



Mode d'emploi
Instruction Manual



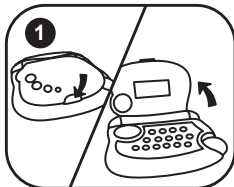
www.lexibookjunior.com

JC26211




GUIDE DE PRISE EN MAIN

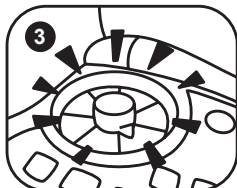
Entre dans l'univers de la Fée Clochette et de ses amies dans cet ordinateur bilingue, scintillant et magique. Lis les instructions suivantes pour découvrir l'essentiel de cet ordinateur féérique et demande l'aide d'un adulte pour lire les mises en garde.



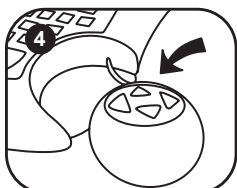
1. Pour ouvrir l'ordinateur, maintiens le loquet enfoncé et soulève l'écran.




2. Appuie sur la touche  pour mettre en route l'ordinateur. Ton ordinateur est bilingue et toutes les activités peuvent être jouées en anglais ou en français. Appuie sur la touche LANGUE à tout moment pour changer de langue.



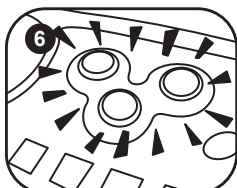
3. Ton ordinateur magique a 6 catégories d'activités à découvrir : français, anglais, mathématiques, musique, logique et jeux. Pour choisir une catégorie, tourne le sélecteur d'activité jusqu'à ce que la flèche pointe sur la catégorie de ton choix.



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 ordinateur et découvre le clavier musical secret rétractable ! Ton clavier musical reste toujours actif !



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.

CONTENU DE LA BOITE

Un ordinateur Fairies Magic
Un mode d'emploi

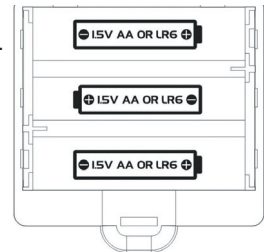
ATTENTION : Les éléments d'emballage tels que films plastiques, rubans adhésifs, étiquettes et rubans de fixation métalliques ne font pas partie de ce jouet et doivent être enlevés par raison de sécurité avant toute utilisation par un enfant.

ALIMENTATION

Ton ordinateur fonctionne avec 3 piles alcalines LR6 de 1.5V  .

INSTALLATION DES PILES

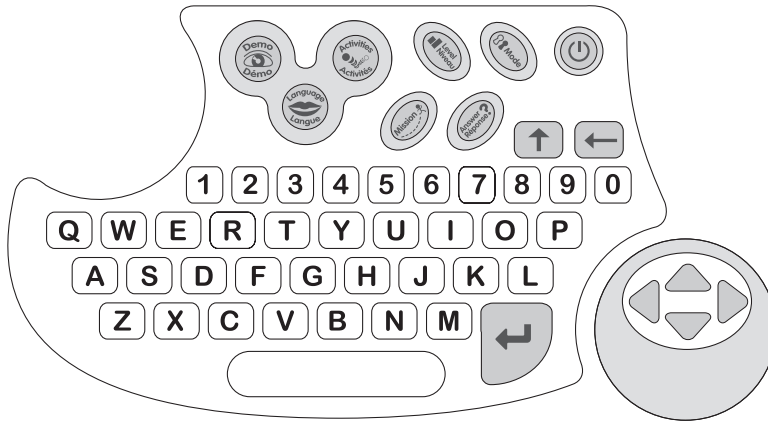
1. Ouvrir la porte du compartiment à piles situé au dos de l'ordinateur en utilisant un tournevis.
2. Installer les 3 piles alcalines LR6 en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment à piles et conformément au schéma ci-dessous.
3. Refermer le compartiment à piles.



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 par 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 l'ordinateur en marche et l'éteindre.
Note : l'ordinateur s'éteint automatiquement après 3 minutes de non utilisation.

Démo

Appuie sur cette touche pour voir une courte démonstration sur ton ordinateur magique. La touche Démo est toujours active.

