Oregon SCIENTIFIC

Chers Parents,

Merci pour votre achat de **l'ordinateur éducatif B-Smart™**.
Conçu en vue de permettre aux enfants d'apprendre tout en s'amusant, **l'ordinateur éducatif B-Smart™** offre des tas d'activités stimulantes qui contribueront grandement au développement de votre enfant. Ces activités couvrent des domaines divers comme le vocabulaire, les mathématiques, la mémorisation et le raisonnement logique, les animaux, la maîtrise du clavier, la musique et l'anglais. **L'ordinateur éducatif B-Smart™** constitue également une formidable introduction à l'informatique et stimule la créativité et l'apprentissage autonome de votre enfant.
Avec Barbie®, on peut apprendre tout en s'amusant !

barbie.com™

BARBIE and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel, Inc.© 2009 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

Table des Matières

Chapitre 1 1
Concernant l'ordinateur éducatif bilingue B-Smart™

Chapitre 2 4
Pour commencer

Chapitre 3 8
Sélection et règles des jeux

Chapitre 4 9
Fonctions utiles et boutons de commande

Chapitre 5 13
Activités 13
Vocabulaire 13
Labyrinthe de lettres 13
Aspire-lettre 14
Méli-mélo 14
Papillons 14
Décoration de T-shirt 14
Syllabes 14
Le Temps des rimes 14
Couple de mots 14
Les Contraires 15
Pouvoir des fleurs 15
Au pluriel 15
Magie des Capitales 15
Fax à trou 15
Ponctuation en folie 15
Maths 16
Jeu de l'addition 16
Jeu de la soustraction 16
Opération Maths 16
Fabrique d'équations 16
Le compte est bon 16
L'Équation du papillon 16
Calcul à toute allure 16
Souffle les bougies 17
Pluie de formes 17
La patinoire de formes 17
Sauve les chatons 17
Festival de la carotte 17
A la caisse! 17
Plus ou Moins 17
Gros ou petit 18
L'heure exacte 18
Calculateur 18
Mémoire 18
Danse du dauphin 18
Foire aux animaux 18
Les deux font la paire 18
Un, deux, trois, partez ! 18
Cache-cache 19
Formes 19
Logique 19
Fête des courses 19
Courage ! 19
Au suivant! 19
Parade de ballons 19
Effet d'ombre 19
Miroir Miroir 20
Jeu des différences 20
L'Intrus 20
Apprends à recycler 20
L'heure du repas 20
Cuisiner sans danger 20
Animaux 21
Le goût des animaux 21
Animal mystère 21
Sur la trace des animaux 21
Clavier 21
Arrosage de fleurs 21
Maquillage en folie 21
Dactylomania 21
Le chiot fugueur 21
Rue des lettres 22
Douche de lettres 22
Musique 22
Le bon rythme 22
Mélodie dansante 22
Musique Maestro 22
Ça balance! 22
Jeux 23
Paniers de basket 23
Une belle surprise 23
Folie des gâteaux 23
Rebonds 23
A la pêche 23
Vol de papillon 23
Coup de Chance 23
Boule de cristal 24
Ton signe astral 24
Anglais
Counting 24
Number Quiz 24
Animals 24
Animals Quiz 24
Objects 24
Objects Quiz 25
Butterflies 25
Puppy chase 25
Big Quiz 1 25
Big Quiz 2 25
Chapitre 6 25
Guide en cas de problèmes

Chapitre 1

Concernant l'ordinateur éducatif bilingue B-Smart™

Contient

70 activités en français et 10 autres en anglais !
- Vocabulaire
- Mathématiques
- Mémorisation
- Logique
- Animaux
- Clavier
- Musique
- Jeux
- Anglais

