

Barbie™

Ordinateur Educatif

B-Book™

A Partir de 5 Ans



Ce produit ne peut pas être connecté à INTERNET et n'a pas de capacité mémoire.



Chers Parents,

Merci pour votre achat de l'**Ordinateur Educatif Barbie™ B-Book™**.

Conçu en vue de permettre aux enfants d'apprendre tout en s'amusant, l'**Ordinateur Educatif Barbie™ B-Book™** offre des tas d'activités stimulantes qui contribueront grandement au développement de votre enfant.

Les activités offertes permettront à votre enfant de progresser en orthographe, mathématiques, mémorisation, musique et raisonnement logique.

L'**Ordinateur Educatif Barbie™ B-Book™** constitue également une formidable introduction à l'informatique et stimule la créativité et l'apprentissage autonome de votre enfant.

Avec Barbie®, on peut apprendre tout en s'amusant !

BARBIE ainsi que les marques et les logos afférents appartiennent à Mattel, Inc. et sont utilisés sous licence.
2006 Mattel Inc. Tous Droits Réservés.

Barbie
fr. .comSM

Table des Matières

Chapitre 1	1	11 Multiplication	10
Concernant l'Ordinateur Educatif Barbie™ B-Book™		12 Division	11
Chapitre 2	3	13 Plus ou Moins	11
Pour commencer		14 Compte à Rebours	11
Chapitre 3	5	Mémoire	11
Règles des Jeux et Modes de Sélection		15 Aide-Mémoire	11
Chapitre 4	6	16 Les Deux Font la Paire	12
Fonctions Utiles et Boutons de Commande		17 Test Mémoire	12
Chapitre 5	8	18 Remise en Forme	12
Activités	8	19 Pas de Danse	13
Vocabulaire	8	20 Cache-Cache	13
01 Animations	8	Logique	13
02 Avis de Recherche	8	21 Shopping Mania	13
03 Méli-Mélo	8	22 Le Nombre Manquant	13
04 Chasse aux Lettres	9	23 Suite Logique	14
05 Dédale de Lettres	9	24 L'Intrus	14
06 Ecris le Mot	9	Jeux	14
07 Le Mot Caché	9	25 Ball-Trap	14
Mathématiques	10	26 Traversée Périlleuse	15
08 Addition	10	27 Chenille en Fête	15
09 Soustraction	10	Musique	15
10 C'est Bon Signe !	10	28 Musique Maestro !	15
		29 Juke-Box	16
		30 Compositeur	16
		Chapitre 6	17
		Guide en Cas de Problèmes	

Chapitre 1

Concernant l'Ordinateur Educatif Barbie™ B-Book™

Caractéristiques

- 30 Activités en français
+ 30 activités en anglais
- Vocabulaire
 - Mathématiques
 - Mémoire
 - Logique
 - Jeux
 - Musique

Multimédia

- Un son numérique et de superbes animations

Affichage

- Ecran LCD
- Arrêt automatique

Interface

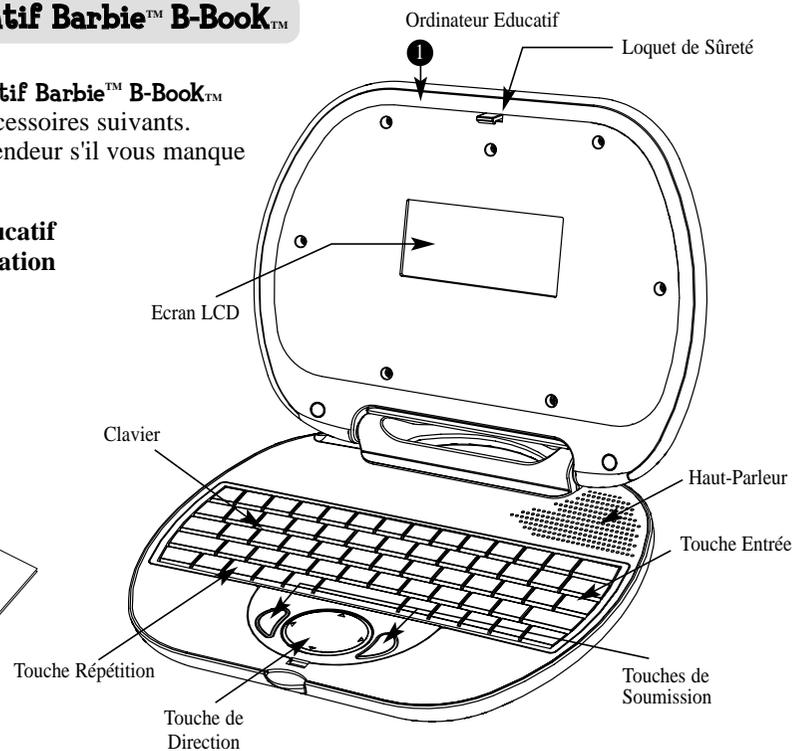
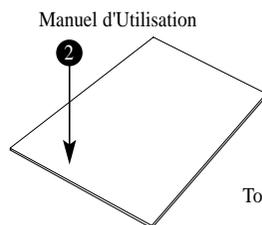
- Clavier ASERTI
- Pavé numérique

