

POWER TOUTOU

Notice d'emploi





Salut !

Bienvenue dans le monde de Lexibook Junior

Nous te remercions d'avoir choisi le **POWER TOUTOU** de Lexibook Junior.

Ce manuel d'instructions va t'aider à comprendre comment jouer à toutes les activités du **POWER TOUTOU**.

Lis bien attentivement les instructions et conserve le manuel à l'abri, tu peux en avoir besoin à nouveau. Fais également bien attention aux recommandations concernant les piles et l'entretien de ton **POWER TOUTOU** pour le conserver longtemps en bon état.

A toi de jouer maintenant !

Merci.

Lexibook Junior

De plus, nous te rappelons que le chien **TOUTOU**

- t'aide à répondre aux différentes questions.
- t'encourage dans toutes les situations.
- aime être caliner dans tes bras quand tu lui retires son câble à son collier.
- te suit partout où tu iras.



page

ALIMENTATION 4

 Installation des piles 4

 Prise casque 5

MISE EN MARCHÉ 6

TOUTOU 7

LE CLAVIER 8

POUR JOUER 10

 Choix d'une activité 10

 Pour changer d'activité 10

 Niveaux 10

 Mode de jeu 11

LES ACTIVITES 12

 Tableau récapitulatif des activités 12

 Manège 13

 Mariage des formes 13

 1, 2, 3 14

 La taupe 14

 Lettres et Nombres 15

 Phrase en Folie 15

 Point par Point 16

 Alpha-Lettre 16

LES ACTIVITES (suite)

Boîte à Musique 17

Ensemble 17

Epervier 18

Omelette 18

Les Paires 19

Enigme 19

Plus Grand ou plus Petit ? 20

Invasion 20

Dictamot 21

Addition 21

Méli-Mélo 22

Tir à l'arc 23

La Cible 24

Pouss'Lettres 25

Soustraction 25

P'tit Musicien 26

Le Monstre 27

Le Pendu 27

Suis-moi 29

La lettre en trop 29

Dessin 30

Mémo 31

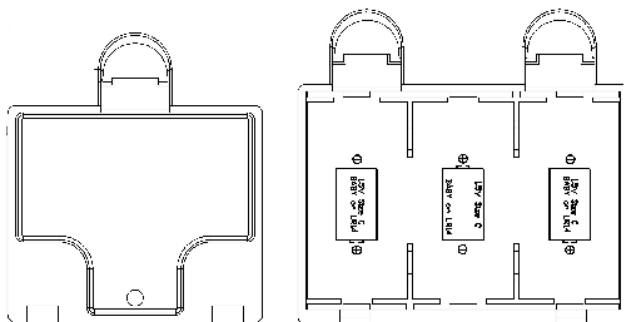
ENTRETIEN 32

ALIMENTATION

POWER TOUTOU fonctionne avec 3 piles alcalines non rechargeables LR14 de 1.5V.
Ce jeu doit être alimenté des piles spécifiées uniquement.

■ INSTALLATION DES PILES

1. Ouvrir la porte du compartiment à piles situé au dos de l'écran.
2. Installer trois (3) piles alcalines de 1,5v en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment à piles et conformément au schéma ci-dessous.
3. Refermer le compartiment à piles.
4. Mettre le jeu en marche.