Multimédia
- Son numérique et animations

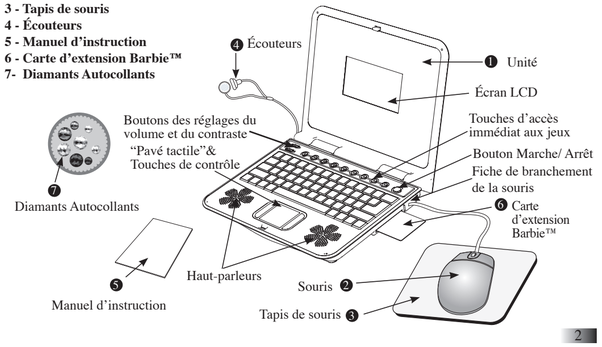
Affichage
- Écran LCD
- Arrêt automatique

Interface
- Clavier AZERTY
- Touches numériques
- Touche Salutations du monde
- Touche d'animations
- Touches d'accès immédiat aux jeux
- "Pavé tactile" & Touches de contrôle

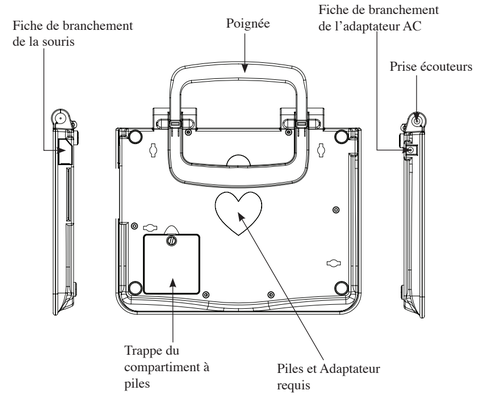
Audio
- La voix de Barbie®

Unité

L'ordinateur éducatif bilingue B-Smart™ est livré avec les accessoires suivants.
Contactez votre revendeur s'il vous manque certains éléments.
1 - Unité
2 - Souris
3 - Tapis de souris
4 - Écouteurs
5 - Manuel d'instruction
6 - Carte d'extension Barbie™
7- Diamants Autocollants



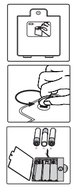
Unité



Chapitre 2

Pour commencer

L'ordinateur éducatif bilingue B-Smart™ est alimenté par 3 piles AA ou au moyen d'un adaptateur AC/DC de 6V (non inclus).

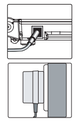


Installation des Piles

1. Assurez-vous que l'ordinateur est éteint.
2. A l'aide d'un tournevis cruciforme, dévissez la trappe du compartiment à piles au dos de l'ordinateur.
3. Insérez 3 piles AA (en respectant les indications de polarités: + et -).
4. Remettez la trappe en place.

Branchement de l'Adaptateur AC/DC

Eteignez l'ordinateur avant de brancher l'adaptateur AC/DC afin d'éviter d'endommager l'appareil. Branchez l'adaptateur AC sur la fiche de branchement (centre positif) située sur le côté gauche de l'appareil. Branchez l'adaptateur sur une prise de courant murale.



Attention:
- Ne mélangez pas différents types de piles ou des piles neuves avec des piles usées.
- Utilisez uniquement des piles du même type ou de types équivalents.
- Remplacez toutes les piles en même temps.
- Retirez les piles si vous pensez ne pas utiliser l'appareil sur de longues périodes.
- Ne jetez pas vos piles usées dans le feu.
- N'essayez pas de recharger des piles non-rechargeables.
- Enlevez les piles rechargeables du jouet avant de les recharger.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance étroite d'un adulte.
- Enlevez les piles de l'appareil lorsqu'elles sont usées.
- Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.

Attention:
- Ne branchez pas l'appareil sur une source d'alimentation dont la tension est supérieure à 6V.
- Utilisez uniquement l'adaptateur recommandé.
- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
- Débranchez toujours un jouet de sa source d'alimentation avant de le nettoyer avec un liquide.
- En raison de l'utilisation d'un adaptateur AC/DC, ne convient pas aux enfants.

Branchement de la Souris

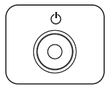
1. Assurez-vous que l'appareil est éteint.
2. Ouvrez la petite trappe située sur le côté droit de l'appareil et branchez la souris sur la fiche prévue à cet effet.
3. Allumez l'appareil.
4. Pour éviter de salir la souris, assurez-vous que le tapis pour souris est toujours propre.

