

Kinderlerncomputer

Ordinateur éducatif

Computer per l'apprendimento dei bambini

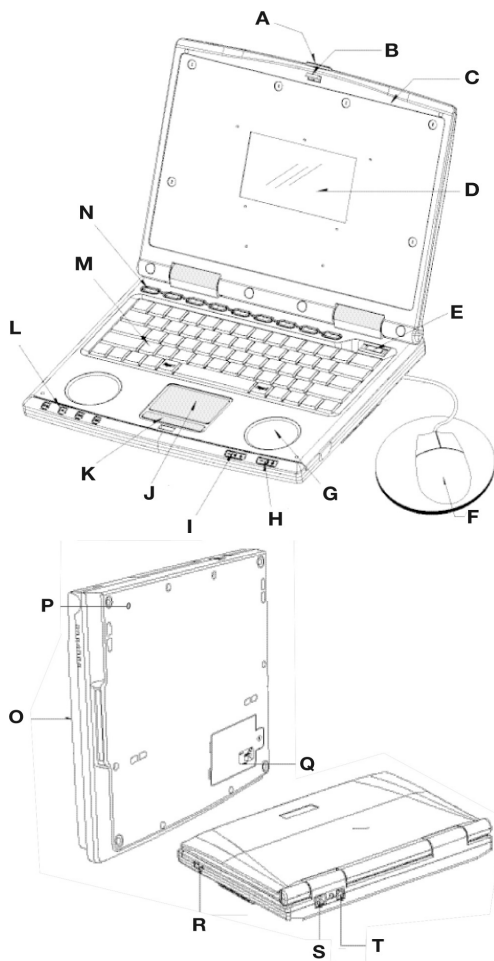
MEDION®

MEDION® P84000 (MD 86338)



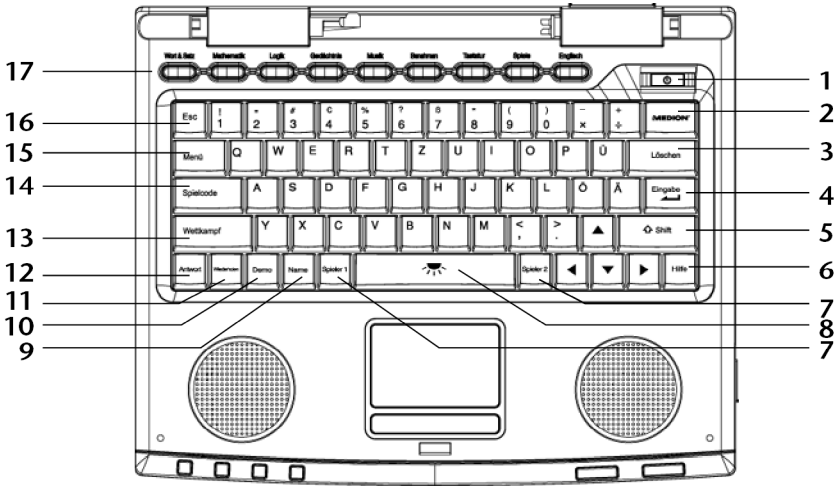
Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Manuale di istruzioni

Vue d'ensemble de l'appareil



- A Touche d'ouverture de l'ordinateur
- B Verrouillage du couvercle d'ordinateur
- C Couvercle avec écran
- D Écran
- E Touche POWER
- F Souris*
- G Haut-parleur
- H Réglage du contraste
- I Réglage du volume
- J Panneau de commande du curseur
- K Champ de saisie
- L Touches de musique
- M Clavier
- N Touches de sélection des catégories de jeu
- O Dessus
- P Trou RESET
- Q Compartiment à piles
- R Prise casque
- S Prise souris
- T Prise adaptateur secteur

* Le bouton droit de la souris n'a aucune fonction.



- 1 Allumer et éteindre l'ordinateur
- 2 Ouvrir la « malle aux trésors »
- 3 Effacer une saisie
- 4 Confirmer une saisie
- 5 Écrire en majuscules
- 6 Afficher l'aide (pour un jeu)
- 7 Joueur 1 et 2 : jeux de compétition
- 8 Touche de lumière
- 9 Afficher le nom donné à l'ordinateur
- 10 Entendre les fonctions de l'ordinateur
- 11 Répéter l'annonce de jeu
- 12 Se faire donner la réponse
- 13 Afficher les jeux de compétition
- 14 Afficher le menu de saisie du code de jeu à 3 chiffres
- 15 Afficher le menu de démarrage (première catégorie de jeu)
- 16 Annuler le jeu
- 17 Afficher directement les catégories de jeu

Sommaire

Le présent mode d'emploi est divisé en deux sections principales. La première section s'adresse avant tout aux parents et la deuxième section a été rédigée spécialement pour les enfants.

1^{ère} partie pour les parents : jusqu'à la page 9

2^{ème} partie pour les enfants : à partir de la page 10

Consignes de sécurité	1
Sécurité de fonctionnement	1
Branchement	2
Manipulation des piles	3
Contenu de la livraison	4
Utilisation conforme	5
Mise en service	6
Insertion et remplacement des piles	6
Branchement de l'adaptateur secteur	6
Branchement de la souris	7
Prise casque	7
Ouverture et fermeture de l'appareil	7
Nettoyage	8
Service après-vente	8
Première aide en cas de dysfonctionnements	8
Vous avez besoin d'une aide supplémentaire ?	9
Caractéristiques techniques	9
Recyclage	9
Allumer et éteindre l'ordinateur	10
Donner un nom à l'ordinateur	10
Choisir une catégorie de jeu	12
Touches « Catégorie de jeu »	12
Touche « Entrée »	12
Touches ◀ ▶ ▲ ▼	12
Déplacer le curseur avec la souris	13
Déplacer le curseur avec le panneau de commande	13
Touche « Menu »	14
Choisir une activité (un jeu)	14
Choisir une activité avec la barre de défilement	14
Choisir une activité avec un code de jeu	14

Les touches de musique	15
Volume et contraste de l'image	15
Modifier le volume.....	15
Modifier le contraste de l'image.....	15
Touche de lumière.....	15
Règles du jeu	16
Réponses et points.....	16
Temps limité.....	16
Niveaux de jeu.....	16
Prix dans la malle aux trésors	16
Comment donner tes réponses	17
Méthode 1 – utiliser les touches fléchées	17
Méthode 2 – choisir la bonne lettre.....	17
Méthode 3 – taper la réponse.....	17
Méthode 4 – déplacer un marquage ou le curseur avec la souris	17
Méthode 5 – déplacer un marquage ou le curseur avec le panneau de commande	18
Pendant le jeu.....	19
Touche « Entrée »	19
Touche « Effacer ».....	19
Touche « Réponse ».....	19
Touche « Répéter »	19
Touche « Aide »	19
Touche « Échap ».....	19
Les activités.....	20
Catégorie « Vocabulaire ».....	20
Catégorie « Mathématiques »	22
Catégorie « Logique »	24
Catégorie « Mémorisation »	25
Catégorie « Musique ».....	27
Catégorie « Bonnes manières & Sécurité »	28
Catégorie « Maîtrise du clavier »	29
Catégorie « Jeux »	30
Catégorie « Anglais ».....	32
Compétition	34

Copyright © 2010. Tous droits réservés.

Le copyright est la propriété de la société Medion®.

Marques déposées :

les marques déposées sont la propriété de leurs titulaires respectifs.

Sous réserve de modifications techniques et visuelles ainsi que d'erreurs d'impression.