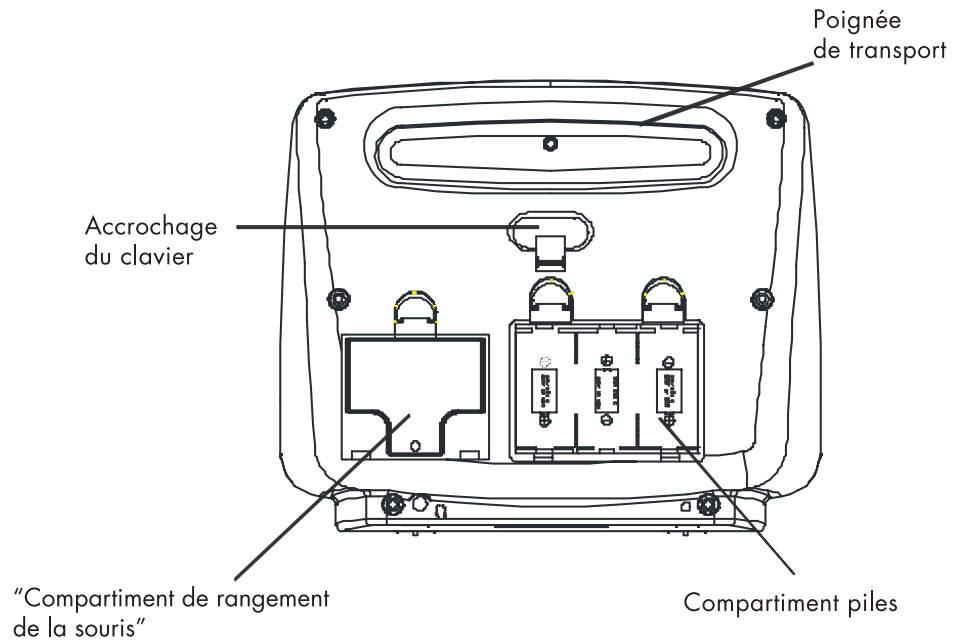


Ne pas utiliser de piles rechargeables. Ne pas recharger les piles. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. 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.


■ RANGEMENT DE LA SOURIS ET COMPARTIMENT À PILES

Attention !

Quand le son s'affaiblit ou que le jeu ne réagit plus, penser à changer les piles.



MISE EN MARCHÉ

Appuie une fois sur le bouton Marche/Arrêt  situé en haut à droite du clavier. **POWER TOUTOU**® joue un air de musique tandis qu'un petit chien te salue et te dit "Bonjour!".



Pour éteindre le jeu, appuie encore une fois sur le bouton Marche/Arrêt. Le petit chien te salue et dit "A bientôt!".

Si tu oublies d'éteindre le jeu, **POWER TOUTOU** s'éteint automatiquement après 3 minutes de non-utilisation.

■ RÉGLAGE DU VOLUME

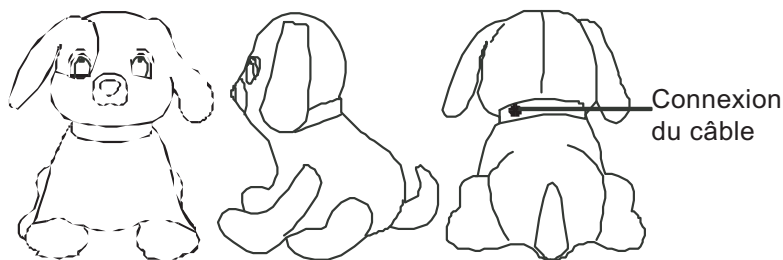
Ajuste le volume sonore en déplaçant le bouton situé à droite sous l'écran, vers la gauche pour le réduire, et vers la droite pour l'augmenter.



■ RÉGLAGE DU CONTRASTE

Ajuste le contraste de l'écran en déplaçant le bouton situé à droite sous l'écran et à gauche du bouton du volume. Tourne vers la gauche pour le diminuer et vers la droite pour l'augmenter.

TOUTOU



Toutou contient un câble relié au cou et quand il est rattaché à l'ordinateur, il parle durant les activités, il te donne les instructions et répond pour toi pendant la mise en marche du jeu.

Ton Toutou peut être déconnecté de ton ordinateur si tu décroches son collier qui comporte le câble.

Dès qu'il sera détaché il ne parlera plus mais appréciera tes calins.

Si tu souhaites rejouer avec ton ordinateur, il te suffit de reconnecter Toutou à son collier et il te guidera pendant les 30 activités qui te sont proposées.

Lorsque Toutou est relié à l'ordinateur et que tu lui donnes une "Tape" amicale pour le remercier de son encouragement, il se met à aboyer.

LE CLAVIER



Marche/Arrêt

Pour mettre le jeu en marche et pour l'éteindre.

Activité

Pour choisir une activité.

Pour changer d'activité.

Joueur

1-2

Pour passer du mode 1 joueur au mode 2 joueurs, et du mode 2 joueurs au mode 1 joueur dans les activités où le mode 2 joueurs existe.

Niveau

Pour passer du niveau 1 au niveau 2, et du niveau 2 au niveau 1 dans les activités à plusieurs niveaux.

Répéter

Pour entendre à nouveau une instruction ou un mot et pour revoir une animation.

