

POWER PINK®



Mode d'emploi

www.lexibookjunior.com



JC261FR

Lexibook Junior

Des jeux pour apprendre à grandir,

Vous avez fait l'acquisition d'un produit Lexibook Junior : nous vous en remercions.

Depuis bientôt 10 ans, la société Lexibook conçoit, développe, fabrique et distribue à travers le monde des jouets reconnus pour leur valeur éducative et ludique ainsi que pour leur qualité de fabrication.

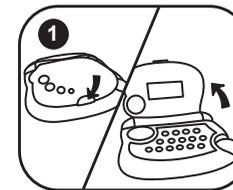
Jeux d'éveil, ordinateurs éducatifs, jeux interactifs à brancher sur la TV, jeux électroniques et LCD, jeux d'échecs, jeux musicaux... : Nos jouets accompagnent votre enfant dès le tout premier âge et bien au-delà, favorisant son épanouissement par leur dimension ludique et facilitant son acquisition des compétences scolaires fondamentales.

Bonne découverte !

L'équipe Lexibook

Guide de prise en main

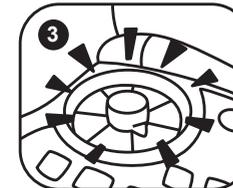
Tu veux rester au top de la mode? Le Power Pink t'offre 50 jeux intelligents pour découvrir, apprendre et exprimer tes talents. Lis les instructions suivantes pour découvrir l'essentiel de cet ordinateur malin pour filles branchées et demande l'aide d'un adulte pour lire les mises en garde.



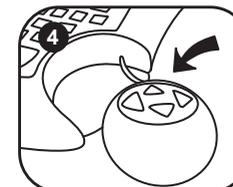
1. Pour ouvrir l'ordinateur, maintiens le loquet enfoncé et soulève l'écran.



2. Appuie sur la touche  pour mettre en route l'ordinateur.



3. Le Power Pink a 6 catégories d'activités à découvrir : français, anglais, mathématiques, musique, exploration et jeux. Pour choisir une catégorie, tourne le sélecteur d'activité jusqu'à ce que la flèche pointe sur la catégorie de ton choix.



4. Pour choisir une activité, utilise les touches directionnelles situées sur la souris. Lorsque l'image de l'activité de ton choix apparaît, appuie sur  pour démarrer cette activité.



5. Appuie sur le bouton à gauche de ton Power Pink et découvre le clavier musical secret rétractable !



6. Les activités sont jouées sous forme de questions et réponses, 6 questions te sont posées par manche. Pour chaque question, tu as 2 essais pour trouver la bonne réponse. Plusieurs activités peuvent être jouées en mode 2 joueurs et offrent 2 niveaux de difficulté. Ne manque pas le mode mission!

Pour plus de détails sur le fonctionnement des activités, merci de te référer à la liste des activités à la page 6.

INTRODUCTION

Bienvenue dans le monde branché du POWER PINK, l'ordinateur 100% filles !
Le Power Pink est très original avec son design hyper tendance et son clavier musical secret sur lequel tu pourras composer tes propres mélodies. Il te permettra aussi de pratiquer les matières que tu apprends à l'école grâce à ses 50 activités. Son fascinant mode exploration contient des quiz, des expériences et même des recettes de cuisine ! Prends le temps de lire les instructions ci-dessous pour apprendre à te servir de ton nouvel ordinateur éducatif.

CONTENU DE LA BOITE

Un ordinateur Power Pink
Un mode d'emploi

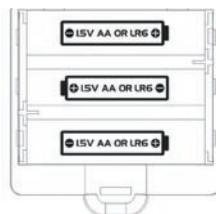
ATTENTION : Les éléments d'emballage tels que films plastiques, rubans adhésifs, étiquettes et rubans de fixation métalliques ne font pas partie de ce jouet et doivent être enlevés par raison de sécurité avant toute utilisation par un enfant.

ALIMENTATION

Ton Power Pink fonctionne avec 3 piles alcalines LR6 de 1.5V  (non fournies) .

