

POWER PLASMA

JC 300



Mode d'emploi



TABLE DES MATIERES

A. POWER PLASMA CARACTERISTIQUES GENERALES	5
1. ALIMENTATION ET INSTALLATION DES PILES	5
2. MISE EN MARCHÉ ET ARRÊT	5
3. UTILISATION DU CLAVIER	6
3.1 Clavier alphabétique	6
3.2 Piano	7
4. VOLUME - CONTRASTE	8
B. ACTIVITES DU POWER PLASMA	8
1. CHOIX D'UNE ACTIVITE	8
1.1 ACTIVITES A REALISER A L'AIDE DU CLAVIER ALPHABETIQUE	9
1.2 ACTIVITES A REALISER A L'AIDE DU PIANO	10
2. NIVEAUX	10
3. MODES DE JEU	10
4. CONTENU DES JEUX	11
5. SCORE ET PROGRESSION	11
6. FAVORIS	11
7. DEMO	12
8. MISSION	12
9. REPONSE	12
10. RAPPORT	12
11. TUTEUR	13
12. REPETER	13
C. ACTIVITES	13
F1. QUEL EST MON SON?	13
1. ABC des mots	13
2. Trouve la lettre	13
3. Trouve le mot	13
4. Choisis la bonne lettre	14
5. Chasse l'intrus	14
6. Qui dit vrai ?	14
7. Le bon son	14
8. Dictée	15
F2. LETTRES EN FOLIE	15
1. L'attrape-lettre	15
2. Paires de lettres	15
3. Mur de lettres	15
4. Le bon mot	15
5. Complète le mot	16
6. Mot mêlé	16

7. Mot mémoire	16
8. Corrige le mot	16
F3. JEUX DE MOTS	16
1. Mot imaginaire	16
2. Mélange des syllabes	17
3. Train de l'alphabet	17
4. Lettre Détective	17
5. Antonymes	17
6. Synonymes	17
7. Le jeu du pendu	18
8. Mots croisés	18
F4. JEUX DE NOMBRE	18
1. Le bon compte	18
2. Mariage des quantités	19
3. Plus ou moins	19
4. Compte les objets	19
5. L'inventaire	19
6. Trouve le résultat	19
7. Mur de nombres	20
8. Addition et soustraction	20
F5. EN TOUTE LOGIQUE	20
1. Mariage de formes	20
2. Formes jumelles	20
3. Suis le bus	20
4. Labyrinthe	21
5. La bonne suite	21
6. Usine de cubes	21
7. Puzzle	21
8. Calculatrice	22
F6. DECOUVRE LE MONDE	21
1. Quelle direction?	22
2. Montre le chemin	22
3. Coloriage	22
4. Dessine une image	22
5. Le maçon	23
6. Trouve l'intrus	23
7. Histoire drôle	23
8. Quelle heure est-il ?	23
F7. FIRST IN ENGLISH	23
1. Les lettres anglaises	23
2. Complète en anglais	24

3. Le bon mot anglais	24
4. Traducteur	24
5. Mot mémoire anglais	24
6. Mot imaginaire anglais	24
7. Correction anglaise	25
8. Ecris en anglais	25
F8. JEUX	25
1. Shi-Fou-Mi	25
2. Attrape le singe	25
3. Mémoire rapide	25
4. Le serpent	26
5. Tennis	26
6. Invasion	26
7. Les envahisseurs	26
8. Puissance 4	26
F9. MUSIQUE	27
Activités de musique	27
1. Do, Ré, Mi	27
2. Compose ta musique	27
3. Retrouve la bonne note	28
4. Boîte à musique	28
5. Suis les notes	28
6. Jouons ensemble	28
7. Suis-moi	28
8. Crée ta mélodie	28
D. GARANTIE ET ENTRETIEN	29
GARANTIE	29
RANGEMENT	29
ENTRETIEN	29

A. POWER PLASMA CARACTERISTIQUES GENERALES

1. ALIMENTATION ET INSTALLATION DES PILES

Power PLASMA fonctionne avec 2 piles alcalines LR03 de 1,5V pour le clavier et 3 piles alcalines LR6 de 1,5V pour l'unité principale.

REMARQUE: Il faut uniquement utiliser les piles spécifiées.

INSTALLATION DES PILES

1. Assurez-vous bien que le jouet soit éteint.
2. Ouvrez le compartiment à piles situé au dos de l'écran plasma en utilisant votre doigt pour soulever la porte du compartiment à piles. Insérez 3 piles LR6 en respectant le sens des polarités indiquées au fond du compartiment à piles et sur le schéma ci-dessous (image 1).
3. Ouvrez le compartiment à piles situé sur le côté supérieur droit du clavier musical en utilisant un tournevis. Insérez les 2 piles LR03 en respectant le sens des polarités indiquées au fond du compartiment à piles et sur le schéma ci-dessous (image 2). Refermez le compartiment à piles et resserrez la vis.
4. Mettez le jeu en marche.

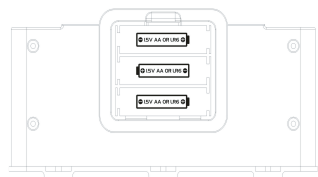


Image 1

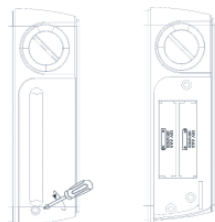


Image 2

N'utilisez pas de piles rechargeables. Ne rechargez pas les piles. Retirez les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne chargez les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne mélangez pas 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 jetez pas les piles au feu. Retirez les piles en cas de non utilisation prolongée. 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, pensez à changer les piles.

2. MISE EN MARCHÉ ET ARRÊT

Pour démarrer ou pour arrêter ton Power PLASMA, appuie sur la touche ON/OFF, située au-dessous de l'écran. En cas d'oubli, ton Power PLASMA s'éteindra automatiquement après 3 minutes d'inactivité.

3. UTILISATION DU CLAVIER

3.1 Clavier alphabétique



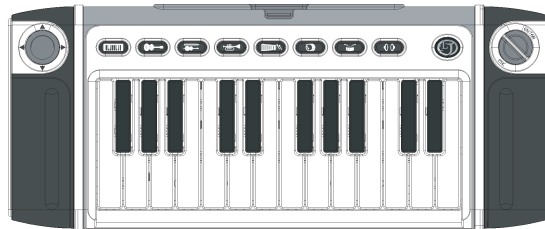
Vue d'ensemble des touches et des fonctions



	ENTRÉE : Pour confirmer tes choix
	ECHAP : Pour sortir d'une activité ou revenir en arrière dans le jeu
	Pour confirmer tes choix
	Pour effacer le dernier caractère tapé
	Pour taper un espace entre deux caractères
	Pour taper une lettre en majuscule. Tu dois appuyer en même temps sur cette touche et sur la touche du caractère voulu
	Pour laisser l'ordinateur choisir une activité adaptée aux performances du joueur
	Pour afficher un aperçu du score et de la progression du jeu (Rapport)
	Pour ajouter une activité favorite ou pour entrer dans le menu favoris
	Pour lancer un jeu composé de questions provenant de différentes activités
	Répète la dernière phrase d'instructions énoncée
	Pour afficher la réponse correcte à la question en cours
	Pour changer de niveau de difficulté
	Pour passer du mode 1 joueur à 2 joueurs et inversement
	Pour lancer une démonstration de l'activité en cours
	Touches de direction, pour déplacer la barre de surbrillance dans certaines activités
	Pour un accès direct aux menus (voir en dessous).
	Même fonction que les touches de direction, utilisée dans le mode 2 joueurs.