Joueur 1

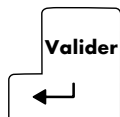
Dans le mode 2 joueurs, le joueur de gauche doit appuyer sur cette touche pour pouvoir répondre.



Pour effacer le caractère situé à gauche du curseur. Pour effacer plusieurs caractères, appuie plusieurs fois de suite sur cette touche.

Espace

Pour insérer un espace entre deux mots.



Pour confirmer ta réponse une fois que tu l'as tapée.

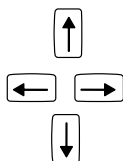
Pour valider une sélection.

Pour dessiner et arrêter de dessiner dans l'activité Dessin.

Joueur 2

Dans le mode 2 joueurs, le joueur de droite doit appuyer sur cette touche pour pouvoir répondre

Touches de direction situées sur la souris.

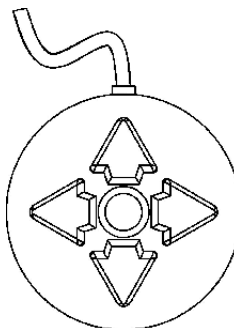


Pour faire défiler le titre des différentes activités et les réponses possibles en cas de question à choix multiple.

Pour déplacer le curseur.

Pour jouer aux jeux.

Pour dessiner dans l'activité Dessin.



POUR JOUER




Mets le jeu en marche en appuyant une fois sur Marche/Arrêt. Après l'animation de bienvenue, le jeu te demande de choisir une activité et il te montre l'écran d'animation de la première activité : « Manège ».

■ CHOIX D'UNE ACTIVITÉ



Pour choisir une activité, tu as deux solutions :

- **A l'aide la souris :**



Sors la souris de son compartiment situé au dos de l'écran du jeu.

Tu peux utiliser les flèches  et  de la souris pour faire défiler une à une les images illustrant les diverses activités (une image par activité). Lorsque tu obtiens l'image illustrant l'activité de ton choix, appuie sur la touche .

- **A l'aide du clavier :**

Chaque activité est associée à un numéro de code, tu dois d'abord entrer ce code et puis appuyer sur la touche . Par exemple, si tu veux jouer avec l'activité « 1, 2, 3 », tu dois entrer le code 03 puis appuyer sur la touche  (voir le tableau plus loin).

■ POUR CHANGER D'ACTIVITÉ

Appuie de nouveau sur **Activité** pour quitter une activité. Tu peux ensuite, au choix, soit appuyer sur les touches de direction  et  pour choisir une nouvelle activité ou bien taper son code.

■ NIVEAUX

Certaines activités sont réparties en plusieurs niveaux (voir le tableau plus loin). Pour changer de niveau en cours d'activité, appuie sur **Niveau**.

■ MODE DE JEU

Certaines activités peuvent se jouer seul ou bien à deux (voir le tableau plus loin). Pour changer de mode jeu en cours d'activité, appuie sur **Joueur 1-2**.

Certaines activités n'ont pas de score. Consulte le tableau plus loin pour en savoir plus.

Mode 1 joueur



En règle générale, tu as droit à deux essais. Dans les activités où un score est comptabilisé, tu obtiens 10 points à chaque fois que tu donnes une bonne réponse (au 1^{er} ou au 2^e essai). Si tu donnes une mauvaise réponse aux deux essais, le jeu affiche la bonne réponse. Le jeu te félicite par une animation lorsque ton score atteint 100 points, à raison de 10 points par bonne réponse. Ensuite, le score est remis à zéro.

Mode 2 joueurs



Le joueur qui pense avoir trouvé la bonne réponse, doit appuyer sur sa touche **Joueur 1** ou **Joueur 2**.

Le jeu indique qui doit répondre en affichant le numéro du joueur le plus rapide.

Celui-ci doit donner sa réponse. Il dispose de 3 secondes pour répondre.

- Si sa réponse est correcte, il obtient 10 points.
- Si sa réponse est fausse, ou bien s'il met plus de 3 secondes pour donner sa réponse, le jeu affiche le symbole de l'autre joueur et celui-ci peut donner sa réponse.
- Si sa réponse est exacte, il obtient 10 points.
- Si sa réponse est fausse, le jeu affiche la bonne réponse.

Le jeu félicite par une animation le joueur qui atteint le premier 100 points.