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.

Langue

Appuie sur cette touche pour passer de l'anglais au français et vice-versa.

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.

â, á, é, è, ë,
ê, 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.



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



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 autre, 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, tu peux jouer avec une autre fée. Chaque fée a un essai pour répondre à une question. Si elle 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 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

FRANÇAIS


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.

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 – Féminin ou masculin ?** 




Détermine si un mot est de genre féminin ou masculin.

S'il est masculin sélectionne l'article "un" ou "le" et s'il est féminin, sélectionne l'article "une" ou "la". Pour ce faire, utilise les flèches   et appuie sur  pour valider ta réponse.

Niveau 1 : l'article à trouver est "le" ou "la".

Niveau 2 : l'article à trouver est "un" ou "une".

**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. Il y a deux niveaux de difficultés, le niveau 2 étant plus difficile.



Activité 5 – Synonymes 

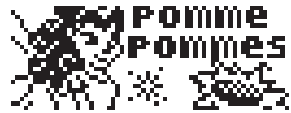
Trouve le synonyme du mot affiché à l'écran. Sélectionne la bonne réponse à l'aide des flèches ▼▲ et appuie sur ← pour confirmer ta réponse.



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.



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 – Mots 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.



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 ←.



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.



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 ←.



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 ←.



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




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.



$$5 + 18 = 23$$

$\oplus \quad - \quad \times \quad \div$

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.




$$\begin{array}{r} 5 \\ + 18 \\ \hline 23 \end{array}$$

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.



$$34 - 14 = 20$$

$\oplus \quad - \quad \times \quad \div$

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.




$$\begin{array}{r} 34 \\ - 14 \\ \hline 20 \end{array}$$

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.



$$10 \times 5 = 50$$

$+$ $-$ \otimes \div

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 ◀ ▶ et appuie sur ↵ pour confirmer.

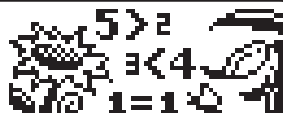


Niveau 1 : retrouve des chiffres seulement.

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 ◀ ▶ pour choisir un signe de comparaison et appuie sur ↵ pour confirmer.



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 ↵ 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 ↵ pour confirmer.

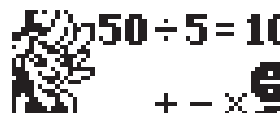


Niveau 1 : additions et soustractions seulement.

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 ↵ pour confirmer ta réponse.



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).

LOGIQUE

Activité 24- Mémoire

Trouve 5 paires de cartes. Les 10 cartes sont affichées sur leur revers. Sélectionne une carte à l'aide des flèches de direction et appuie sur ← pour la retourner.

Trouve la carte correspondante pour compléter la paire.

**Activité 25- Trouve l'intrus**

3 cartes sont affichées à l'écran. Trouve l'intrus. En d'autres mots, trouve la carte qui est différente des autres. Sélectionne l'intrus grâce aux flèches de direction et appuie sur ← pour confirmer.

**Activité 26- Puzzle**

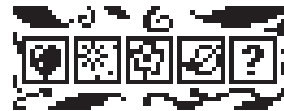
Une grande image est affichée à l'écran. 3 pièces de puzzle sont situées sur la partie gauche de l'écran. Trouve la pièce de puzzle qui fait partie de l'image. Utilise les flèches de direction pour sélectionner une pièce de puzzle et appuie sur ← pour confirmer.

**Activité 27- La pièce manquante**

Un puzzle s'affiche à l'écran, mais il y manque une pièce. 3 pièces de puzzle sont situées sur la partie gauche de l'écran. Trouve la pièce de puzzle manquante. Utilise les flèches de direction pour sélectionner une pièce de puzzle et appuie sur ← pour confirmer.

**Activité 28- Séquence**


Une séquence aléatoire de 5 formes géométriques est affichée à l'écran. La séquence se répète après 3 ou 4 formes géométriques. On retrouve au moins 3 objets par séquence. La dernière forme est remplacée par un point d'interrogation. Complète la séquence d'objets. Sélectionne une forme à l'aide des flèches de direction et appuie sur ← pour confirmer.