Mise en Marche de l'ordinateur éducatif bilingue B-Smart™

Allumez l'ordinateur en poussant le petit joyau sur le couvercle.
Le couvercle s'ouvre alors et l'ordinateur s'allume automatiquement.
Si l'ordinateur est déjà ouvert, appuyez sur le ⏻ situé sur la partie supérieure droite du clavier. Lorsque vous avez fini de jouer, n'oubliez pas d'éteindre en appuyant sur le même bouton.

Arrêt Automatique

L'ordinateur éducatif bilingue B-Smart™ s'éteint automatiquement en cas d'inactivité pendant plusieurs minutes. Pour redémarrer, appuyez sur le ⏻.



Diamants Autocollants

Collez les diamants autocollants sur le dessus de l'ordinateur afin de le personnaliser.

Rangement & Entretien

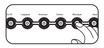
Afin de prolonger la durée de vie de ce produit, suivez les quelques conseils suivants:
Examinez régulièrement l'appareil afin de vous assurer que le cordon d'alimentation, la prise, le boîtier ou toute autre partie de l'appareil n'est pas endommagé. En cas de dommage, n'utilisez pas l'appareil avec l'adaptateur jusqu'à ce que le dommage ait été réparé. Débranchez toujours l'appareil de sa source d'alimentation avant de le nettoyer.
Essuyez le corps de l'appareil avec un chiffon doux et sec.
Ne mouillez pas l'appareil. Ne démontez l'appareil sous aucun prétexte. Rangez l'appareil à l'abri des rayons directs du soleil et des températures extrêmes. Ne laissez pas l'appareil dans une voiture où il peut être exposé aux rayons directs du soleil.
Ne faites subir aucun choc à cet appareil.

Chapitre 3

Sélection et règles des jeux

Sélection des jeux

L'ordinateur éducatif bilingue B-Smart™ propose 9 catégories de jeu: Vocabulaire, Mathématiques, Mémorisation, Logique, Animaux, Clavier, Musique, Jeux et Anglais.
Le menu de sélection fait automatiquement défiler les catégories par 5 secondes.
Le joueur peut aussi utiliser les flèches gauche et droite pour les faire défiler, puis appuyer sur Entrée pour en sélectionner une. La souris peut par ailleurs être utilisée pour se déplacer d'une catégorie à l'autre : il suffit alors de cliquer gauche pour entrer une sélection.



Chaque catégorie propose plusieurs jeux. Le joueur peut utiliser la souris ou les flèches haut et bas pour les faire défiler, puis appuyer sur Entrée/Enter pour jouer. Le joueur peut également appuyer sur l'une des touches d'accès immédiat aux jeux. Après 15 secondes, si l'ordinateur reste inactif, Barbie® répète "Appuie sur Entrée pour choisir une catégorie".

Essais

Pour la plupart des activités, le joueur a droit à trois essais pour chaque question. Barbie® donne la bonne réponse après trois essais infructueux. Après quelques secondes, si le joueur ne répond pas, Barbie® répète la question.

Temps limite

Pour la majorité des jeux, le joueur a de 30 à 90 secondes pour répondre, en fonction des jeux et du type de questions.

Langue

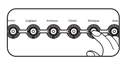
Toutes les activités sont en français.

Chapitre 4

Fonctions utiles et boutons de commande

Le Clavier

L'ordinateur éducatif bilingue B-Smart™ est livré avec un clavier d'ordinateur parfaitement fonctionnel.



Touches d'accès immédiat aux jeux

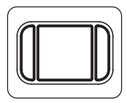
Ces touches permettent au joueur d'afficher les jeux proposés dans chaque catégorie.

Les Flèches

Utilisez les flèches ← → ↑ ↓ pour sélectionner ou naviguer dans les jeux.