LES ACTIVITES

Tableau récapitulatif des activités

Code	Nom	Niveau(x)	Mode de jeu	Score
01	MANEGE	1	1 joueur	non
02	MARIAGE DES FORMES	1	1 joueur	oui
03	1, 2, 3	1	1 joueur	oui
04	LA TAUPE	1	1 joueur	non
05	LETTRES & NOMBRES	1	1 joueur	non
06	PHRASE EN FOLIE		1 joueur	non
07	POINT PAR POINT	1	1 joueur	non
08	ALPHA-LETTRE	1	1 joueur	oui
09	BOITE A MUSIQUE	1	1 joueur	non
10	ENSEMBLE	1	1 joueur	non
11	EPERVIER	1	1 joueur	oui
12	OMELETTE	1	1 joueur	oui
13	LES PAIRES	2	1 joueur	oui
14	ENIGME	2	1 ou 2 joueurs	oui
15	PLUS GRAND OU PLUS PETIT ?	1	1 joueur	oui
16	INVASION	1	1 joueur	oui
17	DICTAMOT	1	1 joueur	oui
18	ADDITION	1	1 ou 2 joueurs	oui
19	MELI-MELO	2	1 joueur	oui
20	TIR A L'ARC	1	1 joueur	oui
21	LA CIBLE	2	1 joueur	non
22	POUSS'LETTE	2	1 joueur	oui
23	SOUSTRACTION	1	1 ou 2 joueurs	oui
24	P'TIT MUSICIEN	1	1 joueur	non
25	LE MONSTRE	1	1 joueur	oui
26	LE PENDU	2	1 ou 2 joueurs	oui
27	SUIS-MOI	1	1 joueur	non
28	LA LETTRE EN TROP	2	1 ou 2 joueurs	oui
29	DESSIN	1	1 joueur	non
30	MEMO	1	1 joueur	non

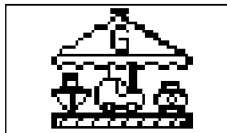
MANEGE




Code : 01 +



Un manège apparaît sur l'écran. Une lettre ou un chiffre s'inscrit sur son toit tandis qu'une musique est jouée.



Tu dois appuyer le plus rapidement possible sur la touche du caractère affiché afin que la musique ne s'interrompe pas. Si tu n'appuies pas assez vite, la musique s'arrête jusqu'à ce que tu appuies sur la bonne touche. Le but du jeu est de réussir à entendre tout l'air de musique sans interruption. Si tu réussis, le jeu te rejoue toute la mélodie. Quand l'air est terminé, appuie sur  pour recommencer à jouer.






MARIAGE DES FORMES



Code : 02 +



Deux formes apparaissent en haut et en bas de l'écran. Le petit chien à droite te demande de trouver la forme qui s'imbrique parfaitement dans la forme du bas.

Pour faire apparaître les différentes possibilités, utilise les 4 touches de direction , ,  et . Lorsque tu as trouvé la forme correcte, appuie sur  pour la faire descendre. Si elle s'imbrique parfaitement dans la forme du bas, tu as gagné et le petit chien te félicite. Si elle ne correspond pas à la forme du bas, le petit chien t'indique que ta réponse est fautive et tu as droit à un autre essai. Si tu ne trouves pas à ton deuxième essai, le jeu passe à une autre forme.

1, 2, 3



Code : 03 +



Le jeu affiche un certain nombre d'objets. Tu dois les compter et appuyer sur la touche correspondant au nombre d'objets.



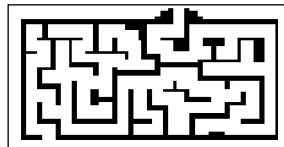
LA TAUPE







Code : 04 +



Un labyrinthe s'affiche sur l'écran. Une taupe représentée par un carré attend à l'entrée de son tunnel.



Tu dois l'aider à trouver la sortie en évitant les impasses. Pour cela, tu dois utiliser les quatre touches de direction , ,  et .

LETTRES & NOMBRES



Code : 05 +



Cette activité te permet de te familiariser avec les lettres et les nombres. Appuie sur une touche du clavier (une lettre ou un chiffre). Le jeu prononce la lettre ou le chiffre choisi et l'affiche.



Apparaît alors sur l'écran une animation d'un mot commençant par la lettre ou bien une quantité d'objets correspondant au chiffre est montrée. Le mot est ensuite prononcé et affiché sur l'écran.