1^{ère} partie : pour les parents

Consignes de sécurité



Veillez lire attentivement ce chapitre et respecter toutes les consignes indiquées. Vous serez ainsi assuré du bon fonctionnement et de la durée de vie de votre appareil. Ayez toujours ce mode d'emploi à portée de main et conservez-le soigneusement afin de pouvoir le remettre au nouveau propriétaire si vous vendez ou donnez l'appareil. Veuillez vous adresser uniquement à nos partenaires de service agréés en cas de problème avec l'appareil.

Sécurité de fonctionnement

- Le présent appareil n'est pas destiné à être utilisé par des personnes (y compris les enfants) dont les capacités physiques, sensorielles ou mentales sont limitées ou qui manquent d'expérience et/ou de connaissances, sauf si elles sont surveillées par une personne responsable de leur sécurité ou ont reçu de cette personne les instructions pour utiliser l'appareil.
- Ne laissez pas des enfants jouer sans surveillance avec des appareils électriques. Les enfants ne sont pas toujours capables de reconnaître un danger éventuel.
- Cet appareil ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. L'adaptateur secteur fourni avec l'appareil n'est pas un jouet.
- Attention ! Risque d'asphyxie pour les bébés et les enfants en bas âge par les emballages plastiques et petites pièces. Conservez les plastiques hors de la portée des bébés et des enfants en bas âge.
- Les transformateurs et blocs d'alimentation pour jouets ne sont pas destinés à être utilisés comme jouets. Les enfants peuvent s'en servir uniquement sous la surveillance permanente des parents.
- Après tout transport de l'appareil, attendez que celui-ci soit à température ambiante avant de l'allumer. Des variations importantes de température ou d'humidité peuvent provoquer de la condensation, qui peut être à l'origine d'un court-circuit.
- Ne posez aucun objet sur l'appareil et n'exercez aucune pression sur l'écran : vous risqueriez de le briser. Pour éviter tout dommage, ne touchez pas l'écran avec des objets contondants.
- Attention : risque de blessure si l'écran est brisé ! Si cela devait se produire, portez des gants de protection pour ramasser les débris de verre et envoyez-les à votre centre de service afin qu'ils soient recyclés de manière appropriée.



Lavez-vous ensuite les mains au savon car il se peut que des produits chimiques se soient échappés.

- Vérifiez régulièrement l'état de l'appareil. Si vous constatez le moindre dommage, mettez l'appareil hors tension et faites-le réparer par un service après-vente autorisé.
- Pour éviter tout dysfonctionnement de l'appareil, conservez-le à l'abri de l'humidité et protégez-le des secousses, de la poussière, de la chaleur et du rayonnement direct du soleil.
- Utilisez l'appareil uniquement à l'intérieur de pièces et similaires, pas en plein air.
- L'appareil ne doit pas être exposé à des gouttes ou projections d'eau. Ne placez pas de récipients remplis d'eau, p. ex. un vase, sur l'appareil. Le récipient pourrait se renverser et le liquide porter atteinte à la sécurité électrique.
- N'ouvrez jamais le boîtier de l'appareil. La garantie serait annulée et vous risqueriez en outre de détruire l'appareil.

Branchement

Pour brancher l'appareil, respectez les consignes suivantes :

Alimentation électrique

- N'ouvrez pas le boîtier de l'adaptateur secteur. Il y a danger de mort par électrocution lorsque le boîtier est ouvert. Celui-ci ne contient aucune pièce à entretenir.
- La prise doit se trouver à proximité de l'appareil et être facilement accessible.
- Pour couper l'alimentation en courant de l'appareil (par l'adaptateur secteur), débranchez la fiche secteur de la prise de courant.
- Afin d'éviter tout risque d'endommagement suite à un échauffement, ne couvrez pas l'adaptateur secteur.
- N'utilisez plus l'adaptateur secteur si le boîtier ou le cordon d'alimentation est endommagé. Remplacez-le par un adaptateur secteur du même type. Vérifiez régulièrement tout dommage éventuel du cordon, de la fiche, du boîtier et des autres pièces de l'adaptateur secteur. Le jouet ne doit alors plus être utilisé jusqu'à ce que les dommages éventuels aient été réparés.
- Utilisez l'adaptateur secteur uniquement sur des prises de courant AC 230 V ~ 50 Hz à tension alternative.
- Utilisez uniquement l'adaptateur secteur fourni.
- Si vous voulez couper l'adaptateur secteur du réseau électrique, débranchez tout d'abord la fiche de la prise de courant puis la fiche de l'appareil. L'ordre inverse risque d'endommager l'adaptateur secteur ou l'appareil. Pour débrancher l'appareil, tirez toujours au niveau de la fiche, jamais sur le cordon.

Câblages

- Utilisez uniquement les câbles/adaptateurs fournis et l'adaptateur secteur d'origine.
- Disposez les câbles de manière à ce que personne ne puisse marcher ou trébucher dessus.
- Ne posez aucun objet sur les câbles, ils pourraient être endommagés.

Informations relatives à la conformité

Cet appareil respecte les exigences de compatibilité électromagnétique et de sécurité électrique.

Votre appareil satisfait aux exigences essentielles et prescriptions pertinentes de la directive CEM 2004/108/CE et de la directive « Basse tension » 2006/95/CE.

Le présent appareil satisfait aux exigences essentielles et prescriptions pertinentes de la directive sur l'écoconception 2009/125/CE (Règlement n° 642/2009).

Manipulation des piles

Les piles peuvent contenir des substances inflammables. En cas de manipulation incorrecte, les piles peuvent fuir, **chauffer fortement, s'enflammer**, voire même **exploser**, ce qui pourrait endommager votre appareil et nuire à votre santé.

Respectez impérativement les consignes suivantes :

- Conservez les piles hors de la portée des enfants. En cas d'ingestion d'une pile, faites immédiatement appel à votre médecin.
- Ne chargez jamais des piles non rechargeables : risque d'explosion !
- Les piles rechargeables doivent être retirées de l'appareil avant le chargement.
- Les piles rechargeables doivent être chargées uniquement sous la surveillance d'adultes.
- Ne court-circuitiez jamais ni les piles ni les bornes d'alimentation de l'appareil.
- N'exposez jamais les piles à des températures élevées, p. ex. rayonnement solaire, feu ou similaires.
- Ne démontez pas les piles et n'essayez pas de les déformer. Vous risqueriez de vous blesser aux mains et aux doigts ou le liquide des piles pourrait entrer en contact avec vos yeux ou votre peau. Si cela devait malgré tout se produire, rincez immédiatement et abondamment les zones concernées à l'eau claire et consultez un médecin sans tarder.
- Évitez tout choc brutal et secousse.
- Si nécessaire, nettoyez les piles et les contacts de l'appareil avant d'insérer les piles.
- N'inversez jamais la polarité. Veillez à respecter le pôle plus (+) et le pôle moins (-) afin d'éviter tout court-circuit.

- Ne mélangez jamais des piles neuves avec des piles usagées ni des piles de type différent pour éviter tout dysfonctionnement de l'appareil. De plus, la pile la plus faible se déchargerait trop fortement.
- Si les piles sont usées, retirez-les immédiatement de l'appareil.
- Retirez les piles de l'appareil si vous n'avez pas l'intention de l'utiliser pendant un certain temps.
- Remplacez simultanément toutes les piles usées d'un appareil par des piles neuves du même type.
- Pour entreposer ou recycler des piles, isolez les contacts avec du ruban adhésif.
- Les piles usagées ne sont pas des déchets domestiques ! Veuillez protéger notre environnement et recycler les piles usagées de manière appropriée. Adressez-vous si nécessaire à votre revendeur ou à notre service après-vente – merci !

