Touches de sélection directe des catégories
- Curseur directionnel

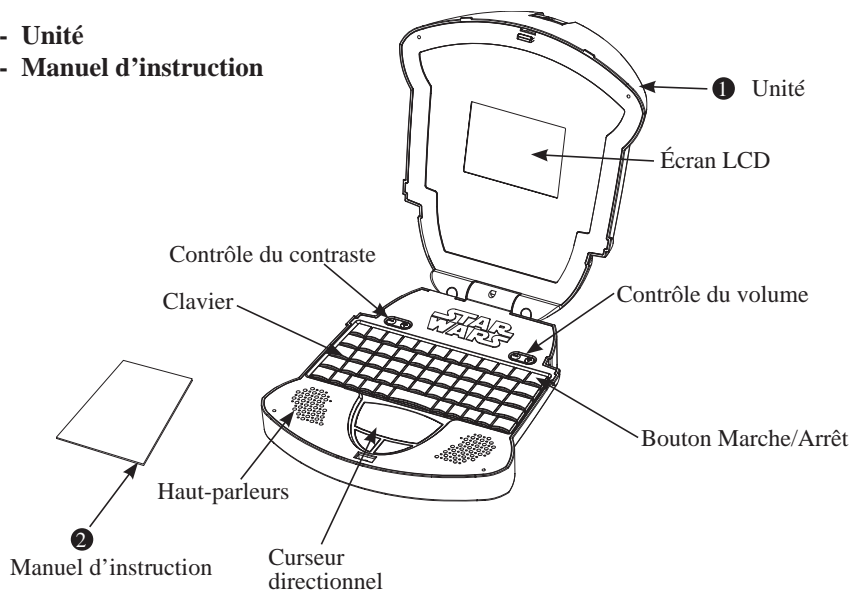
Audio

- Voix d'Obi-Wan, du Capitaine Rex et de Yoda

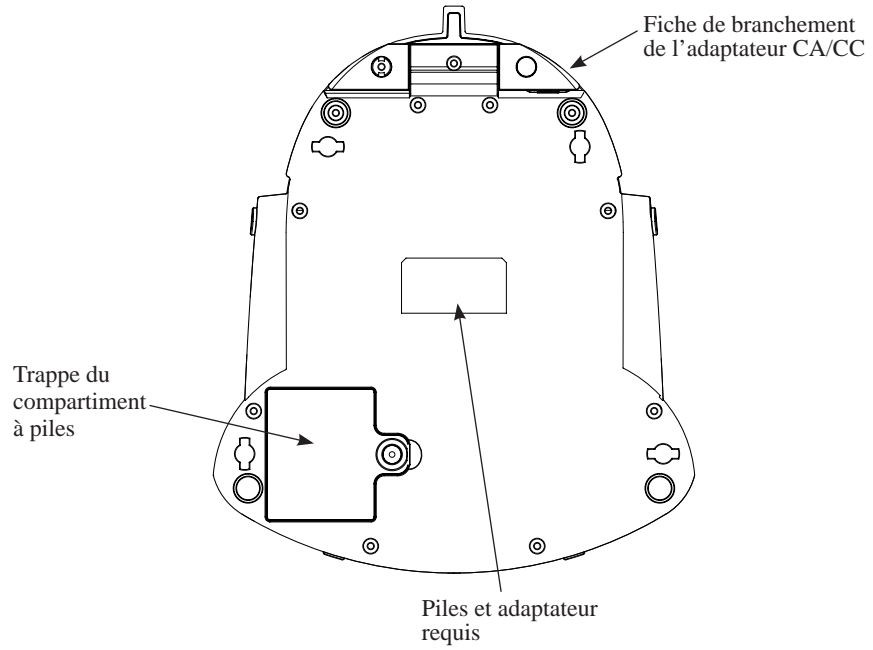
L' **ORDINATEUR CLONE TROOPER** est livré avec les accessoires suivants. Contactez votre revendeur s'il vous manque certains éléments.

1 - Unité

2 - Manuel d'instruction



Unité



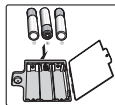
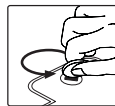
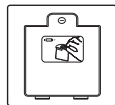
Chapitre 2

Pour commencer

L' **ORDINATEUR CLONE TROOPER** est alimenté par 3 piles AA ou au moyen d'un adaptateur CA/CC de 6V (non inclus).

