

L'ORDI TITEUF



www.lexibookjunior.com

Mode d'emploi



JC45FR



SOMMAIRE

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| Lettre aux parents | 4 |
| Guide de prise en main | 5 |
| Introduction | 6 |
| Contenu de la boîte | 6 |
| Alimentation | 6 |
| Découverte du clavier | 7 |
| Jouer aux activités | 8 |
| Mode 2 joueurs | 8 |
| Liste des activités | 9 |
| Le mot qui tue | 9 |
| Enfin des maths sympas | 11 |
| Le monde de Titeuf | 13 |
| Star du rock | 14 |
| Touche pas à mes neurones ! | 15 |
| Entretien | 17 |
| Garantie | 17 |



Lexibook Junior

Des jeux pour apprendre à grandir.

Vous avez fait l'acquisition d'un produit Lexibook Junior : nous vous en remercions. Depuis bientôt 10 ans, la société Lexibook conçoit, développe, fabrique et distribue à travers le monde des jouets reconnus pour leur valeur éducative et ludique ainsi que pour leur qualité de fabrication.

Jeux d'éveil, ordinateurs éducatifs, jeux interactifs à brancher sur la TV, jeux électroniques et LCD, jeux d'échecs, jeux musicaux... Nos jouets accompagnent votre enfant dès le tout premier âge et bien au-delà, favorisant son épanouissement par leur dimension ludique et facilitant son acquisition des compétences scolaires fondamentales.

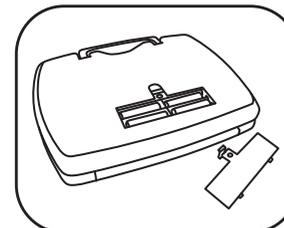
Bonne découverte !

L'équipe Lexibook

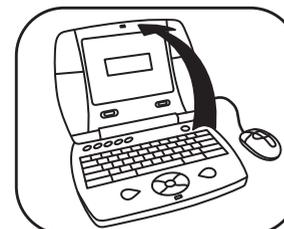


GUIDE DE PRISE EN MAIN

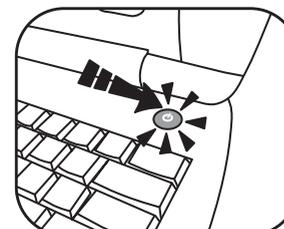
Tchô ! Fais gaffe aux instructions suivantes pour découvrir les 30 activités hyper méga géniales de ton nouvel ordi Titeuf et demande l'aide d'un adulte pour lire les mises en garde.



1. Assure-toi qu'un adulte insère 4 piles de type LR6/AA (non incluses) à l'aide d'un tournevis dans le compartiment à piles situé sous ton ordi Titeuf.



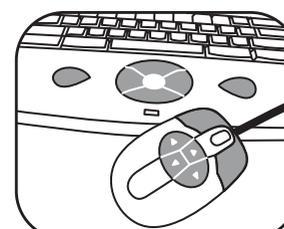
2. Pour ouvrir l'ordinateur, pousse le loquet vers la droite et soulève l'écran.



3. Appuie sur la touche  pour mettre en route l'ordinateur.



4. Choisis une catégorie d'activités : « Le mot qui tue », pour les jeux de lettres ; « Enfin des maths sympas », pour remonter ta moyenne en maths ; « Le monde de Titeuf », que pour les fans ! « Star du rock », pour les activités musicales et « Touche pas à mes neurones ! », pour les jeux de logique méga durs !



5. Utilise les flèches du haut et du bas sur ta souris ou sur le clavier pour faire défiler les activités d'une catégorie. Appuie sur « Entrer » pour démarrer celle de ton choix.

INTRODUCTION

Retrouve Titeuf et sa bande au cours des 30 activités et jeux divertissants pour les philosophes des cours de récré ! Des animations graphiques de Titeuf et sa bande, des effets sonores hilarants et toutes les expressions préférées de ton héros ! Il y a même un mode 2 joueurs pour faire participer les potes ! Lis bien les instructions ci-dessous pour apprendre à te servir de ton nouvel ordi Titeuf.

CONTENU DE LA BOITE

Un Ordi Titeuf avec souris
Un mode d'emploi

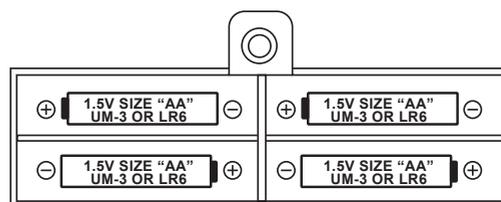
ATTENTION : Les éléments d'emballage tels que films plastiques, rubans adhésifs, étiquettes et rubans de fixation métalliques ne font pas partie de ce jouet et doivent être enlevés par raison de sécurité avant toute utilisation par un enfant.