INSTALLATION DES PILES

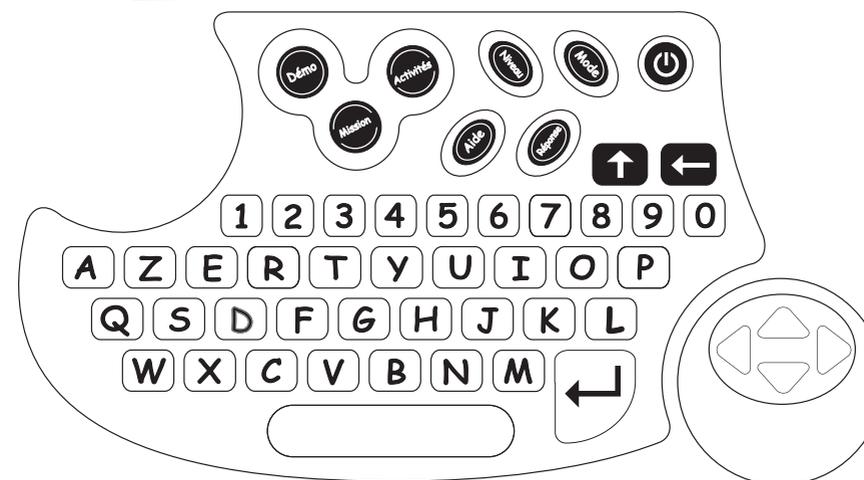
1. Ouvrir la porte du compartiment à piles situé au dos de l'ordinateur en utilisant un tournevis.
2. Installer les 3 piles alcalines LR6 en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment à piles et conformément au schéma ci-dessous.
3. Refermer le compartiment à piles.



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. 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. Ce jeu doit être alimenté des piles spécifiées uniquement.

ATTENTION : si le produit présente un mauvais fonctionnement ou subit des décharges électrostatiques, éteindre puis allumer le produit à l'aide du bouton MARCHE/ARRET. Si le produit ne fonctionne toujours pas correctement, enlever puis remettre les piles.

LE CLAVIER



Pour mettre le Power Pink en marche et l'éteindre.
Note : le Power Pink s'éteint automatiquement après 3 minutes de non utilisation.

Démon

Appuie sur cette touche pour voir une courte démonstration sur le Power Pink.

Niveau

Toutes les activités débutent au niveau 1. Appuie sur cette touche pour aller du niveau 1 au niveau 2 et vice-versa.

Activités

Appuie sur cette touche pour retourner au menu des activités de la catégorie en cours.

Mode

Toutes les activités débutent en mode 1 joueur. Appuie sur cette touche pour passer du mode 1 joueur au mode 2 joueurs et vice-versa.

Mission

Appuie sur cette touche pour accéder au mode mission.

Aide

Cette touche est disponible à l'intérieur d'un menu de sélection. Appuie dessus pour lire une description des touches à utiliser pour jouer.

Réponse

Pour afficher la réponse à une question.



Pour taper une lettre majuscule : maintiens cette touche appuyée en tapant la lettre appropriée.



Touche valider. Pour confirmer un choix ou une réponse.



Si tu n'as pas encore appuyé sur la touche « Valider », tu peux modifier ta réponse en appuyant sur cette touche.

à, â, é, è, ê,
ë, ç, î, ù, î

Pour taper des lettres avec des accents : appuie sur la lettre appropriée et maintiens la touche enfoncée jusqu'à ce que la lettre apparaisse avec le bon accent.

Pour insérer un espace entre deux caractères.

Contraste

Touche située en bas à gauche de l'écran. Pousse la molette vers la droite pour augmenter le contraste.

Volume

Touche située en bas à droite de l'écran. Pousse la molette vers la droite pour augmenter le volume.



Situées sur la souris, ces touches servent, entre autres, à faire défiler le titre des différentes activités et à déplacer le curseur. Pour plus de détails, consulte la liste des activités.

JOUER AUX ACTIVITES

Animations et jeux de lumières

Au cours d'une manche, tu es récompensée par des animations ou effets lumineux selon ta performance.

À la fin d'une manche, le nombre de voyants lumineux allumés indique ta performance

- 5 voyants = Extraordinaire. Tu es une championne !
- 4 voyants = Excellent. Bien joué !
- 3 voyants = Bien. Ne lâche pas !
- 2 voyants = Place à l'amélioration.
- 1 voyant = Faible. Concentre-toi !
- Aucun voyant = Continue à jouer aux activités pour améliorer ta performance.

Mode 2 joueurs

En mode 2 joueurs, les joueurs jouent à tour de rôle. Chaque joueur a un essai pour répondre à une question. S'il ne donne pas la bonne réponse, la même question est posée à son adversaire. À la fin d'une manche, l'ordinateur indique le meilleur joueur. Dans la liste des activités, s'affiche à la droite du nom d'une l'activité pour indiquer qu'elle se joue aussi en mode 2 joueurs.

