

# Power GOLDEN

## Notice d'emploi





Salut !

Bienvenue dans le monde de Lexibook Junior.

Nous te remercions d'avoir choisi le POWER GOLDEN de Lexibook junior.

Ce manuel d'instructions va t'aider à comprendre comment jouer à toutes les activités du POWER GOLDEN.

Lis bien attentivement les instructions et conserve ce manuel à l'abri, tu peux en avoir besoin à nouveau.

Fais également bien attention aux recommandations concernant les piles et l'entretien de ton POWER GOLDEN pour le conserver longtemps en bon état.

A toi de jouer maintenant !

Lexibook Junior



<b>SOMMAIRE</b>	<b>Pages</b>
<b>ALIMENTATION</b> .....	<b>4</b>
Installation des piles .....	4
<b>MISE EN MARCHÉ</b> .....	<b>5</b>
<b>LE CLAVIER</b> .....	<b>5</b>
<b>POUR JOUER</b> .....	<b>7</b>
Choix d'une activité .....	7
Pour changer d'activité .....	7
Niveaux .....	7
Modes de jeu .....	8
Score .....	8
Diodes .....	9
<b>LES ACTIVITES</b> .....	<b>9</b>
<b>Tableau récapitulatif des activités</b> .....	<b>9</b>
Flashmot .....	10
Mot brouillé .....	10
Lettre perdue .....	10
Synonyme .....	11
Homonyme .....	11
Anagram' .....	11
Pluriel .....	11
Lettre en trop .....	11
Chassé-croisé .....	11
Le pendu .....	11

Invasion ..... 12

Flash nombre ..... 12

Addition ..... 12

Soustraction ..... 12

Multiplication ..... 12

Division ..... 12

Les formes ..... 13

Les paires ..... 13

Comparaison ..... 13

Epervier ..... 13

Chiffre cible ..... 14

Chasse syllabe ..... 14

English – French ..... 14

French – English ..... 14

**Autres modes de jeu ..... 15**

Mission ..... 15

Boîte à Musique ..... 15

® P’tit musicien ..... 15

® Jukebox ..... 16

® Suis-moi ..... 16

Agenda .....

**ENTRETIEN ..... 17**

**GARANTIE ..... 17**

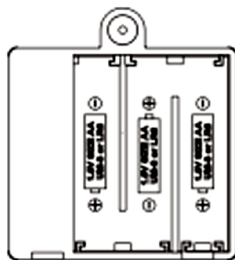
## ALIMENTATION

Le Power GOLDEN fonctionne avec 3 piles alcalines LR6 de 1,5 V  $\equiv \equiv \equiv$ .

**Ce jeu doit être alimenté des piles spécifiées uniquement.**

### INSTALLATION DES PILES

1. Ouvrir la porte du compartiment à piles situé sous le jeu.
2. Installer les 3 piles alcalines LR6 en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment à piles et conformément au schéma ci-contre.
3. Refermer le compartiment à piles.
4. Mettre le jeu en marche.



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.

**Si l'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.**

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

## MISE EN MARCHÉ

Mettez le jeu en marche en appuyant une fois sur Marche/Arrêt. Après l'animation de bienvenue, le jeu te demande de choisir une activité.

Si tu oublies d'éteindre le jeu, POWER GOLDEN s'éteint automatiquement après 2 minutes.

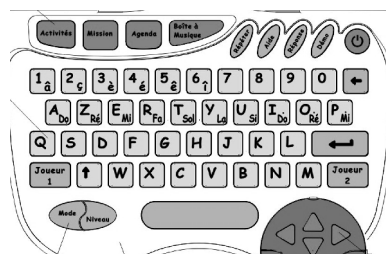
### Réglage du volume

Ajuste le volume sonore en déplaçant le bouton situé à droite sous l'écran, vers la gauche pour le réduire, et vers la droite pour l'augmenter.

### Réglage du contraste

Ajuste le contraste de l'écran en déplaçant le bouton situé à gauche sous l'écran, vers la gauche pour le diminuer et vers la droite pour l'augmenter.