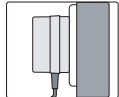
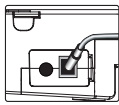
Installation des Piles

1. Assurez-vous que l'ordinateur est éteint.
2. A l'aide d'une pièce ou d'un tournevis, 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 CA/CC

Eteignez l'ordinateur avant de brancher l'adaptateur CA/CC afin d'éviter d'endommager l'appareil. Branchez l'adaptateur CA/CC sur la fiche de branchement (centre positif) située sur le côté droit 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-circuitiez pas les bornes d'alimentation.
- 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.

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-circuitiez 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 CA/CC, ce produit ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans, non accompagné d'un adulte.
- Si un adaptateur est utilisé avec ce jouet, il doit être examiné régulièrement pour vérifier que le câble ou cordon, la prise, le boîtier et autres parties ne sont pas endommagés; en cas de dommages, le jouet ne doit pas être utilisé avec l'adaptateur jusqu'à ce que ces dommages aient été réparés.

Mise en Marche de l'ORDINATEUR CLONE TROOPER

Allumez l'unité en appuyant sur la bouche du casque du Clone Trooper situé sur le couvercle de l'ordinateur. Si l'ordinateur est déjà ouvert, appuyez sur  situé sur la partie supérieure droite du clavier.




Arrêt de l'ORDINATEUR CLONE TROOPER

Lorsque vous avez fini de jouer, n'oubliez pas d'éteindre en appuyant sur le bouton Marche/Arrêt situé sur la partie supérieure droite du clavier, puis refermez le couvercle. Assurez-vous que le couvercle est bien verrouillé.



Arrêt Automatique

L'ordinateur s'éteint automatiquement en cas d'inactivité pendant cinq minutes. Pour redémarrer, appuyez sur le Bouton .

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 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.
- 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

Règles et sélection des Jeux

Sélection des jeux

L'**ORDINATEUR CLONE TROOPER** propose 6 catégories : Vocabulaire, Mathématiques, Mémorisation, Logique, Jeux et Musique.

Le menu de sélection fait automatiquement défiler les catégories. Utilisez les flèches ▲ ▼ pour passer de l'une à l'autre, puis appuyez sur  pour en sélectionner une. Les activités de chaque catégorie sont listées dans le menu de sélection des activités. Utilisez les flèches ◀ ▶ pour passer de l'une à l'autre, puis appuyez sur  pour en sélectionner une.

Le joueur peut changer d'activité à tout moment en appuyant sur la touche . Après 15 secondes, si l'ordinateur reste inactif, le Capitaine Rex dit : “Utilise les flèches et appuie sur  pour sélectionner une catégorie”.

Essais

Pour la plupart des activités, le joueur a droit à trois essais pour chaque question. Les personnages de Star Wars donnent la bonne réponse après trois essais infructueux. Après 30 secondes, si le joueur ne répond pas, la question est répétée.

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 50 et 79 l'oblige à repasser le même niveau. Un score de 49 ou moins le fait passer au niveau inférieur. Quand le joueur a passé avec succès tous les niveaux de difficulté ou répondu aux dix questions d'une activité sans niveau, il lui est demandé s'il veut rejouer. Sélectionnez “Oui” pour rejouer ou “NON” pour retourner au menu.

Temps limite

Pour la plupart des jeux, le joueur a droit à une minute pour chaque question.

Chapitre 4

Fonctions Utiles et Boutons de Commande

Le Clavier

L'**ORDINATEUR CLONE TROOPER** est livré avec un clavier d'ordinateur parfaitement fonctionnel.

Bouton Menu des Catégories

Appuyez sur  pour afficher la liste des catégories proposées.

Les Flèches

Utilisez les flèches  pour sélectionner ou naviguer dans les jeux.

Curseur directionnel

L'**ORDINATEUR CLONE TROOPER** dispose d'un curseur directionnel au bas du clavier.

Vous pouvez pousser le curseur directionnel vers le haut, le bas, la gauche ou la droite pour déplacer la flèche du curseur afin de sélectionner ou naviguer dans les jeux. Appuyez sur l'une des touches de soumission situées à droite et à gauche du curseur pour valider votre choix.

Boutons du réglage du volume

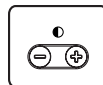
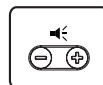
Utilisez ces boutons situés sur la partie supérieure droite du clavier pour régler le volume. Les choix sont fort, moyen et faible.

