

# POWER PUPPY

## Mode d'emploi



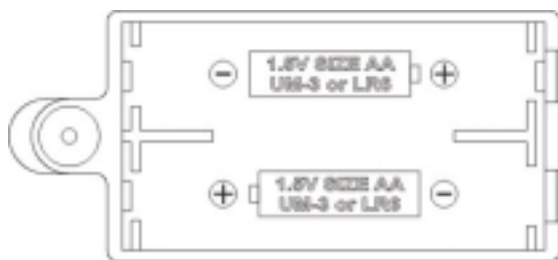
## ALIMENTATION

Le **POWER PUPPY** fonctionne avec 2 piles alcalines non rechargeables LR6 de 1,5V  $\text{---}$  .

Ce jeu doit être alimenté par l'intermédiaire des piles spécifiées uniquement.

### INSTALLATION DES PILES

1. Ouvrir le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis cruciforme.
2. Installer les 2 piles LR6 de 1,5 V en respectant le sens des polarités indiqué : une position incorrecte peut soit endommager le jouet, soit provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.



3. Refermer le compartiment à piles.
4. Mettre le jeu en marche à l'aide du bouton on/off situé en haut à droite du clavier.

Ne pas utiliser de piles rechargeables. Ne pas recharger les piles. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non-utilisation prolongée. Seuls des piles ou accumulateurs du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés.

Quand le son s'affaiblit ou que le jeu ne réagit plus, penser à changer les piles.

Si votre appareil présente un dysfonctionnement, ôtez les piles du compartiment et remettez les directement, cette opération vous permet d'effectuer le mode RESET sur votre produit.

## LE CLAVIER



### LES TOUCHES DE A à Z

Ce sont uniquement des lettres capitales. Au cas où certaines lettres se trouveraient sur la même touche (ex. N et Ñ), il suffit d'appuyer deux fois pour obtenir la lettre cachée. Chaque fois qu'on appuie sur une touche, l'ordinateur prononce la lettre.

### LES TOUCHES DE 0 à 9

Chaque touche représente un nombre (0 à 9), une forme (10 différentes) et une couleur (5 différentes). De même chaque chiffre correspond à une note : 1 = DO, 2 et RE, 3 = mi et ainsi de suite.

### LES TOUCHES DROITE ET GAUCHE



Utiliser ces touches pour déplacer le curseur à droite ou à gauche.

## LA TOUCHE ENTREE



Pour confirmer la réponse ou enregistrer une réponse.

## LA TOUCHE DE Répétition



Appuie sur cette touche pour entendre encore une fois la dernière phrase prononcée par le jeu.

## LA TOUCHE DE DEMONSTRATION



Elle permet de lancer une démonstration. Pour en sortir, appuyer à nouveau dessus ou sélectionner un nouveau menu.

## LA TOUCHE ON/OFF

Pour mettre en marche et éteindre l'appareil. S'il n'est pas utilisé pendant 4 minutes, le jeu s'éteint seul automatiquement afin d'économiser les piles. Pour le remettre en marche, il suffit de déplacer le sélecteur d'activité à droite ou à gauche puis de le positionner sur l'activité désirée.

## LES MENUS

Il y a 5 menus et 24 activités. Quand tu joues avec une activité pour la première fois, demande à un adulte de t'expliquer comment le jeu marche. Après quand tu y rejoueras, tu pourras répondre seul(e) aux questions.

Le jeu est composé de 26 touches alphabétiques et de 10 touches numériques.

Cinq menus différents peuvent être choisis :

- En appuyant sur les touches en forme d'os correspondantes, en haut du clavier.

- En appuyant la touche entrée quand l'animation correspondante est à l'écran.
- En entrant le chiffre correspondant au menu.

Pour choisir une activité :

- Soit appuyer sur entrée quand l'animation apparaît sur l'écran.
- Soit entrer le chiffre correspondant à l'activité indiquée sur l'écran.

En appuyant sur les touches droite et gauche, l'activité suivante apparaît. Pour retourner au menu principal, appuyer sur répéter.

**Confirmer chaque réponse en appuyant sur entrée**

## ■ MENU 1 : ABC

### ACTIVITE 1 : TON ABC

*3 niveaux de jeu.*

Niveau 1 : une lettre apparaît à l'écran. L'enfant doit alors trouver la lettre son clavier et la taper.

Niveau 2 : une lettre apparaît sur l'écran puis est prononcée. Il faut alors taper la lettre épelée.

Niveau 3 : une lettre est prononcée. Le joueur doit alors la taper.