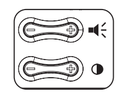
"Pavé tactile" & Touches de contrôle

L'ordinateur éducatif bilingue B-Smart™ dispose d'un "pavé tactile" associé à des touches de contrôle (situés en bas du clavier). Vous pouvez pousser le "pavé tactile" vers le haut, le bas, la gauche ou la droite pour déplacer la flèche du curseur affichée à l'écran.
Appuyez sur la touche de contrôle gauche pour valider votre choix.



Boutons des réglages du volume et du contraste

Utilisez ces boutons situés sur la partie supérieure gauche du clavier pour régler le volume et le contraste (haut, médium et bas).



Démo

Appuyez sur Démo/Demo pour voir une démonstration des activités de **l'ordinateur éducatif bilingue B-Smart™**.

Aide

Appuyez sur Aide/Help pour obtenir des indices. En utilisant cette fonction, vous perdez des points. Tous les jeux ne disposent pas de cette fonction.

Répéter

Appuyez sur Répéter/Repeat pour répéter une question ou des instructions.

Echap

Appuyez sur Echap/Esc pour sortir du jeu en cours et retourner au menu précédent.

Touche d'éclairage de l'écran

Appuyez sur pour allumer ou éteindre l'éclairage de l'écran LCD. L'éclairage de l'écran LCD est éteint par défaut.

Touches Formes

Le joueur peut utiliser les touches ▲ ♥ ● ■ pour soumettre ses réponses dans le jeu Un, deux, trois, partez !

Réponse

Appuyez sur Réponse/Answer pour découvrir la bonne réponse à une question. En appuyant sur cette touche, le joueur ne gagne aucun point.

Effacer

Appuyez sur Effacer/Delete pour effacer la lettre ou le chiffre que vous venez de taper.

Entrée

Appuyez sur Entrée/Enter pour valider votre réponse.

Silhouette Barbie™

Appuyez sur pour voir une courte animation musicale.

Icône Environnement

Appuyez sur pour voir une animation sur le thème de l'environnement.

Icône Salutations

Appuyez sur pour apprendre comment saluer dans différentes langues.

Barre Espace

La barre espace est utilisable dans les jeux Calculateur, Rebonds et A la pêche.
Calculateur: utilise les flèches pour le déplacer sur le clavier numérique et appuie sur la barre espace pour soumettre un chiffre.
Rebonds: appuie sur la barre espace pour réparer le trou dans le mur.
A la pêche: appuie sur la barre espace pour changer la couleur de la boîte à choisir.

Shift

Appuyez en même temps sur Shift et une touche à double fonction pour accéder à la seconde fonction.

Cartes d'Extension Barbie™

Faites attention de ne pas rayer ou de ne pas endommager la plaque de contact métallique des Cartes d'Extension Barbie™.
1. Insérez la Carte d'Extension Barbie™ de **l'ordinateur éducatif bilingue B-Smart™** dans le logement pour Carte d'Extension sur le côté droit de l'appareil.
2. L'activité en cours est interrompue et l'animation de la Carte d'Extension Barbie™ commence.
3. Le titre défile à l'écran, puis un menu apparaît. A l'écran, sont affichés deux icônes de direction et le titre de l'une des activités incluses sur la Carte d'Extension Barbie™.
4. Appuyez sur les icônes de direction ou utilisez la touche de déplacement vers le bas pour passer les différents titres en revue.

5. Appuyez sur la touche Entrée/Enter pour sélectionner l'activité de votre choix.

Activités contenues dans la Carte d'Extension Barbie™ Activités:

Carte Orthographe	Méli-mélo, Aspire-lettre, Pouvoir des fleurs
Carte Grammaire	Magie des Capitales, Au Pluriel, Ponctuation en folie
Carte Vocabulaire	Le temps des rimes, Fax à trou, Les Contraires

Lorsque la Carte d'Extension Barbie™ est insérée dans le logement, seules les activités incluses sur la Carte d'Extension Barbie™ sont disponibles. Pour avoir accès aux autres jeux et activités, retirez la Carte d'Extension Barbie™. Vous pouvez aussi utiliser les touches d'accès immédiat aux jeux.