Mode Mission

Mets tes connaissances à l'épreuve ! Dans le mode mission, tu dois répondre à 6 questions choisies au hasard parmi les catégories suivantes : français, anglais et mathématiques. Cependant, lors d'une mission, les catégories ne sont pas mélangées. Tu fais face aux questions d'une seule catégorie à la fois. Pour braver une autre catégorie, tu dois entreprendre une autre mission.

Note : les activités de ce mode suivent le déroulement d'une manche traditionnelle.

LISTE DES ACTIVITES

FRANCAIS

Activité 1 – Devine la lettre

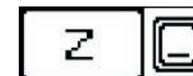
Une lettre est tracée à l'écran. Tape-la sur ton clavier.

Appuie sur pour valider ta réponse.

Niveau 1 : retrouve des lettres minuscules.

Niveau 2 : retrouve des lettres majuscules.

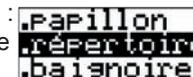
Remarque : *souviens-toi que pour entrer les majuscules tu dois utiliser la touche .*



Activité 2 – Classe les mots

Trois mots sont affichés. Classe-les dans l'ordre alphabétique : trie les mots en fonction de leurs premières lettres, c'est-à-dire en les classant dans leur ordre d'apparition dans l'alphabet.

Utilise les flèches pour sélectionner en noir le mot qui vient en premier dans l'alphabet et appuie sur . Une fois sélectionné, le mot se déplace vers la première rangée. Procède ainsi pour sélectionner le deuxième mot. Le dernier mot s'enregistre automatiquement. Dans l'exemple ci-joint, le bon ordre des mots est : baignoire, puis papillon et enfin répertoire.



Niveau 1 : 3 mots s'affichent, chacun commençant par des lettres différentes.

Niveau 2 : 3 mots s'affichent dont 2 commençant par la même lettre.

Activité 3 – Un ou Une ?

Détermine si un mot est de genre féminin ou masculin. S'il est masculin sélectionne l'article 'un' et s'il est féminin, sélectionne l'article 'une'. Pour ce faire, utilise les flèches et appuie sur pour valider ta réponse.



Niveau 1 : les mots contiennent 6 lettres ou moins.

Niveau 2 : les mots contiennent 10 lettres ou moins

Activité 4 – Contraires

Trouve le contraire du mot affiché à l'écran. Sélectionne la bonne réponse à l'aide des flèches et appuie sur pour valider ta réponse. Dans l'exemple ci-joint, le contraire de gai est triste. Il y a deux niveaux de difficultés, le niveau 2 étant plus difficile.



Activité 5 – Synonymes

Trouve le synonyme du mot affiché à l'écran. Sélectionne la bonne réponse à l'aide des flèches ▼▲ et appuie sur ↵ pour confirmer ta réponse.

joli
pauvre
beau

Niveau 1 : les mots contiennent 6 lettres ou moins.
Niveau 2 : les mots contiennent 10 lettres ou moins.

Activité 6 – Pluriel ou Singulier ?

Un mot est affiché à l'écran. Écris-le au pluriel ou au singulier selon les instructions qui te sont données. Souviens-toi que pour taper une voyelle avec un accent tu dois maintenir la touche de cette lettre appuyée. Dans l'exemple ci-joint, on recherche le singulier du mot « émaux ». La bonne réponse est : émail.

émaux

Niveau 1 : l'orthographe ne change pas beaucoup, pluriels en "s" et "aux".
Niveau 2 : les exceptions, pluriels se terminant en "oux", "ous", "eaux", "eus", "eux" et "als".

Activité 7 – Mot à compléter

Un mot incomplet est affiché. Trouve la syllabe manquante. Sélectionne la syllabe complétant le mot à l'aide des flèches ◀▶ et appuie sur ↵ pour valider ta réponse.

ein en an
chi?

Prends garde ! Les 3 choix de réponse ont une prononciation similaire. Il y a deux niveaux de difficulté, le niveau 2 étant plus difficile.

Activité 8 – Chasse aux syllabes

Les syllabes d'un mot ont été mélangées. Replace-les dans le bon ordre. Sélectionne la première syllabe à l'aide des flèches ◀▶ et appuie sur ↵ pour confirmer. Procède ainsi pour sélectionner la deuxième syllabe. Pour sélectionner la dernière syllabe, tu n'as qu'à appuyer sur ↵.

ce Pin

Niveau 1 : mots à 2 syllabes.
Niveau 2 : mots à 3 syllabes ou plus.