ALIMENTATION

Ton Ordi Titeuf fonctionne avec 4 piles alcalines AA/LR6 de 1.5V (non fournies).

Installation des piles

1. A l'aide d'un tournevis, ouvre la porte du compartiment à piles situé au dos de l'ordinateur.
2. Installe les 4 piles alcalines LR6 en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment à piles et conformément au schéma ci-dessous.
3. Referme le compartiment à piles.



Ne pas utiliser de piles rechargeables. Ne pas recharger les piles non rechargeables. 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. Seules des piles du type recommandé ou d'un type similaire peuvent être utilisées.

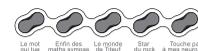
ATTENTION : si le produit présente un mauvais fonctionnement ou subit des décharges électrostatiques, éteindre puis allumer le produit à l'aide du bouton MARCHE/ARRET. Si le produit ne fonctionne toujours pas correctement, utilisez un objet pointu (un trombone par exemple), pour appuyer sur le bouton RESET situé à la droite de la touche catégorie « Touche pas à mes neurones ».

DECOUVERTE DU CLAVIER



Pour mettre l'ordi Titeuf en marche et l'éteindre.

Note : l'ordi Titeuf s'éteint automatiquement après quelques minutes de non utilisation.



Appuie sur une de ces touches pour accéder à la catégorie d'activité de ton choix.



Appuie sur la touche 'Ech' pour sortir d'une activité.



Pour passer du mode 1 joueur au mode 2 joueurs dans les activités offrant cette option.



Si tu n'as pas encore appuyé sur la touche « Entrer », tu peux modifier ta réponse en appuyant sur cette touche.



Pour répéter une question.

Note : la fonction « Répéter » n'est pas disponible dans toutes les activités.



Pour afficher la réponse d'une question.

Note : la fonction « Réponse » n'est pas disponible dans toutes les activités ni en mode « 2 joueurs ».



Pour activer l'écriture en lettres majuscules.



Touche « Entrer » pour confirmer un choix ou une réponse.



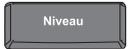
Pour taper une lettre en majuscule.



En mode 2 joueurs, appuie sur cette touche pour répondre à une question. Le joueur A est Titeuf.



En mode 2 joueurs, appuie sur cette touche pour répondre à une question. Le joueur B est Manu.



Toutes les activités débutent au niveau 1. Appuie sur cette touche pour passer du niveau 1 au niveau 2 et vice-versa.



Pour entrer un espace. Pour les tirets, il suffit d'appuyer sur la barre d'espace sans interruption jusqu'à ce que le tiret apparaisse.



Appuie sur les flèches pour te déplacer sur l'écran et dans les différentes options de jeu.



La souris te donne la possibilité de naviguer dans les programmes et les jeux. Elle combine les touches « flèches », la touche 'ENTER' (clic de gauche) et la touche 'ESC' (clic de droite).



Les deux touches sous l'écran LCD te permettent d'ajuster le volume sonore (faible, normal et fort) et le contraste de l'écran (sombre, normal et clair).

JOUER AUX ACTIVITES

Les activités sont jouées sous forme de questions et réponses, 5 questions te sont posées par manche. Pour chaque question, tu as 2 essais pour trouver la bonne réponse. Pour chaque bonne réponse obtenue au premier essai, tu gagnes 20 points, au deuxième essai, 10 points. Plusieurs activités offrent 2 niveaux de difficultés et la possibilité de jouer avec un(e) ami(e).

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois d'abord choisir une activité pour laquelle le mode 2 joueurs est disponible (voir la liste des activités ci-dessous). Une fois l'activité choisie, appuie sur la touche « Joueurs ». Une animation de Titeuf et de son ami Manu s'affiche indiquant que tu es maintenant en mode 2 joueurs. Ensuite, décide qui sera Titeuf (Joueur A) et qui sera Manu (Joueur B). Lorsqu'une question s'affiche, le premier joueur à appuyer sur la touche « Joueur A ou B » peut y répondre. S'il donne une mauvaise réponse, la même question est posée à l'autre joueur. En mode 2 joueurs, 10 questions sont posées valant chacune 10 points.



LISTE DES ACTIVITES

Légende



= Cet icône indique que l'activité se joue en mode 1 joueur seulement.



= Cet icône indique que l'activité se joue en mode 1 ou 2 joueurs.



= Cet icône indique que l'activité n'offre qu'un seul niveau de difficulté.



= Cet icône indique que l'activité en question offre 2 niveaux de difficulté.