Touches Menu









	Quel est mon son ?		Lettres en folie
	Jeux de mots		Jeux de nombres
	En toute logique		Découvre le monde
	First in English		Jeux

3.2 Piano



	ENTRER : Pour confirmer tes choix ECHAP : Pour sortir d'une activité ou revenir en arrière dans le jeu
	Pour déplacer la barre de surbrillance dans certaines activités
8 INSTRUMENTS	Touches 1-5 changent le son de l'instrument. Touches 6-8 ajoutent des instruments de percussion
PIANO	Pour jouer des notes de musique



Les touches d'instrument

	Piano		Guitare
	Violon		Trompette
	Xylophone		Percussion basse de Tambour
	Tambour à timbre		Cymbales

Le clavier peut être retourné à n'importe quel moment. L'ordinateur détectera automatiquement la position du clavier et réagira en conséquence. Pour jouer, dirige le clavier vers l'unité sans qu'il y ait d'obstacle entre les deux. La distance la plus appropriée pour jouer est comprise entre 0.20 et 2.00 mètres.

Si l'ordinateur ne détecte plus « le sens » du clavier de façon certaine, pense à changer les piles sur le clavier.

4. VOLUME - CONTRASTE

Tu peux ajuster le volume du son à l'aide de la touche  située en bas à droite du clavier alphabétique. Appuie une fois sur la touche et modifie le volume en utilisant la flèche gauche (volume+) et la flèche droite (volume-). Confirme avec la touche ENTRER. Tu peux aussi ajuster le contraste de l'écran à l'aide de la touche  située en bas à droite du clavier alphabétique. Appuie une fois sur la touche et modifie le contraste en utilisant la flèche gauche (contraste+) et la flèche droite (contraste-). Confirme avec la touche ENTRER.

B. ACTIVITES DU POWER PLASMA

1. CHOIX D'UNE ACTIVITE

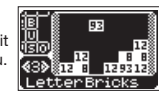
Après avoir allumé le Power PLASMA, tu dois positionner le clavier sur le côté que tu souhaites utiliser.

Le clavier alphabétique est celui qui donne accès aux activités de français, mathématiques, langues, logique et aux jeux. Le clavier musical permet d'exploiter les activités musicales.

La sélection des activités est simple. Sur le clavier alphabétique, choisis un thème et appuie sur la touche « menu » correspondante parmi les 8 touches disposées sur le haut du clavier. Ensuite, il suffit de choisir l'activité de ton choix parmi les 8 activités du sous-menu. A noter, il est préférable de commencer à jouer aux activités en commençant par la première, puis l'une après l'autre dans l'ordre.

Ton Power PLASMA analyse automatiquement et en permanence tes résultats, et lorsque tu as maîtrisé une activité, il te suggère de passer à la suivante.

Tu trouveras ci-après une vue d'ensemble de toutes les activités du Power PLASMA.



1.1 ACTIVITES A REALISER A L'AIDE DU CLAVIER ALPHABETIQUE

F1 QUEL EST MON SON ?

1.	ABC des mots
2.	Trouve la lettre
3.	Trouve le mot
4.	Choisis la bonne lettre
5.	Chasse l'intrus
6.	Qui dit vrai ?
7.	Le bon son
8.	Dictée

F3 JEUX DE MOTS

1.	Mot imaginaire
2.	Mélange des syllabes
3.	Train de l'alphabet
4.	Lettre détective
5.	Antonymes
6.	Synonymes
7.	Jeu du pendu
8.	Mots croisés

F5 EN TOUTE LOGIQUE

1.	Mariage des formes
2.	Formes jumelles
3.	Suis le bus
4.	Labyrinthe
5.	La bonne suite
6.	Usine de cubes
7.	Puzzle
8.	Calculatrice

F7 FIRST IN FRENCH

1.	Les lettres anglaises ?
2.	Complète en anglais
3.	Le bon mot anglais
4.	Traducteur
5.	Mot mémoire anglais
6.	Mot imaginaire anglais
7.	Correction anglaise
8.	Ecris en anglais

F2 LETTRES EN FOLIE

1.	L'attrape-lettre
2.	Paires de lettres
3.	Mur de lettres
4.	Le bon mot
5.	Complète le mot
6.	Mot mêlé
7.	Mot mémoire
8.	Corrige le mot

F4 JEUX DE NOMBRES

1.	Le bon compte
2.	Mariages de quantités
3.	Plus ou moins
4.	Compte les objets
5.	L'inventaire
6.	Trouve le résultat
7.	Mur de nombres
8.	Addition et soustraction

F6 DECOUVRE LE MONDE

1.	Quelle direction ?
2.	Montre le chemin
3.	Coloriage
4.	Dessine une image
5.	Le maçon
6.	Trouve l'intrus
7.	Histoire drôle
8.	Quelle heure est-il ?

F8 JEUX

1.	Shi-Fou-Mi
2.	Attrape le singe
3.	Mémoire rapide
4.	Le serpent
5.	Tennis
6.	Invasion
7.	Les envahisseurs
8.	Puissance 4

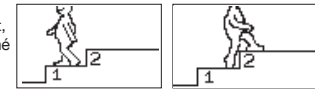
1.2 ACTIVITES A REALISER A L'AIDE DU PIANO

F9 MUSIC

1.	Do, Ré, Mi
2.	Compose ta musique
3.	Retrouve la bonne note
4.	Boîte à musique
5.	Suis les notes
6.	Jouons ensemble
7.	Suis-moi
8.	Crée ta mélodie

2. NIVEAUX

Pour la plupart des activités, mais pas pour toutes, 2 niveaux sont disponibles. Par défaut, le premier niveau (le plus facile) est sélectionné lorsque tu commences une activité.



Pour changer de niveau, appuie sur la touche NIVEAU une fois. Une animation te montre alors le niveau auquel tu viens d'accéder. Les niveaux peuvent être changés à n'importe quel moment. Une fois le niveau modifié, un nouveau jeu commence.