## LE CLAVIER



### Marche/Arrêt

Pour mettre le jeu en marche et pour l'éteindre.

### Activités

Pour accéder au sous-menu des activités  
Pour choisir ou pour changer d'activité.

### Mission

Pour entrer dans le mode MISSION.

### Agenda

Pour entrer dans le mode AGENDA.

## **Boîte à Musique**

Pour accéder au sous-menu des activités musicales.

## **Répéter**

Pour entendre à nouveau une instruction ou un mot et pour voir à nouveau une animation.

## **Aide**

Pour t'aider à répondre dans certaines activités où la touche est disponible.

## **Réponse**

Pour afficher la bonne réponse.

## **Mode**

Pour passer du mode 1 joueur au mode 2 joueurs, et du mode 2 joueurs au mode 1 joueur dans les activités où le mode 2 joueurs existe.

## **Niveau**

Pour afficher la fenêtre des niveaux disponibles dans les activités possédant plusieurs niveaux.

## **Joueur 1**

Dans le mode 2 joueurs, le joueur de gauche doit appuyer sur cette touche avant de pouvoir répondre.

## **Joueur 2**

0

### **Effacer**

Pour effacer le caractère situé à gauche du curseur. Pour effacer plusieurs caractères, appuie plusieurs fois de suite sur cette touche.

### **Shift**

Pour écrire une lettre en majuscule et accéder aux lettres avec accents situées sur les touches des chiffres.

Tu dois appuyer simultanément sur SHIFT et sur la lettre de ton choix.





## **Espace**

Pour insérer un espace entre deux mots.

### **Valider**

Pour confirmer ta réponse une fois que tu l'as tapée.

Pour valider une sélection.

Touches de direction (     ) situées sur la souris.

Pour faire défiler le titre des différentes activités.

Pour déplacer le curseur.

## POUR JOUER

### CHOIX D'UNE ACTIVITE

Appuie sur ACTIVITES pour afficher la liste des activités. Tu as deux solutions :

#### ■ A L'AIDE LA SOURIS :

Sors ta souris " Clémentine " de son compartiment pour pouvoir répondre aux questions. Tu peux utiliser les flèches " haut " et " bas " de la souris pour faire défiler le menu des diverses activités . Pour commencer à jouer, déplace le curseur sur le titre de l'activité de ton choix et appuie sur la touche VALIDER.

#### ■ A L'AIDE DU CLAVIER :

Chaque activité est associée à un numéro de code, tu dois d'abord entrer ce code et puis appuyer sur la touche VALIDER. Par exemple, si tu veux jouer avec l'activité " Lettre Perdue", tu dois entrer le code 3 puis appuyer sur la touche VALIDER (voir le tableau ci-dessous).

### POUR CHANGER D'ACTIVITE

Pour quitter une activité, tu peux appuyer de nouveau sur ACTIVITES et ensuite, choisis ton activité, soit en appuyant sur les touches de direction HAUT et BAS de ta souris " Clémentine " ou encore en tapant le code de l'activité.

A tout moment tu peux rentrer dans le mode MUSIQUE, l'AGENDA ou la MISSION en appuyant sur leurs touches correspondantes pour jouer ou quitter une activité en cours.

### NIVEAUX

Certaines activités sont réparties en plusieurs niveaux (voir le tableau ci-dessous). Pour changer de niveau en cours d'activité, appuie sur NIVEAU. La fenêtre des niveaux disponibles dans l'activité en cours s'affiche. Pour sélectionner le niveau de ton choix, 2 procédures te sont proposées :

- Déplace le curseur sur le chiffre 1, 2 ou 3 à l'aide de ta souris " Clémentine " et appuie sur la touche VALIDER.
- Appuie directement sur les chiffres 1, 2 ou 3 sur ton clavier et appuie sur la touche VALIDER.



## MODES DE JEU

Certaines activités peuvent se jouer seul ou bien à deux (voir le tableau ci-dessous). Par défaut chaque activité commence toujours en mode 1 joueur. Pour passer du mode 1 joueur au mode 2 joueurs en cours d'activité, appuie simplement sur la touche MODE. Rappuie sur cette touche si tu souhaites revenir au mode 1 joueur.