Répéter

= Cet icône indique que la touche « Répéter » est disponible pour cette activité.

Réponse

= Cet icône indique que la touche « Réponse » est disponible pour cette activité.

Le mot qui tue

1. Le Lexique de Titeuf



Appuie sur une lettre de l'alphabet pour afficher un objet ou un personnage du monde de Titeuf commençant par cette lettre.



2. Dico d'images



Répéter

Réponse

Titeuf nomme un objet. Retrouve-le parmi les 4 images affichées à l'écran. Utilise les flèches de gauche et de droite pour sélectionner une image et appuie sur « Entrer » pour confirmer.



3. Les paires



Retrouve les paires parmi les 4 objets rigolos affichés à l'écran. Appuie sur les flèches de gauche et de droite pour sélectionner une carte et sur « Entrer » pour la découvrir.



4. Invasion de lettres



Un vrai cauchemar pour Titeuf qui est attaqué par les lettres de l'alphabet ! Aide-le à arrêter les lettres en les tapant sur le clavier. Si tu n'es pas assez rapide, les lettres viendront le heurter en pleine figure ! Tu dois taper 100 lettres pour gagner. Tu perds si tu en manques 5.



Niveau 1 : les lettres défilent vers Titeuf lentement.
Niveau 2 : les lettres défilent vers Titeuf rapidement.

5. Flash-mot



Répéter

Réponse

Un mot ou un nom tiré de l'univers de Titeuf s'affiche pendant quelques secondes. Réécris-le sur le clavier et appuie sur « Entrer » pour confirmer.

Attention : Pour taper une lettre majuscule, maintiens la touche « Majuscule » appuyée et presse la lettre de ton choix.



Niveau 1 : mots courts.
Niveau 2 : mots longs et difficiles.

6. Labyrinthe



Répéter

Réponse

Titeuf dit un mot. Navigue dans le labyrinthe de lettres avec les flèches et retrouve ce mot caché par Titeuf !



Exemple : Retrouve le nom **NATHALIE** :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| E | I | L | T | A | N |
| ← | | ↑ | ↓ | ← | |
| M | E | A | H | W | M |
| | | | ← | | |

7. Expression Titeuf



Réponse

Titeuf, c'est le roi des expressions ! Crée tes propres expressions délirantes.



Ecran 1 : Sélectionne le premier mot de ton expression parmi les deux mots (utilise les flèches du haut et du bas et confirme avec « Entrer »).

Ecran 2 : Sélectionne le second mot de ton expression parmi les deux mots.

Ecran 3 : Sélectionne le troisième et dernier mot de ton expression parmi les deux mots.

Attention ! Ta phrase ne doit pas être incohérente sinon tu perds la partie...

8. Le pendu



Réponse

Devine le mot caché à l'écran en proposant des lettres. Chaque rectangle noir correspond à une lettre. Si tu proposes 6 lettres qui ne font pas partie du mot, la bulle de chewing gum de Titeuf éclate et tu perds la partie.

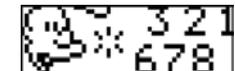


Enfin des maths sympas

9. Invasion de chiffres



Un vrai cauchemar pour Titeuf qui est attaqué cette fois-ci par des chiffres ! Aide-le à arrêter les chiffres en les tapant sur le clavier. Si tu n'es pas assez rapide, les chiffres viendront le heurter en pleine figure ! Tu dois taper 100 chiffres pour gagner. Tu perds si tu en manques 5.



Niveau 1 : les chiffres défilent vers Titeuf lentement.
Niveau 2 : les chiffres défilent vers Titeuf rapidement.

10. Additions & Soustractions



Réponse

Aide Titeuf à faire ses interros de Maths. Résous l'opération à l'écran et utilise les flèches de gauche et de droite pour sélectionner la bonne réponse parmi les choix sur la droite de l'écran. Confirme avec « Entrer ».



Niveau 1 = additions
Niveau 2 = soustractions

11. Multiplications & divisions



Réponse

Aide Titeuf à avoir la moyenne en Maths sinon il va encore être privé de télé ! Résous l'opération à l'écran et utilise les flèches de gauche et de droite pour sélectionner la bonne réponse parmi les choix sur la droite de l'écran. Confirme avec « Entrer ».



Niveau 1 = multiplications

Niveau 2 = divisions

12. Signe manquant



Réponse

Aïe aïe ! On ne peut même plus pomper avec la calculatrice ! C'est pô juste ! Trouve le signe mathématique (+ - x ÷) qui vérifie l'équation affichée à l'écran. Utilise les flèches de gauche et de droite pour sélectionner un signe et appuie sur « Entrer » pour confirmer.