PHRASE EN FOLIE



Code : 06 +



Le jeu te propose de choisir le mot 1 qui sera le sujet de la « Phrase en Folie » que tu vas créer.

Fais défiler les 8 mots possibles à l'aide des deux touches de direction  et , et quand le mot que tu as choisi est affiché, appuie sur .

Puis fais de même pour choisir le mot 2 qui sera le verbe de ta phrase, le mot 3 qui sera son complément et le mot 4 qui servira d'adjectif au complément.

Quand tu as choisi tous les mots de ta phrase, le jeu prononce toute la phrase et l'affiche tout en haut de l'écran.

POINT PAR POINT








Code : 07 +




Ce jeu est l'application électronique du jeu qui consiste à joindre des points numérotés pour découvrir un dessin.

Un point clignote sur l'écran. Appuie sur .

Un autre point commence alors à clignoter.

Tu dois déplacer le curseur symbolisé par un point à l'aide des quatre touches de direction , ,  et  pour le placer exactement sur le point clignotant. Lorsque le curseur se confond avec le point clignotant, appuie sur .

Une ligne joint les deux premiers points, et un troisième point commence à clignoter à son tour.

Place le curseur exactement sur ce point, puis appuie sur .



Joins ainsi tous les points du dessin, jusqu'à ce que tout le dessin soit affiché.


ALPHA-LETTRE



Code : 08 +



Deux lettres séparées par un tiret sont affichées. Il manque une lettre entre ces deux lettres pour que l'ordre alphabétique soit respecté. Le jeu te demande de trouver la lettre qui manque.

Tape cette lettre et appuie sur .




Tu as droit à deux essais. Après la deuxième mauvaise réponse, le jeu te donne la bonne réponse.

BOITE A MUSIQUE



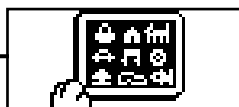
Code : 09 +



Le jeu possède en mémoire quatre airs de musique. Pour entendre l'un d'eux, il te suffit de mettre en évidence le titre de l'air de ton choix à l'aide des deux touches de direction  et  puis d'appuyer sur  pour confirmer ton choix. Le jeu joue alors l'air que tu viens de choisir.

Lorsque l'air est terminé, tu peux choisir un nouvel air.

ENSEMBLE






Code : 10 +



Le jeu affiche un nombre en haut à droite de l'écran.

Tu dois retrouver la quantité d'objets qui correspond au nombre affiché.



Fais défiler les 10 quantités possibles à l'aide des deux touches de direction  et , et quand tu as trouvé la quantité qui correspond au nombre affiché, appuie sur .

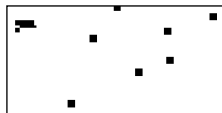
EPERVIER



Code : 11 +



L'Epervier est un jeu de réflexes et de rapidité. Tu peux déplacer de haut en bas et de bas en haut l'Epervier situé sur la gauche de l'écran, grâce aux deux touches  et . Tu dois éviter les points qui arrivent de la droite de l'écran en te déplaçant verticalement.





Lorsque tu es touché par l'un de ces points, le jeu est terminé et ton score, c'est-à-dire le nombre de fois où tu as réussi à éviter les points durant la partie, est affiché.

OMELETTE



Code : 12 +



Omelette est un jeu de réflexes et de rapidité. Tu peux déplacer de gauche à droite et de droite à gauche la poêle située au bas de l'écran, grâce aux deux touches  et .



Tu dois attraper les œufs qui tombent du haut de l'écran en te déplaçant horizontalement. A chaque fois que tu attrapes un œuf, tu gagnes un point. Lorsque tu as manqué 3 œufs, le jeu est terminé et ton score, c'est à dire le nombre d'œufs attrapés, s'affiche. La vitesse de chute des œufs s'accélère au fur et à mesure du jeu.






LES PAIRES



Code : 13 +



Des cartes de dos apparaissent à l'écran (6 paires pour le niveau 1, 12 paires pour le niveau 2). Tu dois retourner les cartes deux par deux de façon à retrouver les paires de lettres ou de chiffres (AA, 22,..).

Tu peux te déplacer à l'aide des touches , ,  et . Pour retourner la carte choisie, appuie sur . La lettre ou le chiffre de la carte est affiché, recommence pour sélectionner la deuxième carte.

