

Mon premier ordinateur



Mode d'emploi

www.lexibookjunior.com

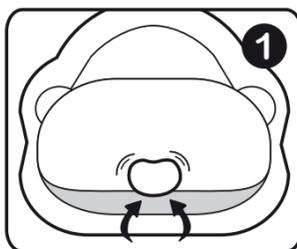


IT2000DFRCA

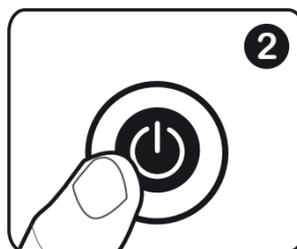
150mm (W) x 210mm (H)

Guide de prise en main rapide

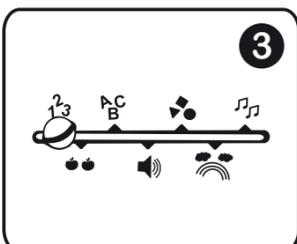
Cette section vous explique comment jouer avec votre premier ordinateur. Il vous est recommandé de lire ce manuel en entier pour les instructions détaillées et les conseils de sécurité.



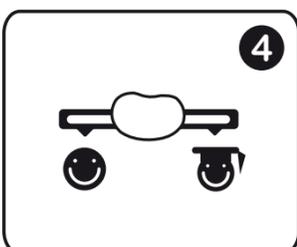
Pour ouvrir l'ordinateur, exercez une pression sur le clapet de l'ordinateur.



Appuyez sur le bouton marche/arrêt pour mettre en marche l'ordinateur.



Votre ordinateur a 7 catégories d'activités à découvrir : Nombres, Calcul, Vocabulaire, Sons, Formes, Couleurs et Musique. Pour choisir une activité, glissez le sélecteur d'activité au niveau de l'icône correspondant à l'activité choisie.



Une fois l'activité sélectionnée, choisissez le mode de jeu : 'Découverte' ou 'Quiz', en faisant glisser le sélecteur de jeu vers la gauche pour le mode 'Découverte' ou vers la droite pour le mode 'Quiz'. Pour plus de détails sur le fonctionnement des activités, veuillez vous référer à la section activité à la page 5.

2

Introduction

Votre ordinateur est le premier ordinateur tout doux pour un éveil vitaminé! Avec ses deux modes de jeux, cet ordinateur permet une introduction intuitive, progressive et complète aux concepts préscolaires.

Merci de lire attentivement les instructions ci-dessous pour comprendre toutes les fonctions qu'offre cet ordinateur.

Contenu de la boîte

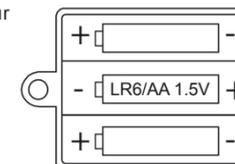
Un ordinateur
Un mode d'emploi

ATTENTION : Les éléments d'emballage tels que films plastiques, rubans adhésifs, étiquettes et rubans de fixation métalliques ne font pas partie de ce jouet et doivent être enlevés par raison de sécurité avant toute utilisation par un enfant.

Alimentation

Votre ordinateur fonctionne avec 3 piles alcalines 1.5V --- de type AA/LR6.

- Ouvrir la porte du compartiment à piles situé sous l'ordinateur à l'aide d'un tournevis.
- Installer les 3 piles alcalines AA/LR6 en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment à piles et conformément au schéma ci-contre.
- Refermer le compartiment à piles.
- Mettre le jeu en marche.



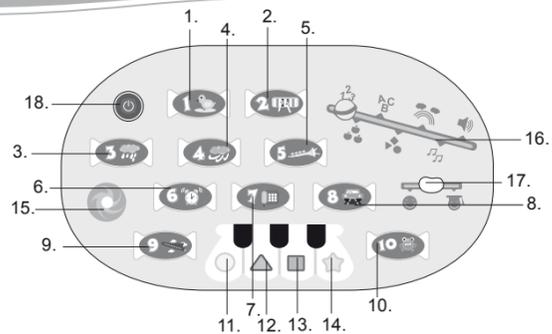
Ne pas utiliser de piles rechargeables. Ne pas recharger les piles non rechargeables. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Ce jeu doit être alimenté des piles spécifiées uniquement. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée.

Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations.

Si l'appareil présente un dysfonctionnement, ôtez les piles du compartiment et remettez les directement, cette opération vous permet d'effectuer le mode RESET sur votre produit. Quand le son s'affaiblit ou que le jeu ne réagit plus, penser à changer les piles.