Activité 9 – Le mot flash

Un mot apparaît pendant quelques secondes. Garde-le en mémoire et tape-le sur ton clavier. Souviens-toi que pour taper une voyelle avec un accent tu dois maintenir cette lettre appuyée.

émaux

Niveau 1 : les mots contiennent 6 lettres ou moins.
Niveau 2 : les mots contiennent 10 lettres ou moins.

Activité 10 – Le Pendu

Le jeu sélectionne un mot puis affiche des tirets correspondant au nombre de lettres de ce mot. Tape des lettres afin de deviner ce mot. Si la lettre tapée fait partie du mot, elle apparaît dans le mot. Tu perds si tu tapes 10 lettres qui ne font pas partie du mot.

Activité 11 – Les phrases mélangées

Une phrase a été divisée en 3 parties et a été mélangée. Remets la phrase en ordre en retrouvant le début, le milieu et la fin. Sélectionne la première partie du mot à l'aide des flèches ▼▲ et appuie sur ↵ pour confirmer. Procède ainsi pour sélectionner la deuxième partie. Pour sélectionner la dernière partie, tu n'as qu'à appuyer sur ↵.

il
au ballon
joue

Niveau 1 : phrases courtes.
Niveau 2 : phrases longues

Activité 12 – Mot mélangé

Les lettres d'un mot ont été mélangées. Remets-les dans l'ordre approprié. Sélectionne la première lettre du mot à l'aide des flèches ◀▶ et appuie sur ↵ pour confirmer. Procède ainsi pour sélectionner les lettres suivantes. Pour sélectionner la dernière lettre, tu n'as qu'à appuyer sur ↵. Dans l'exemple ci-joint, le mot recherché est « pain ». Sélectionne la lettre "p", suivie de la lettre "a", puis la lettre "i" et finalement la lettre "n".

apin

Niveau 1 : mots contenant jusqu'à 6 lettres.
Niveau 2 : mots contenant 6 lettres et plus.

Activité 13 – Phrases en kit

Deux phrases sont divisées en 3 parties chacune :

Première partie : le sujet
Deuxième partie : le verbe
Troisième partie : le complément ou l'adjectif

ils
attendent
le bus

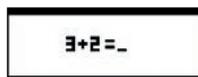
Reconstruis une phrase en sélectionnant le sujet, suivi du verbe, puis du complément ou de l'adjectif. Il y a deux réponses possibles. Tu dois faire attention à l'accord du verbe avec le sujet et à construire une phrase logique. Choisis une partie à l'aide des flèches ▼▲ et appuie sur ↵ pour confirmer.

Niveau 1 : phrases courtes.
Niveau 2 : phrases longues

MATHEMATIQUES

Activité 14 – Addition simple

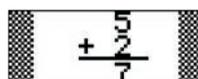
Trouve la réponse (représentée par un ou plusieurs tirets) à l'addition affichée à l'écran. Tape la bonne réponse à l'aide des chiffres 0 à 9 sur ton clavier. Pour entrer le chiffre 15 par exemple, tape '1' puis '5' comme sur une calculatrice. Appuie sur \leftarrow pour valider ta réponse. Dans l'exemple ci-joint trouve la somme de 3 et 2. La bonne réponse est 5. Tape le chiffre 5 sur ton clavier et appuie sur \leftarrow .



Niveau 1 – Les réponses se situent entre 0 et 20.
Niveau 2 – Les réponses se situent entre 0 et 200.

Activité 15 – Addition longue

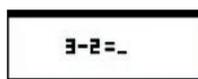
Une addition est affichée de haut en bas comme à l'école. Trouve la bonne réponse (représentée par un ou plusieurs tirets). Tape la bonne réponse à l'aide des chiffres 0 à 9 sur ton clavier. Pour entrer le chiffre 15 par exemple, tape '1' puis '5' comme sur une calculatrice. Appuie sur \leftarrow pour valider ta réponse. Dans l'exemple ci-joint, la somme de 5 et 2 est égale à 7.



Niveau 1 : les réponses se situent entre 0 et 20.
Niveau 2 : les réponses se situent entre 0 et 200.

