



À partir de 5 ans
Ce produit ne peut pas être connecté à INTERNET et n'a pas de capacité mémoire.



Chers Parents,

Merci pour votre achat du **Jeu Éducatif B-Inspired™**. Conçu en vue de permettre aux enfants d'apprendre tout en s'amusant, le **Jeu Éducatif B-Inspired™** offre des tas d'activités qui contribueront grandement au développement de votre enfant. Ces activités donnent un aperçu de différents métiers et couvrent des domaines divers comme le vocabulaire, l'orthographe, la langue, les chiffres, le calcul, les formes géométriques, la mémorisation et le raisonnement logique, la musique et la vie des animaux.

Le **Jeu Éducatif B-Inspired™** stimule la créativité et l'apprentissage autonome de votre enfant. Avec Barbie®, on peut apprendre tout en s'amusant !



BARBIE ainsi que les marques et les logos afférents appartiennent à Mattel, Inc. et sont utilisés sous licence.
© 2008 Mattel Inc. Tous Droits Réservés.

1

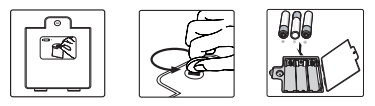
Chapitre 2

Pour Commencer

Le **Jeu Éducatif B-Inspired™** est alimenté par 3 piles «AAA».

Installation des Piles

1. Assurez-vous que l'appareil est éteint.
2. Ouvrez la trappe du compartiment à piles située sur l'envers de l'appareil.
3. Insérez 3 piles «AAA» en respectant les indications de polarité + et -.
4. Remettez la trappe en place.



5

Attention:

- Ne mélangez pas différents types de piles ou des piles neuves avec des piles usées.
- Utilisez uniquement des piles du type recommandé ou de type équivalent.
- 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-circuitiez pas les bornes d'alimentation.

Entretien et Maintenance

Examinez régulièrement l'appareil afin de vous assurer que le boîtier ou toute autre partie de l'appareil n'est pas endommagé. En cas de dommage, n'utilisez pas l'appareil jusqu'à ce que le dommage ait été réparé. Enlevez les piles de l'appareil avant de le nettoyer.

- Essuyez le corps de l'appareil avec un chiffon doux et sec.
- Ne mouillez pas l'appareil.
- Ne démontez pas l'appareil.

6

Chapitre 1

Concernant le Jeu Éducatif B-Inspired™

Caractéristiques

21 activités pédagogiques (3 par métier)

- Vocabulaire, orthographe, langue, chiffres, calcul, formes géométriques, mémorisation, raisonnement logique, musique et vie des animaux.

Multimédia

- Écran LCD
- Arrêt automatique

Interface

- Bouton Marche/Arrêt
- Pavé directionnel
- Bouton Métier
- Bouton Entrée
- Bouton Répéter

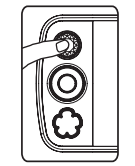
Audio

- Avec la voix de Barbie®

2

Mise en Marche du Jeu Éducatif B-Inspired™

Pour ouvrir le **Jeu Éducatif B-Inspired™**, appuyez sur le bouton (situé en haut à gauche de l'appareil). Lorsque vous avez fini de jouer, n'oubliez pas d'éteindre en appuyant de nouveau sur le même bouton.



Appuyez sur le bouton Marche/Arrêt

Arrêt Automatique

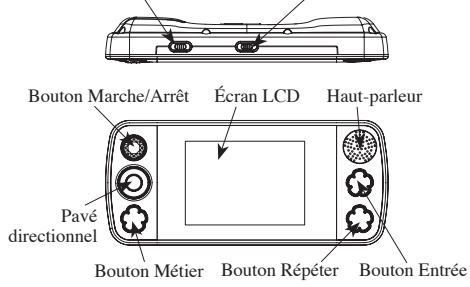
En cas d'inactivité pendant plus de trois minutes, l'appareil s'éteint automatiquement pour prolonger la durée de vie des piles.

7

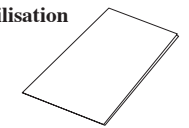
Le **Jeu Éducatif B-Inspired™** est livré avec les accessoires suivants. Contactez votre revendeur s'il vous manque des pièces :

- 1 - Unité
- 2 - Manuel d'Utilisation

1 Unité Réglage du volume Réglage du contraste

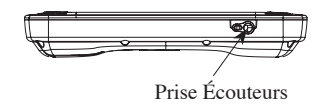
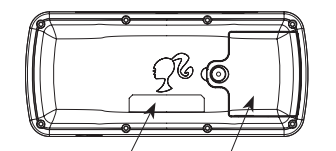


2 Manuel d'Utilisation



3

Unité

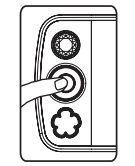


4

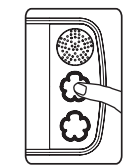
Chapitre 3

Sélectionner une activité

Le **Jeu Éducatif B-Inspired™** comprend 7 métiers: Institutrice, Dresseuse de chevaux, Patineuse sur glace, Chef de cuisine, Femme médecin, Sauveteur animalier et Pop Star. Pour chacun des métiers, 3 activités sont proposées, soit 21 en tout. Une liste des activités est donnée au Chapitre 4. Pour sélectionner un métier, utilisez les flèches du pavé directionnel, puis appuyez sur . Chaque métier contient trois jeux.