Le petit « plus » du Niveau DEUX : IMAGE SECRETE

Lorsque tu réponds sans faute à toutes les questions du niveau deux, tu peux gagner des « étoiles super bonus ». Obtiens une étoile pour chaque jeu terminé avec succès. A toi de collectionner le plus d'étoiles possible. Les étoiles sont utilisées pour découvrir des parties de l'image secrète. Une étoile dévoile une des 8 parties de l'image secrète. Il y a une image secrète par sous-menu.



3. MODES DE JEU

La plupart des activités peuvent être jouées en mode 2 joueurs. Par défaut, les activités débutent toujours en mode 1 joueur.

Pour passer du mode 1 joueur au mode 2 joueurs et inversement, appuie sur la touche MODE du clavier alphabétique. Une animation t'indique alors le mode que tu viens de choisir.

Dans le mode 2 joueurs, les joueurs doivent répondre l'un après l'autre. Lorsqu'un joueur donne une mauvaise réponse, l'autre joueur a la possibilité de répondre à la même question.



4. LES JEUX

La plupart des activités se présentent comme des parties composées de 6 questions par jeu. L'ordinateur t'informe à chaque fois que tu complètes un nouveau jeu. A la fin d'un jeu, l'ordinateur recommence automatiquement une nouvelle partie.

5. SCORE ET PROGRESSION

Power PLASMA compte tes points et mémorise automatiquement tes résultats à chaque fois que tu joues.

Réponse correcte au premier essai	+ 2 points
Réponse correcte au deuxième et dernier essai	+ 1 point
Réponse fausse ou touche réponse	- 2 points



Les points en mode 2 joueurs ne comptent pas dans le total des points. Seuls les points gagnés en mode 1 joueur sont mémorisés.

Power PLASMA possède un système intégré de suivi des progrès dans le jeu. Cela lui permet de te guider et te faire avancer dans les différentes activités. Pour passer d'une activité à l'autre dans un sous-menu, tu dois accumuler 60 points et avoir répondu de façon correcte au moins à la moitié de toutes les questions posées. Le système intégré de suivi n'est pas disponible pour les activités musicales car ces dernières sont indépendantes les unes des autres.

Les activités ont été choisies et conçues pour être complémentaires les unes des autres et t'aider ainsi à apprendre dans le maximum de connaissances. La difficulté augmente au fur et à mesure que tu avances dans le jeu. Voilà pourquoi il t'est fortement recommandé de jouer aux activités dans leur ordre original. Une fois qu'une activité est maîtrisée, l'ordinateur te fera automatiquement passer à l'activité suivante.

6. FAVORIS

Power PLASMA te donne la possibilité de regrouper tes activités favorites pour un accès plus direct et pratique. Tu peux réunir jusqu'à 8 activités différentes dans le menu FAVORIS. Si tu ajoutes une activité de plus dans ce menu, la plus ancienne sera automatiquement effacée.

Pour ajouter une activité dans le menu FAVORIS	Appuie sur  et FAVORIS lorsque le titre ou une question de l'activité de ton choix est affiché
Pour entrer dans le menu FAVORIS et afficher la liste de tes activités préférées	Appuie sur la touche FAVORIS
Pour supprimer une activité dans le menu FAVORIS	Appuie sur  lorsque le titre de l'activité à effacer est affiché

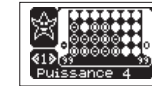
Exemples de FAVORIS 



Jeu Favori n°1




Jeu Favori n°2



Jeu Favori n°3

7. DEMO

Il y a deux sortes de démonstration : une démonstration générale de l'ordinateur et une démonstration de chaque activité.

La démonstration générale peut être vue en pressant les touches  et DEMO. Cela donne une brève vue d'ensemble de quelques jeux.

Une démonstration de l'activité en cours est automatiquement montrée lorsque l'on rentre dans une activité pour la première fois. Cela t'explique comment jouer. Tu peux aussi lancer la démonstration d'une activité à tout moment en pressant la touche DEMO lorsque une question ou son titre est affiché. L'ordinateur te montrera comment jouer à l'activité choisie et retournera à l'endroit où tu étais avant la démonstration.

8. MISSION

Power PLASMA te donne la possibilité de prendre part à une mission spéciale avec des questions provenant des différentes activités. Une mission est composée de 6 questions. Pour jouer, appuie sur la touche MISSION et suis les instructions sur l'écran.

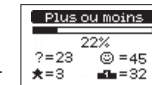
Chaque fois qu'un jeu de 6 questions est remporté, tu découvres peu à peu sur ton écran, une partie « d'histoire ». Pour voir l'histoire complètement, réponds à toutes les questions de la mission sans faire de faute !

9. REPONSE

La touche REPONSE te permet d'afficher la réponse à une question ou à un exercice. Attention, si tu presses la touche REPONSE, 2 points sont déduits de ton score. En mode 2 joueurs, la touche REPONSE ne peut être utilisée que lors de la deuxième tentative de réponse.

10. RAPPORT

La touche RAPPORT te permet d'afficher tes résultats dans les activités 1 à 7 des différents menus sujets. Si la touche RAPPORT est utilisée dans une activité, tes résultats s'affichent instantanément. Pour retourner dans l'activité, appuie sur ENTRER.



Pour voir le score de toutes les activités auxquelles tu as jouées, appuie sur ESC lorsque tes résultats sont affichés comme ci-dessus. Tu accèdes alors au menu principal du RAPPORT. Ici tu peux choisir de voir tes points et tes résultats classés par thèmes ou par jeux.



Dans les deux cas tu peux choisir d'accéder à la liste de tous les thèmes ou jeux en choisissant « numéro », ou bien un classement par « meilleur score », « peut mieux faire », ou encore par « le plus joué » / « le moins joué ».

		Ton taux de réussite dans l'activité
?	Nombre de bonnes réponses	Fréquence des parties jouées dans une échelle de 1 à 56. 1 étant l'activité à laquelle tu joues le plus souvent
★	Nombre d'étoiles gagnées dans le niveau 2	Classement selon tes résultats dans une échelle de 1 à 56. 1 étant l'activité où tu es le meilleur

11. TUTEUR

La fonction TUTEUR te suggère de jouer à une activité qui n'a pas été souvent sélectionnée, ou dans laquelle tu peux mieux faire. Seules les activités qui ont été jouées et évaluées par le système intégré de suivi des progrès pourront être gérées par la fonction TUTEUR.

12. REPETER

Appuie sur REPETER lorsque tu veux réentendre la dernière instruction orale.

C. ACTIVITES

F1. QUEL EST MON SON ?