Activité 16 – Soustraction simple

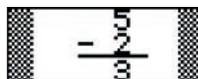
Trouve la réponse (représentée par un ou plusieurs tirets) à la soustraction affichée à l'écran. Tape la bonne réponse à l'aide des chiffres 0 à 9 sur ton clavier. Pour entrer le chiffre 15 par exemple, tape '1' puis '5' comme sur une calculatrice. Appuie sur \leftarrow pour valider ta réponse.



Niveau 1 : les réponses se situent entre 0 et 10.
Niveau 2 : les réponses se situent entre 0 et 100.

Activité 17 – Soustraction longue

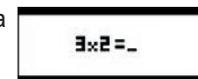
Une soustraction est affichée de haut en bas comme à l'école. Trouve la bonne réponse (représentée par un ou plusieurs tirets). Tape la bonne réponse à l'aide des chiffres 0 à 9 sur ton clavier. Pour entrer le chiffre 15 par exemple, tape '1' puis '5' comme sur une calculatrice. Appuie sur \leftarrow pour valider ta réponse.



Niveau 1 : les réponses se situent entre 0 et 10.
Niveau 2 : les réponses se situent entre 0 et 100.

Activité 18 – Multiplication simple

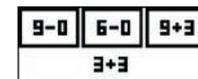
Trouve la réponse (représentée par un ou plusieurs tirets) à la multiplication affichée à l'écran. Tape la bonne réponse à l'aide des chiffres 0 à 9 sur ton clavier. Pour entrer le chiffre 15 par exemple, tape '1' puis '5' comme sur une calculatrice. Appuie sur \leftarrow pour confirmer ta réponse. Ici, la bonne réponse est 6.



Niveau 1 : les réponses se situent entre 1 et 100 (tables de multiplication de 1 à 10).
Niveau 2 : les réponses se situent entre 11 et 200 (tables de multiplication de 11 à 20).

Activité 19 – Équation simple

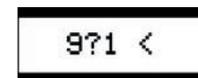
Une équation est affichée au bas de l'écran. Trouve quelle équation, parmi les 3 équations affichées en haut de l'écran, est équivalente à celle du bas. Sélectionne la bonne réponse à l'aide des flèches \leftarrow \rightarrow et appuie sur \leftarrow pour confirmer. Regarde l'exemple ci-joint. L'équation du bas est $[3 + 3]$ qui est égale à «6». Tu dois alors déterminer quelle équation du haut est égale à «6». La bonne réponse est 6-0.



Niveau 1 : retrouve des chiffres seulement.
Niveau 2 : retrouve des chiffres et des nombres à 2 chiffres.

Activité 20 – Comparaisons

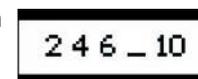
Compare les 2 nombres à l'écran et détermine si le nombre de gauche est supérieur « > », inférieur « < » ou égal « = » au nombre de droite. Utilise les flèches de \leftarrow \rightarrow pour choisir un signe de comparaison et appuie sur \leftarrow pour confirmer. Dans l'exemple ci-joint, 9 est plus grand que 1. Utilise le signe « > ».



Niveau 1 : des nombres entre 0 et 20 sont utilisés.
Niveau 2 : des nombres entre 0 et 100 sont utilisés.

Activité 21 – Nombres en Séries

Trouve le nombre qui complète la série affichée à l'écran. Il y a un tiret pour chaque chiffre du nombre recherché. Tape le nombre manquant et appuie sur \leftarrow pour confirmer.



Niveau 1 : des nombres entre 0 et 20 sont recherchés.
Niveau 2 : des nombres entre 0 et 100 sont recherchés.

Activité 22 – Le nombre manquant

Trouve le nombre complétant l'équation affichée à l'écran. Il y a un tiret pour chaque chiffre du nombre recherché. Tape le nombre manquant et appuie sur \leftarrow pour confirmer.

3 - _ = 2

Niveau 1 : additions et soustractions seulement.
Niveau 2 : additions, soustractions, multiplications et divisions.

Activité 23 – Division simple

Une division est affichée. Trouve la bonne réponse (représentée par un ou plusieurs tirets). Tape la bonne réponse à l'aide des chiffres 0 à 9 sur ton clavier. Pour entrer le chiffre 15 par exemple, tape '1' puis '5' comme sur une calculatrice. Appuie sur \leftarrow pour confirmer ta réponse.

30 ÷ 2 = _ _

Niveau 1 – Les réponses se situent entre 1 et 100 (tables de 1 à 10).
Niveau 2 – Les réponses se situent entre 11 et 200 (tables de 11 à 20).