Note: Si vous achetez une ancienne version de la Carte d'Extension Barbie™, les activités écrites sur la carte ne correspondront pas aux activités supplémentaires offertes.

Une carte d'extension gratuite est incluse avec cette ordinateur. D'autres cartes sont disponibles à l'achat séparément.

Chapitre 5

Activités

Vocabulaire

Labyrinthe de lettres
Trouve le mot caché dans le labyrinthe en avançant lettre par lettre.

Aspire-lettre
Supprime la lettre en trop pour orthographier le mot correctement.

Méli-mélo
Remets les lettres dans l'ordre pour reconstituer le mot dont tu as vu l'animation et que tu viens d'entendre.

Papillons
Déplace les lettres dans les espaces vides pour écrire le mot correctement tout en évitant de toucher les papillons.

Décoration de T-shirt
Réarrange les lettres en cliquant dessus dans l'ordre afin d'épeler le mot correctement.

Syllabes
Trouve la syllabe qui complète le mot.

Le Temps des rimes
Trouve le mot qui rime avec l'animation.

Couple de mots
Tourne le prisme triangulaire pour associer les mots allant ensemble.

Les Contraires
Tourne le prisme triangulaire pour associer les mots à leurs contraires.

Pouvoir des fleurs
Devine les lettres du mot caché. La fleur pousse à mesure que tu entres les bonnes réponses. Jusqu'à deux indices par question peuvent traverser l'écran, si tu appuies sur la touche Aide ou entres une réponse incorrecte.

Au pluriel
Forme le pluriel des noms affichés à l'écran. Il y a 5 niveaux qui suivent les règles suivantes:
1) Le nom prend un S au pluriel
2) Le nom se terminant par AU prend un X au pluriel
3) On remplace AL par AUX au pluriel
4) Le nom reste invariable au pluriel
5) Cas particulier

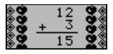
Magie des Capitales
Trouve la lettre à mettre en majuscule.

Fax à trou
Une phrase à laquelle il manque un mot traverse l'écran. Tu dois choisir entre deux mots celui qui complète le mieux la phrase.

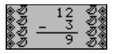
Ponctuation en folie
Choisis le bon signe de ponctuation.

Maths

Jeu de l'addition
Complète l'addition.

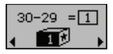


Jeu de la soustraction
Complète la soustraction.



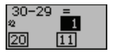
Opération Maths
Choisis le bon signe algébrique.

Fabrique d'équations
Trouve le chiffre qui résoud l'équation.



Le compte est bon
Résouds les équations et découvre une surprise!

L'Équation du papillon
Déplace la solution qui résoud l'équation en évitant de toucher les papillons.



Calcul à toute allure
Résouds autant d'équations que tu peux en une minute.

Souffle les bougies
Souffle les bougies en utilisant la bonne combinaison de chiffres.

Pluie de formes
Écoute attentivement et aide le petit chien à attraper les bonnes formes.

La patinoire de formes
Devine quelle forme est en train de dessiner la patineuse.

Sauve les chatons
Aide les chatons à retrouver le chemin de leur maison en suivant la séquence de chiffres correcte.

Festival de la carotte
Résouds l'équation et déplace le lapin afin de lui faire manger le nombre de carottes correspondant à la solution de l'équation.

A la caisse !
Aide Barbie® à calculer le montant total de ses dépenses.

Plus ou Moins
Écoute attentivement et indique lequel des deux articles est le plus lourd ou le plus léger.

Gros ou petit
Écoute attentivement et indique lequel des deux articles est le plus gros ou le plus petit.

L'heure exacte
Tape l'heure indiquée sur le réveil.

Calculateur
Amuse toi à créer des équations sur le clavier numérique.

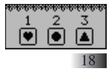
Mémoire

Danse du dauphin
Tape les chiffres inscrits sur le flanc du dauphin dans l'ordre où ils sont apparus à l'écran.