### ACTIVITE 2 : DÉCOUVRE LES MOTS

*2 niveaux de jeu.*

Niveau 1 : Sur la première ligne apparaît le mot. Sur la ligne du dessous, retaper le mot.

Niveau 2 : Le mot apparaît sur la première ligne. Au bout de 5 secondes ou dès que le joueur écrit, le mot disparaît. Il faut alors le retaper.

### ACTIVITE 3 : LETTRE PERDUE

*3 niveaux de jeu.*

Niveau 1 : Un mot apparaît sur la ligne du haut pendant 3 secondes. Il réapparaît ensuite avec une lettre manquante. Il faut taper la lettre manquante.

Niveau 2 : Un mot apparaît sur l'écran avec une lettre manquante. Taper la lettre manquante.

Niveau 3 : idem. Pas d'animation pour aider à la compréhension du mot.

### ACTIVITE 4 : CHASSE LETTRES

*3 niveaux de jeu*

Niveau 1 : Des lettres se déroulent de gauche à droite. Le joueur doit taper ces lettres pour les

effacer. Quand une lettre de l'écran a été tapée, elle disparaît et le déplacement des lettres à l'écran s'arrête un instant. Ensuite le curseur se place sur la lettre à trouver et à effacer, et les lettres continuent de se déplacer vers la droite. Si une lettre atteint le bout de la ligne et tombe, c'est la fin du jeu et le score s'affiche. On peut alors recommencer au niveau inférieur (quand c'est possible). Une lettre qui disparaît marque 4 points. Si un joueur atteint 100 points, c'est-à-dire le maximum, le jeu recommence à un niveau plus élevé. Vitesse lente.

Niveau 2 : vitesse moyenne.

Niveau 3 : Vitesse rapide.

## ACTIVITE 5 : MOT BROUILLÉ

### 3 niveaux de jeu

Niveau 1 : Une image apparaît puis un mot sur la première ligne. Sur la seconde, apparaissent autant d'espaces que de lettres dans le mot. Le mot de la première ligne est alors remplacé par des curseurs dont le premier clignote. Sur la seconde ligne toutes les lettres du mot s'affichent de façon aléatoire et sans ordre. L'enfant doit déplacer le curseur avec les touches droite et gauche jusqu'à la première lettre qui constitue le mot final et confirmer avec entrée. Cette lettre disparaît de la deuxième ligne et remplace le curseur animé. Recommencer la recherche sur la deuxième ligne de la deuxième lettre du mot en confirmant sur entrée quand le curseur se trouve au-dessus, et ainsi de suite. Le joueur peut aussi entrer les lettres manquantes directement sur le clavier.

Niveau 2 : Identique au niveau 1 mais l'image n'apparaît pas et le mot s'affiche directement sur la première ligne.

Niveau 3 : Identique au niveau 2, mais le mot n'apparaît pas. Il faut alors reconstituer un mot à partir des lettres mélangées.

## ACTIVITE 6 : TROUVE LA LETTRE

### 2 niveaux de jeu.

Pour jouer avec 2 mots qui ont une lettre en commun. Le premier mot se déroule sur la première ligne de gauche à droite et le deuxième sur la seconde ligne de droite à gauche. La lettre commune est remplacée par un curseur. Les lettres cessent de se dérouler lorsque les deux curseurs se rencontrent et sont alignés verticalement. Les curseurs clignent de façon synchronisée.

Niveau 1 : Les curseurs sont remplacés de façon synchrone par 5 lettres qui apparaissent alternativement, au hasard, sur les deux lignes en même temps. Une de ces lettres est la lettre commune. Le joueur peut alors appuyer sur entrée quand la bonne lettre apparaît ou appuyer sur la lettre correspondante du clavier.

Niveau 2 : Le joueur doit entrer la bonne lettre en appuyant sur le clavier.

## ■ MENU 2 : MATHS

### ACTIVITE 7 : COMPTE LES OBJETS

*3 niveaux de jeu.*

Un certain nombre d'objets (des os) apparaissent sur l'écran 1 à 1 suivi d'un signe =. Le joueur doit introduire le nombre d'objets.

Niveau 1 : un maximum de 9 objets.

Niveau 2 : entre 10 et 15 objets, 2 curseurs.

Niveau 3 : entre 16 et 20 objets, 2 curseurs.

### ACTIVITE 8 : CHASSE AUX CHIFFRES

*3 niveaux de jeu.*

Des chiffres se déroulent au hasard un à un depuis le haut de l'écran jusqu'en bas de l'écran. Chaque chiffre " monte " sur l'écran. Le joueur doit taper le chiffre qui lui est apparu. Lorsqu'un chiffre a été tapé, il disparaît. Apparaît un nouveau chiffre au hasard. Si un chiffre atteint le haut de l'écran, le jeu est terminé et le score apparaît. Le jeu recommence un niveau plus bas (quand c'est possible). Un chiffre qui est annulé, marque 4 points. Un score maximum de 100 points permet de jouer au niveau supérieur.