EXPLORATION

Activité 24 – Savant en herbe

Cette activité est une collection d'expériences scientifiques. Chaque expérience contient une liste de matériel requis, la démarche à suivre et une explication du résultat observé.

Note : les expériences doivent être faites sous la supervision d'un adulte.

Après avoir sélectionné cet activité, choisis une des 30 expériences disponibles à l'aide des flèches \blacktriangledown \blacktriangle et appuie sur \leftarrow pour accéder à cette expérience. Le matériel requis pour faire l'expérience défile puis l'ordinateur te demande si tu es prête à passer aux instructions. Si oui, sélectionne O et appuie sur \leftarrow . Sinon, appuie sur la flèche \blacktriangleright pour sélectionner N et appuie sur \leftarrow pour retourner à la liste du matériel requis. Fais l'expérience en suivant les instructions qui défilent à l'écran.

Lors de la lecture du matériel requis ou des instructions, tu peux utiliser les flèches \blacktriangleleft \blacktriangleright pour revenir en arrière ou faire défiler le texte plus rapidement.

Tu auras
besoin de:

Activité 25 – Quiz Dinosaures

Teste tes connaissances sur les animaux et les dinosaures. Réponds aux questions qui défilent à l'écran en sélectionnant une des 3 réponses proposées. Pour relire la question appuie sur la flèche \blacktriangle . Pour répondre, sélectionne la réponse de ton choix en noir à l'aide des flèches \blacktriangledown \blacktriangle et appuie sur \leftarrow pour valider ta réponse.

Note : les choix de réponses défilent vers la gauche lorsqu'ils sont trop longs.

Quelle
couleur un
papillon

Activité 26 – Quiz Environnement

Teste tes connaissances sur l'environnement. Réponds aux questions qui défilent à l'écran en sélectionnant une des 3 réponses proposées. Pour relire la question appuie sur la flèche \blacktriangle . Pour répondre, sélectionne la réponse de ton choix en noir à l'aide des flèches \blacktriangledown \blacktriangle et appuie sur \leftarrow pour confirmer ta réponse.

.Saturne
.Vénus
.Mars

Note : les choix de réponses défilent vers la gauche lorsqu'ils sont trop longs.

Activité 27 – Quiz bien-vivre

Teste tes connaissances sur le corps humain et l'alimentation. Réponds aux questions qui défilent à l'écran en sélectionnant une des 3 choix de réponse. Pour relire la question appuie sur la flèche \blacktriangle . Pour répondre, sélectionne la réponse de ton choix en noir à l'aide des flèches \blacktriangledown \blacktriangle et appuie sur \leftarrow pour confirmer ta réponse.

Quelles
slobules

Note : les choix de réponses défilent vers la gauche lorsqu'ils sont trop longs.

Activité 28 – Artiste en herbe

Cette activité est une collection d'idées artistiques. Chaque projet contient une liste du matériel requis et des instructions sur la démarche à suivre.

Allons-y!

Note : les activités d'arts plastiques doivent être faites sous la supervision d'un adulte.

Le déroulement de cette activité suit le principe de l'activité 24 « Savant en herbe ».

Activité 29 – Gourmet en herbe

Cette activité est une collection de recettes de cuisine. Chaque recette contient une liste du matériel et des ingrédients requis, puis des instructions sur la démarche à suivre.

Tu auras
besoin de:
100g de

Note : les recettes doivent être réalisées sous la supervision d'un adulte car certaines nécessitent l'utilisation d'un four.

Le déroulement de cette activité suit le principe de l'activité 24 « Savant en herbe ».

Activité 30 – Horloge

Niveau 1 : lis l'heure inscrite sur l'horloge analogique (à aiguilles) et tape-la sur ton clavier. Tu peux entrer l'heure en format 12 ou 24 heures. Pour entrer l'heure affichée, tape les heures ensuite les minutes et appuie sur ↵ pour confirmer. Dans l'exemple ci-joint, il est cinq heures quarante-cinq. Tape 1745 ou 545 et appuie sur ↵.



Niveau 2 : l'heure est affichée en chiffres et tu dois la représenter sur l'horloge analogique. Utilise la flèche ▶ pour faire avancer l'aiguille de 15 minutes et la flèche ◀ pour faire reculer l'aiguille de 15 minutes. Appuie sur ↵ pour valider ta réponse. Dans l'exemple ci-joint, tu dois avancer l'aiguille jusqu'à ce que l'horloge affiche cinq heures quarante-cinq.