Contenu de la livraison

Veillez contrôler si la livraison est complète et nous informer **dans un délai de quinze jours après l'achat** si ce n'est pas le cas. Avec le produit que vous venez d'acheter, vous recevez :

- Ordinateur éducatif
- Souris
- 3 piles de type R6/LR6, 1,5 V
- Adaptateur secteur
- Le présent mode d'emploi
- Documents relatifs à la garantie

Utilisation conforme

Le présent ordinateur éducatif et de jeu portable a été conçu pour des enfants de maternelle et d'école primaire. Il est idéal comme complément, préparation et soutien des contenus des matières enseignées à l'école.

Mais il convient aussi parfaitement pour jouer. Il développe la motricité et l'imagination des enfants. Grâce au choix de la langue et à des exercices spéciaux, il initie votre enfant aux langues étrangères en jouant. Conçu comme un notebook, il prépare en plus votre enfant à l'utilisation ultérieure d'un ordinateur.

Afin de satisfaire aux besoins de tous les groupes d'âge, le degré de difficulté des exercices augmente lorsque votre enfant a réussi une série d'exercices.

Certaines applications de la première série d'exercices ne conviennent cependant pas aux enfants de maternelle, car elles exigent de savoir lire et écrire ou d'avoir des notions de mathématiques. Veuillez vérifier avec votre enfant quelles applications vous semblent appropriées pour son âge.

Ne laissez pas votre enfant jouer trop longtemps sans interruption avec son ordinateur. Veillez à ce qu'il fasse suffisamment de pauses.

Contrôlez régulièrement l'état de l'ordinateur et ne l'utilisez plus si vous constatez le moindre dommage.

Mise en service

Insertion et remplacement des piles

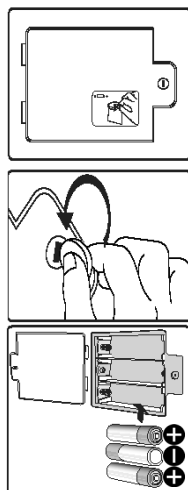
- ▶ Ouvrez le couvercle du compartiment à piles situé sous l'appareil à l'aide d'une pièce de monnaie comme illustré.
- ▶ Mettez les piles dans l'appareil. Veillez à respecter la polarité (+/-) comme illustré sur l'appareil.
- ▶ Refermez le couvercle du compartiment à piles en le rabattant puis en le revissant.

Vous trouverez les consignes de manipulation des piles à partir de la page 3.

Dès que l'appareil n'est plus alimenté en courant, le nom et les scores réalisés sont effacés. Mettez donc toujours des piles dans l'appareil.

Arrêt automatique

Afin de ménager les piles et l'ordinateur, celui-ci s'éteint automatiquement si aucune saisie n'est effectuée pendant quelques minutes.

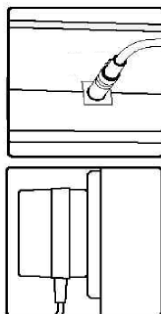


Branchement de l'adaptateur secteur

Une variante d'alimentation plus avantageuse est le fonctionnement avec l'adaptateur secteur fourni.

Vérifiez régulièrement tout dommage éventuel du cordon, de la fiche, du boîtier et des autres pièces de l'adaptateur secteur. N'utilisez plus l'ordinateur jusqu'à ce que les dommages éventuels aient été réparés.

- ▶ Reliez le câble de raccordement de l'adaptateur secteur à la prise d'entrée située sur le côté de l'ordinateur.
- ▶ Puis branchez l'adaptateur secteur dans une prise de courant facilement accessible.
- ▶ Débranchez l'adaptateur secteur de la prise de courant une fois que l'appareil a été éteint ou si vous voulez interrompre l'alimentation électrique.



Branchement de la souris

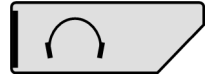
Assurez-vous que l'ordinateur est éteint. La prise pour la souris se trouve au dos de l'appareil derrière le rabat en caoutchouc.

- ▶ Branchez la fiche du câble de la souris avec le rabat en bas dans la prise de branchement de la souris.

Pour augmenter la durée de vie de la souris, veuillez toujours l'utiliser sur un support (tapis de souris) propre afin d'éviter que des saletés pénètrent à l'intérieur.

Prise casque

Un casque avec connecteur jack (3,5 mm) peut être branché sur le côté droit de l'ordinateur. La prise se trouve derrière le rabat en caoutchouc.



Le branchement d'un casque est conseillé si l'on veut étouffer les bruits de jeu de l'ordinateur.



Prudence !

L'utilisation d'un casque/d'écouteurs avec un volume élevé peut entraîner des dommages auditifs permanents. Avant la lecture, réglez le volume sur le niveau le plus bas. Démarrez la lecture et augmentez le volume à un niveau qui vous semble agréable.

Ouverture et fermeture de l'appareil

- ▶ Appuyez sur la touche **A** pour débloquer le verrouillage. Relevez le couvercle de l'ordinateur.
- ▶ Pour refermer l'ordinateur, appuyez sur le couvercle rabattu jusqu'à ce que vous entendiez le verrouillage s'enclencher.

Nettoyage

En règle générale, il n'est pas nécessaire de nettoyer l'appareil.

- Attention ! Cet ordinateur ne contient aucune pièce devant être entretenue ou nettoyée. Veillez à ne pas salir l'appareil. N'utilisez pas de solvants ni de détergents corrosifs ou gazeux. Nettoyez le boîtier si nécessaire avec un chiffon légèrement humide. Veillez à ce qu'aucune humidité ne pénètre à l'intérieur de l'appareil.
- Débranchez l'adaptateur secteur avant de nettoyer l'appareil.
- Nettoyage de la souris : desserrez la vis du cache de la boule de souris. Enlevez le cache. Sortez la boule et essuyez-la ainsi que l'intérieur du boîtier de souris avec un chiffon sec.

Service après-vente

Première aide en cas de dysfonctionnements

L'appareil ne fonctionne pas correctement :

- Est-il alimenté en courant (piles vides) ?

Mauvais affichage ou affichage noir :

- Redémarrez l'ordinateur en introduisant un objet pointu dans le trou RESET sous l'appareil.
- Interrompez l'alimentation électrique en retirant les piles ou en débranchant l'adaptateur secteur de l'ordinateur. Attendez 10 secondes environ puis remettez les piles dans l'appareil ou rebranchez l'adaptateur secteur.
- L'appareil est-il alimenté en courant (piles vides) ?

La souris ne réagit pas ou mal :

- La boule et le tapis de souris sont-ils propres et exempts de poussière ? Nettoyez la souris.
- La souris est-elle bien branchée ?


Vous avez besoin d'une aide supplémentaire ?

Si les solutions proposées ci-dessus n'ont donné aucun résultat, veuillez nous contacter. Les informations suivantes nous seraient très utiles :

- Quels sont les messages affichés à l'écran ?
- Quel programme utilisiez-vous lorsque l'erreur s'est produite ?
- Qu'avez-vous déjà tenté pour résoudre le problème ?
- Si vous possédez déjà un numéro de client, veuillez nous le communiquer.

Caractéristiques techniques

Alimentation électrique

Tension :	230 V ~ 50 Hz
Adaptateur secteur :	modèle LG060030EP Entrée : AC 230 V ~ 50 Hz, 50 mA Sortie : DC 6 V 300 mA  1,8 VA
Piles :	3 piles de type R6/LR6/AA, 1,5 V

Recyclage



Appareil

Une fois l'appareil arrivé en fin de vie, ne le jetez en aucun cas avec les déchets domestiques. Informez-vous des possibilités de recyclage écologique.