Foire aux animaux
Observe attentivement l'image de l'animal qui apparaît à l'écran.
Puis tente de la retrouver parmi une sélection d'images presques similaires.

Les deux font la paire
Souviens-toi des paires cachées dans la grille.

Un, deux, trois, partez !
Souviens-toi de l'ordre d'arrivée des formes. Utilise les touches formes pour donner ta réponse.



Cache-cache
Sois attentive et trouve le chat qui cache le diadème.

Formes
Une image constituée de formes est affichée à l'écran. Puis elle disparaît. Quand elle réapparaît, il lui manque une forme. Barbie® te demande de la trouver.

Logique

Fête des courses
Ramasse tous les t-shirts sans revenir sur tes pas ou toucher les cintres

Courage !
Trouve le nombre manquant.

Au suivant!
Trouve le symbole qui complète la séquence.

Parade de ballons
Barbie® te demande de réarranger les ballons dans un certain ordre.

Effet d'ombre
Trouve l'ombre qui correspond à l'image affichée.

Miroir Miroir
Trouve le reflet qui correspond à l'image affichée.

Jeu des différences
Trouve les 4 différences entre les deux images.

L'Intrus
Trouve l'intrus parmi différents types de vêtements.

Apprends à recycler
Trie les bouteilles et les journaux en les plaçant dans les poubelles correspondantes.

L'heure du repas
Nourris les chats et les chiens avec leurs plats favoris - ne te trompe pas!

Cuisiner sans danger
Choisis la réponse correcte concernant les règles de sécurité à observer dans une cuisine.

Animaux

Le goût des animaux
Associe les animaux à leur nourriture préférée.

Animal mystère
Écoute attentivement les indices donnés, et devine l'animal recherché.

Sur la trace des animaux
Apprends à reconnaître les empreintes laissées par les animaux.

Clavier

Arrosage de fleurs
Clique sur les fleurs fanées afin de leur redonner vie et beauté.

Maquillage en folie
Aide Barbie® et Teresa® à se préparer pour la fête en changeant leurs looks.

Dactylomania
Apprends à taper en utilisant tes doigts correctement.

Le chiot fugueur
Tape le mot rapidement pour empêcher le petit chien de s'en aller.

Rue des lettres
Tape les lettres rapidement pour les empêcher d'atteindre l'autre côté de l'écran.

Douche de lettres
Vise les lettres avec le tuyau d'arrosage et appuie sur la touche lettre correspondante pour les supprimer.

Musique

Le bon rythme
Sélectionne une mélodie et ajoute ton propre rythme! Tape les lettres quand elles atteignent la boîte.

Mélodie dansante
Sélectionne une mélodie et des mouvements de danse pour Barbie®.

Musique Maestro
Sélectionne une chanson, choisis un instrument de musique et suis les notes de musique (P pour piano, C pour cuivre, G pour guitare et F pour flûte).

Ça balance !
Amuse-toi à composer une mélodie !

Jeux

Paniers de basket
Marque autant de paniers que tu peux.

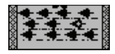
Une belle surprise
Casse le bloc et découvre une image cachée.

Folie des gâteaux
Clique sur les gâteaux pour les faire disparaître.

Rebonds
Bouche les trous de la boîte causés par les rebonds de la balle.

A la pêche
Associe le panier avec la chaussure de la même couleur.

Vol de papillon
Aide le papillon à traverser en passant d'une feuille à l'autre.



Coup de Chance
Essaie de répondre aux 10 questions extraites des autres jeux.

Boule de cristal
Clique sur la boule de cristal pour voir ce que l'avenir te réserve.

Ton signe astral
Découvre ton signe astral et les caractéristiques de ta personnalité en entrant ta date de naissance.

Anglais

Counting
Apprends à compter en anglais en attrapant les poissons avec le filet.

Number Quiz
Trouve la traduction anglaise correspondante des chiffres.

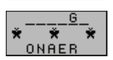
Animals
Apprends le nom des animaux en anglais.

Animals Quiz
Trouve la traduction anglaise correspondante.