1. ABC des mots	2. Trouve la lettre	3. Trouve le mot	4. Choisis la bonne lettre
5. Chasse l'intrus	6. Qui dit vrai ?	7. Le bon son	8. Dictée

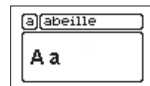
1. ABC des mots

Dans cette activité, apprends les lettres et leur son correspondant. Ecoute la voix et choisis parmi les 3 possibilités, un objet dont le nom commence par la lettre prononcée. Utilise les flèches pour faire ton choix et confirme avec la touche ENTRER.



2. Trouve la lettre

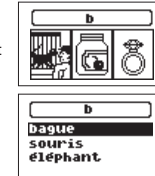
Dans cette activité, apprends à reconnaître une lettre sur le clavier. Une lettre est affichée sur l'écran, puis la voix prononce son nom. Retrouve la touche correspondante sur ton clavier.



3. Trouve le mot

Dans cette activité, apprends à identifier la première ou la dernière lettre d'un mot.

Une lettre est affichée sur l'écran, puis la voix te demande quel mot commence ou bien quel mot se termine par cette lettre. Utilise les flèches pour faire ton choix parmi les trois illustrations correspondantes à des mots et confirme avec la touche ENTRER. NIVEAU 2 : fais ton choix parmi les trois mots possibles et confirme avec la touche ENTRER.



4. Choisis la bonne lettre

Retrouve la lettre manquante dans le mot affiché en haut de l'écran. Fais ton choix parmi les 4 propositions affichées à droite de l'image illustrant ce mot. Utilise les flèches et confirme avec ENTRER.

NIVEAU 2 : Complète le mot en choisissant le groupe de lettres manquantes.

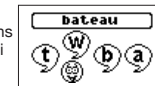


5. Chasse l'intrus

Identifie l'intrus parmi les lettres d'un mot donné.

Regarde le mot affiché en haut de l'écran et compare les lettres dans les bulles avec les lettres qui composent ce mot. Trouve la lettre qui n'appartient pas au mot. Utilise les flèches pour faire ton choix et confirme avec ENTRER.

NIVEAU 2 : Les lettres n'apparaissent plus dans les bulles. Ecoute le son des lettres en utilisant les flèches et retrouve la lettre n'appartenant pas au mot. Confirme avec ENTRER.

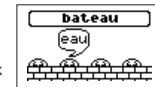


6. Qui dit vrai ?

Apprends le son correct des lettres et des syllabes d'un mot.

Un mot apparaît en haut de l'écran. Ecoute attentivement comme il est prononcé. Utilise les flèches pour écouter les sons proposés et trouve celui que l'on peut entendre dans le mot. Confirme ton choix avec la touche ENTRER.

NIVEAU 2 : Lis toi-même le mot en haut de l'écran.

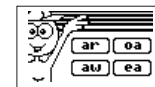


7. Le bon son

Le but de cette activité est de t'enseigner comment écrire et prononcer une combinaison de plusieurs lettres.

La voix prononce un son, retrouve la bonne combinaison de lettres qui représente ce son. Utilise les flèches pour faire ton choix en entendant leur son et confirme avec ENTRER.

NIVEAU 2 : les combinaisons ne sont pas épelées avant sélection. Seul leur orthographe te mettra sur la voie.



8. Dictée

Apprends à écrire les mots.
L'animation d'un mot apparaît, puis le jeu te demande d'écrire ce mot lettre par lettre. Ecoute attentivement les lettres énoncées au fur et à mesure que tu tapes les lettres correspondantes sur le clavier.
NIVEAU 2 : le mot dicté n'est pas épilé lettre par lettre.



F2. LETTRES EN FOLIE

1.	L'attrape-lettre	2.	Paires de lettres	3.	Mur de lettres	4.	Le bon mot
5.	Complète le mot	6.	Mot mêlé	7.	Mot mémoire	8.	Corrige le mot

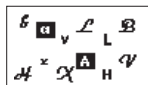
1. L'attrape-lettre

Reconnais les lettres de l'alphabet sur l'écran.
Tape les lettres qui défilent à l'écran pour les faire disparaître avant qu'elles n'atteignent l'extrémité droite de l'écran.
NIVEAU 2 : les lettres s'accélérent !



2. Paires de lettres

Dans cette activité, retrouve les paires de lettres identiques parmi une sélection de lettres d'écriture et de taille différentes.
Utilise les flèches pour choisir la première lettre et confirme avec ENTRER. Sélectionne ensuite la deuxième lettre pour faire une paire et appuie sur ENTRER. Continue jusqu'à ce tu aies trouvé toutes les paires.
NIVEAU 2 : les lettres sont plus nombreuses.



3. Mur de lettres

Empile ou aligne des blocs de lettres identiques pour les faire disparaître de l'écran.
Déplace les blocs qui tombent du haut de l'écran avec les flèches droite et gauche pour les positionner là où tu le souhaites. Tu dois aligner 3 blocs ou plus horizontalement ou verticalement pour les faire disparaître.
NIVEAU 2 : les lettres tombent plus vite et les syllabes différentes sont plus nombreuses.



4. Le bon mot

Trouve le mot qui correspond à l'image.
Regarde l'animation et trouve le mot qui correspond parmi 3 mots épilés. Utilise les flèches pour faire ton choix et confirme avec ENTRER.
NIVEAU 2 : Ecoute le mot (il n'y a pas d'animation) et retrouve-le dans la liste de mots proposés. Ils ne sont plus épilés avant sélection.



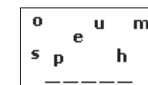
5. Complète le mot

Apprends l'orthographe correcte des mots. Dans chaque partie de jeu, l'ordinateur sélectionnera parmi 2 solutions, par exemple: "Trouve la lettre muette" ou "Le son O". Dans le niveau 1, les mots sont illustrés et prononcés, dans le niveau 2, ils sont uniquement prononcés.
Un mot s'affiche avec une ou plusieurs lettres manquantes, complète le mot et confirme avec ENTRER.



6. Mot mêlé

Apprends à écrire un mot à partir d'une sélection de lettres mélangées. Une animation apparaît et le jeu prononce le mot correspondant. A toi de choisir parmi les lettres affichées sur l'écran, celles qui composent ce mot. Utilise les flèches pour sélectionner les lettres et confirme chaque lettre en appuyant sur ENTRER.
NIVEAU 2 : il n'y pas d'animation, le mot est uniquement lu.



7. Mot mémoire

Stimule ta mémoire visuelle en écrivant un mot de mémoire.
Un mot est montré sous forme d'animation, est affiché puis épilé par le jeu, puis il disparaît après quelques secondes. Retape le mot et confirme avec ENTRER.
NIVEAU 2 : le mot n'est ni lu, ni animé.



8. Corrige le mot

Trouve et corrige une faute d'orthographe dans un mot.
Un mot s'affiche à l'écran, regarde le bien, il contient une faute d'orthographe. A toi de trouver la faute et de retaper le mot correct sur la ligne du dessous. Appuie sur ENTRER pour confirmer ta réponse.
NIVEAU 2 : le mot n'est ni lu, ni animé.