Niveau 1 : Vitesse lente

Niveau 2 : Vitesse moyenne

Niveau 3 : Vitesse rapide.

### ACTIVITE 9 : PETIT OU GRAND ?

*2 niveaux de jeu*

2 chiffres au hasard apparaissent dans les coins gauche et droit (ils ne sont jamais égaux) ainsi qu'un grand et un petit chien. Utiliser les touches droite et gauche pour échanger les animations de façon à ce que le petit chien se trouve à côté du plus petit chiffre et inversement. Appuyer sur entrer.

Niveau 1 : Les chiffres de 0 à 9.

Niveau 2 : Les chiffres de 0 à 99.

### ACTIVITE 10 : J'ACHÈTE

Une animation apparaît. A côté, un chiffre entre 1 et 99, précédé du signe \$, chiffre qui apparaît pendant 3 secondes ou jusqu'à ce qu'une touche soit appuyée.

Le chiffre sélectionné apparaît dans le coin gauche en haut, ainsi que 4 pièces avec des valeurs de 5, 10, 20 et 1 et le chiffre 0 dans le coin droit en bas. La première pièce clignote, et le joueur doit alors déplacer cette pièce clignotante à l'aide des touches droite et gauche. Appuie sur entrée pour sélectionner la pièce : le montant de cette pièce s'ajoute au chiffre 0 en bas à droite. Le montant

obtenu doit atteindre la valeur du chiffre inscrit en haut à gauche.

### ACTIVITE 11 : ADDITION

*3 niveaux de jeu.*

Niveau 1 : Entre 1 et 8 objets apparaissent suivi d'un signe + et d'une autre série de chiffres et du signe =. Il faut entrer le résultat qui sera inférieur à 9.

Niveau 2 : Un chiffre entre 0 et 9 apparaît suivi d'un signe + et d'un autre chiffre entre 1 et 9 et d'un signe =. Le joueur doit rentrer le résultat de l'addition, qui ne doit pas dépasser 9.

Niveau 3 : Un chiffre entre 0 et 99 suivi d'un signe + et d'un autre chiffre entre 0 et 99 suivis du signe =. Le joueur doit entrer le résultat qui sera égal ou inférieur à 99.

### ACTIVITE 12 : SOUSTRACTION

*3 niveaux de jeu.*

Niveau 1 : Un chiffre entre 1 et 9 objets apparaissent puis le signe – suivi d'une série d'objets entre 1 et 9 et du signe =. Le joueur doit introduire le résultat qui sera supérieur ou égal à 0.

Niveau 2 : Un chiffre entre 0 et 9 apparaît suivi d'un signe - et d'un autre chiffre entre 1 et 9 et d'un signe =. Le joueur doit rentrer le résultat de la soustraction, qui devra être comprise entre 0 et 9.

Niveau 3 : Un chiffre entre 0 et 99 suivi d'un signe - et d'un autre chiffre entre 0 et 99 suivis du signe =. Le joueur doit entrer le résultat qui sera compris entre 0 et 99.

## ■ MENU 3 : QUIZ

### ACTIVITE 13 : TROUVE LA FORME

*2 niveaux de jeu.*

Niveau 1 : Une forme apparaît au hasard. Le joueur doit appuyer sur la forme correspondante sur son clavier.

Niveau 2 : Une forme apparaît au hasard puis effectue une rotation de façon aléatoire. Le joueur doit alors appuyer sur la forme correspondante sur son clavier.

### ACTIVITE 14 : SUIS-MOI !

*3 niveaux de jeu.*

Niveau 1 : Une forme apparaît de façon aléatoire. Le joueur doit retrouver la forme et appuyer dessus. La forme est toujours à l'écran puis une autre forme apparaît. Le joueur doit recommencer suivant le même exemple. Chaque question comprend une nouvelle



forme. Le jeu se termine au bout de 10 modèles/questions.

Niveau 2 : Comme le niveau 1, mais le modèle qui se répète est différent à chaque question.

Niveau 3 : comme le niveau 1, mais avec jusqu'à 5 formes et pour jouer avec 15 formes différentes.

### **ACTIVITE 15 : QUELLE COULEUR ?**

*2 niveaux de jeu.*

Une couleur est attribuée à deux touches.

