

# Power Disney Princesse

## Mode d'emploi



Modèle No: JC225FR

© Disney



### INTRODUCTION

Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition du Power Disney Princesse.

Beaucoup de soin et d'attention ont été apportés au développement de ce produit afin d'assurer un maximum de plaisir et d'amusement à votre enfant lorsqu'il jouera et apprendra avec « son » ordinateur.

Nous nous engageons à réaliser des produits éducatifs électroniques pleins de joie et de connaissance afin d'aider vos enfants à commencer le mieux possible dans la vie, et afin de les accompagner dans le temps, depuis le premier âge jusqu'à l'école primaire.

Nous espérons que vous et vos enfants allez découvrir une expérience unique et stimulante à travers l'utilisation de ce produit, puisque nous intervenons de sa conception jusqu'à sa fabrication.

LEXIBOOK

## SOMMAIRE

Alimentation et installation des piles	2
Découverte du Power Disney Princesse	2
Mise en marche et arrêt	3
Utilisation du clavier	3
Utilisation de la souris	4
Utilisation du pavé directionnel	4
Réglage du volume et contraste	5
Description des activités:	5
<b>Français</b>	
01. Abécédaire	6
02. Invasion des Lettres	6
03. Lettre Perdue	6
04. Trouve le Mot	6
05. Mémento	6
06. Méli-mélo	6
07. Correction	7
08. Enigme	7
<b>Mathématiques - Réflexion</b>	
09. Maths +	7
10. Maths -	7
11. Addition	7
<b>Soustraction</b>	
12. Multiplication	7
13. Pair ou Impair ?	8
14. Comparaison	8
15. Logique	8
<b>Music Box</b>	
16. Clavier Enchanté	8
17. Suis-moi !	8
18. Boîte à Musique	9
<b>Fun</b>	
19. Mariage des Formes	9
20. Trouve la Forme	9
21. Les Paires	9
Garantie	9
Maintenance	10

## ALIMENTATION ET INSTALLATION DES PILES

L'ordinateur Disney Princesse fonctionne avec 4 piles alcalines LR6 de 1,5 V  . Utiliser uniquement les piles spécifiées.

### Installation des piles

Ouvrir le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis. Installer 4 piles LR6 de 1,5 V en respectant le sens des polarités indiqué: une position incorrecte peut soit endommager le jouet, soit provoquer un incendie ou l'explosion de la pile. Refermer le compartiment à piles. Mettre le jeu en marche.

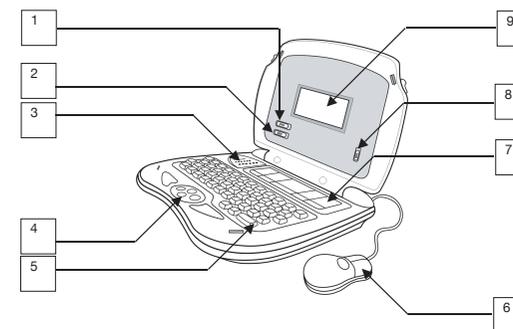
### Avertissement lors de l'utilisation de piles.

Ne pas utiliser de piles rechargeables. Des piles ne doivent pas être rechargées. 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 mis en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée. Seuls des piles ou accumulateurs du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés.

### Indication de la durée de vie de la pile

Si le jouet subit un choc électrique intense, ou montre des dysfonctionnements, 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.

## DECOUVERTE DU POWER DISNEY PRINCESSE



- |                         |                      |  |
|-------------------------|----------------------|--|
| 1. Réglage du volume    | 4. Pavé directionnel | 7. Panneau tactile de sélection d'activité |
| 2. Réglage du contraste | 5. Clavier           | 8. Bouton ON/OFF                           |
| 3. haut-parleur         | 6. Souris            | 9. Ecran LCD                               |

## MISE EN MARCHÉ ET ARRÊT

Positionnez le bouton sur "ON" pour allumer le jouet ou sur "OFF" pour l'éteindre.