## SCORE

Certaines activités n'ont pas de score. Consulte le tableau ci-dessous pour en savoir plus.

## Mode 1 joueur

---

Tu as droit à deux essais. Dans les activités où un score est comptabilisé :

- Tu obtiens 20 points à chaque fois que tu donnes une bonne réponse au 1er essai.
- Tu obtiens 10 points à chaque fois que tu donnes une bonne réponse au 2ème et dernier essai.
- Si tu donnes une mauvaise réponse aux deux essais, la bonne réponse est affichée & le jeu ne donne pas de point.
- Si tu ne connais pas la bonne réponse, appuie sur REPONSE pour qu'elle s'affiche & le jeu ne donne pas de point.

Après une série de 5 questions, le jeu affiche ton score final & te félicite avec une animation.

**REMARQUE : Dans certaines activités , la touche AIDE peut te donner des informations pour répondre correctement. Mais Attention ! Tu ne peux l'utiliser que 2 fois par partie et le jeu déduit 5 points de ton score final à chaque fois que tu l'utilises.**

## Mode 2 joueurs

---

Le joueur qui pense avoir trouvé la bonne réponse, doit appuyer sur sa touche JOUEUR 1 ou JOUEUR 2.

Le jeu indique qui doit répondre, en affichant le numéro du joueur le plus rapide. Celui-ci doit donner sa réponse. Il dispose de 3 secondes pour répondre.

- Si sa réponse est correcte, il obtient 20 points.
- Si sa réponse est fausse, ou bien s'il met plus de 3 secondes pour donner sa réponse, le jeu affiche le symbole de l'autre joueur et celui-ci peut donner sa réponse.
- Si sa réponse est exacte, il obtient 10 points.

- Si sa réponse est fausse, le jeu affiche la bonne réponse et aucun joueur ne marque de points.

**REMARQUE : En mode 2 joueurs et tant qu'aucun des joueurs n'a appuyé sur sa touche, tu peux appuyer sur REPONSE pour qu'elle s'affiche, (une fois qu'un des joueurs a appuyé sur sa touche , REPONSE ne peut plus être utilisée).**

## DIODES

Les diodes disposées sur la droite de l'écran vont te guider tout au long du jeu.

Dans les activités, les diodes vont s'allumer une à une, pour t'indiquer lorsque une, deux, trois, quatre ou bien cinq questions ont été posées (je te rappelle qu'une partie est composée de 5 questions).

De la même façon dans la MISSION, où 10 questions vont t'être posées, un jeu de lumières fixes et clignotantes te permettent de voir ta progression.

Dans tous les cas, un amusant jeu de lumière récompense chacune de tes bonnes réponses.

## LES ACTIVITES

### TABLEAU RECAPITULATIF DES ACTIVITES

Code	Nom	Niveau(x)	Mode de jeu	Aide	Réponse
01	Flashmot	1	1 joueur	Oui	Oui
02	Mot brouillé	1	1 ou 2 joueurs	Oui	Oui
03	Lettre perdue	1	1 ou 2 joueurs	Non	Oui
04	Synonyme	1	1 ou 2 joueurs	Oui	Oui
05	Homonyme	1	1 ou 2 joueurs	Oui	Oui
06	Anagram'	1	1 ou 2 joueurs	Oui	Oui
07	Pluriel	1	1 ou 2 joueurs	Non	Oui
08	Lettre en trop	1	1 joueur	Non	Oui
09	Chassé-croisé	1	1 joueur	Non	Oui
10	Le pendu	1	1 joueur	Non	Oui
11	Invasion	1	1 joueur	Non	Non
12	Flash nombre	1-2-3	1 joueur	Non	Oui
13	Addition	1-2-3	1 ou 2 joueurs	Non	Oui
14	Soustraction	1-2-3	1 ou 2 joueurs	Non	Oui
15	Multipliation	1-2-3	1 ou 2 joueurs	Non	Oui

