



Mini-Ordinateur Junior Clone Trooper



Star Wars
Mini-Ordinateur
Junior Clone Trooper

À partir de 3 ans

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



Chers Parents,

Merci pour votre achat du **Mini-Ordinateur Junior Clone Trooper.**

Conçu en vue de permettre aux enfants d'apprendre tout en s'amusant, le **Mini-Ordinateur Junior Clone Trooper** offre des tas d'activités stimulantes qui contribueront grandement au développement de votre enfant. Les activités offertes couvrent des domaines divers comme les lettres, les mots, les chiffres, la musique, la mémorisation et le raisonnement logique.

Le **Mini-Ordinateur Junior Clone Trooper** constitue également une formidable introduction à l'informatique et stimule la créativité et l'apprentissage autonome de votre enfant. Apprendre n'a jamais été aussi amusant. Alors embarquez-vous avec le Capitaine Rex et ses troupes !



© 2008 Lucasfilm Ltd. & TM.

1

Chapitre 1

Concernant le Mini-Ordinateur Junior Clone Trooper

Caractéristiques

8 activités pédagogiques couvrant les domaines suivants:

- Alphabet, vocabulaire, formes, couleurs, chiffres, calcul, mémorisation, raisonnement logique, orthographe et musique.

Multimédia

- Son numérique et animation

Affichage

- Écran LCD
- Arrêt automatique

Interface

- Clavier alphabétique A-Z
- Touches numériques et géométriques

Audio

- La voix du Capitaine Rex
- Extraits musicaux de la série animée.

Le Mini-Ordinateur Junior Clone Trooper

est livré avec les accessoires suivants.

Contactez votre revendeur s'il vous manque des pièces :

1 - Unité

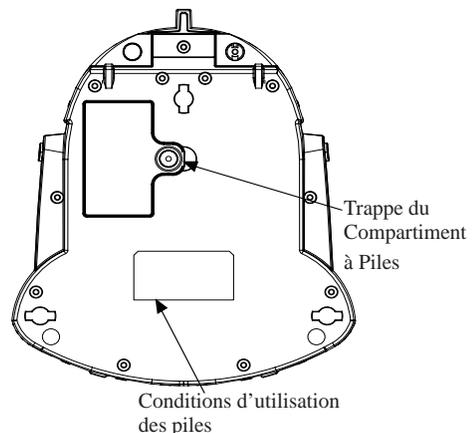
2 - Manuel d'utilisation



2

3

Unité



Trappe du
Compartiment
à Piles

Conditions d'utilisation
des piles

4

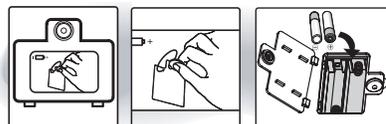
Chapitre 2

Pour Commencer

Le **Mini-Ordinateur Junior Clone Trooper** est alimenté par 2 piles «AA».

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 2 piles «AA» en respectant les indications de polarité + et -.
4. Remettez la trappe en place.



5

Attention:

- Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usées.
- Ne pas mélanger des piles alcalines avec des piles standard (carbone - zinc) ou rechargeables (nickel - cadmium).
- Ne mélangez pas différents types de piles.
- Utilisez uniquement des piles du type recommandé ou de type équivalent.
- Retirez les piles si vous pensez ne pas utiliser l'appareil pendant de longues périodes.
- Remplacez toutes les piles en même temps.
- 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.

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 tant que le dommage n'a pas 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

Arrêt Automatique

En cas d'inactivité pendant plus de cinq minutes, l'appareil dit "Compris !" puis s'éteint automatiquement pour prolonger la durée de vie des piles. Appuyez sur une touche pour remettre l'appareil en marche.

Mise en Marche du Mini-Ordinateur Junior Clone Trooper

Pour ouvrir le Mini-Ordinateur Junior Clone Trooper, appuyez sur le bouton de verrouillage (situé à l'avant de l'appareil). Pour mettre l'appareil en marche, appuyez sur n'importe quelle touche ou sur une icône de jeu. Lorsque vous avez fini de jouer, n'oubliez pas d'éteindre l'ordinateur en appuyant sur la touche  située en bas à droite du clavier.



Appuyez sur la touche
Marche/Arrêt

7

Chapitre 3

Règles des Jeux

Sélection d'une activité

Le Mini-Ordinateur Junior Clone Trooper comprend 8 activités amusantes. Pour sélectionner une activité, appuyez sur l'icône de jeu correspondante. Une liste des activités est donnée au Chapitre 4. Vous pouvez changer d'activité à tout moment pendant le jeu en appuyant sur une nouvelle icône de jeu.