ANGLAIS

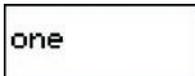
Activité 31 – Expressions Utiles

Cette activité contient une liste d'expressions utiles en français et leur traduction en anglais. Appuie sur les flèches ▼▲ pour parcourir les expressions en français. Appuie sur les flèches ◀▶ pour alterner entre l'expression en français et sa traduction en anglais.



Activité 32 – Les Nombres

Cette activité contient une liste de nombres écrits en lettres et en français et leur équivalence en anglais. Appuie sur les flèches ▼▲ pour parcourir les nombres en français. Appuie sur les flèches ◀▶ pour alterner entre les nombres en français et leur traduction en anglais.



Activité 33 – Les Objets

Cette activité contient une liste d'objets en français et leur équivalence en anglais. La liste est divisée en 7 catégories : école, bureau, boîte à outils, chambre à coucher, salle de bains, garde-robe et cuisine. Appuie sur les flèches ▼▲ pour choisir une catégorie et appuie sur ↵ pour lire la liste d'objets. Appuie sur les flèches ▼▲ pour parcourir les objets en français. Appuie sur les flèches ◀▶ pour alterner entre les objets en français et leur traduction en anglais.



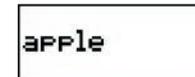
Activité 34 – Les Animaux

Cette activité contient une liste d'animaux en français et leur équivalence en anglais. La liste est divisée en 6 catégories : ferme, forêt, safari, insectes, mer, animaux de compagnie. Appuie sur les flèches ▼▲ pour choisir une catégorie et appuie sur ↵ pour lire la liste d'animaux. Appuie sur les flèches ▼▲ pour parcourir la liste. Appuie sur les flèches ◀▶ pour alterner entre les animaux en français et leur traduction en anglais.



Activité 35 – Les Aliments

Cette activité contient une liste d'aliments en français et leur équivalence en anglais. La liste est divisée en 6 catégories : viande, fruits, produits laitiers, légumes, petit-déjeuner, autres. Appuie sur les flèches ▼▲ pour choisir une catégorie et appuie sur ↵ pour lire la liste d'aliments. Appuie sur les flèches ▼▲ pour parcourir la liste. Appuie sur les flèches ◀▶ pour alterner entre les aliments en français et leur traduction en anglais.



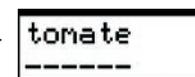
Activité 36 – Le Mot Flash II

Cette activité se joue exactement comme l'activité 9 «le Mot Flash» sauf que les mots sont en anglais. Il y a deux niveaux de difficultés, le niveau 2 étant plus difficile.



Activité 37 – Traducteur en herbe

Niveau 1 : un mot est affiché en français. Traduis ce mot en anglais. Écris le mot à l'aide de ton clavier et appuie sur ↵ pour valider ta réponse. Dans l'exemple ci-joint. Traduis le mot «tomate» en anglais. La bonne réponse est «tomato».



Niveau 2 : traduis de l'anglais vers le français.

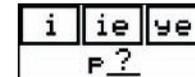
Activité 38 – Contraires II

Cette activité se joue exactement comme l'activité 4 «Contraires» sauf que les mots sont en anglais.



Activité 39 – Mots à compléter II

Cette activité se joue exactement comme l'activité 7 «Mots à compléter» sauf que les mots sont en anglais.



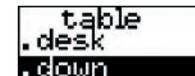
Activité 40 – Pluriel ou Singulier II

Cette activité se joue exactement comme l'activité 6 «Pluriel ou singulier» sauf que les mots sont en anglais.



Activité 41 – Synonymes II

Cette activité se joue exactement comme l'activité 5 «Synonymes» sauf que les mots sont en anglais.



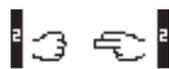
JEUX

Activité 42 – Pierre-Papier-Ciseaux

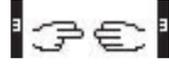
Joue en utilisant les 3 symboles suivants :  Papier  Ciseaux  Pierre

Les règles du jeu sont :

Pierre gagne sur ciseaux



Ciseaux gagne sur papier



Papier gagne sur pierre



Tu joues contre l'ordinateur, tu es la main de gauche (joueur 1), l'ordinateur est la main de droite (joueur 2). Si vous avez le même symbole, la partie est nulle. Appuie sur le chiffre 1 sur ton clavier pour choisir papier. Appuie sur 2 pour ciseaux et sur 3 pour pierre.