Piles

Les piles usagées ne sont pas des déchets domestiques ! Elles doivent être déposées dans un lieu de collecte des piles usagées.




Emballage

Votre appareil se trouve dans un emballage de protection afin d'éviter qu'il soit endommagé au cours du transport. Les emballages sont fabriqués à partir de matériaux qui peuvent être recyclés écologiquement et remis à un service de recyclage approprié.

2^{ème} partie : pour les enfants

Allumer et éteindre l'ordinateur

- ▶ Pour allumer et éteindre ton ordinateur, appuie sur la touche  (POWER).

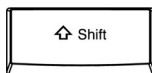


Remarque

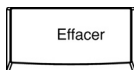
L'ordinateur s'éteint automatiquement au bout de quelques minutes si tu n'appuies sur aucune touche.

Donner un nom à l'ordinateur

La première fois que tu allumes l'ordinateur, on te demande ton nom. Tape ton nom, qui peut contenir jusqu'à huit caractères.



Appuie sur la touche **SHIFT** si tu veux taper une lettre majuscule ou un des caractères se trouvant en haut des touches de caractères (p. ex. « ! » ou « * »).



Si tu fais une erreur, tu peux la corriger avec la touche **EFFACER**.



À la fin, appuie sur **ENTRÉE**.

« Effacer le nom & changer de mission ? »

La prochaine fois que tu allumes l'ordinateur, ton nom apparaît. Et on te demande : « Effacer le nom & changer de mission ? » « O/N »

- ▶ Tape un « O » pour oui si tu veux changer de nom. Puis tape ton nouveau nom. Tape un « N » pour non si tu veux garder ton ancien nom.
- ▶ Appuie sur la touche **ENTRÉE** pour passer aux catégories de jeu.
- ▶ On te demande alors si tu veux changer de mission. Tu peux choisir entre « **MISSION ALPHA** » et « **MISSION DELTA** ».

Selon la mission que tu choisis, les animations des récompenses contenues dans la malle aux trésors sont différentes. Ces récompenses représentent les prix que tu remportes lorsque tu réussis tous les niveaux de jeu d'une activité.



Touche « Nom »



- ▶ Si tu veux changer de nom, appuie sur la touche **NOM**. Le nom que tu as donné en dernier défile sur l'écran.
- ▶ Pour changer le nom, appuie sur la touche **EFFACER** tant que le nom défile sur l'écran. On te demande la même chose que lorsque tu allumes ton ordinateur : « Effacer le nom & changer de mission ? » « O/N ».

Touche « Démo »



- ▶ Appuie sur la touche **DÉMO** et l'ordinateur te montrera certaines choses intéressantes et étonnantes dont il est capable.

Choisir une catégorie de jeu

Une fois que tu as choisi « **MISSION ALPHA** » ou « **MISSION DELTA** » et que tu as appuyé sur la touche **ENTRÉE**, tu vois apparaître la première catégorie de jeu : « **Vocabulaire** ».

Tu as plusieurs possibilités pour choisir une catégorie de jeu :

Touches « Catégorie de jeu »



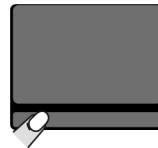
- ▶ Appuie simplement sur la touche avec la catégorie de jeu de ton choix, p. ex. « **MUSIQUE** », « **MAÎTRISE DU CLAVIER** », etc.

Si tu es en train de jouer à un autre jeu, tu peux aussi l'interrompre avec les touches de catégorie de jeu et choisir un autre jeu.

Touche « Entrée »

Les différentes catégories de jeu sont affichées à la suite sur l'écran. Attends que ta catégorie s'affiche.

- ▶ Appuie alors sur la touche **ENTRÉE** ou sur le bouton gauche de la souris ou en bas du panneau de commande.




Le bouton droit de la souris n'a aucune fonction.

Touches ◀ ▶ ▲ ▼

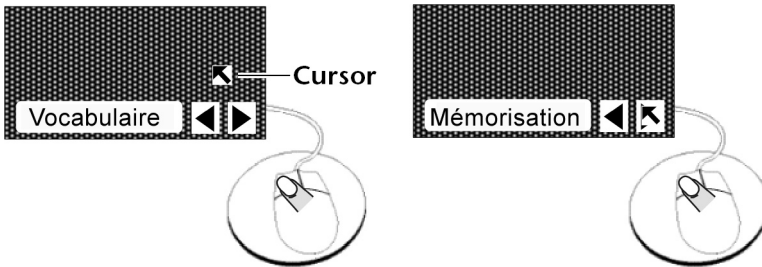


- ▶ Si tu dois faire un choix p. ex. dans une liste, tu peux te déplacer à gauche ou à droite avec les touches ◀ ▶ et de haut en bas avec les touches ▲ ▼ . Le déplacement avec les touches fléchées est aussi appelé « scroller ».
- ▶ Utilise la touche ◀ ou ▶ pour faire défiler les catégories plus vite en avant ou en arrière. Appuie alors sur la touche **ENTRÉE** ou sur le bouton gauche de la souris ou en bas du panneau de commande.

Déplacer le curseur avec la souris

 Le pointeur de la souris qui se déplace sur l'écran quand tu bouges la souris est appelé « curseur ».

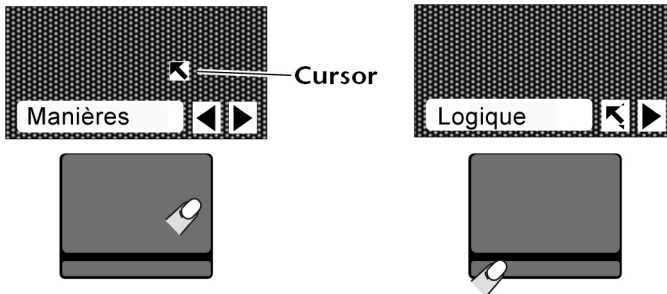
- ▶ Déplace le curseur avec la souris sur la flèche droite ou gauche sur l'écran et appuie sur le bouton gauche de la souris pour faire défiler les catégories plus vite en avant ou en arrière.
- ▶ Puis appuie sur la touche **ENTRÉE** ou sur le bouton gauche de la souris ou en bas du panneau de commande.



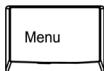
Déplacer le curseur avec le panneau de commande

Au lieu d'utiliser la souris, tu peux aussi déplacer le curseur avec ton doigt sur le panneau de commande.

- ▶ Lorsque ta catégorie de jeu apparaît, appuie en bas du panneau de commande. C'est alors comme si tu appuyais sur le bouton gauche de la souris.



Touche « Menu »



- ▶ Appuie sur la touche **MENU** : tu vois de nouveau apparaître la première catégorie de jeu « Vocabulaire » comme quand tu allumes l'ordinateur.

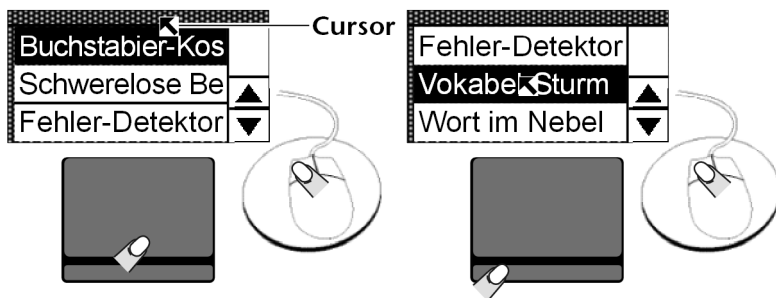
Choisir une activité (un jeu)

Une fois que tu as choisi une catégorie, tu vois apparaître les différents jeux de cette catégorie. Le premier jeu est marqué (il est sur fond foncé).