- Si les deux cartes font la paire (si elles montrent le même nombre ou la même lettre), elles restent découvertes.
- Si les deux cartes sont différentes, elles sont à nouveau retournées. Tu dois recommencer jusqu'à ce que toutes les paires soient découvertes.

Ton score est le nombre total de tentatives pour découvrir toutes les paires.

Attention ! Le meilleur score est celui qui compte le moins de tentatives, donc le moins de points !

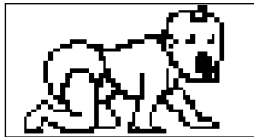
ENIGME






Code : 14 +



Le jeu te montre une animation et prononce le mot correspondant.



Ensuite il affiche un mot. Ce mot fait partie de 4 différentes propositions que tu peux faire défiler à l'écran à l'aide des deux touches de direction  et . Tu dois trouver le mot qui correspond à l'image, et quand ce mot est affiché, appuie sur .

PLUS GRAND OU PLUS PETIT ?






Code : 15 +



Deux chiffres compris entre 0 et 9 apparaissent au bas de l'écran. Ecoute bien la question du jeu : « Quel est le plus grand ? » ou bien « Quel est le plus petit ? ».

Pour répondre tu as le choix entre deux possibilités :

- Appuie directement sur la touche du chiffre de ton choix.
- Sélectionne à l'aide des touches  ou  le chiffre de ton choix et appuie sur .

INVASION



Code : 16 +



Une lettre et un chiffre apparaissent de chaque côté de l'écran et se dirigent vers le centre. Tu dois rapidement presser les touches qui leur correspondent avant qu'ils aient atteint le milieu de l'écran. La vitesse augmente au fur et à mesure du jeu.

DICTAMOT



Code : 17 +



Des tirets correspondant au nombre de lettres dans le mot à écrire sont affichés. Le jeu te propose d'apprendre à écrire ce mot et te dicte la première lettre. Tape cette lettre.

- Si la lettre que tu as tapée est la bonne, elle apparaît dans le mot et le jeu te dicte la lettre suivante.
- Si tu tapes une mauvaise lettre, le jeu te dicte la même lettre jusqu'à ce que tu la retapes correctement.


Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le mot soit entièrement écrit. Ensuite, le jeu te montre l'animation correspondant au mot pour te féliciter.

ADDITION



Code : 18 +



Une addition est affichée. Tu dois additionner les deux nombres à 1 chiffre, tape le résultat et appuie sur .

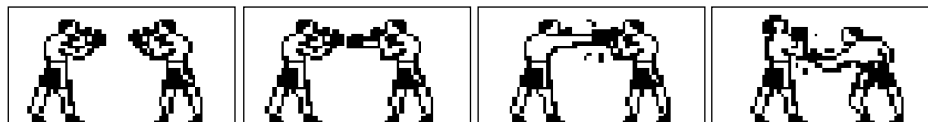
MELI-MELO



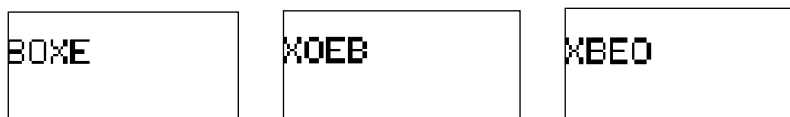
Code : 19 +



Au niveau 1, le jeu montre une animation illustrant un mot à deviner.



Ensuite, les lettres mélangées du mot sont affichées. Le jeu a en mémoire 3 ou 4 réponses possibles, dont une seule est correcte. Fais défiler les différentes réponses possibles à l'aide des quatre touches de direction ↑, ↓, ← et →.



Lorsque la bonne réponse est affichée, appuie sur ↵. Tu as droit à deux essais. Si tu ne trouves pas, le jeu te donne la bonne réponse.

TIR A L'ARC




Code : 20 +



Le tir à l'arc va te permettre d'exercer tes réflexes et ta précision.

Ta flèche est située sur la gauche de l'écran et la cible se déplace verticalement sur la droite de l'écran.



Appuie sur  pour lancer ta flèche de telle sorte qu'elle atteigne la cible. Attention, tu dois tenir compte du mouvement de la cible et de sa vitesse.