3

Fonctions du produit



1. Appuyer sur cette touche pour choisir le numéro 1 ou l'oiseau.
2. Appuyer sur cette touche pour choisir le numéro 2 ou le xylophone.
3. Appuyer sur cette touche pour choisir le numéro 3 ou la pluie.
4. Appuyer sur cette touche pour choisir le numéro 4 ou le vent.
5. Appuyer sur cette touche pour choisir le numéro 5 ou la trompette.
6. Appuyer sur cette touche pour choisir le numéro 6 ou le réveil.
7. Appuyer sur cette touche pour choisir le numéro 7 ou le téléphone.
8. Appuyer sur cette touche pour choisir le numéro 8 ou la voiture.
9. Appuyer sur cette touche pour choisir le numéro 9 ou l'avion.
10. Appuyer sur cette touche pour choisir le numéro 10 ou la grenouille.
11. Appuyer sur cette touche pour choisir la couleur 'Jaune', la forme 'Cercle' ou la note de musique « Do ».
12. Appuyer sur cette touche pour choisir la couleur 'Bleu', la forme 'Triangle' ou la note de musique « Mi ».
13. Appuyer sur cette touche pour choisir la couleur 'Vert', la forme 'Etoile' ou la note de musique « Do ».
14. Appuyer sur cette touche pour choisir la couleur 'Vert', la forme 'Etoile' ou la note de musique « Do ».
15. Appuyer sur cette touche pour voir des animations rigolotes sur ton écran.
16. Glisser le sélecteur d'activité pour choisir une catégorie d'activité parmi les Nombres, Calcul, Vocabulaire, Formes, Couleurs, Musique et Sons.
17. Glisser le sélecteur de mode de jeux vers la gauche pour choisir le mode 'Découverte' ou vers la droite pour choisir le mode 'Quiz'.
18. Pour mettre l'ordinateur en marche et pour l'éteindre. L'ordinateur s'éteint automatiquement après 3 minutes d'inactivité.
Note : une touche volume est située au dos de l'appareil côté clavier. Glisser le sélecteur de volume vers la droite pour augmenter le volume.

4

Jouer aux activités

Mode Découverte

Grâce au mode découverte, votre enfant découvrira les nombres, le calcul, les mots, les sons, les formes, les couleurs et la musique. Invité par l'ordinateur, votre enfant appuiera sur une touche et l'ordinateur répondra par le mot correspondant ou affichera à l'écran son image.

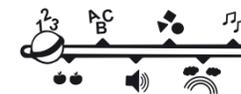
Mode Quiz

Grâce au mode quiz, votre enfant devra répondre aux questions posées par l'ordinateur. Il aura deux chances pour répondre correctement. Si la réponse est incorrecte, un buzzer se fera entendre et l'ordinateur répétera la question. Si la deuxième réponse est fautive, l'ordinateur lui donnera la bonne réponse.

Les touches du clavier piano sont inactives pendant les activités nombres, calcul, vocabulaire, et sons. Les touches du clavier numérique sont inactives pendant les activités formes, couleurs et musique.

Les activités

1. Nombres



Mode découverte



L'ordinateur t'invite à choisir un nombre. Appuie sur un nombre sur le clavier. Le nombre est prononcé par l'ordinateur et est affiché à l'écran.

Mode Quiz

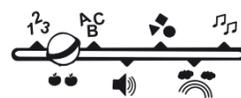
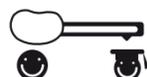


L'ordinateur prononce un numéro, appuie sur la touche correspondante au numéro. Le nombre sélectionné est prononcé par l'ordinateur. Si la réponse est correcte, l'ordinateur affichera le nombre à l'écran et te félicitera.

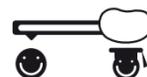


Introduction aux nombres (noms et images)

5

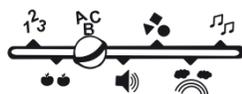
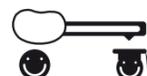
2. Calcul**Mode découverte**

L'ordinateur t'invite à choisir un nombre. Le nombre choisi sera prononcé par l'ordinateur puis l'ordinateur comptera jusqu'à ce nombre en affichant un par un des poissons rouges.

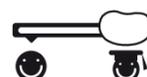
Mode Quiz

L'ordinateur affiche un certain nombre de poissons rouges à l'écran. A toi de trouver combien de poissons sont affichés en appuyant sur la touche nombre correspondante. Si la réponse est correcte, l'ordinateur affichera le nombre à l'écran et te félicitera.

Apprendre que les nombres sont des symboles pour des quantités.

3. Vocabulaire**Mode Découverte**

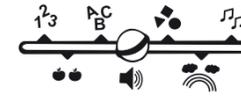
L'ordinateur t'invite à choisir un objet sur le clavier. L'ordinateur prononcera et affichera l'objet correspondant à l'écran.

Mode Quiz

L'ordinateur t'invite à trouver un objet. Identifie-le sur le clavier, l'objet sélectionné est prononcé. Si la réponse est correcte, l'ordinateur affichera l'objet à l'écran et te félicitera.