Objects
Ouvre les boîtes et apprends de nouveaux mots anglais.

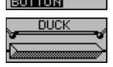
Objects Quiz
Trouve la traduction anglaise correspondante.

Butterflies
Réarrange les lettres afin d'épeler correctement le mot anglais.
Evite de toucher les papillons!



Puppy Chase
Tape les lettres le plus vite possible pour empêcher le chiot de s'échapper.

Big Quiz 1
Trouve la traduction anglaise correspondante.



Big Quiz 2
Trouve la traduction française correspondante.

Chapitre 6

Guide en cas de problèmes

Développer des jeux éducatifs est une responsabilité que, chez Oregon Scientific, nous prenons très au sérieux. Notre ambition est de fournir des produits de première qualité et nous concentrons nos efforts sur une actualisation
permanente de l'information. Toutefois, des erreurs peuvent être commises. Sachez que nous assurons le suivi de nos produits et nous vous encourageons à appeler notre Service Clientèle pour tout problème ou toute suggestion que vous pourriez avoir. Nos représentants se feront un plaisir de vous assister.
Avant de contacter notre atelier de réparation agréé au 0891 700 306, vérifiez les quelques points suivants. Ceux-ci peuvent vous faire gagner du temps et vous permettre d'économiser le coût d'un appel téléphonique.

<u>Il n'y a rien à l'écran</u>
Les piles sont-elles installées correctement ?
Les piles ont-elles besoin d'être remplacées ?

<u>Panne d'écran ou affichage anormal</u>
Coupez l'alimentation en enlevant les piles pendant au moins 10 secondes avant de rétablir l'alimentation.

<u>Dans un environnement générant de l'électricité statique, l'appareil peut mal fonctionner.</u>
Pour redémarrer, retirer les piles de l'appareil ou débrancher l'adaptateur secteur pendant au moins 10 secondes avant de rétablir l'alimentation.

Conforme aux normes de sécurité ASTM F963, EN71 Sections 1, 2 et 3 et EN62115.

En raison du souci permanent d'amélioration de nos produits, les représentations à l'écran peuvent varier légèrement des diagrammes présentés dans ce manuel.

Oregon Scientific France
266 av du Président Wilson
93218 La Plaine-Saint-Denis
Tél: (33) 1 5593 2688
Fax: (33) 1 5593 2699
Email:info@oregonscientific.fr

Avertissement :
Toute modification apportée à ce produit qui n'est pas expressément approuvée par la partie responsable des conformités peut retirer à l'utilisateur son droit d'utiliser ce produit.
• Peut contenir des pièces de petite taille en cas de dommage et/ou mauvais traitement.
• Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

NOTE :
Ce produit a été testé et certifié conforme aux limitations imposées aux appareils numériques de Classe B, conformément à la section 15 des Règlements FCC. Ces limitations ont pour but d'assurer une protection minimale contre les interférences nuisibles dans le cadre d'une installation résidentielle. Cet appareil génère, utilise et peut émettre des interférences nuisibles aux communications radio. Toutefois, il n'y a aucune garantie contre de telles interférences dans le cadre d'une installation donnée. Si cet appareil vient à causer des interférences nuisibles à la réception radio et de télévision, ce qui peut être déterminé en éteignant puis en rallumant l'appareil, l'utilisateur peut essayer de remédier à ces interférences en prenant l'une des mesures suivantes :
• Réorientez ou changez l'emplacement de l'antenne.
• Eloignez l'appareil de votre poste radio ou de télévision.
• Branchez l'appareil sur une prise de courant située sur un circuit différent de celui sur lequel votre poste radio ou de télévision
est branché.
• Demandez conseil à votre revendeur ou faites appel à un technicien TV radio qualifié pour assistance.
• Cet appareil numérique de Classe B digital est conforme à la norme canadienne ICES-003.

<u>REBUT</u>
Ne pas mettre ce produit au rebut avec les autres ordures ménagères.
La collecte séparée de ces déchets pour un traitement spécial est nécessaire.

FR P/N:300102178-00002-10