F3. JEUX DE MOTS

1.	Mot imaginaire	2.	Mélange des syllabes	3.	Train de l'alphabet	4.	Lettre détective
5.	Antonymes	6.	Synonymes	7.	Jeu du pendu	8.	Mots croisés

1. Mot imaginaire

Le but de cette activité est d'apprendre les mots en reconnaissant ceux qui sont imaginaires. Un mot parmi la liste des 4 n'existe pas, à toi de trouver lequel. Utilise les flèches pour choisir le mot imaginaire et appuie sur ENTRER pour confirmer ton choix.
NIVEAU 2 : le mot « imaginaire » devient beaucoup plus réaliste.



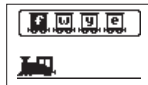
2. Mélange des syllabes

Cette activité propose d'apprendre à construire un mot dont les syllabes ont été mélangées.
Il y a 6 pièces de puzzle (9 dans le niveau 2), toutes les pièces doivent être utilisées pour construire 3 mots. Utilise les flèches pour choisir la première syllabe du mot et confirme avec ENTRER. Sélectionne ensuite la deuxième syllabe et appuie sur ENTRER. Continue jusqu'à ce que tu aies retrouvé les 3 mots.
Exemple : les 3 mots à trouver sont « jardin, table et lapin ».
NIVEAU 2 : les syllabes sont plus nombreuses.



3. Train de l'alphabet

Apprends l'alphabet.
Avec les flèches, choisis le wagon qui contient la première lettre dans l'ordre alphabétique. Continue comme cela pour construire le train dans le bon ordre alphabétique.
NIVEAU 2 : le nombre de lettres passe à 4 (3 pour le niveau 1).



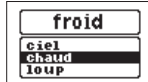
4. Lettre Détective

La lettre détective t'apprend à différencier les voyelles des consonnes.
Trouve une voyelle dans le mot qui est affiché à l'écran. Utilise les flèches pour faire ton choix et confirme avec ENTRER.
NIVEAU 2 : compte les consonnes du mot affiché. Utilise les flèches pour faire ton choix et confirme avec ENTRER.



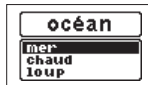
5. Antonymes

Regarde le mot en haut de l'écran et trouve son antonyme. C'est à dire trouve le mot de sens contraire parmi les 3 propositions affichées en dessous. Utilise les flèches pour faire ton choix et confirme avec ENTRER.
NIVEAU 2 : le vocabulaire passe à un registre plus soutenu.



6. Synonymes

Regarde le mot en haut de l'écran et trouve son synonyme. C'est à dire trouve le mot qui a la même signification parmi les 3 propositions affichées en dessous. Utilise les flèches pour faire ton choix et confirme avec ENTRER.
NIVEAU 2 : le vocabulaire passe à un registre plus soutenu.



7. Le jeu du pendu

Dans cette activité, tu dois deviner un mot, et pour cela proposer les lettres de ton choix. Le jeu a sélectionné un mot et affiché des tirets correspondants au nombre de lettres dans ce mot. Un bonhomme apparaît avec une hache et un arbre au milieu de l'écran. Propose des lettres afin de deviner le mot.
Si une lettre appartient au mot, elle est écrite à la place d'un tiret. Si elle n'appartient pas au mot, le bonhomme commence alors à couper l'arbre. Le score pour ce jeu est calculé de la façon suivante :



De 0 à 7 erreurs : tu gagnes 2 points
De 8 à 10 erreurs : tu gagnes 1 point



Il n'y a pas de deuxième essai dans ce jeu. Après 10 erreurs, la réponse est affichée et tu ne marques pas de points, mais tu n'en perds pas non plus.
NIVEAU 2 : le vocabulaire passe à un registre plus soutenu.

8. Mots croisés

Comme dans les mots croisés traditionnels, trouve les 3 mots cachés dans une grille de lettres.
Cherche les mots cachés et sélectionne-les en utilisant les flèches. Sélectionne la première lettre d'un mot en appuyant sur ENTRER. Puis à l'aide des flèches, dirige-toi vers la dernière lettre. Appuie alors sur ENTRER pour confirmer ton choix. Procède de la même façon pour les 2 autres mots.



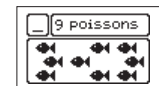
1
23

FA. JEUX DE NOMBRE

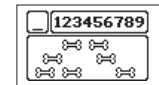
1. Le bon compte	2. Mariage des quantités	3. Plus ou moins	4. Compte les objets
5. L'inventaire	6. Trouve le résultat	7. Mur de nombres	8. Addition et soustraction

1. Le bon compte

Dans cette activité, apprends à compter des quantités et tape les nombres correspondants sur le clavier. Compte les objets affichés à l'écran et tape le nombre correct sur le clavier.

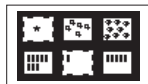


NIVEAU 2 : Trouve le nombre par toi-même, il n'est pas affiché.



2. Mariage des quantités

Apprends la notion d'égalité entre 2 ensembles. Associe un nombre d'objets sur la rangée supérieure avec une même quantité d'objets sur la rangée inférieure. 3 paires d'objets doivent être complétées pour répondre correctement à la question. Utilise les flèches pour choisir une première quantité dans la rangée du haut et appuie sur ENTRER pour confirmer ton choix. Sélectionne alors la quantité correspondante sur la rangée du bas et confirme avec ENTRER. Continue jusqu'à ce que tu aies trouvé les 3 quantités.

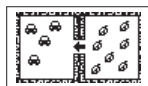


NIVEAU 2 : les quantités à comparer deviennent plus importantes.

3. Plus ou moins

Comme dans l'activité précédente, apprends à comparer deux quantités.

L'ordinateur te demande de choisir le côté où il y a le plus ou le moins d'objets. Utilise les flèches pour choisir un côté et confirme avec ENTRER.

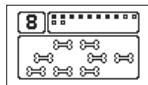


NIVEAU 2 : les quantités à comparer sont plus « proches ».

4. Compte les objets

Regarde les objets affichés au bas de l'écran.

Utilise la flèche droite pour noircir les carrés en haut à droite de l'écran et ainsi compter les objets. Le nombre de carrés sélectionnés apparaît en haut à gauche. Lorsque le nombre de ton choix apparaît, appuie sur ENTRER.

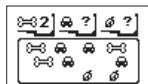


NIVEAU 2 : les quantités à comparer deviennent plus importantes.

5. L'inventaire

Apprends à compter des objets différents.