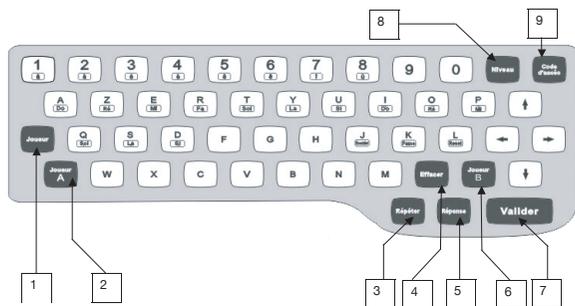


Le Power Disney Princesse s'éteint automatiquement après 3 minutes d'inactivité.

## UTILISATION DU CLAVIER

### TOUCHES DE FONCTIONS

L'ordinateur Power Premier possède un clavier ayant des similitudes avec un réel clavier d'ordinateur personnel. En plus des touches générales telles que l'alphabet et les nombres, il y a également d'autres touches spéciales appelées Touches de Fonctions.



#### 1. Touche "Joueur"

Utiliser cette touche pour basculer entre le mode 1 ou 2 joueurs.

#### 2. Touche "Joueur A"

Touche réponse du joueur A.

#### 3. Touche "Répéter"

Cette touche permet d'entendre la question une nouvelle fois.

#### 4. Touche "Effacer"

Efface le caractère se situant à gauche du curseur.

#### 5. Touche "Réponse"

La touche « réponse » indiquera la bonne réponse à la dernière question posée.

#### 6. Touche "Joueur B"

Touche réponse du joueur B.

#### 7. Touche "Valider"

Cette touche permet de valider les choix dans les menus et les réponses aux questions.

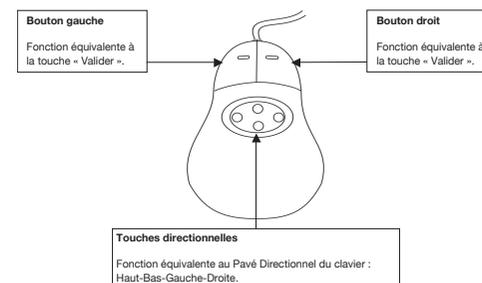
#### 8. Touche "Niveau"

Cette touche permet de basculer d'un niveau de difficulté à l'autre.

#### 9. Touche "Code d'accès"

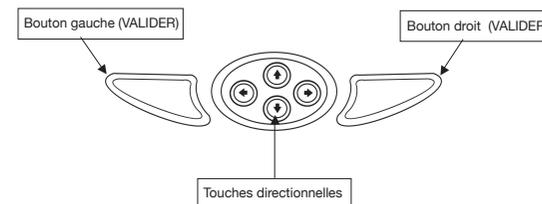
Des codes sont associés à chacune des activités. Retrouvez les coordonnées de chaque activité dans la section "Description des activités" ou sur la membrane tactile. Appuyez sur la touche "Code d'accès" pour basculer vers l'écran de sélection des activités. Saisissez les coordonnées de l'activité que vous souhaitez lancer (pour les activités de 0 à 9, n'oubliez pas de faire précéder la référence de l'activité du chiffre 0).

## UTILISATION DE LA SOURIS



**Conseil :** Pour faire une sélection parmi plusieurs propositions d'un menu, vous pouvez utiliser les touches du pavé directionnel pour naviguer dans le menu et les touches gauche et droite pour sélectionner.

## UTILISATION DU PAVÉ DIRECTIONNEL



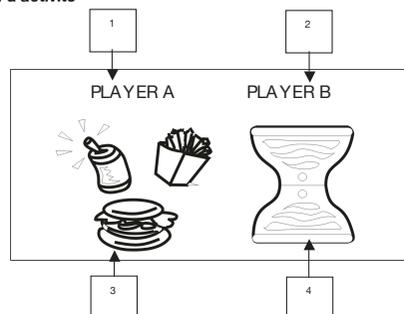
## REGLAGE DU VOLUME ET CONTRASTE

Le commutateur situé sur la partie supérieure (près de l'affichage à cristaux liquides) peut être utilisé pour ajuster le volume.