Sélectionnez une icône de jeu

Touche Réponse

Appuyez sur la touche  pour découvrir la bonne réponse à une question.



la touche réponse

Touche Répéter

Appuyez sur la touche  pour entendre de nouveau une instruction.



la touche répétition

Touche Mélodie

Appuyez sur la touche  pour entendre une mélodie, accompagnée d'une animation.



la touche mélodie

Touche Logo

Appuyez sur la touche  pour voir le logo Star Wars.



la touche logo

Chapitre 4

Activités

La chasse aux lettres

Apprenez les lettres de l'alphabet et enrichissez votre vocabulaire:

1. Capitaine Rex vous demande de trouver la lettre manquante.
2. Pour répondre, appuyez sur la lettre correspondante sur le clavier.
3. Si la réponse est correcte, Capitaine Rex vous apprend un mot de vocabulaire commençant par cette lettre.



9

Mission galactique

Apprenez à reconnaître les chiffres et à effectuer des calculs simples.

1. Une escouade de Clone Troopers entre dans un champ d'astéroïdes. Le joueur doit compter les astéroïdes. Appuyez sur la touche numérique correspondante du clavier.
2. Si la réponse est correcte, des astéroïdes sont ajoutés ou retirés. Le joueur doit alors effectuer une opération simple.

3. Vous avez 10-12 secondes pour mémoriser les lettres avant qu'elles ne disparaissent.
4. A la fin de la mélodie, vous devez répéter les lettres dans l'ordre en appuyant sur les touches alphabétiques correspondante du clavier.

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 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.

Escouade de formes

Apprenez à reconnaître les formes et les couleurs par association (seules les touches géométriques 1-5 sont fonctionnelles).

1. Un objet d'une certaine forme est présenté à l'écran.
2. Vous devez trouver la forme correspondante sur le clavier.
3. Capitaine Rex vous indique de quelle couleur est la forme recherchée. Pour répondre, appuyez sur la touche géométrique correspondante.
4. Ce jeu vous apprend à reconnaître 5 formes géométriques de base :
1- Cercle, 2-Losange, 3-Rectangle, 4-Carré, 5-Triangle.



Collecteur de formes

Aidez Capitaine Rex à compter les formes. Apprenez à reconnaître les formes de base et à effectuer des calculs simples !

1. Vous devez trouver le bon nombre de formes pour aider Capitaine Rex.
2. Pour répondre, appuyez sur la forme correspondante du clavier, le nombre de fois qu'il vous est demandé.
3. Les formes sont comptées les unes après les autres.



10

Rien ne s'affiche sur l'écran

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

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

Pour redémarrer, retirez les piles de l'appareil ou débranchez l'adaptateur secteur pendant au moins 10 secondes avant de rétablir l'alimentation.

Panne d'écran ou affichage anormal

Coupez l'alimentation en retirant les piles pendant au moins 10 secondes, puis réinstallez les piles pour 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 différer légèrement des diagrammes présentés dans ce manuel.

Oregon Scientific France

266 av du Président Wilson
93218 La Plaine-Saint-Denis, FRANCE
Hotline: 0891 700 306

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.

- Cet appareil peut contenir des pièces de petite taille en cas de mauvais traitement/dommage.
- 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,

13

L'espace manquant

Apprenez la notion de séquence et le concept d'avant et après.

1. Une séquence de lettres ou de chiffres apparaît à l'écran. Vous devez trouver le chiffre ou la lettre qui manque pour compléter la suite logique.
2. Pour répondre, appuyez sur la touche numérique ou alphabétique correspondante du clavier.



Signal à décoder

Développe ta coordination visuo-tactile et apprends les notions de lettres majuscule et minuscule.

1. Des lettres traversent l'écran dans toutes les directions.
2. Appuie sur la lettre correspondante du clavier pour changer sa casse.
3. Vous avez 6 secondes pour changer les lettres avant qu'elles ne disparaissent de l'écran.



11

Balayage mémoire

Développez votre aptitude à mémoriser et votre capacité à suivre des instructions.

1. Une séquence sonore est entendue, à raison d'un son à la fois.
2. Les chiffres 1 2 3 4 représentent 4 sons différents. Lorsqu'un son est joué, le chiffre correspondant rebondit à l'écran.
3. Le joueur doit répéter les sons en appuyant sur les touches numériques correspondantes du clavier.
4. Essayez de vous souvenir de la séquence sonore et de la reproduire au fur et à mesure qu'elle est composée.



Cible musicale

Développez votre oreille musicale et apprenez à épeler de nouveaux mots avec ce jeu musical amusant.

1. Appuyez sur une touche numérique pour entendre une mélodie.
2. Lorsque la mélodie est jouée, 3 lettres rebondissent à l'écran. Ces lettres forment un mot mystère.



12

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 aux transmissions télévisuelles ou radiophoniques, ce qui peut se décèler à la mise en marche et à l'arrêt du jouet, l'utilisateur peut essayer de corriger ces interférences en suivant une ou plusieurs des mesures suivantes:

- Réorientez ou changez l'emplacement de l'antenne.
- Augmentez la distance entre l'appareil et votre poste de radio ou de télévision.
- Connectez l'appareil à une prise différente de celle où votre poste de radio ou de télévision est lui-même connecté.
- Demandez conseil à votre revendeur ou faites appel à un technicien en radio et télévision.



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.

14

P/N: 300100xxxx 15