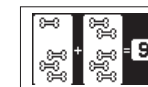
Regarde les différents objets affichés au bas de l'écran. Utilise les touches des chiffres sur ton clavier pour inscrire le bon nombre d'objets dans le cadre correspondant à chaque type d'objet en haut de l'écran. Utilise les flèches droite et gauche pour te déplacer en haut de l'écran. Appuie sur ENTRER à chaque fois que tu veux confirmer une quantité pour un objet. Il y a 3 types d'objets.



NIVEAU 2 : les quantités à comparer deviennent plus importantes.

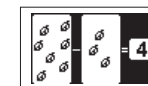
6. Trouve le résultat

Apprends à additionner ou soustraire des objets.



Addition : compte les objets sur la gauche et additionne-les aux objets sur la droite. Tape la réponse correcte avec les touches des chiffres et confirme avec ENTRER.

Soustraction : compte les objets sur la droite et soustrais-les à ceux sur la gauche. Tape la réponse correcte (parmi les chiffres) et confirme avec ENTRER.

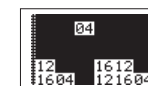


NIVEAU 2 : les quantités à comparer deviennent plus importantes.

7. Mur de nombres

Empile ou aligne des blocs de chiffres identiques pour les faire disparaître de l'écran.

Déplace les blocs qui tombent du haut de l'écran avec les flèches droite et gauche pour les positionner là où tu le souhaites. Tu dois aligner 3 blocs ou plus de façon horizontale ou verticale afin de les faire disparaître.

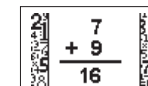


NIVEAU 2 : les chiffres/nombres tombent plus vite et les chiffres/nombres différentes sont plus nombreux.

8. Addition et soustraction

Grâce à l'enseignement des activités précédentes, tu peux maintenant t'essayer aux additions et soustractions de chiffres.

Complète l'opération donnée (addition ou soustraction) en tapant la réponse correcte sur le clavier. Appuie sur ENTRER pour confirmer. Lorsque tu tapes le résultat, saisis le chiffre des unités en dernier. Par exemple « 26 » : tape « 2 » puis « 6 ».



NIVEAU 2 : les nombres à additionner et soustraire sont plus « grands ».

F5. EN TOUTE LOGIQUE

1. Mariage de formes	2. Formes jumelles	3. Suis le bus	4. Labyrinthe
5. La bonne suite	6. Usine de cube	7. Puzzle	8. Calculatrice

1. Mariage de formes

Apprends à reconnaître des formes identiques.

Les formes peuvent apparaître dans des sens différents donc fais bien attention avant de faire ton choix. Une forme apparaît en haut au centre de l'écran. Utilise les flèches pour sélectionner la forme correspondante au bas de l'écran et appuie sur ENTRER pour confirmer.



NIVEAU 2 : les formes se compliquent !

2. Formes jumelles

Le but de cette activité est de reconnaître et d'associer deux formes identiques entre elles.

Utilise les flèches pour choisir une première forme et appuie sur ENTRER pour confirmer ton choix. Sélectionne alors la forme correspondante et confirme avec ENTRER. Continue jusqu'à ce que tu aies fait disparaître toutes les formes.

NIVEAU 2 : les formes différentes sont plus nombreuses.



3. Suis le bus

Dans cette activité, observe et construis des suites logiques. Une série d'objets composée de différentes formes apparaît aux fenêtres du bus. A toi de répéter cette suite dans les fenêtres restantes en suivant ce modèle.

Utilise les flèches pour choisir les formes dans les nuages en haut de l'écran et tape ENTRER pour confirmer. Continue jusqu'à ce que toutes les fenêtres soient remplies d'objets.

NIVEAU 2 : les formes composant la suite sont plus nombreuses.



4. Labyrinthe

Trouve la sortie du labyrinthe.

Déplace l'objet depuis l'entrée jusqu'à la sortie en utilisant les flèches. Fais bien attention de ne pas cogner les murs.

NIVEAU 2 : tu dois faire attention à ne pas cogner les murs mais aussi à éviter les culs-de-sac.



5. La bonne suite

Dans cette activité, apprends à compléter une suite logique.

Trouve le nombre manquant et tape-le sur le clavier. Confirme ta réponse avec la touche ENTRER.

NIVEAU 2 : les nombres composant la suite sont plus grands.



6. Usine de cubes

Cette activité est un jeu d'assemblage, associe 2 formes pour n'en faire qu'un seul cube. Trouve la deuxième moitié du cube en utilisant les flèches pour positionner le haut du cube, sur sa moitié correspondante. Appuie sur ENTRER pour confirmer ton choix.

NIVEAU 2 : les formes sont plus complexes.



7. Puzzle

Cette activité consiste à recréer une image découpée en morceaux.

Une image apparaît puis disparaît dans le cadre, à gauche de l'écran. Les différents morceaux qui composent cette image sont disposés à droite. Le jeu t'aide alors en indiquant quelle pièce du puzzle tu dois trouver en premier. Utilise les flèches pour sélectionner cette pièce parmi toutes celles qui sont affichées. Appuie sur ENTRER pour la faire apparaître dans le cadre. Continue comme ceci jusqu'à ce que l'image soit complète.

NIVEAU 2 : les formes sont plus nombreuses (8 au lieu de 4).



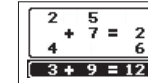
8. Calculatrice

Apprends à faire une équation correcte à partir d'une sélection de nombres.

Utilise les flèches pour choisir les chiffres/nombres qui te permettront de construire une équation correcte. Confirme chaque chiffre/nombre en appuyant sur ENTRER.

NIVEAU 1 : addition seule.

NIVEAU 2 : soustraction et addition.



F6. DECOUVRE LE MONDE

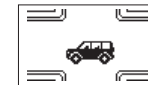
1. Quelle direction ?	2. Montre le chemin	3. Coloriage	4. Dessine une image
5. Le maçon	6. Trouve l'intrus	7. Histoire drôle	8. Quelle heure est-il ?

1. Quelle direction ?

Dans cette activité, apprends la notion de direction vers la droite, la gauche, le haut et le bas.

Observe bien la position du véhicule pour déterminer la direction à prendre. Utilise alors la flèche droite, gauche, haut ou bas pour entrer la bonne direction.

Un seul niveau.

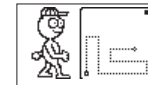


2. Montre le chemin

Apprends à suivre une route en écoutant la direction à suivre.

Utilise les flèches pour suivre les instructions de direction dictées par le jeu et atteindre la destination finale.

NIVEAU 2 : le chemin devient plus long.



3. Coloriage

Apprends à associer un objet et sa couleur.

Regarde bien l'image sur la gauche de l'écran et choisis parmi les 3 couleurs proposées, la couleur qui lui correspond réellement.

Utilise les flèches pour faire ton choix et confirme avec ENTRER.