16	Division	1-2-3	1 ou 2 joueurs	Non	Oui
17	Les formes	1	1 joueur	Non	Oui
18	Les paires	1-2-3	1 joueur	Non	Non
19	Comparaison	1-2-3	1 ou 2 joueurs	Non	Oui
20	Epervier	1	1 joueur	Non	Non
21	Chiffre cible	1-2-3	1 joueur	Non	Oui
22	Chasse syllabe	1-2-3	1 joueur	Non	Oui
23	English-French	1	1 joueur	Oui	Oui
24	French-English	1	1 joueur	Oui	Oui

## AUTRES MODES DE JEU

- Mission
- Boîte à Musique :
- ◆ P'tit musicien
- ◆ Jukebox
- ◆ Suis-moi
- Agenda

## 1 FLASHMOT

---

Un mot apparaît brièvement sur l'écran. Retape-le de mémoire sans faire de faute, puis appuie sur .


## 2 MOT BROUILLE

---

Les lettres d'un mot ont été mélangées. Reconstitue ce mot, tape-le et appuie sur .


## 3 LETTRE PERDUE

---

L'écran affiche un mot dans lequel il manque une lettre. Tape la lettre manquante. Il est inutile d'appuyer sur .


## 4 SYNONYME

---

Un mot apparaît. Trouve un synonyme de ce mot, c'est-à-dire un mot qui veut dire la même chose. Tape le synonyme et appuie sur .


## 5 HOMONYME

---

Un mot s'affiche. Trouve un homonyme de ce mot, c'est-à-dire un mot qui se prononce de la même façon, mais qui s'écrit différemment. Tape l'homonyme et appuie sur .

## 6 ANAGRAM'

---

Un mot apparaît. Trouve un anagramme de ce mot, autrement dit, utilise toutes les lettres de ce mot pour écrire un autre mot. Tape l'anagramme et appuie sur .




## 7 PLURIEL

---

Mets le mot qui apparaît au pluriel. Tape-le et appuie sur .

## 8 LETTRE EN TROP

---

Un mot avec une lettre en trop apparaît. Utilise les touches de direction  et , pour placer le curseur sur la lettre en trop, et appuie sur .

## 9 CHASSE-CROISE

---

Deux mots ont échangé l'une de leurs lettres. Place le curseur au niveau des lettres échangées et appuie sur .

## 10 LE PENDU


---

Des tirets correspondants aux lettres d'un mot sont affichés. Propose des lettres afin de deviner le mot. Pour cela, tape la lettre. Si la lettre fait partie du mot, elle apparaît dans le mot à trouver sur la première ligne; sinon, elle s'affiche sur la ligne du bas. Ensuite tu peux proposer une nouvelle lettre. Tu as le droit de proposer jusqu'à 10 lettres ne faisant pas partie du mot.

A chaque lettre fautive proposée, un point est ôté au score de départ de 10 points. Par exemple, si tu trouves le mot en ayant proposé 4 lettres ne faisant pas partie du mot, ton score sera de 6 points.


## 11 INVASION

---

Une lettre apparaît sur la droite de l'écran, bientôt suivie d'une autre, puis d'une autre, etc. Retape le plus vite possible les lettres afin de les empêcher d'atteindre l'autre côté de l'écran. Il est inutile d'appuyer sur . Lorsque les lettres atteignent le bord gauche de l'écran, la partie est terminée et le jeu affiche ton score. Tu remportes un point par lettre retapée.

## 12 FLASH NOMBRE


---

Un nombre apparaît brièvement sur l'écran. Retape-le de mémoire sans faire de faute, puis appuie sur .

Au niveau 1, les nombres contiennent de 1 à 3 chiffres ; au niveau 2, ils contiennent de 4 à 6 chiffres ; au niveau 3, ils contiennent de 7 à 9 chiffres.


## 13 ADDITION

---

Une addition s'affiche. Calcule le résultat et tape-le, puis appuie sur . Les additions sont plus ou moins compliquées selon le niveau de difficulté choisi.


## 14 SOUSTRACTION

---

Une soustraction s'affiche. Calcule le résultat et tape-le, puis appuie sur . Les soustractions sont plus ou moins compliquées selon le niveau de difficulté choisi.