Si tu atteins la cible, sa vitesse de déplacement augmente.

Sinon, la cible continue à se déplacer à la même vitesse.

LA CIBLE



Code : 21 +



Niveau 1 : le jeu te demande de trouver un chiffre compris entre 0 et 9.

Niveau 2 : le jeu te demande de trouver une lettre de l'alphabet compris entre A et Z.

Tu dois alors taper un chiffre ou une lettre. Si ce que tu as choisi est correct, tu gagnes ! Si ce que tu as tapé n'est pas la bonne réponse, le jeu va afficher :

- Soit ton chiffre (ou lettre) et le chiffre 9 (ou la lettre Z) :
Cela signifie que la bonne réponse est comprise entre ton choix et le chiffre 9 (ou la lettre Z).
- Soit le chiffre 0 (ou la lettre A) et ton chiffre (ou lettre) :
Cela signifie que la bonne réponse est comprise entre le chiffre 0 (ou la lettre A) et ton choix.

Tu dois continuer ainsi de suite jusqu'à ce que tu trouves la bonne réponse.

Exemple ci-dessous, la bonne réponse est : le chiffre 7.



POUSS'LETTRES



Code : 22 +



Au niveau 1, une animation est présentée sur l'écran.

Ensuite, dans les deux niveaux, un mot est affiché. L'ordre dans lequel les lettres sont écrites est bon, mais leur rang dans le mot est mauvais. Ainsi, NLIO forme le mot LION si N passe de la première à la dernière place.

Appuie sur la touche **Espace** pour placer la première lettre à la fin du mot.


I ONL

ONLI

NLIO

LION

Par exemple, après un appui sur **Espace**, le mot NLIO devient LION.


Lorsque tu penses que le mot affiché est correct, appuie sur . Tu as droit à deux essais. Si tu ne trouves pas à ton deuxième essai, le jeu te donne la bonne réponse.

SOUSTRACTION



Code : 23 +



Le jeu affiche une soustraction. Tu dois soustraire les deux nombres à 1 chiffre, tape le résultat et appuie sur .

P'TIT MUSICIEN



Code : 24 +



Grâce à cette activité, tu peux jouer un air de ta composition. Utilise les touches musicales situées sur les touches A à H du clavier (notes de do grave à do aigu).

PARTITIONS D'AIRES DE MUSIQUE

J'AI DU BON TABAC

do ré mi do ré ré mi fa fa mi mi
do ré mi do ré ré mi fa sol do

AU CLAIR DE LA LUNE

sol sol sol la si la sol si la la sol
sol sol sol la si la sol si la la sol

ALOUETTE

sol la si si la sol la si sol ré
sol la si si la sol la si sol

SUR L'PONT DU NORD

ré sol la si si si la si do si
sol si sol ré la la sol la si sol

NOUS N'IRONS PLUS AU BOIS

do mi fa sol do sol la sol fa mi ré do
do mi fa sol do sol la sol fa mi ré do

COLCHIQUES

ré la la la sol la do la la sol la la
ré sol sol sol fa sol fa ré ré ré do ré

BERCEUSE

mi mi sol [bis]
mi sol do si la la sol

LE MONSTRE



Code : 25 +



Un labyrinthe s'affiche sur l'écran. Des objets sont dispersés le long du chemin vers la sortie. Tu dois essayer d'en attraper le plus possible pour marquer des points.

Attention, tu dois faire très vite ! Car après quelques instant Le Monstre entre dans le labyrinthe à ta poursuite pour t'attraper. Pour atteindre la sortie en évitant les impasses, tu dois utiliser les quatre touches de direction ↑, ↓, ← et →.

LE PENDU



Code : 26 +



Mode **1 Joueur**

L'écran suivant apparaît après une animation dans le niveau 1 :



Les points d'interrogation représentent les lettres du mot à deviner d'après l'animation que tu viens de voir. Les étoiles représentent le nombre autorisé de propositions incorrectes. Le but du jeu est de découvrir le mot sélectionné par le jeu en proposant des lettres. Pour cela, appuie sur la lettre que tu veux proposer.

- Si la lettre proposée ne fait pas partie du mot, elle apparaît à la place d'une étoile.





- Si la lettre proposée fait partie du mot, elle apparaît à la place d'un point d'interrogation.



