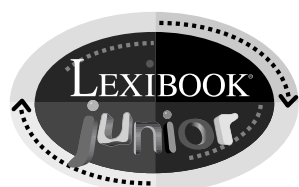
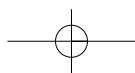


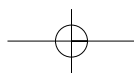
POWER WINNIE

Mode d'emploi



© Disney





SOMMAIRE

Description	2
Clavier	2
Souris	3
Installation des piles	3
Mise en marche / arrêt	3
Sélection des Activités	3
Description des activités	3
01 Calcul	4
02 Comparaison	4
03 Compte les objets	4
04 Opération	4
05 ABC	4
06 En Ordre	4
07 Lettre Manquante	4
08 Clavier Musical	8
09 Boite à Musique	5
10 Cherche et Trouve	5
11 Mariage des Formes	5
12 Devinette	5
13 Familles	5
14 Petit Animal	5
15 Explorateur	5
ENTRETIEN	5
GARANTIE	6

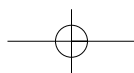
DESCRIPTION

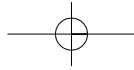
1. BOUTON MARCHE : Presse le bouton pour mettre en marche ton Power WINNIE.
2. ECRAN : Montre les animations et questions.
3. SOURIS : Change la position du curseur.
4. TOUCHE VOLUME : Ajuste le volume du haut-parleur.
5. POIGNEE : Facile à transporter.

CLAVIER

Description des touches de Fonction :

1. Touches de Catégorie : Mathématiques, Français, Musique, Logique et Jeux. Appuie sur l'une des cinq touches pour te permettre d'entrer rapidement dans la catégorie recherchée.
2. Touches de Direction : Déplace le curseur pour aller là où tu le souhaites.
3. Touche "Valider" : Te sers à confirmer tes choix.
4. Touche Aide : Te donne une aide, ou montre à l'écran la réponse correcte à la question présente.
5. Touche Marche : Met le jeu en marche.
6. Touche Arrêt : Arrête le jeu.





SOURIS

Appuie sur les touches Haut/Bas/Gauche/Droite pour déplacer le curseur.
Appuie sur les boutons Gauche/Droite pour confirmer ta réponse.

INSTALLATION DES PILES

Ton ordinateur Power Winnie fonctionne avec 4 piles de type LR6 .

1. S'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir la porte du compartiment à piles situé au dos du jeu à l'aide d'un tournevis.
3. Installer les 4 piles LR6 en respectant le sens des polarités.
4. Refermer le couvercle.

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 le jouet subit un choc électrique intense, ou montre des dysfonctionnements, 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 / ARRÊT

1. Appuie sur le bouton " Marche " pour mettre en marche, Appuie sur le bouton " Arrêt " pour arrêter le jeu.
2. Le jeu s'arrête automatiquement si celui-ci n'est pas utilisé pendant 6 minutes.

Ecran Principal

Après l'animation du logo, l'écran montre l'écran des catégories.

Appuie sur les touches Gauche/Droite de la souris et appuie sur " Valider " pour entrer dans une catégorie.

Ou appuie directement sur l'une des cinq touches Catégorie pour avoir un accès direct à cette catégorie, l'écran montre alors automatiquement la catégorie.

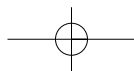
Appuie sur les touches Haut/Bas de la souris pour accélérer ta sélection.

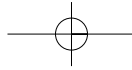
SELECTION DES ACTIVITES

1. Sélectionne la catégorie dans laquelle tu souhaites entrer (tu peux utiliser les touches Haut/Bas pour accélérer ta sélection) et appuie sur " Valider " , ou tu peux utiliser les boutons Gauche/Droite de la souris pour entrer dans la catégorie correspondante.
2. Appuie sur la touche de l'Activité pour entrer dans l'activité correspondante.

Récapitulatif des catégories et activités

1. Ce jouet comporte cinq catégories : Mathématiques, Français, Musique, Logique et Jeux. Il y a au total 15 activités.
2. Chaque activité possède des sons et musiques variés.





3. Le joueur a deux ou trois essais pour répondre à chaque question.
4. Appuie toujours sur " Valider " pour confirmer ta réponse. Appuie sur la touche Aide pour t'indiquer la réponse exacte.

DESCRIPTION DES ACTIVITES

MATHEMATIQUES

1. Calcul :

Au départ, douze objets de formes variées apparaissent à l'écran. L'ordinateur sélectionne un seul type de forme et le joueur doit compter combien de ces formes sont présentes. Pour répondre, utilise les touches de direction de la souris et appuie sur " Valider " pour confirmer ton choix.

2. Comparaison :

Une équation apparaît à l'écran mais le signe de l'opération est manquant. Le joueur doit comparer les nombres et choisir le signe manquant (<, > ou =), qu'il sélectionne grâce aux touches de directions. Appuie sur " Valider " pour confirmer la réponse.