13. Equation



Réponse

Copier le résultat c'est bien mais encore faut-il trouver à quelle équation cela correspond ! Titeuf recherche l'opération... Il a besoin de toi ! Trouve l'équation correspondant au résultat affiché en haut de l'écran. Fais défiler les trois équations disponibles à l'aide des flèches de droite et de gauche et confirme avec « Entrer ».



Niveau 1 : un résultat est affiché au haut de l'écran.

Niveau 2 : une équation est affichée au haut de l'écran.

14. Concours de "prout"



Réponse

Manu et Titeuf font un concours de "prout" ! Les 2 personnages sont à l'écran en pleine action ! Ecoute bien, car tu dois compter le nombre de prouts lâchés par chacun et sélectionner le vainqueur à l'aide des flèches de gauche et de droite suivies de « Entrer ».



Niveau 1 : plus lent

Niveau 2 : plus rapide

15. Course d'obstacles



Titeuf en skate doit parcourir le chemin qui mène à l'école en évitant tous les chiffres qui lui bloquent la route. Utilise les 4 flèches de direction pour reculer, avancer plus vite, aller vers le haut ou vers le bas.



Niveau 1 : le skate est lent.

Niveau 2 : le skate est rapide.

16. Devinette



Réponse

Retrouve le chiffre de 1 à 99 choisi au hasard par l'ordinateur en suivant les indications de la balance! Lorsque la balance est équilibrée c'est que tu as trouvé le bon chiffre ! Appuie sur « Entrer » pour confirmer chaque proposition de chiffre.



Attention ! tu n'as qu'une minute pour trouver la bonne réponse...

Le monde de Titeuf

17. La Bande de Titeuf



Répéter

Réponse

Un personnage de la Bande de Titeuf s'affiche à l'écran pendant quelques secondes. Identifie le personnage parmi les 3 choix de réponse. Utilise les flèches de droite et de gauche suivies de « Entrer » pour répondre.



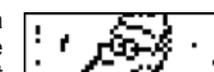
18. La Bande de Pôv' Nazes



Répéter

Réponse

Un personnage de la Bande de Pôv' Nazes s'affiche à l'écran pendant quelques secondes. Identifie le personnage parmi les 3 choix de réponse. Utilise les flèches de droite et de gauche suivies de « Entrer » pour répondre.



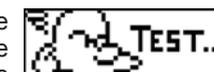
19. Test



Répéter

Réponse

Une question sur les personnages du monde de Titeuf défile à l'écran suivie de trois choix de réponse. Choisis la bonne réponse à l'aide des flèches de droite et de gauche suivies de « Entrer » pour répondre.



20. L'interro



Répéter

Réponse

Une question tirée du monde de Titeuf défile à l'écran suivie de trois choix de réponse. Choisis la bonne réponse à l'aide des flèches de droite et de gauche suivies de « Entrer » pour répondre.

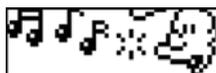


Star du rock

21. Course



Rattrape toutes les notes avant qu'elles ne tombent de l'écran ! Pour les attraper tu dois les retrouver sur le clavier musical avant qu'elles n'arrivent en bas de l'écran. Tu dois attraper 100 notes pour gagner.



Niveau 1 = les notes tombent lentement
Niveau 2 = les notes tombent rapidement

22. Rock Star



Joue et enregistre la musique que tu aimes sur le piano ! Appuie sur la touche « Play » située sur la lettre « I » pour écouter ta composition. Appuie sur la touche « Pause » située sur la lettre « O » pour mettre l'enregistrement sur pause. Appuie sur la touche « Reset » située sur la lettre « P » pour effacer ton enregistrement.



23. Boum



Découvre 28 morceaux de musique à écouter à volonté. A l'aide des flèches de gauche et de droite, fais tourner les pages du livre de musique et appuie sur « Entrer » pour écouter ta musique préférée !



24. Suis-moi



Répéter

Réponse

Répète la note de musique jouée par Titeuf à l'aide de ton clavier musical.



Touche pas à mes neurones

25. L'intrus



Réponse

Retrouve l'icône qui est légèrement différente des deux autres. Sélectionne ta réponse à l'aide des flèches de gauche et de droite et confirme en appuyant sur « Entrer ».



26. Hallucination



Répéter

Réponse

Hallucinant ! 3 Titeuf identiques sont affichés à l'écran. L'un d'eux saute à pieds joints... Ils sont ensuite mélangés par l'ordinateur. Retrouve le Titeuf sauteur ! Sélectionne-le avec les flèches de gauche et de droite et confirme en appuyant sur « Entrer ».