**Activité 29- Le code secret**

Devine un nombre aléatoire de 4 chiffres. 4 étoiles s'affichent à l'écran, chacune correspondant à un chiffre. Entre un nombre à 4 chiffres et appuie sur ← pour confirmer. Puis, l'ordinateur compare les 4 chiffres avec le code secret et affiche dans l'ordre :




- **Un taret** : si le chiffre ne fait pas partie du code secret.
- **Un carré vide** : si le chiffre fait partie du code secret, mais n'est pas situé au bon endroit.
- **Un carré plein** : si le chiffre fait partie du code secret et est placé au bon endroit. Tu as 10 chances pour trouver le code secret. Le chiffre 0 peut aussi faire partie du code secret. Un même chiffre peut être répété dans le code secret.







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 anglais. Traduis ce mot en français. Écris le mot à l'aide de ton clavier et appuie sur ← → pour valider ta réponse.



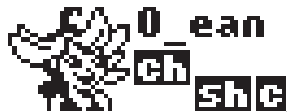
Niveau 2 : traduis du français à l'anglais.

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?** 

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.



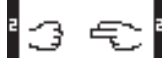
JEUX

Activité 42 – Pierre-Papier-Ciseaux

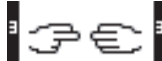
Joue en utilisant les 3 symboles suivants :  Papier  Ciseaux  Pierre

Les règles du jeu sont :

Pierre gagne sur ciseaux



Ciseaux gagnent 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.

**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'oeuvre, 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 que tu peux choisir à l'aide des flèches ▼▲.



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 intempestive 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 : JC262i1

LEXIBOOK S.A

2, avenue de Scandinavie

91953 Courtaboeuf Cedex

France

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

www.lexibookjunior.com

© 2007 LEXIBOOK®

© Disney.

CE

Informations sur la protection de l'environnement

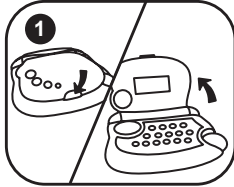
Tout appareil électrique usé est une matière recyclable et ne devrait pas faire partie des ordures ménagères! Nous vous demandons de bien vouloir nous soutenir en contribuant activement au ménagement des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans des sites de collecte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



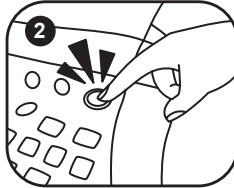
START-UP GUIDE


ENGLISH

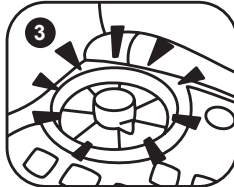
Enter the magical world of Tinker Bell and her friends! Discover 100 activities to become bilingual in a sprinkle of fairy dust! Please read the following instructions to make the best use of this enchanting learning laptop and ask the help of an adult to read the safety markings.



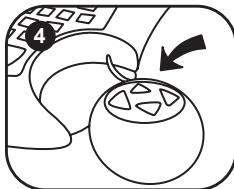
1. Press the latch to lift the laptop's cover open.




2. Press the on/off key  to turn on the laptop. Your magic laptop is bilingual. All the activities can be played in French or English. Press the language key at anytime to toggle between the two languages.



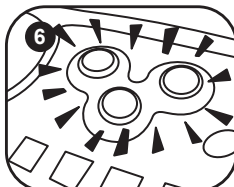
3. Fairies magic includes 6 activity groups: English, Math, Logic, French, Games and Music. On the wheel shaped activity selector, point the tip of the knob towards the activity group of your choice.



4. Once the activity group of your choice is displayed, use the 4 arrow keys on your mouse to browse its activity list. Press  to launch an activity.



5. Press the key to the left of the laptop to unlock the secret musical keyboard. Your musical keyboard is always active!



6. Activities are played on a question and answer basis. There are 6 questions per round with 2 chances to find the correct answer. A number of activities can be played in 2-player mode and offer 2 difficulty levels. Also watch out for the mission mode!

For more details on how to play the various activities, please refer to the activity section on page 21.