Le commutateur situé sur la partie supérieure (près de l'affichage à cristaux liquides) peut être utilisé pour ajuster le contraste.

## DESCRIPTION DES ACTIVITES

Ecran principal d'activité



1. C'est au tour du joueur A de répondre.

2. C'est au tour du joueur B de répondre.

Quand les icônes Player A et Player B clignotent en même temps, l'ordinateur attend que l'un des joueurs actionne une touche.

3. Ces 3 icônes ("Frites", "Soda" et "Sandwich") représentent le nombre de tentatives qu'il reste au joueur pour répondre correctement à la question posée.

4. Le sablier symbolise le temps qu'il reste au joueur pour répondre à la question.

### Sélectionner une activité et le niveau

Vous pouvez sélectionner l'activité selon deux procédés :

1. A partir du panneau tactile de sélection d'activités, puis sélectionner l'activité souhaitée.

2. Vous pouvez aussi, appuyez sur la touche « Code d'accès », puis entrez le code de ladite activité.

Des activités ont plusieurs niveaux de difficulté. Pour basculer entre les niveaux, utilisez la touche « Niveau » puis entrez le chiffre correspondant au niveau de difficulté souhaité.

### Le score

Mode 1 joueur

Au cours d'un test de 5 questions, le joueur dispose de 3 chances pour répondre correctement à chaque question.

20 points sont marqués pour une réponse correcte dès la première tentative.

15 points sont marqués pour une réponse correcte à la seconde tentative.

10 points sont marqués pour une réponse correcte à la troisième tentative.

### Mode 2 joueurs

Ce test comporte 10 questions successives. Chaque joueur dispose d'une seule chance pour répondre correctement à chaque question.

10 points sont marqués pour chaque bonne réponse.

### Français

#### 1. Abécédaire

Mode 1 joueur

Dans ce jeu la princesse Ariel aide votre enfant à apprendre à reconnaître le clavier et à faire correspondre une lettre de l'alphabet avec un mot.

Lorsqu'on appuie sur une touche du clavier, la princesse lit la lettre correspondante et l'utilise dans un exemple sous forme d'animation (danse).

#### 2. Invasion des Lettres

Mode 1 joueur Niveau 1 à 3

Ce jeu amène votre enfant à utiliser le clavier en lui apprenant à reconnaître et associer une lettre à son graphisme sous forme chronométrée.

Appuyez sur la touche respective et les lettres se disperseront comme par magie en tombant du haut de l'écran. Le but est de supprimer les lettres avant qu'elles n'atteignent le bas de l'écran en les retrouvant sur le clavier. Un point sera accordé pour chaque lettre correctement supprimée et vous sera retiré si vous pressez la mauvaise lettre sur le clavier. Si les lettres atteignent le bas de l'écran, vous perdez. Si vous accumulez 100 points, le jeu est gagné. En cas de victoire, vous passez automatiquement au niveau supérieur, pour un jeu encore plus rapide !

#### 3. Lettre Perdue

Mode 2 joueurs

Dans ce jeu, votre enfant apprend à orthographier correctement des mots incomplets. Princesse Aurora lit un mot à haute voix et le présente sous la forme d'une brève animation, puis écrit le mot avec une lettre absente. Votre enfant doit compléter le mot en retrouvant la lettre sur le clavier.

#### 4. Trouve le Mot

Mode 2 joueurs

Dans cette activité, votre enfant apprend à écrire un mot dicté et représenté graphiquement. Des tirets apparaissent, chacun représentant une lettre. Votre enfant doit retrouver le mot et l'orthographier correctement.

#### 5. Mémento

Mode 2 joueurs

Le « Mémento » est un jeu qui favorise la mémorisation visuelle d'un mot en vue de sa réécriture. L'ordinateur affiche brièvement un mot sur l'écran. Votre enfant doit faire appel à sa mémoire pour réécrire le mot correctement.