Choisir une activité avec la barre de défilement

Toutes les activités ne rentrent pas sur l'écran, c'est pourquoi tu as à droite une barre de défilement.

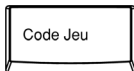
- ▶ Utilise la touche fléchée ▼ pour scroller vers le bas et voir ainsi tous les jeux. Pour remonter dans la liste, utilise la touche ▲.
- ▶ Au lieu d'utiliser les touches fléchées, tu peux aussi cliquer sur une activité avec la souris puis appuyer sur le bouton gauche de la souris pour choisir l'activité.



- ▶ Ou bien place le curseur avec la souris ou le panneau de commande sur une activité et appuie sur le bouton gauche de la souris ou en bas du panneau de commande pour choisir cette activité.

Le jeu commence.

Choisir une activité avec un code de jeu









Chaque activité (jeu) a un code à trois chiffres : p. ex. 003, 024, 089, etc. Pour savoir quel code représente quel jeu, regarde à la page 20 de ce mode d'emploi.

- ▶ Si tu appuies sur la touche **CODE JEU**, tu peux taper directement le code du jeu.

Les touches de musique

Dix mélodies peuvent être jouées en arrière-plan. Les touches de musique te permettent de commander la musique d'arrière-plan.

-  Pause musique. Tu peux maintenant choisir une autre mélodie avec les touches  . Si tu appuies encore une fois sur la touche, la musique reprend.
-  Arrêter la musique. Tu fermes alors en même temps le jeu et tu repasses à ce que tu avais choisi en premier.
-  Jouer la mélodie suivante.
-  Jouer la mélodie précédente.



Volume et contraste de l'image

Modifier le volume

Tu peux baisser ou monter le volume avec la deuxième touche à partir de la droite en bas du panneau de commande.



Appuie à gauche sur cette touche pour baisser le volume et à droite pour le monter.


Modifier le contraste de l'image

Tu peux régler le contraste de l'écran avec la touche de droite en bas du panneau de commande.



Appuie à gauche sur cette touche pour diminuer le contraste et à droite pour l'augmenter.

Touche de lumière

La touche  n'est pas une barre d'espace : elle te permet d'allumer et d'éteindre le rétroéclairage (l'éclairage d'arrière-plan) de l'écran.



Règles du jeu

Réponses et points

Un tour comprend toujours 10 questions. Tu as toujours trois essais pour bien répondre à une question.

Si ta première réponse est correcte, tu obtiens 10 points, 6 points si ta deuxième réponse est la bonne et 3 points si tu réponds bien à la question à ton 3^{ème} essai.

Ton nombre de points est affiché sur l'écran après chaque niveau de jeu.

Temps limité

Dans la plupart des jeux, tu as au maximum 90 secondes par essai pour répondre à une question.

Niveaux de jeu

Si tu obtiens 80 points ou plus en répondant aux 10 questions, tu passes au niveau de jeu supérieur.

Si tu as entre 79 et 50 points, tu as le droit de recommencer le même niveau de jeu.

Si tu as seulement obtenu 49 points ou moins, tu dois redescendre d'un niveau de jeu.

C'est gagné ! Si tu obtiens 80 points ou plus dans le niveau de jeu 5, bravo, tu as gagné le jeu. – Bonne chance !



Remarque

Tant qu'il est allumé, l'ordinateur mémorise le niveau de jeu en cours. Tu peux donc toujours passer à un autre jeu sans perdre pour autant le niveau de jeu que tu as atteint. Si tu éteins ton ordinateur, tu dois recommencer tous les jeux au niveau 1.

Prix dans la malle aux trésors

Si tu as réussi tous les niveaux de jeu d'une activité, tu reçois une récompense spéciale. Cette récompense est placée dans la « malle aux trésors ».

Pour ouvrir la malle aux trésors, appuie sur la touche **MEDION**. Tu peux remporter au total 50 prix.

Comment donner tes réponses

Lorsque tu as choisi une activité, la voix de l'ordinateur t'explique en quoi consiste le jeu. Selon le jeu, tu dois donner tes réponses de manière différente :

Méthode 1 – utiliser les touches fléchées

Avec les touches fléchées \blacktriangle \blacktriangledown \blacktriangleleft \blacktriangleright , tu choisis une bonne réponse dans une liste.

- ▶ Appuie sur la touche **ENTRÉE** pour confirmer ta réponse.

Méthode 2 – choisir la bonne lettre

Les réponses sont parfois précédées de lettres de l'alphabet.

- ▶ Tape alors la lettre qui se trouve devant la bonne réponse.

Méthode 3 – taper la réponse

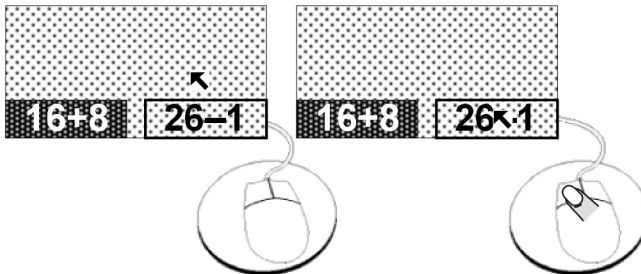
Dans certains cas, tu dois taper ta réponse avec le clavier.

Le curseur clignotant

L'indicateur de position clignotant t'indique l'endroit de l'écran où tu dois saisir le prochain chiffre ou la prochaine lettre.

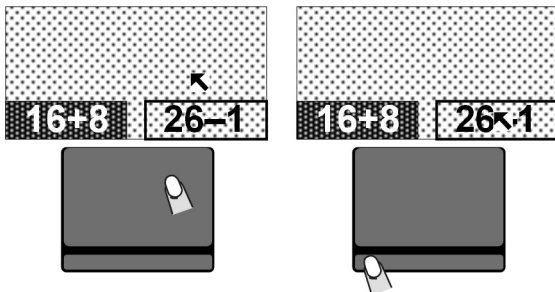
Méthode 4 – déplacer un marquage ou le curseur avec la souris

La souris déplace la flèche (le curseur) ou un élément marqué dans toutes les directions souhaitées. Utilise la souris pour déplacer le curseur jusqu'au mot, symbole ou objet choisi. Appuie sur le bouton gauche de la souris pour confirmer ton choix.



Méthode 5 – déplacer un marquage ou le curseur avec le panneau de commande

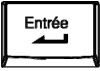
Le panneau de commande est nécessaire dans certains jeux pour faire un choix. Déplace le curseur, un marquage ou un objet que tu souhaites changer de place en allant dans la direction souhaitée avec ton doigt sur le panneau de commande.



Si tu as fait un choix en appuyant sur le panneau de commande, confirme-le en appuyant sur le bouton gauche de la souris ou en bas du panneau de commande.

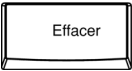
Pendant le jeu

Touche « Entrée »



Dans certains jeux, tu dois faire un choix puis le confirmer avec la touche **ENTRÉE**.

Touche « Effacer »



Appuie sur la touche **EFFACER** si tu veux effacer quelque chose que tu as tapé.

Touche « Réponse »



Si tu ne sais pas répondre à une question, tu peux te faire donner la réponse en appuyant sur la touche **RÉPONSE**. Mais alors, tu n'obtiens pas de point !