INSIDE THE PACKAGE

One Fairies Magic laptop
One instruction manual

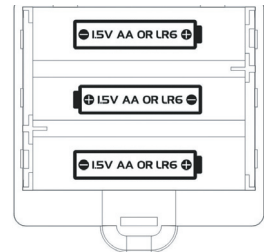
WARNING: All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

ENGLISH

BATTERY INFORMATION

Your Fairies Magic laptop works with 3 x 1,5V  alkaline batteries type AA/LR6.

1. Using a screwdriver, open the battery compartment cover located underneath the laptop.
2. Install the 3 x AA alkaline type batteries observing the polarity indicated at the bottom of the battery compartment, and as per the diagram shown opposite.
3. Close the battery compartment and tighten the screw.

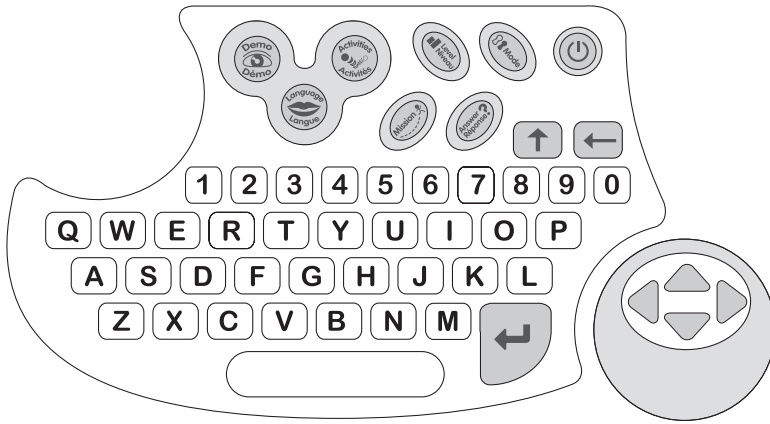


Do not use rechargeable batteries. Non-rechargeable batteries are not to be recharged. Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged. Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision. Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed. Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used. Batteries are to be inserted with the correct polarity. Exhausted batteries are to be removed from the toy. The supply terminals are not to be short circuited. Do not throw batteries into a fire. Remove the batteries if you are not going to use the game for a long period of time.

WARNING: If the unit malfunctions or receives an electrostatic shock, turn the unit off and on again. If this proves to be ineffective, remove the batteries and insert them again.

PRODUCT FEATURES

ENGLISH



To turn the laptop on/off. Note: the laptop will automatically turn off after 3 minutes of inactivity.

Mode

Several activities offer the possibility to play in 2 player mode. Press the Mode key to toggle between 1-player and 2-player mode,

Level

Several activities offer the possibility to play in level 2. To toggle between level-1 and level-2, press the Level key.

Activities

Press this key to return to the menu of the activity group currently selected.

Demo

Press the Demo key to launch a short demonstration of the laptop's features. The Demo key is always active.

Mission

Press the Mission key to access the mission mode.

Language

Press the language key at anytime to toggle between a game play in French or English.

Answer

To display the answer to a question.



To type a capital letter, hold this key while pressing the correct letter.



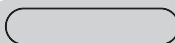
Enter key. To confirm your selections and answers.



Backspace key. If you have not confirmed an answer yet, you can press this key to edit your answer.

â, á, é, è, ë ,
ê, ç, î, ù, î

To type accented letters, press and hold a letter until the right accent is displayed.



Space key. To insert a space between 2 characters.



Contrast key: located at the left bottom side of the screen. Set the switch to the right to make the contrast of the LCD screen darker.



Volume key: located at the right bottom side of the screen. Set the switch to the right to increase the volume of speaker.



Located on the mouse, these 4 arrow keys help you browse menus and move the cursor. They are also very useful to play the activities.

ENGLISH


PLAYING THE ACTIVITIES

Animated graphics and light effects

Light effects and animated graphics indicate your performance throughout a game round. At the end of a game round, the number of lights indicates your overall performance.

- 5 lights = Fantastic! You are a maiden fairy!
- 4 lights = Excellent. Well done!
- 3 lights = Good! Continue the good work!
- 2 lights = You can do better.
- 1 light = Poor performance. Concentrate!
- 0 lights = Practice more often so that you can improve your performance.