4. Dessine une image

Reconstruis une image découpée. Une image est affichée sur la gauche de l'écran. A droite, se trouve la même image découpée en 3 parties, mélangées avec les morceaux de 2 autres images.

Utilise les flèches haut/bas pour sélectionner quelle partie de l'image tu souhaites changer (le haut, le milieu ou le bas). Les flèches

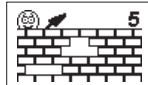
droite/gauche te permettent de faire défiler différents morceaux d'image. Retrouve les 3 parties qui te permettent de retrouver une image identique à celle de gauche et confirme avec ENTRER.

NIVEAU 2 : l'image n'est plus montrée. Tu devras lire le mot et composer l'illustration de ce mot.



5. Le maçon

Trouve le nombre de briques manquantes.
Regarde le mur et compte combien y a-t-il de briques manquantes.
Tape la réponse correcte avec les touches des chiffres et confirme avec ENTRER.
NIVEAU 2 : le nombre de briques manquantes est plus important.



6. Trouve l'intrus

Dans cette activité, tu dois retrouver le mot qui n'appartient pas au groupe.
Utilise les flèches pour faire ton choix et confirme avec ENTRER.
NIVEAU 2 : l'intrus devient plus difficile à différencier.



7. Histoire drôle

Remets des images dans l'ordre chronologique pour reconstituer une scène.
L'histoire est complètement mélangée. Commence par choisir la première partie de l'histoire avec les flèches et la touche ENTRER.
Continue comme ceci jusqu'à ce que les trois images soient dans l'ordre chronologique. Si tu as raison, l'histoire défilera sur l'écran.



8. Quelle heure est-il ?

Apprends à lire l'heure de différentes façons.
Regarde bien l'horloge sur la gauche de l'écran et retrouve l'heure correspondante sur la droite. Utilise les flèches pour faire ton choix et confirme avec ENTRER.

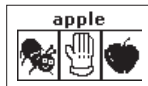


F7. FIRST IN ENGLISH

1. Les lettres anglaises	2. Complète en anglais	3. Le bon mot anglais	4. Traducteur
5. Mot mémoire anglais	6. Mot imaginaire anglais	7. Correction anglaise	8. Ecris en anglais

1. Les lettres anglaises

Dans cette activité, apprend le son des lettres anglaises.
Ecoute le son et choisis parmi les 3 possibilités, un objet dont le nom commence par la lettre prononcée. Utilise les flèches pour faire ton choix et confirme avec la touche ENTRER.
NIVEAU 2 : le mot n'est pas écrit. Seule sa première lettre est montrée. Les objets proposés sont lus avant sélection.



2. Complète en anglais

Retrouve la lettre manquante dans le mot anglais affiché en haut de l'écran. Fais ton choix parmi les 4 propositions affichées à droite de l'image illustrant ce mot. Utilise les flèches et confirme avec ENTRER.
NIVEAU 2 : Complète le mot en choisissant le groupe de lettres manquantes.



3. Le bon mot anglais

Trouve le mot anglais qui correspond à l'image.
Regarde l'animation et trouve le mot qui correspond parmi 3 propositions. Utilise les flèches pour faire ton choix et confirme avec ENTRER.
NIVEAU 2 : Ecoute le mot (il n'y a pas d'animation) et retrouve-le dans la liste des mots proposés.



4. Traducteur

Dans cette activité, traduis des mots français en anglais et des mots anglais en français.
Regarde l'animation et le nom correspondant. A toi de le traduire.
Tape ta réponse dans l'espace au bas de l'écran et confirme avec ENTRER.
NIVEAU 1 : Traduis de l'anglais vers le français.
NIVEAU 2 : Traduis du français vers l'anglais.



5. Mot mémoire anglais

Stimule ta mémoire visuelle en écrivant un mot anglais de mémoire.
Un mot est illustré par une animation, affiché, puis disparaît après quelques secondes. Retape-le confirme avec ENTRER.
NIVEAU 2 : le mot n'est ni lu, ni illustré sous forme d'animation. Seule l'orthographe te mettra sur la voix...



6. Mot imaginaire anglais

Le but de cette activité est d'apprendre des mots anglais en reconnaissant ceux qui sont imaginaires. Un mot parmi la liste des 4 n'existe pas, à toi de trouver lequel. Utilise les flèches pour choisir le mot imaginaire et appuie sur ENTRER pour confirmer ton choix.
NIVEAU 2 : le mot imaginaire devient réel mais comprend une faute d'orthographe.



7. Correction anglaise

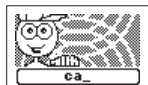
Trouve et corrige une faute d'orthographe dans un mot anglais. Un mot s'affiche à l'écran, regarde le bien, il contient une faute d'orthographe. A toi de trouver la faute et de retaper le mot correct sur la ligne du dessous. Appuie sur ENTRER pour confirmer ta réponse.



NIVEAU 2 : les mots sont plus complexes. Pas d'animation pour t'aider !

8. Ecris en anglais

Apprends à écrire les mots en écoutant le son des lettres anglaises. L'animation d'un mot apparaît, puis le jeu te demande d'écrire ce mot lettre par lettre, en prononçant le son de chaque lettre. Ecoute attentivement et tape les lettres correspondantes sur le clavier.



NIVEAU 2 : le mot dicté n'est pas épilé lettre par lettre.

F8. JEUX

1. Shi-Fou-Mi	2. Attrape le singe	3. Mémoire rapide	4. Le serpent
5. Tennis	6. Invasion	7. Les envahisseurs	8. Puissance 4

1. Shi-Fou-Mi

KEYS	Symbole	Pierre	>	Ciseaux
1	Pierre	Ciseaux	>	Papier
2	Papier	Papier	>	Pierre
3	Ciseaux	Papier	>	Pierre



Appuie 3 fois sur la touche 1, 2 ou 3 pour sélectionner ce que tu veux jouer.

2. Attrape le singe

Utilise les flèches pour déplacer le gant de boxe dans la direction du singe. Le but est d'être assez rapide pour attraper le singe à chaque fois qu'il sort la tête de l'une de ses cachettes.



NIVEAU 2 : Tout s'accélère ; le singe apparaît plus promptement !

3. Mémoire rapide

Utilise les flèches pour suivre la série jouée. Répète la série chaque fois que l'ordinateur la joue. Attention ! Ne te trompe pas de touche. Un seul niveau



4. Le serpent

Utilise les flèches directionnelles pour faire avancer le serpent dans les différentes directions. Tu dois lui faire « manger » toutes les pommes qui apparaissent à l'écran. Le serpent va grandir au fur et à mesure qu'il se nourrit et deviendra plus rapide. Attention ! Tu dois éviter de diriger le serpent contre les murs ou encore contre sa propre queue.

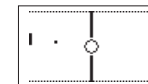


NIVEAU 2 : le jeu s'accélère.