Touche « Répéter »



Si tu veux réécouter un ordre de jeu, appuie sur la touche **RÉPÉTER**. Dans certains jeux, tu réentendras aussi le mot qu'on te demande.

Touche « Aide »



Appuie sur la touche **AIDE** pour te faire aider pour une question. Cette fonction est disponible dans de nombreux jeux. Tu ne peux te faire aider que deux fois par question. Et tu perds un point à chaque fois que tu te fais aider.

Touche « Échap »



Pour annuler un jeu, appuie sur la touche **ÉCHAP**.

Les activités

Catégorie « Vocabulaire »



(001) Orthographor

Tu vois apparaître sur l'écran une image pour un mot que tu dois écrire. Tape la bonne réponse avec les touches de lettres.



(002) Synchroniseur

Une animation s'affiche à l'écran. Puis tu vois le mot correspondant, mais les lettres sont mélangées. À toi de retrouver le bon mot et de l'écrire correctement dans les différentes cases.



(003) Détecteur de lettres

Efface une lettre en trop dans un mot. Avec les touches fléchées, déplace la pince jusqu'à la lettre que tu veux effacer. En appuyant sur la touche **ENTRÉE** ou sur la touche de curseur du panneau de commande, tu peux alors effacer cette lettre.



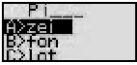
(004) Orages de lettres

Tu vois une image pour un mot. Puis les lettres du mot apparaissent en bas de l'écran dans le désordre. La première lettre clignote. Avec les touches fléchées, déplace les lettres sur les emplacements vides et confirme leur position avec la touche **ENTRÉE**. Si la lettre n'est pas à la bonne place, tu peux l'effacer avec la touche **EFFACER**. Elle réapparaît alors en bas de l'écran.



(005) Dédale de lettres

Recherche un mot dans une grille de lettres. La première lettre du mot clignote. Avec les touches fléchées, déplace la lettre clignotante à travers le labyrinthe pour écrire correctement le mot.



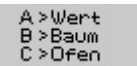
(006) Drôle de genre

Tu vois une image pour un mot. Puis le mot apparaît, mais il lui manque une syllabe. Avec les touches fléchées, choisis la bonne syllabe parmi les trois proposées afin de compléter le mot. Confirme ton choix avec la touche **ENTRÉE**.



(007) Le Mot mystère

Tu dois ici deviner un mot caché. L'ordinateur t'indique la catégorie du mot à deviner. Chaque fois que tu as deviné une lettre du mot, elle apparaît à la bonne place et l'indicateur d'énergie monte. Si la lettre que tu donnes n'est pas contenue dans le mot recherché, elle apparaît en bas de l'écran. Si tu donnes dix lettres qui ne sont pas contenues dans le mot, le jeu est fini pour ce mot. Quand tu as deviné la dernière lettre du mot, l'indicateur d'énergie est plein.



(008) Jeu de rimes

Une fois que le mot recherché est apparu comme image sur l'écran et a été annoncé à voix haute, quatre autres mots s'affichent. Choisis parmi ces mots celui qui rime avec le mot représenté et annoncé. Pour faire ton choix, déplace le curseur (la flèche) sur le mot avec la souris ou le panneau de commande. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton gauche de la souris ou en bas du panneau de commande. Ou tu peux aussi choisir le mot en appuyant sur la touche **A, B, C** ou **D**.



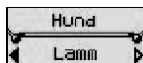
(009) Forces contraires

Dans ce jeu, tu dois trouver l'antonyme (le contraire) d'un mot. Quand le mot recherché se trouve en bas de l'écran dans la zone marquée, choisis-le en appuyant sur la touche **ENTRÉE**.



(010) Chaîne de mots

Enlève une lettre au mot affiché pour former un nouveau mot. Pour choisir la lettre que tu veux enlever, utilise le panneau de commande. Appuie sur la touche **ENTRÉE** pour confirmer ton choix. Ou tu peux aussi choisir la lettre que tu veux enlever en déplaçant le curseur (la flèche) jusqu'à la lettre souhaitée puis en appuyant sur le bouton gauche de la souris.



(011) Coup double

Tu dois trouver les deux mots qui, selon la question posée, forment une paire. Avec les touches fléchées gauche et droite, tu peux faire défiler les réponses possibles dans la moitié inférieure de l'écran. Lorsque la bonne réponse est affichée en dessous du mot demandé, appuie sur la touche **ENTRÉE**.



(012) Planète Ponctuation

Complète les histoires selon le sens avec les bons signes de ponctuation. Pour choisir un signe de ponctuation, utilise les touches fléchées puis confirme ton choix avec la touche **ENTRÉE**.



(013) Pluriel temporel

Un substantif (nom commun) apparaît en haut de l'écran. Tape alors le pluriel du mot. Le pluriel est le mot que tu utilises lorsque tu veux décrire plusieurs objets (p. ex. : un cheval - des chevaux).



(014) Mission Capitale

Trouve le mot qui prend une majuscule et corrige-le. Dès que la lettre qui doit être écrite en majuscule se trouve sous le rayon X sur le bord gauche, appuie sur la touche **ENTRÉE** pour corriger le début du mot.

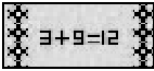


(015) Signal de l'espace

Une phrase dans laquelle manque un mot se déplace sur l'écran. Parmi les deux réponses possibles, choisis le mot qui donne un sens à la phrase. Tu peux choisir ce mot avec les touches fléchées.

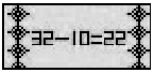
Catégorie « Mathématiques »

Pour les activités 016 à 019, tu dois taper une solution. Les chiffres sont entrés de gauche à droite : centaines – dizaines – unités. Si tu veux taper les chiffres de droite à gauche (unités – dizaines – centaines), déplace-toi avec les touches ◀ et ▶.



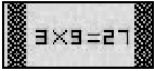
(016) Addition

Une opération s'affiche à l'écran. Donne ta réponse avec les touches de chiffres (aussi appelées touches numériques).



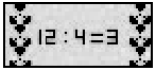
(017) Soustraction

Une opération s'affiche à l'écran. Donne ta réponse avec les touches de chiffres.



(018) Multiplication

Une opération s'affiche à l'écran. Donne ta réponse avec les touches de chiffres.



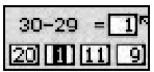
(019) Division

Une opération s'affiche à l'écran. Donne ta réponse avec les touches de chiffres.



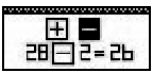
(020) Équilibre spatial

Écoute bien ce que tu dis ton ordinateur. Il te demande l'opération dont le résultat est le plus grand ou le plus petit. Choisis la bonne opération en appuyant sur la touche de commande du curseur. Confirme ton choix avec la touche **ENTRÉE** ou la touche de commande. Pour choisir l'opération, tu peux aussi utiliser la souris. Place le pointeur de la souris (la flèche) sur la bonne opération et appuie sur le bouton gauche de la souris.



(021) Porté disparu

Tu vois une opération dans laquelle il manque un chiffre. Avec les touches fléchées, choisis le bon chiffre parmi les quatre réponses proposées afin de compléter correctement l'opération. Appuie ensuite sur la touche **ENTRÉE**.



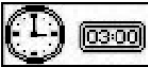
(022) C'est bon signe !

Trouve le signe de calcul qui complète correctement l'opération. Choisis la bonne réponse avec les touches fléchées et la touche **ENTRÉE**.



(023) Compte à rebours

Tu vois en bas de l'écran des opérations, que tu dois résoudre le plus vite possible avant la fin du compte à rebours.