2-player mode

In 2-player mode, you can play against another fairy. Each fairy is given one try to answer a question. If she cannot find the correct answer, the same question is asked to the other fairy. At the end of a game round, the winner is indicated. In the activity list, activities which offer the 2-player mode are marked with the icon: .

Mission Mode

Test your grasp of the activities! Press the Mission key and answer questions randomly chosen from the following activity groups: English, French and Maths. However, a mission contains questions from a single activity group only. To undertake a mission of different category, you need to start a new mission.

Note: the mission mode works as a standard game round.

ACTIVITY LIST

ENGLISH

ENGLISH

1 – Guess the letter

A letter is drawn onscreen. Type it on your keyboard.

Press  to confirm your answer.




Level 1: lower case letters.

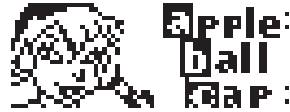
Level 2: capital letters.



Note: keep in mind that to key in capital letters, you must use the  key.

2 – Words fun




3 words are displayed onscreen. Sort them in alphabetical order (according to the position in the alphabet of the word's first letter). Use the   keys to highlight the first word in black and press . Once a word is selected, it moves to the upper row. Proceed the same way to select the second word; the third one is saved automatically.



Level 1: 3 words are displayed, each beginning with different letters.

Level 2: 3 words are displayed of which 2 start with the same letter.




3 – One or Many?

A word is displayed at the bottom of the screen. Select whether its form is singular 'one' or plural 'many'. Toggle between 'one' and 'many' using the   keys, and press  to confirm.

There are 2 difficulty levels, level 2 being the most difficult.



4 – Opposites Fun

Find the opposite of the word displayed on top of the screen. Use the   keys to select the correct answer, and press .



There are 2 difficulty levels, level 2 being the most difficult.

5 – Synonyms Fun

Find the synonym of the word displayed on top of the screen. A synonym is a word which carries the same (or very similar) meaning as another word. Use the ▼▲ to select the correct answer, and press ←.



Level 1: 6-letter words and less.
Level 2: 10-letter words or less.

6 – Plurals Fun

A word is displayed onscreen. Type its singular or plural form according to the instructions. Press ← to confirm your answer.



Level 1: regular plural forms.
Level 2: irregular plural forms.

7 – Word Puzzle

A word with a missing syllable is displayed at the bottom of the screen. Find the missing syllable using the ◀ ▶ keys. Press ← to confirm. Beware! The syllables share similar pronunciations but different spellings. There are 2 difficulty levels, level 2 being the most difficult.



8 – Syllables Fun

The word's syllables have been jumbled up. Place them in the right order. Use the ◀ ▶ keys to select the first syllable and press ←. Proceed the same way to select the next syllables. To select the last syllable, you only need to press ←.



Level 1: 2-syllable words.
Level 2: Words of 3 syllables or more.

9 – Enigma Word

A word is displayed onscreen for a few seconds. Memorize it and type it on your keyboard. Press ← to confirm your answer.



Level 1: 6-letter words and less.
Level 2: 10-letter words or less.

10 – Hangman

Guess the secret word. Each dash replaces a letter in the word. Type in the letters which you think might be in the word. If a letter belongs to the hidden word, it will replace the corresponding dash. You lose when you type 10 letters which do not belong to the word.

**11 – Sentence Jumble**

A sentence has been divided into 3 parts, and then jumbled up. Sort the sentence in the correct order: beginning, middle and end. Select the first part of the sentence using the ▼▲ arrows and press ←. Proceed the same way to select the second part. To select the last part, you only need to press ←.



Level 1: short sentences.

Level 2: long sentences.

12 – Word Jumble 

The letters of a word have been jumbled up. Reorder the letters to make a word. Select the first letter of the word using the ◀▶ arrow keys and press ←. Proceed the same way to select the next letters. Simply press ← to select the final letter.



Level 1: Words of up to 6 letters.

Level 2: Words of at least 6 letters.