27. Tour



Réponse

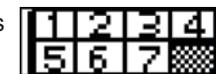
La tour sur la gauche de l'écran est composée de 3 ou 4 barres selon le niveau de jeu sélectionné. Le but du jeu est de déplacer tous les étages vers la tour située sur le côté droit de l'écran. Seul l'étage supérieur d'une tour peut être déplacé. Une tour peut seulement contenir des étages de taille croissante (plus grand étage en bas et le plus petit en haut). Pour déplacer un étage, appuie sur la flèche du haut. Utilise les flèches de droite et de gauche pour sélectionner la tour où tu veux déposer l'étage et appuie sur la flèche du bas pour l'y déposer.



28. Le carré magique



Remets les chiffres dans le bon ordre en déplaçant les pions un par un.



- Un chiffre peut seulement changer de position avec l'aide d'une case vide. Pour ce faire, le chiffre doit être situé en haut, en bas ou sur les côtés de la pièce vide.
- Appuie sur la touche du haut pour interchanger le chiffre situé au-dessus de la case vide avec la case vide.
- Appuie sur la touche du bas pour interchanger le chiffre situé sous la case vide avec la case vide.
- Appuie sur la touche de gauche pour interchanger le chiffre situé sur la gauche de la case vide avec la case vide.
- Appuie sur la touche de droite pour interchanger le chiffre situé sur la droite de la case vide avec la case vide.

29. Le morpion



Aide Titeuf à vaincre l'ordinateur au jeu le plus célèbre des cours récré ! Tu as les icônes X et dois aligner 3 X à la suite le premier pour gagner la partie. On va voir qui est le plus malin !



30. Le piège



Essaie de piéger l'ordi ! Pense à un chiffre secret et réponds aux questions affichées à l'écran. L'ordinateur retrouvera toujours son résultat ! Confirme chaque réponse en appuyant sur « Entrer ».



Exemple :

Pense à un chiffre compris entre 0 et 99

28 par exemple

1) Quand ce chiffre est divisé par 3, combien te reste-t-il ?

Pose ta division (regarde sur le dessin pour t'aider) :
 9×3 est égale à 27.
Il reste donc $28 - 27 = 1$

> Rentre le chiffre « 1 », puis appuie sur « ENTRER »

Le chiffre choisi

$$\begin{array}{r} 28 \\ -27 \\ \hline 1 \end{array}$$

Tape « 1 » puis « Entrer »

2) Quand ce chiffre est divisé par 5, combien te reste-t-il ?

Pose ta division (regarde sur le dessin pour t'aider) :
 5×5 est égale à 25.
Il reste donc $28 - 25 = 3$

> Rentre le chiffre « 3 », puis appuie sur « ENTRER »

Le chiffre choisi

$$\begin{array}{r} 28 \\ -25 \\ \hline 3 \end{array}$$

Tape « 3 » puis « Entrer »

3) Quand ce chiffre est divisé par 7, combien te reste-t-il ?

Pose ta division (regarde sur le dessin pour t'aider) :
 4×7 est égale à 28.
Il reste donc $28 - 28 = 0$

> Rentre le chiffre « 0 », puis appuie sur « ENTRER »

Le chiffre choisi

$$\begin{array}{r} 28 \\ -28 \\ \hline 0 \end{array}$$

Tape « 0 » puis « Entrer »

ENTRETIEN

Il est important de protéger l'ordinateur de l'humidité. S'il est mouillé, essuyez-le immédiatement. Ne le laissez pas en plein soleil, ne l'exposez pas à une source de chaleur. Ne le laissez pas tomber. Ne tentez pas de le démonter. Pour le nettoyer, utilisez un chiffon légèrement humide sans jamais utiliser de produit détergent. En cas de mauvais fonctionnement, Essayez tout d'abord de changer les piles. Si le problème persiste, relisez attentivement les instructions afin de vérifier que toutes les étapes ont été respectées.

GARANTIE

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

Ce produit est couvert par notre garantie de deux ans.

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

Réf : JC45FR

LEXIBOOK S.A

2, avenue de Scandinavie

91953 Courtaboeuf Cedex France

Assistante technique : 0892 23 27 26 (0,34 € TTC/Min)

www.lexibookjunior.com

© 2006 LEXIBOOK®

TITEUF par Zep © France Animation / Editions Glénat / France 3 / Canal J / Smec



Informations sur la protection de l'environnement

Tout appareil électrique usé est une matière recyclable et ne doit pas être jeté avec les ordures ménagères ! Nous vous demandons de bien vouloir nous soutenir en contribuant activement à la conservation des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans des sites de collectes (si existants).