Acquisition de compétences associatives et augmentation du vocabulaire

6

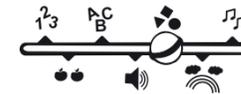
4. Sons**Mode Découverte**

L'ordinateur t'invite à choisir un objet. Sélectionne un objet sur le clavier et tu entendas le son correspondant à cet objet, l'image correspondante sera affichée à l'écran.

Mode Quiz

L'ordinateur joue un son, à toi de retrouver à quel objet ce son correspond en appuyant sur la touche correspondante. Si la réponse est correcte, l'ordinateur jouera le son encore une fois et te félicitera.

Acquisition de compétences associatives (son et objet)

5. Formes**Mode Découverte**

L'ordinateur t'invite à choisir une forme. Appuie sur les touches du piano. L'ordinateur prononcera le nom de la forme et affichera l'image de la forme à l'écran.

Mode Quiz

L'ordinateur prononce le nom d'une forme, à toi de trouver sur le clavier piano la forme correspondante. Si la réponse est correcte, l'ordinateur affichera l'image de la forme à l'écran et te félicitera.

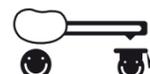
Apprendre à reconnaître les formes.

7

6. Couleurs

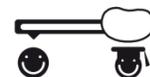


Mode Découverte



L'ordinateur t'invite à choisir une couleur. Appuie sur les touches du piano. L'ordinateur prononcera le nom la couleur sélectionnée et affichera l'image correspondante à l'écran.

Mode Quiz



L'ordinateur prononce une couleur, à toi de retrouver sur le clavier piano la touche correspondante. Si la réponse est correcte, l'ordinateur affichera l'image correspondante à la couleur et te félicitera.

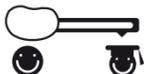


Apprendre à reconnaître les couleurs et acquérir des compétences associatives (objet et couleur).

7. Musique

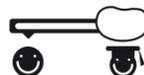


Mode découverte



L'ordinateur t'invite à appuyer sur une touche. Si tu appuies sur une touche du clavier numérique, l'ordinateur jouera une mélodie. Si tu appuies sur une touche du clavier piano, l'ordinateur jouera la note de musique correspondante.

Mode Quiz



L'ordinateur affiche le clavier piano à l'écran et joue une note. Appuie sur la même note sur le clavier piano. Si la réponse est correcte, l'ordinateur te félicitera en te disant "bravo"!



Développer son goût musical et apprendre à identifier les notes.

INFORMATION FCC:

Les modifications non autorisées par le fabricant peuvent annuler le droit à l'utilisateur de faire fonctionner cet appareil.

Cet équipement a été testé et trouvé conforme aux limites d'un appareil digital de classe B, conformément à la partie 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre toute interférence nuisible dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre des fréquences radio et, s'il n'est pas installé et utilisé selon les instructions, il peut causer des interférences nuisibles aux communications radio. Cependant, il n'y a pas de garantie à ce que des interférences ne se produisent pas dans une installation particulière. Si cet équipement cause des interférences nuisibles à la réception de la radio ou de la télévision, qui peuvent être déterminées en allumant et éteignant l'équipement, l'utilisateur est invité à corriger les interférences en suivant l'une ou plusieurs de ces mesures :

- . Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- . Eloigner l'équipement du récepteur.
- . Brancher l'équipement à une prise d'un circuit différent de celui où est branché le récepteur.
- . Consulter le détaillant ou un technicien expérimenté en radio/TV pour de l'aide.

Avertissement: Les changements et modifications effectués sur cet appareil non expressément approuvés par la partie responsable des normes peuvent annuler le droit à l'utilisateur de faire fonctionner cet appareil.



Maintenance et Garantie

Protéger l'ordinateur de l'humidité. S'il est mouillé, l'essuyer immédiatement. Ne pas le laisser en plein soleil, ne pas l'exposer à une source de chaleur. Ne pas le laisser tomber.

Ne pas tenter de le démonter. Pour le nettoyer, utiliser un chiffon légèrement humide à l'exclusion de tout produit détergent. En cas de mauvais fonctionnement, essayez d'abord de changer les piles. Si le problème persiste, relisez attentivement la notice afin de vérifier que toutes les étapes ont été respectées. Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure.

Dans un souci constant d'amélioration, nous pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage.

NOTE : veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations.

Ce produit est couvert par notre garantie d'un an. Pour toute mise en oeuvre de la garantie ou de service après-vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni d'une preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non respect de la notice d'utilisation ou toute intervention intempestive sur l'article (telle que le démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité ...).

LEXIBOOK
8th Floor, 17 Wang Chiu Road,
Kowloon Bay, Kowloon,
Hong Kong SAR
www.lexibookjunior.com

Conçu en Europe – Fabriqué en Chine
© Disney © 2007 LEXIBOOK®
Ref : IT2000DFRCA

IM Ref: IT2000DFRCAIM0237