13 – Sentence Builder 

There are 2 sentences, each divided into 3 parts: subject, verb and complement. Make a complete sentence. There are 2 possible answers. First, choose a subject using the ▼▲ arrow keys and press ← to confirm. Proceed the same way to select a verb and a complement. You need to build sentences which make sense grammatically and logically.



Level 1: short sentences.

Level 2: long sentences.



MATH

14 – Simple Addition

Find the correct answer to the addition displayed onscreen.
Type the answer using the 0-9 number keys. For example,
to enter the number '15', key in '1' then '5' like on a calculator.
Press \leftarrow to confirm your answer.



$$5 + 18 = 23$$



Level 1: answers are between 0 and 20.
Level 2: answers are between 0 and 200.

15 – Long Addition

An addition is displayed from top to bottom like at school.
Type the correct answer using the 0-9 number keys.
For example, to enter the number '15', key in '1' then '5'
like on a calculator. Press \leftarrow to confirm your answer.

$$\begin{array}{r} 5 \\ + 18 \\ \hline 23 \end{array}$$

Level 1: answers are between 0 and 20.
Level 2: answers are between 0 and 200.

16 – Simple Subtraction

Find the correct answer to the subtraction displayed onscreen.
Type the answer using the number keys. For example, to
enter the number '15', key in '1' then '5' like on a calculator.
Press \leftarrow to confirm your answer.



$$34 - 14 = 20$$



Level 1: answers are between 0 and 10.
Level 2: answers are between 0 and 100.

17 – Long Subtraction

A subtraction is displayed from top to bottom like at school.
Type the correct answer using the number keys. For example,
to enter the number '15', key in '1' then '5' like on a calculator.
Press \leftarrow to confirm your answer.



$$\begin{array}{r} 34 \\ - 14 \\ \hline 20 \end{array}$$

Level 1: answers are between 0 and 10.
Level 2: answers are between 0 and 100.

18 – Simple Multiplication

Find the correct answer to the multiplication displayed onscreen.
Type the answer using the number keys. For example, to enter
the number '15', key in '1' then '5' like on a calculator. Press \leftarrow
to confirm your answer.



$$10 \times 5 = 50$$



Level 1: answers are between 1 and 100 (multiplication tables 1 to 10).
Level 2: answers are between 11 and 200 (multiplication tables 11 to 20).



19 – Simple Equation 

An equation is displayed at the bottom of the screen. Find an equivalent equation among the 3 choices displayed on the top part of the screen. Select your answer using the \leftarrow \rightarrow arrows and press \leftarrow .

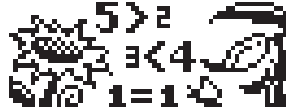


Level 1: 1-digit numbers only.

Level 2: 1 to 2-digit numbers.

20 – Comparisons 

Compare the 2 numbers onscreen. Determine whether the number of the left is greater « > », smaller « < » or equal « = » to the number on the right. Use the \leftarrow \rightarrow arrow keys to choose the correct sign (comparator), and press \leftarrow .



Level 1: numbers are between 0 and 20.

Level 2: numbers are between 0 and 100.

21 – Number Series 

Find the number which completes the series displayed onscreen. There is a dash for each digit of the number. Type the correct answer and press \leftarrow .



Level 1: numbers are between 0 and 20.

Level 2: numbers are between 0 and 100.

22 – Number Puzzle 

Find the number which verifies the equation onscreen. There is a dash for each digit of the number. Type the correct answer and press \leftarrow .

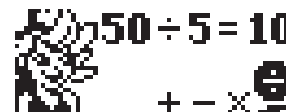


Level 1: additions and subtractions only.

Level 2: additions, subtractions, multiplications, and divisions.

23 - Simple Division 

Find the correct answer to the division displayed onscreen. Type the answer using the number keys. For example, to enter the number '15', key in '1' then '5' like on a calculator. Press \leftarrow to confirm your answer.



Level 1: answers are between 1 and 100 (tables 1 to 10).

Level 2: answers are between 11 and 200 (tables 11 to 20).



LOGIC

24- Memory

Find 5 pairs of cards. The 10 cards are displayed face down. Use the arrow keys to select a card and press \leftarrow to flip it over. Find the matching card to complete the pair.



