



Oregon
SCIENTIFIC

Chers Parents,

Merci pour votre achat de l'**Ordinateur de Poche Barbie™**. Conçu en vue de permettre aux enfants d'apprendre tout en s'amusant, l'**Ordinateur de Poche Barbie™** offre des tas d'activités stimulantes qui contribueront grandement au développement de votre enfant. Les activités ont pour but de simuler l'utilisation d'un appareil portatif, tout en approfondissant les connaissances de votre enfant dans les domaines de la communication, de l'organisation, de l'exploration, du vocabulaire, des chiffres, des mathématiques, de la mémorisation et du raisonnement logique.

L'**Ordinateur de Poche Barbie™** offre une introduction réaliste aux produits portatifs et encourage la créativité ainsi que l'apprentissage autonome. Avec Barbie™, on peut apprendre tout en s'amusant!

barbie.com™

BARBIE and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel, Inc. © 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

1

Chapitre 1

Concernant l'Ordinateur de Poche Barbie™

Caractéristiques

8 activités pédagogiques dans les domaines suivants:

- Communication, organisation, exploration, lettres, vocabulaire, chiffres, mathématiques, mémorisation, logique et musique

Multimédia

- Un son numérique et de superbes animations

Affichage

- Écran LCD

- Mise en veille automatique

Interface

- Clavier alphabétique AZERTY

- Touches numériques

Audio

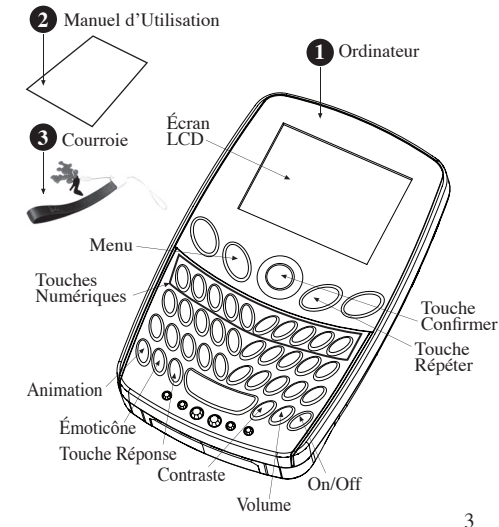
- La voix de Barbie®

L'**Ordinateur de Poche Barbie™** est livré avec les éléments suivants (contactez votre revendeur s'il vous manque des pièces):

1 - Ordinateur

2 - Manuel d'Utilisation

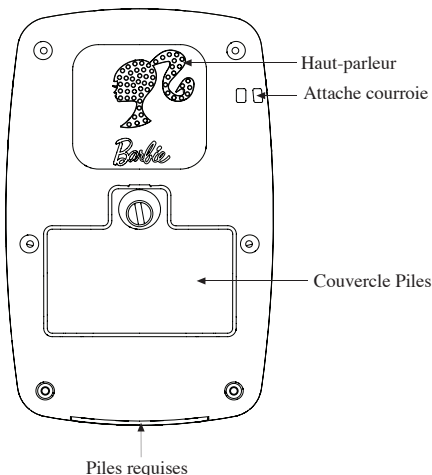
3 - Courroie



2

3

Ordinateur



4

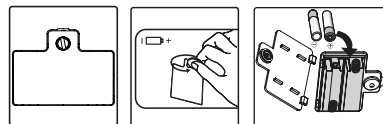
Chapitre 2

Pour Commencer

L'**Ordinateur de Poche Barbie™** fonctionne avec 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.



Attention

- Ne mélangez pas différents types de piles ou des piles neuves avec des piles usées.
- Utilisez uniquement des piles du type recommandé ou de type équivalent.
- Retirez les piles si vous pensez ne pas utiliser l'appareil sur de longues périodes.

5

- 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 jusqu'à ce que le dommage ait 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.

Arrêt Automatique

En cas d'inactivité pendant plus de cinq minutes, l'appareil dit "Bye bye, à la prochaine" et s'éteint automatiquement pour prolonger la durée de vie des piles. Pour jouer à nouveau, appuyez sur la touche pour allumer l'ordinateur.

6

Mise en Marche de l'Ordinateur de Poche Barbie™

Pour mettre en marche l'**Ordinateur de Poche Barbie™** appuie sur la touche située en bas à droite du clavier. Appuie sur la touche menu pour accéder au menu de sélection des jeux. Utilise les flèches pour te déplacer dans le menu et appuie sur la touche confirmer pour commencer à jouer.

Lorsque tu as fini de jouer, n'oublie pas d'appuyer sur la touche on/off pendant quelques secondes afin d'éteindre l'ordinateur. Sinon, tu peux également éteindre l'ordinateur en appuyant brièvement sur la touche on/off puis sur la touche confirmer.



Chapitre 3


Règles des Jeux

Sélectionner une activité

L'**Ordinateur de Poche Barbie™** contient 8 activités amusantes. Pour sélectionner une activité, appuie sur la touche menu. Utilise ensuite les flèches et la touche confirmer pour choisir un jeu. Une liste des jeux est donnée au Chapitre 4. Tu peux changer d'activité



7

à tout moment pendant le jeu en appuyant de nouveau sur la touche menu  ou en appuyant rapidement sur la touche on/off et en choisissant "Non".