Niveau 1 : Apparaissent à l'écran des objets représentant des couleurs et l'ordinateur demande de retrouver la couleur. Le joueur doit appuyer sur le chiffre correspondant à la couleur.

Niveau 2 : Une voix demande de retrouver une couleur. L'enfant ne peut pas la voir. Il doit alors appuyer sur la touche correspondant à la couleur.

### **ACTIVITE 16 : VRAI OU FAUX ?**

*2 niveaux de jeu.*

Niveau 1 : Une forme apparaît et l'ordinateur annonce une couleur puis des flèches s'affichent. L'une d'elle clignote de l'intérieur, puis c'est au tour de la suivante de clignoter environ 3 secondes après. Le joueur doit décider si la couleur demandée oralement correspond effectivement à la forme du clavier et sa couleur associée, ceci à l'aide des touches droite (si elle correspond) et gauche (si elle ne correspond pas) ou bien en appuyant sur entrée quand la flèche clignotante se trouve en face. La flèche disparaît et la forme avec le chiffre se déplace dans la direction voulue.

Niveau 2 : Comme le niveau 1, mais cette fois-ci avec un chiffre au centre de la forme. Le joueur doit décider si la couleur demandée, la forme et le chiffre correspondent.

## **■ ANGLAIS**

### **ACTIVITE 17 : DÉCOUVRE L'ANGLAIS**

*3 niveaux de jeu.*

Niveau 1 : Une image apparaît au hasard et le mot correspondant en anglais s'affiche. Le mot en français apparaît alors en dessous et disparaît dès que le joueur appuie sur une touche ou après 3 secondes. Le joueur doit alors entrer le mot anglais.

Niveau 2 : Une image apparaît au hasard et le mot correspondant en anglais apparaît. Sur la ligne de dessous des curseurs indiquent que le joueur doit écrire le mot en français correspondant au mot anglais et à l'image.

Niveau 3 : Un mot en anglais apparaît sans image et le joueur doit taper la traduction du mot en français.

## ACTIVITE 18 : LE TRADUCTEUR

*3 niveaux de jeu.*

Niveau 1 : Une image apparaît ainsi que le mot correspondant en français. Le mot anglais s'affiche en dessous jusqu'à ce que le joueur appuie sur une touche ou au bout de 3 secondes. Il doit alors retaper le mot en anglais. S'il se trompe, la question lui est reposée. Une deuxième fois, la réponse est donnée.

Niveau 2 : Une image apparaît ainsi que le mot correspondant en français. Le joueur doit alors écrire le mot en anglais dont le nombre de lettres lui est indiqué grâce aux curseurs.

Niveau 3 : Un mot en français apparaît et le joueur doit alors écrire le mot en anglais dont le nombre de lettres lui est indiqué grâce aux curseurs.

## ACTIVITE 19 : DICTÉE ANGLAIS

*1 niveau de jeu.*

Un mot est prononcé en anglais. Le joueur doit écrire ce mot à l'aide des curseurs qui lui indiquent le nombre de lettres.

## ACTIVITE 20 : L'EXPERT

*3 niveaux de jeu.*

Niveau 1 : Une image et le mot correspondant en anglais s'affichent à l'écran. Le mot en français apparaît et disparaît au bout de 3 secondes ou dès qu'une touche est appuyée. Le joueur doit alors écrire le mot en français.

Niveau 2 : Une image et le mot correspondant en anglais s'affichent à l'écran. Le joueur doit alors trouver la traduction en français de ce mot et l'écrire.

Niveau 3 : Un mot en anglais apparaît au hasard et le joueur doit trouver le mot français correspondant, grâce aux curseurs qui lui indiquent le nombre de lettres.

## ACTIVITE 21 : ÉCRIT EN ANGLAIS

*3 niveaux de jeu.*

Même principe que dans l'activité 18 mais avec des mots différents et d'un niveau un peu plus élevé.

## ■ MENU 5 : MUSIQUE

### ACTIVITE 22 : BOÎTE A MUSIQUE

Choisir une musique en appuyant sur un nombre de 0 à 9 ou bien sur les touches gauche et droite qui feront défiler le menu. Confirmer avec entrée. Chaque mélodie dure environ 30 secondes. Pas de marquage des points.