#### 6. Méli-mélo

Mode 2 joueurs

Votre enfant développe ainsi sa reconnaissance spatiale.

Un mot est illustré par une animation, énoncé à haute voix et affiché sous forme « brouillée ». Votre enfant doit retrouver ce mot et l'écrire correctement.

### 7. Correction

Mode 2 joueurs

Dans ce jeu, l'enfant **assimile et affine l'orthographe des mots.**

Un mot est illustré et lu. Ce même mot est affiché avec une erreur d'orthographe délibérée. Votre enfant doit choisir parmi les réponses possibles en naviguant de gauche à droite pour retrouver la bonne orthographe !

### 8. Enigme

Mode 2 joueurs

Cette activité permet **d'identifier une lettre manquante dans un mot.**

Une animation est jouée et le mot correspondant est énoncé. Ce même mot apparaît écrit avec une lettre délibérément omise. Votre enfant doit choisir parmi six lettres pour compléter correctement le mot.

### Mathématiques - Réflexion

#### 9. Maths +

Mode 2 joueurs

Votre enfant **apprend l'addition simple.**

Il lui faut retrouver la somme des icônes présentes à l'écran. 3 tentatives sont laissées pour trouver la bonne réponse.

#### 10. Maths -

Mode 2 joueurs

Votre enfant **s'entraîne à la technique de la soustraction.**

Il lui faut retrouver la différence des icônes présentes à l'écran. 3 tentatives sont laissées pour trouver la bonne réponse.

#### 11. Addition

Mode 2 joueurs Niveau 1 à 3

Cette activité permet à l'enfant **d'apprendre la notion d'équivalence.**

L'ordinateur montre une balance. Une addition de deux nombres, par exemple  $3 + 2$ , est inscrite dans le plateau de gauche. Tapez la réponse dans le plateau de droite et 'pressez Enter'. Si votre réponse est correcte, elle équilibrera les balances.

#### Soustraction

Mode 2 joueurs Niveau 1 à 3

Semblable à l'activité 11. Princesse Jasmine est ici pour enseigner à votre enfant comment **exécuter une soustraction sous forme d'équivalence.**

Elle montre une balance. Une soustraction de deux nombres, par exemple  $5 - 2$ , sera inscrite dans le plateau de gauche. Tapez la réponse dans le plateau de droite et 'pressez Enter'. Si votre réponse est correcte, elle équilibrera les balances.

#### 12. Multiplication

Mode 2 joueurs

Princesse Ariel est ici pour enseigner à votre enfant **les multiplications.**

Dans le coin supérieur droit de l'écran il y a une multiplication simple. Vers la gauche, princesse Ariel fait défiler un certain nombre de réponses possibles. Votre enfant doit choisir la réponse correcte.

### 13. Pair ou Impair ?

Mode 1 joueur

Niveau 1 à 3

Princesse Aurora, dans ce jeu, enseigne à votre enfant **la différence entre les chiffres impairs et pairs.**

Un nombre s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran. La tâche de votre enfant est de déterminer si le nombre est pair ou impair et de choisir la réponse appropriée. Dans le niveau 3, l'enfant devra trouver si le résultat d'une opération est pair ou impair.

### 14. Comparaison

Mode 2 joueurs

Niveau 1-3

Cette activité apprend à l'enfant les **notions de supériorité, d'infériorité et d'égalité.**

Deux nombres sont affichés et votre enfant doit les comparer en trouvant le signe correspondant. Au niveau 3, l'enfant doit découvrir le résultat entre deux équations.

### 15. Logique

Mode 2 joueurs

Niveau 1-3

Blanche Neige est ici pour apprendre à votre enfant **l'ordre des nombres.**

Une liste croissante ou décroissante de 4 nombres est montrée dont un manquant. Votre enfant doit retrouver le nombre manquant parmi plusieurs propositions pour compléter une séquence.