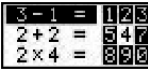
(024) Temps

À l'aide des touches de chiffres, tape l'heure affichée sur l'horloge.



(025) À la caisse !

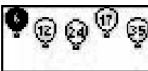
Tu dois ici additionner les prix de deux articles et taper le résultat avec les touches de chiffres.



(026) Code Sécurité

Choisis la bonne opération pour le chiffre marqué à droite.

Catégorie « Logique »



(027) Parade de ballons

Tu vois plusieurs ballons comportant des numéros différents. Classe-les dans l'ordre croissant (du plus petit au plus grand) ou décroissant (du plus grand au plus petit).



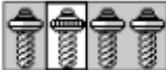
(028) Ombre

Trouve ici l'ombre exacte d'un objet.



(029) Éclairs en série

Tu vois sur ton écran quatre éclairs, dont un ne comporte pas de chiffre. Les chiffres constituent une suite logique. À toi de compléter logiquement la suite en tapant le chiffre manquant.



(030) Mission Vision

Tu vois quatre images. Une des images présente une différence par rapport aux autres. Trouve laquelle en la choisissant avec les touches fléchées et en appuyant sur la touche **ENTRÉE**.



(031) Le Plein de carburant

Remplis le réservoir avec le moins de jerricans possible sans le faire déborder. Choisis parmi les jerricans de taille différente avec les touches fléchées ou les touches de chiffres 1, 2, et 3. Chaque remplissage doit être confirmé une fois avec la touche **ENTRÉE**.



(032) Chasse dans l'espace

Avec les touches fléchées, tu dois rassembler des échantillons de pierre sans devoir passer deux fois par le même chemin et sans percuter une comète.



(033) Miroir miroir

Une image est représentée à gauche. Trouve son reflet exact parmi les différents miroirs proposés à droite. Utilise les touches fléchées pour faire défiler les différents miroirs.



(034) Jeu des différences

Tu vois deux images qui te semblent identiques, mais qui comportent pourtant 4 différences. Avec la souris ou le panneau de commande du curseur, trouve ces 4 différences dans l'image de droite avant la fin du compte à rebours.

Catégorie « Mémorisation »



(035) Puissance de la mémoire

Tu vois un certain nombre d'animations apparaître sur l'écran dans un ordre quelconque. Mémorise leur ordre d'apparition. L'ordinateur te demande ensuite de choisir dans une liste un certain mot animé de l'ordre affiché auparavant. Choisis le mot avec les touches fléchées ou la touche de lettre correspondante.



(036) L'ami malicieux

Trois Martiens apparaissent sur l'écran, dont un cache dans son dos une pile à combustible. Les Martiens changent plusieurs fois de position. Avec les touches fléchées, retrouve le Martien qui cache la pile à combustible. Confirme ton choix avec la touche **ENTRÉE**.



(037) Double problème

Tu as quelques secondes pour mémoriser les positions des paires identiques avant qu'elles soient retournées. Tu peux découvrir les paires avec le panneau de commande du curseur ou la souris.



(038) Poursuite infernale

Tu vois quatre lumières sur l'écran. Une des lumières clignote et un son retentit. Ce son doit être répété en appuyant sur la touche fléchée correspondante. Si tu as appuyé sur la bonne touche, le son est répété, un autre son retentit en même temps qu'une lumière s'allume. Mémorise les sons dans l'ordre et répète-les avec les touches fléchées.



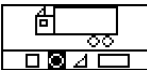
(039) Nombre atomique

Tu peux tester ta mémoire en essayant de te rappeler dans quel ordre les chiffres apparaissent sur l'écran puis en les inscrivant dans les espaces réservés.



(040) Créatures extra-terrestres

Une certaine image s'affiche. Retrouve-la ensuite parmi 3 images similaires.



(041) Rien que des formes

Un objet constitué de plusieurs formes apparaît pendant quelques secondes. Puis le même objet est de nouveau affiché, mais il lui manque une forme. Retrouve la forme manquante parmi les différentes formes affichées en bas de l'écran.



(042) 1, 2, 3 partez !

Mémorise l'ordre dans lequel les formes atteignent le côté droit de l'écran. Dans un groupe de formes mélangées, tu dois choisir les formes et les inscrire dans les espaces prévus dans leur ordre d'arrivée.

Catégorie « Musique »



(043) Rythme électrique

Parmi quatre mélodies, choisis avec les touches fléchées et la touche **ENTRÉE** un style selon lequel tu dois battre le rythme. Pour battre le rythme de la chanson choisie, tu dois appuyer sur la touche de lettre correspondante dès que la lettre H (Hi Hat = charleston) ou G (Crash = cymbales) atteint la ligne du milieu.



(044) Nuit à danser

Choisis une mélodie avec les touches fléchées et appuie sur la touche **ENTRÉE** pour l'écouter. Pendant que la mélodie est jouée, tu peux modifier l'animation en appuyant sur les différentes touches de lettres.



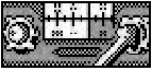
(045) Musique Maestro !

Choisis une mélodie avec les touches fléchées et la touche **ENTRÉE**. Tu dois alors suivre la mélodie en appuyant successivement sur les touches de chiffres qui clignotent. Tu peux choisir un autre instrument en appuyant sur une touche de lettre (**K** : piano, **T** : trompette, **G** : guitare, **F** : flûte).



(046) Compositeur

Avec les touches de chiffres, tu peux composer une mélodie et l'enregistrer en même temps. Choisis tout d'abord un instrument en appuyant sur les touches de lettres correspondantes (**K** : piano, **T** : trompette, **G** : guitare, **F** : flûte). Démarre un enregistrement en appuyant sur la touche **ENTRÉE** et appuie également sur la touche **ENTRÉE** pour arrêter l'enregistrement et l'écouter.



(047) Balayage de fréquences

Trouve le son le plus aigu, le plus grave, le plus court ou le plus long. Choisis le bon son avec les touches fléchées et la touche **ENTRÉE**.

Catégorie « Bonnes manières & Sécurité »



(048) Bonnes manières

Choisis une certaine situation avec les touches fléchées et confirme ton choix avec la touche **ENTRÉE**. Une scène animée est jouée et tu vois défiler sur l'écran une explication du bon comportement à adopter dans la situation représentée.



(049) Enfants bien élevés

Choisis quel comportement est correct ou non dans une certaine situation.



(050) Sécurité routière

Tu peux ici tester tes connaissances sur le thème de la sécurité routière en estimant si les différentes situations sont correctes ou non.

Catégorie « Maîtrise du clavier »



(051) Dactylomania

Dans ce jeu, tu peux apprendre à taper avec les bons doigts sur un clavier. La main animée te montre quel doigt tu dois utiliser pour quelle lettre. Tu dois taper les lettres affichées en essayant de ne pas regarder ton clavier.



(052) Destructeur de lettres

Des lettres se déplacent le long du bord supérieur de l'écran. Utilise les touches fléchées pour déplacer le pistolet laser sous les lettres. Tu peux effacer les lettres en tapant la lettre qui se trouve directement au-dessus du pistolet laser. Tu dois à cette occasion abattre toutes les lettres avant qu'elles atteignent le bord inférieur de l'écran.



(053) Arc-en-ciel

Les lettres doivent être tapées le plus vite possible, pour que l'arc-en-ciel puisse poursuivre son chemin. Pour taper les caractères spéciaux et les symboles, utilise la touche **SHIFT** et la touche de chiffre correspondante.