5. Tennis

Utilise les flèches haut/bas pour déplacer la raquette et rattraper la balle.

Le but du jeu est de renvoyer toutes les balles vers l'autre joueur. Chaque fois que tu manques la balle, tu perds un point. Si ton adversaire fait une erreur, tu gagnes un point.



Mode 2 joueurs: Dans ce mode, le joueur 1 contrôle sa raquette avec les flèches haut/bas, le joueur 2 utilise les touches [P] pour aller vers le haut et [L] pour aller vers le bas.

6. Invasion

Utilise les flèches gauche/droite pour déplacer la plateforme. Tu dois renvoyer la balle chaque fois qu'elle revient vers toi. Chaque brique détruite te rapporte un point. Le but du jeu est de faire disparaître toutes les briques.



NIVEAU 2 : le jeu s'accélère et le nombre de rangées de briques augmente.

7. Les envahisseurs

Défends la planète contre les envahisseurs. Utilise les flèches gauche/droite pour déplacer le canon et viser les vaisseaux ennemis. Appuie sur ENTRER pour tirer.

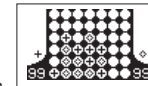


Attention ! Evite les missiles et surtout ne laisse pas un vaisseau atteindre la planète.

NIVEAU 2 : le nombre de vaisseaux ennemis augmente et ils sont plus rapides.

8. Puissance 4

Aligne 4 jetons horizontalement, verticalement ou en diagonale. Dans le mode 1 joueur, tu joues contre l'ordinateur. Tes jetons sont des croix et ceux de l'ordinateur sont des losanges.



Déplace le curseur avec les flèches gauche/droite sur la colonne où tu souhaites mettre un jeton et confirme ton choix avec ENTRER. Continue ainsi pour les autres tentatives.

En mode 2 joueurs, le joueur 2 utilise les flèches haut/bas pour bouger ses jetons.

F9. MUSIQUE



Les fonctions de ton Clavier Musical

LES TOUCHES D'INSTRUMENT

Par défaut, ton clavier est programmé pour jouer le son du piano lorsque tu appuies sur une des touches. Tu peux changer le son du clavier en choisissant des instruments différents (touches 1 à 5) et ajouter des instruments de percussions (touches 6 à 8) en appuyant sur l'une des touches en haut du clavier. Les instruments sont répartis comme suit :

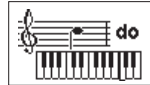
Piano	Guitare	Violon	Trompette	Xylophone	Grosse caisse de tambour	Tambour à timbres	Cymbales

Activités de musique

1. Do, Ré, Mi	2. Compose ta musique	3. Retrouve la bonne note	4. Boîte à musique
5. Suis les notes	6. Jouons ensemble	7. Suis-moi	8. Crée ta mélodie

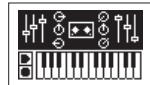
1. Do, Ré, Mi

Dans cette activité, apprends les différentes notes du clavier. L'ordinateur joue une note, affiche son nom et sa position sur le piano ainsi que sa position sur une partition de musique. Trouve la touche correspondante sur le piano et appuie dessus pour jouer la note.



2. Compose ta musique

Compose et enregistre ta propre mélodie. Utilise les flèches haut/bas pour choisir la fonction ENREGISTRER ou LECTURE. Joue ta mélodie sur le clavier. Tu peux aussi modifier le son de ta mélodie en utilisant les touches des instruments en haut du clavier. Tu peux arrêter l'enregistrement à tout moment en activant la fonction LECTURE. Lorsque tu commences un nouvel enregistrement, le précédent est automatiquement effacé.



3. Retrouve la bonne note

Dans cette activité, apprends à reconnaître une note de musique. Ecoute la note jouée par le chef d'orchestre. Puis utilise les flèches gauche/droite pour écouter ce que jouent les 3 musiciens. Appuie sur ENTRER pour confirmer ton choix. Pour réécouter la note demandée, appuie sur la flèche « haut ».



4. Boîte à musique

Cette activité te permet de choisir et d'écouter de la musique parmi une sélection de mélodies différentes. Utilise les flèches pour faire ton choix et confirme avec la touche ENTRER.



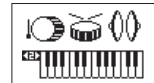
5. Suis les notes

Dans cette activité apprends à définir les intervalles entre 2 notes. Ecoute les deux notes jouées. A toi de déterminer à quelle distance elles sont l'une de l'autre. Utilise les flèches pour faire ton choix et confirme avec la touche ENTRER.



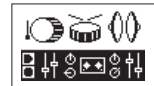
6. Jouons ensemble

Dans cette activité, vous pouvez jouer avec un rythme ou une mélodie donnée par l'ordinateur. Choisis la mélodie que tu souhaites en utilisant les flèches. Une fois que tu as décidé d'un rythme ou d'une mélodie, tu peux jouer « avec » l'ordinateur.



7. Suis moi

Compose et enregistre une mélodie d'instrument à percussion. Utilise les flèches haut/bas pour choisir la fonction ENREGISTRER ou LECTURE. Joue ta mélodie sur le clavier. Tu peux arrêter l'enregistrement à tout moment en activant la fonction LECTURE. Lorsque tu commences un nouvel enregistrement, le précédent est automatiquement effacé.



8. Crée ta mélodie

Compose une mélodie à partir d'une sélection de notes donnée. L'ordinateur indique quelle touche utiliser. A toi de jouer avec les notes données. La mélodie doit être composée d'au moins 20 notes comme t'indique la barre située en haut sur l'écran.



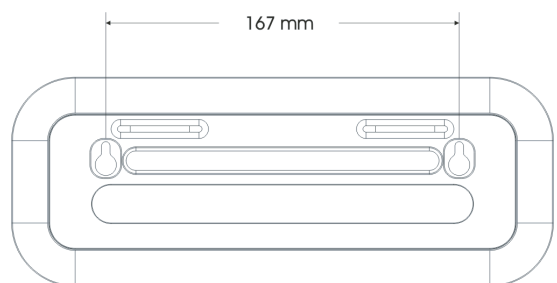
D. GARANTIE ET ENTRETIEN

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 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 ...).

RANGEMENT

Votre unité est équipée de 2 perforations pour vis derrière l'écran et peut donc être accrochée à un mur.



Le clavier peut alors être placé et maintenu sur le support par des aimants.
Dans la position droite, le clavier peut être rangé derrière l'écran.

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.

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.

Référence : JC300FR
Garantie 2 ans.



© 2005 LEXIBOOK®
Conçu en Europe – Fabriqué en Chine

LEXIBOOK
2, avenue de Scandinavie
91953 Courtaboeuf Cedex
France

Assistante technique : 0892 23 27 26 (0,34€ TTC/Min)
<http://www.lexibookjunior.com>

Référence notice d'emploi: JC300FRIM0244