Touche Animation

Écoute une sélection de mélodies accompagnée d'une animation amusante.



Appuie sur la touche Animation

Touche Émoticône

Insert une émoticône lorsque tu écris un message à Barbie®.



Appuie sur la touche Émoticône

Contrôle du Volume

Pour ajuster le volume. Les choix possible sont fort, moyen et bas.



Appuie sur la touche volume

Contrôle du Contraste

Pour ajuster le contraste de l'écran. Les choix possible sont élevé, moyen, et faible.



Appuie sur la touche contraste

Touche Réponse

Pour découvrir la réponse à une question.



Appuie sur la touche réponse

Touche Répéter



Pour répéter une instruction








Appuie sur la touche répéter

8

Caractères Spéciaux

Les caractères spéciaux (lettres avec accent) sont accessibles en utilisant les touches  et .

Si tu souhaites taper un {é} il te suffit d'appuyer sur la touche  puis sur la lettre . Si tu souhaites taper un {è} appuie en même temps sur les touches  et  puis sur la lettre .

Répète le même processus pour taper les lettres {ù} {à}.

Chapitre 4

Activités

Lettres

Enseigne les lettres de l'alphabet et les mots de vocabulaire associés à ces lettres:

1. Barbie® demande au joueur d'appuyer sur une lettre pour apprendre un mot.
2. La lettre choisie s'affiche et Barbie™ énonce un mot commençant par cette lettre.
3. En appuyant de nouveau sur la même lettre, le joueur aura l'occasion d'épeler lui même ce mot.
4. Si la réponse est correcte, Barbie® demandera au joueur d'appuyer sur une autre lettre.



9

Agenda

Enseigne l'exploration et l'organisation:

1. Barbie® demande au joueur de planifier un jour de la semaine.
2. Le joueur peut choisir où il veut aller, ce qu'il veut porter, ce qu'il veut emmener, ce qu'il veut manger et qui il veut rencontrer. Pour cela, il suffit d'utiliser les flèches et la touche confirmer.



Trouve le

Permet de développer les capacités mémoire en identifiant le sac où se trouve l'objet perdu:

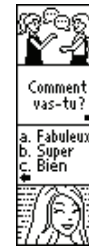
1. Un objet est placé dans un des trois sacs.
2. Les sacs sont ensuite mélangés.
3. Le joueur doit identifier le sac dans lequel se trouve l'objet.



Favori

Permet de développer en même temps les capacités de lecture et de réponse:

1. Une question s'affiche à l'écran, suivie de trois réponses possibles.
2. Le joueur peut revoir la question en utilisant les flèches du clavier.
3. Le joueur doit répondre aux questions de Barbie® en appuyant sur les lettres A, B ou C du clavier.



10

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 (33) 1 5593 2688, vérifiez les quelques points suivants. Ceux-ci peuvent vous faire gagner du temps et vous permettre d'économiser le coût d'un appel téléphonique.


Il n'y a rien à l'écran

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

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.

Lire le courrier - Reçois un message de Barbie®.

Écrire - Écris un message pour Barbie®. Utilise la touche  pour insérer un émoticône. Appuie sur cette touche en continue pour voir différentes options. Appuie sur la touche confirmer pour envoyer le message.

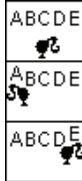
Envoyer des Cadeaux - Choisis un cadeau à envoyer à Barbie®. Appuie sur la touche confirmer pour envoyer.



Musique

Permet de développer les compétences de mémorisation et l'abilité à suivre des instructions:

1. Barbie énonce une séquence de tonalités, une à la fois.
2. Les chiffres ou les lettres représentent cinq tonalités différentes. Lorsqu'une tonalité est jouée, le chiffre ou la lettre correspondant se met à bouger.
3. Le joueur doit répéter la séquence dans l'ordre en appuyant sur les touches du clavier.
4. Le joueur doit se souvenir de la séquence au fur et à mesure qu'elle se construit.



12

Chiffres

Enseigne la reconnaissance des chiffres et apprend à compter:

1. Aide Barbie® à compter les cookies. Appuie sur les touches numériques pour répondre.
2. Si la réponse est correcte, des cookies seront ajoutés ou retirés afin d'opérer une simple opération de calcul.



Paires

Permet de développer les compétences en logique et en constitution de paires:

1. La moitié d'un vêtement ou d'un accessoire s'affiche sur l'écran.
2. Le joueur doit alors chercher la moitié correspondante parmi les solutions proposées.



Courrier

Simule le système de messagerie présent dans les outils de communication d'aujourd'hui:

1. Le joueur peut utiliser les flèches et la touche confirmer pour accéder à trois catégories:

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

Pour redémarrer, retirez les piles de l'appareil pendant au moins 10 secondes avant de 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.

Conservez ce manuel pour toute référence ultérieure.

Oregon Scientific France

3 rue Jesse Owens
ZAC Cornillon
93210 Saint Denis La Plaine
Tél: (33) 1 5593 2688
Fax: (33) 1 5593 2699
Email: info@oregonscientific.fr



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.

13

14

15