Quand tu as proposé 8 lettres qui ne font pas partie du mot, toutes les étoiles ont disparu. Le jeu affiche alors la bonne réponse. Dans le niveau 1, l'animation correspondant à la bonne réponse est à nouveau présentée (il n'y a pas d'animation dans le niveau 2). Si tu découvres le mot avant d'avoir épuisé toutes tes chances, bravo !

2 Joueurs

Le jeu demande au joueur 1 de taper son mot, puis d'appuyer sur . Ensuite, il affiche le même écran que dans le mode 1 joueur, avec les points d'interrogation et les étoiles. Le joueur 2 doit deviner le mot entré par le joueur 1 selon la procédure décrite dans le mode 1 joueur.

Ensuite, quand le joueur a trouvé le mot, ou bien quand le jeu lui a donné la bonne réponse, c'est au joueur 2 de taper son mot, puis d'appuyer sur .

SUIS-MOI



Code : 27 +



Un clavier musical est affiché sur l'écran.



Le jeu va jouer une note et en même temps la touche du clavier correspondant à cette note s'éclaire sur l'écran. C'est à toi de jouer !

Répète cette même note à l'aide des touches musicales situées sur les touches A à H du clavier (notes de do grave à do aigu).

Lorsque tu tapes la bonne note, le jeu la rejoue à nouveau. Puis le jeu compose une nouvelle note que tu vas également répéter, et ainsi de suite pour jouer la mélodie dictée le jeu.

LA LETTRE EN TROP



Code : 28 +



Dans le niveau 1, le jeu te montre une animation illustrant un mot. Ensuite, un mot avec une lettre en trop est affiché. Déplace la flèche à l'aide des deux touches de direction ← et → pour la placer sous la lettre en trop, puis appuie sur ↵.

LIVORE
↑

LIVORE
↑

LIURE

Tu as droit à deux essais. Si tu n'as pas trouvé au deuxième essai, le jeu te donne la bonne réponse.

Dans le niveau 2, il n'y a pas d'animation pour t'aider à répondre.

DESSIN












Code : 29 +



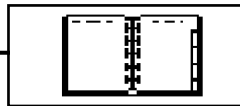
Utilise ton écran comme une feuille de papier et les touches du clavier comme un crayon.

Le point clignotant t'indique l'endroit où se trouve ton crayon.

Déplace-le sans écrire à l'aide des quatre touches de direction , ,  et  jusqu'au point où tu veux commencer à dessiner. Ensuite, appuie sur  pour commencer à dessiner et dessine avec les quatre touches , ,  et .

Quand tu veux arrêter de dessiner, appuie de nouveau sur .

MEMO




Code : 30 +



Le mémo te permet d'enregistrer ton prénom, ton adresse et ton numéro de téléphone.



Le petit chien te demande d'abord d'écrire ton prénom. Ecris-le puis appuie sur 

Il te demande alors de taper ton adresse, et enfin ton numéro de téléphone.

Si tu souhaites relire ce que tu as enregistré, appuie sur la touche REPETER au moment où le visage du petit chien apparaît.

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jeu, utiliser uniquement un chiffon doux légèrement imbibé d'eau, à l'exclusion de tout produit détergent.
2. Ne pas exposer le jeu à la lumière directe du soleil ni à toute autre source de chaleur.
3. Ne pas le mouiller.
4. Ne pas le démonter, ni le laisser tomber.

Cet appareil est un ordinateur de précision. Maniez-le avec douceur et ne l'exposez pas à des températures extrêmes ou à l'humidité. Ne le laissez pas au soleil. Pour le nettoyer, utilisez uniquement un chiffon imbibé d'eau, à l'exclusion de tout produit détergent.

Otez les piles de l'ordinateur en cas de non-utilisation prolongée.

Pour toute mise en œuvre de la garantie ou de service après vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni de votre preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montages imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non-respect de la notice d'utilisation ou de toute intervention intempestive sur l'article (telle que démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité...).

Ce jeu ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois car il contient des petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

Fabriqué en Chine.
Référence : JC140F



Lexibook
69 Rue de Paris
91851 ORSAY CEDEX
FRANCE

Assistance technique tel: + 0821.23.3000
<http://www.lexibookjunior.com>

Garantie 1 an.

Référence notice d'emploi : ZJC140FIM0181