## 15 MULTIPLICATION

---

Une multiplication s'affiche. Calcule le résultat et tape-le, puis appuie sur . Les multiplications sont plus ou moins compliquées selon le niveau de difficulté choisi.


## 16 DIVISION

---

Une division s'affiche. Calcule le résultat et tape-le, puis appuie sur . Les divisions sont plus ou moins compliquées selon le niveau de difficulté choisi.




## 17 LES FORMES

---

Trouver la forme qui correspond à celle affichée sur le côté gauche de l'écran. Pour cela tu peux faire défiler des formes sur le côté droit de l'écran grâce à la souris et quand tu penses que la réponse est la bonne, appuie sur .

## 18 LES PAIRES

---

Deux rangées de 5, 7 ou 9 cartes selon le niveau choisi, apparaissent. Les cartes vont par paires. Utilise les touches  et  pour déplacer le curseur sous la carte que tu veux retourner sur la première rangée et appuie sur . Ensuite, procède de même pour retourner une carte de la deuxième rangée.

Si les deux cartes sont identiques, elles restent apparentes.




Si les deux cartes sont différentes, les cartes se retournent de nouveau.

Ensuite, tu peux de nouveau choisir une paire de cartes.

## 19 COMPARAISON

---

Sur l'écran deux carrés apparaissent avec un certain nombre d'objets ou de nombres.

Utilise les touches  et , ou bien la souris pour sélectionner le signe de comparaison correspondant : >, < ou = et appuie sur  pour confirmer.

## 20 EPERVIER

---

L'Épervier est un jeu de réflexes et de rapidité. Tu peux déplacer de haut en bas et de bas en haut l'Épervier situé sur la gauche de l'écran, grâce aux deux touches HAUT et BAS. Tu dois éviter les objets qui arrivent de la droite de l'écran en te déplaçant verticalement. Lorsque tu es touché par l'un de ces points, le jeu est terminé et ton score, c'est-à-dire le nombre d'objets que tu as réussi à éviter durant la partie, est affiché.


## 21 CHIFFRE CIBLE

---

Un nombre s'affiche en haut à gauche de l'écran, c'est le CHIFFRE CIBLE. Plusieurs chiffres sont affichés. Dans le Niveau 1 & 2 tu dois sélectionner les chiffres de ton choix avec ta souris " Clémentine ". Lorsque tu additionnes ces chiffres, tu dois obtenir un résultat identique au CHIFFRE CIBLE. Dans le Niveau 3, tu peux trouver le résultat en multipliant les chiffres proposés.

## 22 CHASSE SYLLABE

---

4 syllabes sont affichées sur l'écran, (2 par ligne). Tu dois reconstruire deux mots avec ces 4 syllabes (2 syllabes par mot). Une syllabe ne peut être utilisée qu'une seule fois. Grâce à ta souris, tu peux reconstruire le mot et appuyer sur  pour confirmer.

## 23 ENGLISH – FRENCH

---

Un mot anglais apparaît en haut de l'écran. Sur la seconde ligne, des tirets symbolisent le nombre de lettres pour la traduction du mot en français.

Ecris le mot français et appuie sur  pour confirmer.

## 24 FRENCH – ENGLISH

---

Un mot français apparaît en haut de l'écran. Sur la seconde ligne, des tirets symbolisent le nombre de lettres pour la traduction du mot en anglais.

Ecris le mot anglais et appuie sur  pour confirmer.

## AUTRES MODES DE JEU

Les touches MISSION, AGENDA & BOITE A MUSIQUE te permettent soit d'accéder directement à une fonction (Mission, Agenda) ou bien d'appeler leur sous-menu d'activités correspondant (activités musicales).

## MISSION



---


En choisissant d'entrer dans le mode MISSION, tu dois être prêt à répondre aux 10 questions " surprises ". Chaque question est tirée au hasard parmi les différentes activités du jeu. Pour accomplir ta MISSION, tu dois répondre correctement à chacune des 10 questions posées.

Au terme de ta MISSION, le jeu te récompense en te montrant une animation surprise ! Prépare toi à jouer !