25- Odd one out

3 cards are displayed. Find the odd one out; in other words, the card that is different from the others. Use the \leftarrow \rightarrow keys to select the odd one out, and press \leftarrow to confirm.



26- Puzzle

A large picture is displayed on screen. 3 puzzle pieces are located on the left part of the screen. Find the puzzle piece that is part of the picture. Use the arrow keys to browse the puzzle pieces, and press \leftarrow to confirm.



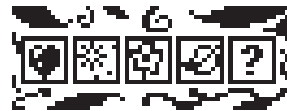
27- Missing Piece

A puzzle is displayed on screen but one piece is missing. 3 puzzle pieces are located on the left part of the screen. Find the missing puzzle piece. Use the arrow keys to browse the puzzle pieces, and press \leftarrow to confirm.



28- Sequence

A randomly generated pattern of 5 shapes is displayed. The pattern repeats every 3 or 4 shapes. There are at least 3 different shapes per pattern. The last object is replaced by a question mark. Complete a shape pattern. Use the arrow keys to scroll the different shapes, and press \leftarrow to confirm.



29- Secret Code

Guess a randomly chosen 4-digit number. 4 stars are displayed onscreen, each corresponding to a digit. Type a 4-digit number and press \leftarrow to confirm.





Then, the computer simultaneously compares the four numbers with the secret code and displays in order:

- **A dash**: if the digit is not part of the secret code.
- **An empty square**: if a digit is part of the secret code but not at the right position.
- **A black square**: if a digit is part of the secret code and at the right position.



You have 10 attempts to find the secret code. The digit 0 can be part of the secret code. A same digit can be repeated in the secret code.







30 – Time 

Level 1: read the time displayed on the clock, and type it on your keyboard. Time can be entered in 12 or 24 hour format. To enter the time, type in the hours first; then the minutes followed by . In the example attached, it's five forty-five. Type 1745 or 545 and press .







Level 2: read the time on the digital clock and display it on the analogue clock. Use the  arrow key to move the hand clockwise by 15 minutes or use the  to move it anticlockwise by 15 minutes. In the example attached, you need to move the hands until the clock displays five forty-five.





**FRENCH****31 – Greetings**

This activity lists common greetings in English and their equivalent in French. Use the   to browse the English greetings. Use the   to view the equivalent in French and vice-versa.





**32 – Numbers**

This activity lists the spelling of English numbers and their equivalent in French. Use the   keys to browse the English numbers. Use the   arrow keys to view the equivalent in French and vice-versa.

**33 – Objects**

This activity lists common objects in English and their equivalent in French. The list is divided into 7 groups: school, office, tool box, bedroom, bathroom, wardrobe, and kitchen. Use the   keys to browse the list of objects in English. Use the   arrow keys to view the equivalent in French and vice-versa.

**34 – Animals**

This activity lists animals in English and their equivalent in French. The list is divided into 6 groups: farm, forest, safari, insects, sea, and pets. Use the   keys to browse the list of animals in English. Use the   arrow keys to view the equivalent in French and vice-versa.



35 – Food 

This activity lists food items in English and their equivalent in French. The list is divided into 6 groups: meat, fruits, dairy, vegetables, breakfast and others. Use the ▼▲ keys to browse the list of food items in English. Use the ◀▶ arrow keys to view the equivalent in French and vice-versa.

**36 – Enigma Word II** 

This activity is the same as activity 9 «Enigma Word» except that the words are in French.

**37 – Translation** 

Level 1: a word is displayed in French. Translate it into English, and type your answer on the keyboard. Press ↵ to confirm.

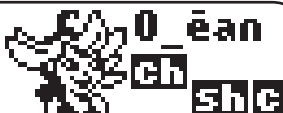
Level 2: translate the word displayed onscreen from English to French.

**38 – Opposites Fun II** 

This activity is the same as activity 4 «Opposites Fun» except that the words are in French.

**39 – Words Fun II** 

This activity is the same as activity 2 «Words Fun» except that the words are in French.