### Music Box

#### 16. Clavier Enchanté

Mode 1 joueur

Votre enfant **expérimente son talent musical** sous l'encouragement de Disney Princesse. Laissez votre enfant créer en utilisant les touches de notes de musique.

**Conseil :** Utilisez la touche « ECOATER » pour rejouer la composition musicale de votre enfant. La touche « PAUSE » arrêtera la musique jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche « ECOATER ». La touche « RESET » supprimera la composition de votre enfant de la mémoire de l'unité.

#### 17. Suis-moi !

Mode 1 joueur

Pour **apprendre à votre enfant les notes de base de musique** ; Do, Ré, Mi, Fa, Sol, La, Si, « suis-moi ».

Une de nos princesses aidera votre enfant à se familiariser avec les notes de musique de l'unité (l'ordinateur). Une note de musique apparaît sur l'écran, votre enfant doit l'identifier et retrouver la touche correspondante sur le clavier musical. Pour toute bonne note jouée par votre enfant, notre princesse jouera une note supplémentaire. Voyez combien de notes votre enfant peut mémoriser !

**Remarque :** sur le clavier, les notes de musique Do, Ré, Mi, Fa, Sol, La, Si sont imprimées sur les touches des lettres. Il y a des basses, moyennes et hautes notes. Notez que si un point est marqué au-dessus d'une note de musique, ceux-ci sont les notes élevées. Les notes avec le point au-dessous de la note de musique (par exemple. ) ce sont les basses notes. Les notes normales n'ont pas de point.

### 18. Boîte à Musique

Mode 1 joueur

Nos « Princesse Disney » ont choisi quelques unes de leurs **compositions favorites à partager avec votre enfant**. Dans le menu « musique », vous pouvez choisir parmi 10 morceaux de musique disponibles. Sélectionnez de 0 à 9 et écoutez : vous verrez nos « Princeses Disney » danser sur leur musique favorite. Appuyez sur n'importe quelle touche pour interrompre et retourner au menu de musique.

#### Fun

### 19. Mariage des Formes

Mode 1 joueur

Princesse Jasmine a conçu un **jeu de puzzle pour jouer avec votre enfant**; elle montre une forme sur le côté gauche de l'écran. Votre enfant devra compléter cette figure pour former un rectangle entier en choisissant parmi une liste de morceaux possibles. Utilisez les flèches directionnelles haut et bas pour afficher les différentes possibilités.

### 20. Trouve la Forme

Mode 1 joueur

L'ordinateur montre une forme du côté gauche de l'écran; votre enfant doit essayer de **trouver la forme identique** parmi le choix proposé coté droit de l'écran.

### 21. Les Paires

Mode 2 joueurs

Niveau 1-3

Dans ce jeu, la Princesse Blanche Neige **joue contre votre enfant au jeu du memory**. Elle présente un certain nombre de cartes (qui change selon le niveau choisi), chacune ayant une face révélant un dessin. Après un moment très bref, Blanche Neige tourne les cartes de façon à cacher leur face et ainsi leur dessin. Concurrencez Blanche neige pour trouver les cartes assorties ! Si votre enfant est plus le rapide, il passera au niveau 2 puis au niveau 3 !

## GARANTIE

**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 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 montage 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 ...).

## ENTRETIEN

Pour nettoyer le jeu, utiliser uniquement un chiffon doux légèrement imbibé d'eau, à l'exclusion de tout produit détergent.

Ne pas exposer le jeu à la lumière directe du soleil ni à toute autre source de chaleur.

Ne pas le mouiller.

Ne pas le démonter, ni le laisser tomber.

Référence: JC225FR

Garantie : 2 ans



©2004 LEXIBOOK®

©Disney

Conçu et développé en Europe – Fabriqué en Chine

Lexibook - 2, avenue de Scandinavie - 91953 Courtaboeuf Cedex - France

<http://www.lexibookjunior.com>

Service Consommateurs : 0821.23.3000