## AGENDA

---

L'AGENDA te permet de mémoriser les noms & numéros de téléphone de tes deux meilleurs amis. Tape un premier nom sur la ligne no.1 et appuie sur  pour confirmer. Tu dois alors taper le numéro de téléphone correspondant et appuyer sur  pour confirmer. Le jeu te montre la liste des noms à nouveau. Pour entrer un deuxième numéro, utilise la flèche du BAS pour accéder à la ligne no.2.

Si tu souhaites relire ce que tu as enregistré, appuie sur  pour passer de l'écran des noms à celui des numéros.

## BOITE A MUSIQUE

---

La touche BOITE A MUSIQUE te donne accès au sous-menu des activités musicales. Utilise les touches de direction HAUT et BAS pour sélectionner une activité, et appuie sur VALIDER pour confirmer ton choix.

### **I P'tit musicien :**

---

Grâce à cette activité, tu peux jouer et mémoriser un air de ta composition.

Utilise les touches musicales situées sur la première ligne des touches de lettres (notes de do grave à mi aigu).

Pour mémoriser un air, appuie sur la touche VALIDER lorsque l'image des notes de musique s'affiche à l'écran. Joue un air de ton choix puis appuie à nouveau sur VALIDER pour confirmer. Pour écouter ta création, appuie sur la touche REPETER.



## PARTITIONS D'AIRES DE MUSIQUE

### J'ai du bon tabac

do ré mi do ré ré mi fa fa mi mi  
do ré mi do ré ré mi fa sol do  
Au clair de la lune  
sol sol sol la si la sol si la la sol  
sol sol sol la si la sol si la la sol

### Alouette

sol la si si la sol la si sol ré  
sol la si si la sol la si sol

### Sur l'pont du nord

ré sol la si si si la si do si  
sol si sol ré la la sol la si sol

### Nous n'irons plus au bois

do mi fa sol do sol la sol fa mi ré do  
do mi fa sol do sol la sol fa mi ré do

### Colchiques

ré la la la sol la do la la sol la la  
ré sol sol sol fa sol fa ré ré ré do ré

### Berceuse

mi mi sol [bis]  
mi sol do si la la sol

## II Jukebox :

Dans cette activité le jeu t'offre une menu composé de 3 icônes, qui symbolisent 3 chansons connues : " J'ai du bon tabac ", " Sur le Pont d'Avignon " & " Gentil Coq'licot ". Utilise Les flèches de direction, et appuie sur VALIDER pour confirmer l'icône de ton choix.

## III Suis-moi :

Un clavier musical est affiché sur l'écran.

Le jeu va jouer une note et en même temps la touche du clavier correspondant à cette note s'éclaire sur l'écran. C'est à toi de jouer !

Répète cette même note à l'aide des touches musicales situées sur la première ligne des touches de lettres (notes de do grave à mi aigu).

Lorsque tu tapes la bonne note, le jeu la rejoue à nouveau. Puis le jeu compose une nouvelle note que tu vas également répéter, et ainsi de suite pour jouer la mélodie dictée par le jeu.

Le jeu te félicite après 10 bonnes réponses.

## ENTRETIEN

Protéger le jouet de l'humidité. S'il est mouillé, l'essuyer immédiatement.

Ne pas le laisser en plein soleil, ne pas l'exposer à une source de chaleur.

Ne pas le laisser tomber. Ne pas tenter de le démonter.

Pour le nettoyer, utiliser un chiffon légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout produit détergent.

En cas de mauvais fonctionnement, essayez d'abord de changer les piles. Si le problème persiste, relisez attentivement la notice afin de vérifier que rien ne vous a échappé.

## GARANTIE

**NOTE :** Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations.

Ce produit est couvert par notre garantie d'un an.

Pour toute mise en œuvre de la garantie ou de service après-vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni d'une 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 toute intervention intempestive sur l'article (telle que le démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité ...).

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 : JC250F

© 2001 LEXIBOOK®



LEXIBOOK

69, rue de Paris

91851 Orsay Cedex

France

Assistance technique : 0821.23.3000

[www.lexibookjunior.com](http://www.lexibookjunior.com)

Référence notice d'emploi : ZJC250FIMO181