Activité 43 – Course automobile

Ton bolide est situé sur la gauche. Il peut seulement se déplacer vers le haut ou vers le bas. Tu dois éviter les autres voitures en utilisant les flèches ▼▲. Tu as 3 vies et tu dois dépasser 30 voitures pour compléter le parcours. Si tu heurtes une autre voiture, tu perds une vie et ton bolide est arrêté. Appuie sur n'importe quelle touche pour poursuivre le trajet.



Activité 44 – Les envahisseurs

Le but du jeu est d'empêcher les envahisseurs de l'espace d'atterrir sur notre planète. Les envahisseurs avancent du côté droit de l'écran et ton vaisseau se trouve sur le côté gauche de l'écran. Ne laisse pas les vaisseaux ennemis t'atteindre. Tire sur les vaisseaux ennemis en appuyant sur la touche . Déplace ton vaisseau de haut en bas à l'aide des flèches ▼▲ pour parer aux tirs ennemis.



Tu débutes le combat avec 4 vies. Tu perds une vie si un vaisseau ennemi parvient à atterrir sur Terre (côté gauche de l'écran), si tu heurtes un vaisseau ennemi ou si tu es atteint par un tir ennemi. Lorsque tu perds une vie, appuie sur n'importe quelle touche pour poursuivre le combat.

Au niveau 2, les vaisseaux ennemis avancent plus rapidement et sont plus nombreux.

Activité 45 – Le serpent

Guide le serpent à l'écran à l'aide des 4 flèches de direction. Le serpent a très faim et doit manger la nourriture apparaissant à l'écran. Le serpent grandit chaque fois qu'il mange de la nourriture. Fais attention ! Plus le serpent grandit, plus le jeu est difficile. Laisse le serpent manger autant que possible, mais ne le laisse pas foncer sur un mur ou sur sa queue sinon, la partie sera terminée. Au niveau 2, le serpent se déplace plus rapidement !



MUSIQUE

Note : souviens-toi que pour les activités musicales, tu dois utiliser le piano rétractable se trouvant sous le clavier.

Activité 46 – Trouve la bonne note

L'ordinateur joue une note de musique. La note s'affiche aussi à l'écran. Trouve la bonne note et tape-la sur ton piano. Dans l'exemple ci-joint, tape la note 'do'.



Activité 47 – Compositeur

Appuie sur les touches du piano pour composer une mélodie. Tu peux enregistrer ta mélodie en appuyant sur . L'icône d'enregistrement apparaît. Pour arrêter l'enregistrement, appuie à nouveau sur . Pour entendre ton chef-d'œuvre, appuie sur . Pour effacer un enregistrement, appuie sur  lorsque tu n'enregistres ou n'écoutes pas de mélodie.



Activité 48 – Musique

Écoute ta mélodie favorite. Appuie sur   pour sélectionner une mélodie et appuie sur  pour l'entendre. Pour arrêter la mélodie et en sélectionner une autre, appuie sur n'importe quelle touche.



Activité 49 – Suis-moi

L'ordinateur joue une mélodie note par note. Suis la mélodie en tapant chaque note à la suite de l'ordinateur. Lorsque tu as joué toutes les notes, tu pourras entendre la mélodie en entier.



Activité 50 – Le piano fou

Cette activité se joue comme l'activité 47 «Compositeur» sauf que les notes de musique ont été remplacées par des sons d'animaux. Ton clavier peut jouer les sons de 6 animaux que tu peux choisir à l'aide des flèches ▼▲. Dans l'exemple ci-joint, les sons de chats (numéro 2) ont été sélectionnés.



ENTRETIEN

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.

GARANTIE

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

Ce produit est couvert par notre garantie de deux ans.

Pour toute mise en œuvre 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 intempes- tive sur l'article (telle que le démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité ...).

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. Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois car contient de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

Réf : JC261FR

LEXIBOOK S.A

2, avenue de Scandinavie

91953 Courtaboeuf Cedex France

Assistante technique : 0892 23 27 26 (0,34 € TTC/Min)

www.lexibookjunior.com

© 2006 LEXIBOOK®



Informations sur la protection de l'environnement

Tout appareil électrique usé est une matière recyclable et ne devrait pas faire partie des ordures ménagères! Nous vous demandons de bien vouloir nous soutenir en contribuant activement au ménagement des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans des sites de collecte (si existants).



Conçu en Europe – Fabriqué en Chine

JC261FRIM0066