Boutons du réglage du contraste

Utilisez ces boutons situés sur la partie supérieure gauche du clavier pour régler le contraste. Les choix sont fort, moyen et faible.

Démo


Appuyez sur  pour voir une démonstration des activités contenues dans l'**ORDINATEUR CLONE TROOPER**.



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.


Musique

Appuyez sur  pour interrompre ou reprendre la musique d'ambiance du jeu en cours.

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 allumé par défaut.


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  pour supprimer la lettre ou le chiffre que vous venez d'entrer.

Entrée

Appuyez sur  pour valider votre réponse.

Maj

Appuyez sur  et une touche à double fonction pour accéder à la seconde fonction.

Chapitre 5

Activités

Vocabulaire

La Mécanique des mots

Apprenez l'orthographe et la prononciation de mots de vocabulaire appartenant à 5 catégories distinctes : Animaux, Moyens de transport, Objets, Métiers & Lieux, Parties & Mouvements du corps.

Ordre brouillé

Réarrangez les lettres pour orthographier le mot correctement.

Assemblage de lettres

Supprimez la lettre en trop pour orthographier le mot correctement.

Boucle de mots

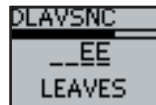
Trouvez le mot caché dans le labyrinthe en avançant lettre par lettre.

Exercice d'orthographe

Épelez le mot de vocabulaire dont l'animation est affichée à l'écran.

La Force des mots

Devinez les lettres du mot caché grâce à des indices. Il y a deux indices par question.



La Bataille de l'arène

Les armées des Clones sont attaquées ! Repoussez les attaques en tapant les mots le plus rapidement possible.



Mathématiques

La Force des chiffres

Complétez l'addition.



Soustraction Jawa

Complétez la soustraction.



Signe algébrique

Choisissez le signe algébrique qui complète l'équation.



Code Équilibre

Trouvez lequel des deux côtés est le plus grand ou le plus petit.



L'Heure du sauvetage

Sélectionnez l'heure indiquée sur le cadran.



Réponse rapide

Répondez à autant de questions que vous pouvez dans la limite du temps donné.



Attaque de chasseurs TIE

Réorganisez les chiffres dans l'ordre donné.



Mémorisation

Attaque de la République

Souvenez-vous de la séquence de numéros affichées sur les navires de guerre de la République.



Contrôle d'identité

Identifiez le personnage que vous venez de voir parmi une sélection de personnages presque similaires.



Registre musical

Souvenez-vous de la séquence de sons et répétez la.



Préparation des troupes

Trouvez le Clone Trooper qui cache le Blaster.



Logique

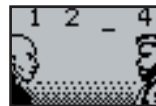
Motojet

Slalomez entre les postes de contrôles sans revenir en arrière ou toucher les autres Motojets.



Champ de bataille

Entrez la réponse qui complète la séquence.



Système d'identification

Sélectionnez l'objet, la lettre ou le chiffre qui correspond à l'espace vide.



Atterrissage sur Coruscant

Associez les Chasseur Jedi avec les quais correspondants à leurs couleurs.



Réparation de droïdes

Trouvez l'intrus.



Jeux

Défense de la cité

Réparez les dommages causés par les droïdes.




Bataille de droïdes

Aidez Anakin à traverser le champ de bataille en sautant de STAP en STAP.



À l'attaque !

Détruisez autant de droïdes que vous pouvez. Quand la barre atteint le milieu de l'écran, appuyez sur  pour attaquer.



Duel ultime

Répondez à autant de questions que vous pouvez en moins de trois minutes.





Musique

Cible verrouillée

Choisissez une mélodie et ajoutez un rythme ! Tapez les lettres quand elles atteignent la ligne centrale.





Un swing à danser

Choisissez une mélodie et des mouvements pour faire danser Sy Snootles. Utilisez les flèches et appuyez sur  pour choisir une mélodie, puis appuyez sur le clavier pour voir Sy Snootles danser. Appuyez sur  pour annuler votre sélection.



DJ Max Rebo !

Composez vos propres mélodies avec le piano affiché à l'écran. Utilisez le clavier pour composer une mélodie. Appuyez sur  pour écouter,  pour faire une pause et [C] pour annuler les notes enregistrées.



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 ?

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

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

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, retirer les piles de l'appareil ou débrancher 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 par rapport aux diagrammes présentés dans ce manuel.

Oregon Scientific France
266 av du Président Wilson
93218 La Plaine-Saint-Denis, FRANCE

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 télévisuelle, 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.