### **ACTIVITE 23 : DÉCOUVRE LA MUSIQUE**

Un piano apparaît avec un chiffre. Chaque chiffre (aussi sur le clavier) a une mélodie qui lui est propre. Le joueur peut sélectionner une mélodie à l'aide des touches droite et gauche ou bien avec les chiffres du clavier. La touche du piano qui correspond au chiffre est jouée une fois et le joueur doit appuyer sur entrée pour confirmer (sauf si on appuie directement sur les touches des nombres). Le jeu débute en jouant la première note de la mélodie choisie. Quand une note est jouée, la touche du clavier bouge et le chiffre correspondant sur le clavier s'illumine. Le joueur doit répéter la note en appuyant sur le chiffre du clavier du POWER PUPPY. Le jeu répète la note et joue la suivante. Le joueur doit répéter toutes les notes et continuer jusqu'à ce que la mélodie soit finie. Si le joueur est parvenu à répéter toute la mélodie, l'ordinateur rejoue la mélodie et affiche le score. Si une mauvaise touche est appuyée, le joueur peut recommencer et a jusqu'à 5 essais.

### **ACTIVITE 24 : POP STAR**

L'enfant peut jouer ses propres chansons et les enregistrer.

*Enregistrer pour la première fois :*

La première fois, lorsque la mémoire est vide, le signe " enregistrer " clignote. Dès que le joueur commence à appuyer sur des notes, le signe s'illumine et la mélodie est enregistrée sur la mémoire. Au bout de la capacité maximum qui est de 20 notes, le jeu t'indique que la mémoire est pleine et le signe d'enregistrement s'éteint. Le joueur peut continuer à jouer, et c'est le signe " jouer " qui prend le relais.

*Ecouter :*

Pour écouter la mélodie enregistrée, appuyer sur entrée. Appuyer à nouveau sur entrée pour arrêter d'écouter. Pour effacer l'enregistrement, appuyer sur la touche droite puis sur entrée pour annuler. La mémoire est libérée, le signe " enregistrer " recommence à clignoter et l'appareil est prêt à enregistrer à nouveau.

*Enregistrer à la suite d'un enregistrement :*

Lorsque l'enfant s'arrête de jouer alors que la mémoire n'est pas encore pleine, le signe " enregistrer " reste illuminé. Il suffit alors d'appuyer sur la touche droite puis sur entrée pour écouter la mélodie enregistrée. Appuyer à nouveau sur entrée pour arrêter d'écouter l'enregistrement. Le joueur peut continuer à enregistrer des notes à la suite de l'enregistrement en appuyant sur les touches des chiffres et le nouvel enregistrement s'ajoute à la suite du premier. Il peut ensuite annuler l'enregistrement en appuyant sur la touche droite.

Si la touche droite est appuyée durant l'écoute, le signe " enregistrer " clignote. Il faut alors appuyer sur entrée pour annuler (ou sur la touche droite pour écouter à nouveau). Le signe cesse de clignoter, la mémoire est vidée et on peut à nouveau enregistrer.

Quand tu réponds correctement, le jeu te félicite en te disant " Bravo ". Quand tu fais une erreur, le jeu te dit : " Essaie encore " ce qui veut dire que tu dois donner une autre réponse à la même question ou " Recommence " ce qui veut dire que tu dois recommencer l'activité depuis le début.

Le nombre d'étoiles à côté de chaque titre d'activité montre le niveau de difficulté de l'activité (de\* jusqu'à\*\*\*).

## MARQUAGE DES POINTS

Le joueur dispose de 2 essais pour trouver la bonne solution. Cependant, toutes les activités ne nécessitent pas de solution, donc de marquage des points.

Une bonne réponse :

- Au premier coup marque 10 points
- Au deuxième coup marque 5 points
- Après deux mauvaises réponses, aucun point.

Le score s'affiche une fois l'activité terminée. Il s'agit d'une dizaine de questions en général. Lorsque l'activité le permet, il y a jusqu'à trois niveaux de jeu :

Si le score est < à 30, l'ordinateur propose de descendre (quand c'est possible) d'un niveau et inversement, si le score est supérieur à 95, il propose de passer au niveau supérieur.

## ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jeu, utiliser uniquement un chiffon doux légèrement imbibé d'eau, à l'exclusion de tout produit détergent.
2. Ne pas exposer le jeu à la lumière directe du soleil ni à toute autre source de chaleur.
3. Ne pas le mouiller.
4. Ne pas le démonter, ni le laisser tomber.

## GARANTIE

**NOTE** : Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations. Ce produit est couvert par notre garantie de 2 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 le démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité ...).

Fabriqué en Chine  
Référence : JC100F



LEXIBOOK S.A.  
2, avenue de Scandinavie  
91953 Courtaboeuf Cedex  
France

© 2002 - LEXIBOOK®  
Assistante technique : 0821 23 3000  
[www.lexibookjunior.com](http://www.lexibookjunior.com)

Garantie : 2 ans

Ce jeu ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois car il contient de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

Référence notice d'emploi : ZJC100FIM0061