Appuyez sur le pavé directionnel



Appuyez sur le bouton Entrée

Fonctions utiles & Boutons de commande

Pavé directionnel

Utilisez les flèches du pavé directionnel pour sélectionner et naviguer dans les jeux.

8

Bouton Métier

Appuyez sur à n'importe quel moment pour revenir au menu des métiers.

Bouton Entrée

Appuyez sur pour soumettre votre réponse.

Bouton Répéter

Appuyez sur pour réécouter les instructions.

Boutons des réglages du Volume & du Contraste

Ceux-ci sont situés en haut de l'appareil. Il y a trois niveaux: bas, medium, haut.

Essais et Score

Pour la plupart des activités, vous avez 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. Dans certains jeux, votre score est affiché à l'écran. Le score est compris entre 1 et 5. Suivant votre score, vous recevez des récompenses. Le joueur reçoit des récompenses différentes en fonction de ses performances

9

Niveaux

Certains jeux ont plusieurs niveaux de difficulté. À la fin d'une partie, vous pouvez passer au niveau supérieur, rester au même niveau, ou repasser au niveau inférieur.

Chapitre 4

Activités

Institutrice

Orthographeure

Réarrangez les lettres pour orthographier le mot correctement.



Debout !

Empêchez les élèves de s'assoupir.



Cache-pomme

Devinez quel élève cache la pomme.



Dresseuse de chevaux

Cheval & Carotte

Suivez les flèches (de gauche à droite) pour déposer la carotte dans la bonne case. Si c'est la bonne case, le cheval mange la carotte.



Niveau 1: les flèches restent à l'écran.
Niveau 2: les flèches disparaissent

10

11

Sauvetage de lapin

Aidez les lapins à trouver leur chemin en suivant la bonne séquence numérique !



Pop Star

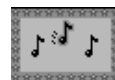
Garde le rythme

Gardez le rythme en frappant chaque note qui atteint la boîte ! Au niveau 2 et 3, utilisez les flèches haut / bas pour vous déplacer d'une ligne à l'autre.



L'oreille parfaite

Apprenez à reconnaître les fréquences des notes de musiques !



Créatrice de mélodie

Créez une mélodie puis réécoutez la !



15

16

quand le joueur appuie sur les flèches. Niveau 3: les flèches disparaissent pendant 3 secondes après les instructions

Test de Tawny

Testez vos connaissances sur les chevaux! Vrai ou Faux ?



Cheval mania

Trouvez les mots de vocabulaire sur les chevaux cachés dans la grille !



Patineuse sur glace

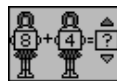
Formes sur glace

Devinez quelle forme la patineuse dessine sur la glace.



Notation finale

Additionnez les notations de chaque programme pour obtenir la notation finale.



12

Figures de rêve

Souvenez-vous de l'ordre des figures exécutées par la patineuse !



Chef de cuisine

A la soupe !

Préparez la soupe en ajoutant les bons ingrédients au bon moment !



Commandes à gogo !

Rendez heureux vos clients en satisfaisant leurs demandes !



Gâteaux à préparer

Souvenez-vous sur quelle partie du gâteau va chacune des roses !



Femme médecin

Soins des patients

Déplacez votre sacoche de médecin sous un patient pour qu'il se sente mieux !



13

La bonne prescription

Donnez au patient la même quantité de vitamines : résolvez l'équation en déplaçant votre patient ! Attention : prendre trop de vitamines n'est pas bon pour le patient !



Bulles de savon

Collectez toutes les barres de savon sans attraper de germes !



Sauveteur animalier

Empreinte de patte

Apprenez à reconnaître les empreintes de pattes de différents animaux !



Animaux à nourrir

Rendez heureux vos amis du refuge des animaux en leur donnant leurs aliments préférés !



14

Chapitre 5

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.

Il n'y a rien à l'écran

Les piles sont-elles installées correctement ?
Les piles ont-elles besoin d'être remplacées ?

Panne d'écran ou affichage anormal

Coupez l'alimentation en enlevant les piles pendant au moins 10 secondes avant de rétablir l'alimentation.

Dans un environnement générant de l'électricité statique, l'appareil peut mal fonctionner.

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 Saint-Denis-FRANCE
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.

MISE AU REBUT



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

17

18

P/N: 3001000893