3. Compte les objets :

Des insectes recouvrent l'écran. Un gentil oiseau vient en prendre ou en apporter d'autre. Le joueur doit retrouver le nombre exact d'insectes parmi les 4 possibilités proposées.

4. Opération :

Une addition ou soustraction apparaît à l'écran. Le joueur doit en deviner le résultat parmi un choix de 3 possibilités. Appuie sur " Valider " pour confirmer la réponse.

FRANCAIS

5. ABC :

Le joueur peut appuyer sur toutes les touches du clavier : les chiffres de 0 à 9, ou les lettres de A à Z. Une animation apparaît alors à l'écran illustrant la lettre ou le chiffre, avec un exemple. Cette activité est une aide reconnue pour l'apprentissage des chiffres et des lettres et la connaissance du clavier.

6. En Ordre :

Une lettre apparaît à l'écran. Le jeu demande alors quelle lettre vient avant ou après suivant l'ordre alphabétique. Le joueur peut taper la bonne réponse en utilisant les lettres du clavier et appuyer sur " Valider " pour confirmer. Ou bien il peut sélectionner sa réponse parmi l'alphabet qui défile à gauche sur l'écran et appuyer sur " Valider " pour confirmer.

7. Lettre Manquante :

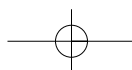
Une image s'affiche à l'écran suivie du mot correspondant écrit avec une lettre manquante. L'ordinateur prononce le mot. Le joueur doit trouver la lettre manquante.

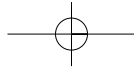
MUSIQUE

8. Clavier Musical :

Le joueur peut appuyer sur toutes les touches pour entendre des musiques différentes.

Simultanément, un danseur apparaît et se met à danser au rythme des mélodies. Le danseur s'arrête lorsque aucune touche n'est actionnée.





9. Boîte à Musique :

Le joueur peut appuyer sur les touches de 0 à 9 pour écouter des mélodies. Chaque morceau de musique est accompagné d'une animation.

LOGIQUE

10. Cherche et Trouve :

Trois objets sont affichés à l'écran et l'ordinateur prononce le nom de l'un d'eux. Le joueur doit alors sélectionner ce dernier à l'aide des touches de direction ou de la souris et appuyer sur " Valider " pour confirmer.

11. Mariage des Formes :

Utilise les touches Gauche/Droite de la souris ou du clavier pour choisir la forme qui correspond à la forme choisie par le jeu. Appuie sur " Valider " pour confirmer la réponse.

12. Devinette :

Une suite de nombres apparaît à l'écran. Tape le nombre manquant et appuie sur " Valider ".

Exemple: l'écran montre: 6 - ? - 12 – 15. La bonne réponse est : 9

13. Familles :

Trois objets apparaissent à l'écran. Parmi eux, seulement deux appartiennent à une même famille d'objets (nourriture, boisson, animal...). Le joueur doit choisir l'objet qui diffère des deux autres et appuyer sur " Valider " pour confirmer.

JEUX

14. Petit Animal :

Un petit chat accompagne le joueur dans ce jeu.

Trois icônes représentant les besoins du petit animal s'affichent à l'écran : nourriture, exercice et repos.

Le joueur doit s'occuper de son petit chat et lui donner ce dont il a besoin et au bon moment.

15. Explorateur :

Le joueur utilise une carte pour se diriger dans son voyage d'exploration. En chemin, il visite des lieux touristiques. A l'arrivée, le joueur se voit proposer un autre parcours.

Bateau: cette aventure montre un bateau se déplaçant à l'écran. Appuyer sur " Valider " pour que l'animal saute sur le bateau au bon moment afin de traverser la rivière sans tomber.

Labyrinthe: un labyrinthe apparaît à l'écran. Sélectionner l'un des chemins pour en sortir.

ENTRETIEN

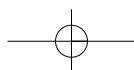
Pour nettoyer votre Power WINNIE, utiliser seulement un chiffon très légèrement humide – ne pas utiliser de détergent ou d'autres produits abrasifs.

Ne pas exposer à la lumière directe du soleil ou à aucune autre source de chaleur.

Ne pas mouiller.

Ne pas laisser tomber ou essayer de démonter le produit.

Retirer les piles si le produit ne va pas être utilisé pour une longue période.



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 démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité...).

Il est recommandé de conserver l'emballage d'origine pour toute référence ultérieure.

Suite à notre recherche constante d'améliorations, les couleurs et détails de ce produit peuvent être modifiés à tout moment.

Ref : JC129F

Garantie : 2 ans

Conçu en Europe – Fabriqué en Chine



© 2003 Lexibook®

© Disney

Lexibook SA
2, avenue de Scandinavie
91953 Courtaboeuf Cedex
Assistance technique : 0821.23.3000
www.lexibookjunior.com

Réf : JC129FIM0133