(054) Tunnel de lettres

Une colonne de mots se tortille sur l'écran. Tape les lettres aussi vite que possible pour empêcher la colonne d'atteindre l'autre côté de l'écran. Tape les majuscules sans appuyer sur la touche **SHIFT**.



(055) Attrape-mot

Tu vois apparaître un mot que tu dois taper avant que le rideau se ferme.



(056) Barrage

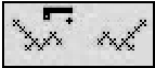
Une planète derrière une atmosphère protectrice apparaît sur l'écran. Des lettres et mots s'approchent d'elle depuis le bord droit de l'écran et doivent être tapés avant qu'ils atteignent l'atmosphère protectrice de la planète.

Catégorie « Jeux »



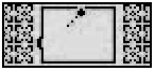
(057) Intercepteur de comètes

Tu dois modifier la couleur de la sonde spatiale selon la couleur des comètes qui tombent. Choisis une sonde spatiale avec les touches fléchées droite et gauche et modifie sa couleur avec la touche **ENTRÉE**.



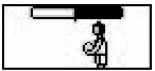
(058) Chenille affamée

Avec les touches fléchées, tu dois amener la chenille jusqu'à sa nourriture sans toucher ni les murs ni la chenille elle-même. Dans les niveaux de jeu supérieurs, les obstacles auxquels tu dois faire attention sont plus nombreux et la chenille se déplace plus vite.



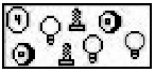
(059) Bouclier à réparer

Tu vois sur l'écran un terrain avec une balle qui saute. Chaque fois que la balle touche le bord du terrain, elle y laisse un trou. Les touches fléchées te permettent de guider l'outil pour réparer ces trous. Déplace l'outil le long des bords du terrain et répare les trous en appuyant sur la touche **ENTRÉE**. Les balles deviennent de plus en plus nombreuses et dans les niveaux de jeu supérieurs, elles se déplacent plus vite.



(060) Paniers de basket

Tu dois essayer, à l'aide de la touche **ENTRÉE**, de marquer le plus de paniers possible.



(061) Outils en folie

Élimine le plus vite possible les outils sur l'écran avec la souris ou le panneau de commande.



(062) Une belle surprise

Détruis les blocs avec la balle pour libérer l'image se trouvant dessous. Tu peux choisir la direction de la balle à l'aide de la batte mobile en bas de l'écran.



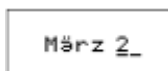
(063) La traversée

Aide le petit chien à traverser la rivière : il ne doit jamais tomber des troncs d'arbre.



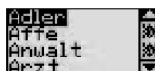
(064) Gâteau de bonne fortune

Clique sur un fortune cookie (biscuit chinois) pour en savoir plus sur ton avenir.



(065) Ton signe astral

Tape ta date de naissance pour connaître les caractéristiques de ton signe du zodiaque.



(066) Animatronique

Choisis un mot dans la liste pour voir l'animation correspondante.



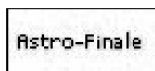
(067) Bonne étoile

Appuie sur la touche **ENTRÉE** pour apprendre quelque chose sur ton avenir.



(068) Calculeur

Le calculeur de bord permet de résoudre des opérations tapées comme avec une calculette. Appuie sur la touche **C** pour corriger une saisie et sur la touche **ENTRÉE** pour obtenir le résultat de ton opération.



(069) Défi ultime

Tu peux ici relever un dernier grand défi, tandis que des exercices de différents domaines de jeu te sont donnés dans un ordre au hasard.



(070) Boîte aux trésors

Dans la « Boîte aux trésors » sont regroupés tous les prix qui ont été remportés dans les jeux. Tu peux gagner au total 50 prix.

Tu peux aussi ouvrir la malle aux trésors avec la touche **MEDION**.

Catégorie « Anglais »



(071) Animatronic

Le contenu de ce jeu en anglais correspond au jeu « Animatronique » (066).



(072) Missing Letter

Une animation ainsi que le mot correspondant sont affichés. Mais il manque une lettre : à toi de la trouver.



(073) Spell-a-rator

Le contenu de ce jeu en anglais correspond au jeu « Orthographor » (001).



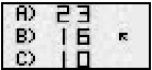
(074) Letter Detector

Le contenu de ce jeu en anglais correspond au jeu « Détecteur de lettres » (003).



(075) Word Jumble

Le contenu de ce jeu en anglais correspond au jeu « Synchroniseur » (002).



(076) Number Wonder

Un nombre est annoncé. Retrouve ensuite ce nombre parmi 3 nombres proposés.



(077) Net Word

Différents termes défilent sur l'écran. Appuie sur la touche **ENTRÉE** pour choisir un certain mot parmi ces termes.



(078) Name That Word

Choisis parmi différents termes le mot qui convient pour une animation affichée auparavant.



(079) Mystery Word

Le contenu de ce jeu en anglais correspond au jeu « Signal de l'espace » (015).



(080) Phrase Book

Dans ce jeu, tu peux écouter différentes phrases allemandes en anglais.

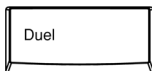
Compétition

Jeux 081 à 110

30 jeux de l'ordinateur peuvent être joués à deux :

- (081) Orthographor II
- (082) Synchroniseur II
- (083) Détecteur de lettres II
- (084) Orage de lettres II
- (085) Dédale de lettres II
- (086) Jeu de rimes II
- (087) Forces contraires II
- (088) Chaîne de mots II
- (089) Coup double II
- (090) Planète Ponctuation II
- (091) Pluriel temporel II
- (092) Addition II
- (093) Soustraction II
- (094) Multiplication II
- (095) Division II
- (096) Équilibre spatial II
- (097) Porté disparu II
- (098) C'est bon signe ! II
- (099) Comte à rebours II
- (100) Temps II
- (101) Parade de ballos II
- (102) Éclairs en série II
- (103) Mission Vision II
- (104) Chasse dans l'espace II
- (105) Puissance de la mémoire II
- (106) L'ami malicieux II
- (107) Nombre atomique II
- (108) Créatures extra-terrestres II
- (109) Rien que des formes II
- (110) 1, 2, 3 partez ! II

Touche « Duel »



Pour afficher tous ces jeux, appuyez sur la touche **DUEL**. Pour te déplacer vers le haut ou le bas dans la liste, utilise les touches ▲ ▼.

Touches « Joueur 1 » et « Joueur 2 »

Dans les jeux de compétition, chaque joueur doit appuyer sur sa touche lorsque c'est son tour.



Pendant le jeu, vous devez donc à tour de rôle appuyer sur la touche **JOUEUR 1** quand c'est au tour du premier joueur et **JOUEUR 2** quand c'est au tour du deuxième joueur.

Le joueur qui appuie en premier sur sa touche JOUEUR a le droit de répondre en premier à la question posée.

- Si le premier joueur donne la bonne réponse, il obtient les points correspondants et le jeu continue.
- Si le premier joueur répond mal à la question, c'est alors au deuxième joueur de tenter sa chance.
- Si le deuxième joueur donne la bonne réponse, il obtient les points et le jeu se poursuit.
- Si le deuxième joueur répond lui aussi mal à la question posée, l'ordinateur donne la bonne réponse puis le jeu continue.

MEDION®



Medion Service Center
Franz-Fritsch-Str. 11
4600 Wels
Österreich

Hotline: 0810 - 001048 (0,10 EUR/min)
Fax: 07242 - 93967592

Bitte benutzen Sie das Kontaktformular unter

www.medion.at/service



Medion Service
Siloring 9
5606 Dintikon
Schweiz

Hotline: 0848 - 24 24 26

Bitte benutzen Sie das Kontaktformular unter

www.medion.ch