**40 – Plurals Fun II** 

This activity is the same as activity 6 «Plurals Fun» except that the words are in French.

**41 – Synonyms Fun II** 

This activity is the same as activity 5 «Synonyms Fun » except that the words are in French.





GAMES


42 – Rock-Paper-Scissors

Use the following 3 images: Rock  Paper  Scissors 

The game rules are:

Rock wins over scissors 

Scissors wins over paper 

Paper wins over rock 


Your hand is on the left side, and your opponent on the right is the computer (player 2). A draw occurs when you have the same image as the computer. On your keyboard, press 1 to select paper; 2 to select scissors; and 3 to select rock.

43 – Grand Prix

Your car is located on the left side of the screen. It can only move upwards or downwards. Overtake the other cars using the ▼▲ arrow keys. You lose one of your 3 lives every time you crash into another car. When you lose a life, press any key to continue. Overtake 30 cars to win.



44 – Invasion

Defend your planet! Space invaders move from the right side of the screen towards your spaceship located on the left side. Use the  key to shoot the invaders, and press ▼▲ to move your spaceship upwards or downwards. You begin the game with 4 lives. You lose a life if a space invader lands on Earth (left side of the screen); if you crash into an enemy spaceship; or if an enemy shot hits you. When you lose a life, press any key to continue. In level 2, the speed and the number of enemy spaceships are increased.



45 – Snake

Use the 4 directional arrows on the mouse to move the snake in different directions. You have to “eat” all the dots that appear on the screen. The snake will grow with every bite it takes. Be careful! You must avoid hitting the walls or the tail of the snake; otherwise, the game is over. In level 2, the snake moves faster!





MUSIC

Note: keep in mind that you need to use the retractable piano underneath the keyboard to play the musical activities.

46 – Discover the note

The computer plays a music note. The note is also displayed onscreen. Recognize the note and press it your piano.



47 – Composer

Use the piano keys to compose your own melody. You can record your melody by pressing the ◀ key. The recording icon is displayed onscreen. To stop the recording, press the ▶ key again. To listen to your melody, press ▶. To delete a recording, press the ▲ key as you are not recording or listening to a melody.



48 – Music

Listen to your favourite tune. Press the ◀▶ keys to browse the tunes, and press ↵ to listen to it. Press any key to stop a tune and select another one.



49 – Follow me

The laptop plays a melody note by note. Play each note after the laptop. Once you have played all the notes, you will be able to hear the complete tune.



50 – Piano gone wild

This activity follows the same procedure as activity 47 «Composer» except that music notes are now different animal sounds! You can select the sounds of 6 different animals using the ▼▲ arrow keys.



MAINTENANCE

ENGLISH

Only use a soft, slightly damp cloth to clean the unit. Do not use detergent. Do not expose the unit to direct sunlight or any other heat source. Do not immerse the unit in water. Do not dismantle or drop the unit. Do not try to twist or bend the unit. If the unit malfunctions, try to change the batteries first. If this proves to be ineffective, read the instruction manual again.

WARRANTY

NOTE: please keep this instruction manual, it contains important information.

This product is covered by our 2-year warranty. For any claim under the warranty or after sale service, please contact your distributor and present a valid proof of purchase. Our warranty covers any manufacturing material and workmanship defect, with the exception of any deterioration arising from the non-observance of the instruction manual or from any careless action implemented on this item (such as dismantling, exposition to heat and humidity, etc.). It is recommended to keep the packaging for any further reference. Not suitable for children under 36 months old, as it contains small detachable elements which could be swallowed. In a bid to keep improving our services, we could implement modification on the colours and the details of the product shown on the packaging.

Reference: JC262i1

LEXIBOOK UK Ltd
Unit 10 Petersfield Industrial Estate
Bedford Road, Petersfield
Hampshire, GU32 3QA,
United Kingdom
Freephone helpline: 0808 100 3015

www.lexibookjunior.com

© 2007 LEXIBOOK®

© Disney.



Environmental Protection:

Unwanted electrical appliances can be recycled and should not be discarded along with regular household waste!
Please actively support the conservation of resources and help protect the environment by returning this appliance to a collection centre (if available).