Audio

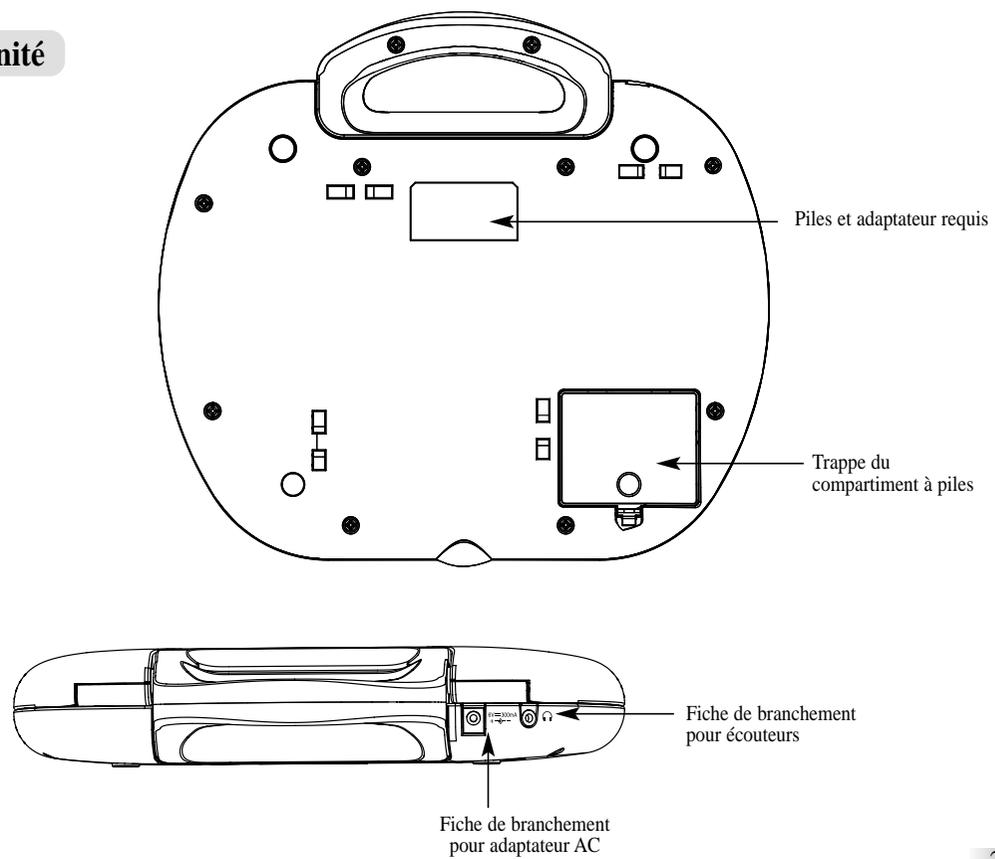
- Avec la voix de Barbie® pour te guider!

L'Ordinateur Educatif Barbie™ B-Book™ est livré avec les accessoires suivants. Contactez votre revendeur s'il vous manque des pièces:

- 1 - Ordinateur Educatif
- 2 - Manuel d'Utilisation



Unité



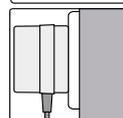
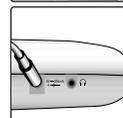
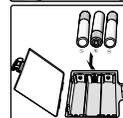
Chapitre 2

Pour Commencer

L'**Ordinateur Educatif Barbie™ B-Book™** est alimenté par 3 piles « AA » ou au moyen d'un adaptateur AC de 6V.

Installation des Piles

1. Assurez-vous que l'ordinateur est éteint.
2. Ouvrez la trappe du compartiment à piles située sur l'envers de l'appareil.
3. Insérez 3 piles « AA » en respectant les indications de polarité + et -.
4. Remettez la trappe en place.



Branchement de l'Adaptateur AC

Eteignez l'ordinateur avant de brancher l'adaptateur AC afin de ne pas endommager l'appareil. Branchez l'adaptateur sur la fiche prévue à cet effet au dos de l'appareil. Branchez l'adaptateur sur une prise de courant murale.

Attention:

- Ne pas mélanger différents types de piles ou des piles neuves avec des piles usées.
- Utiliser uniquement des piles du type recommandé ou de type équivalent.
- Remplacer toutes les piles en même temps.
- Retirer les piles si l'appareil n'est pas utilisé pendant longtemps.
- Ne pas jeter des piles usées dans le feu.
- Ne pas essayer de recharger des piles non-rechargeables.
- Enlever les piles rechargeables du jouet avant de les recharger.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance étroite d'un adulte.
- Enlever les piles de l'appareil lorsqu'elles sont usées.
- Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.

Attention

- Ne pas brancher l'appareil sur une source d'alimentation supérieure à 6V.
- Utiliser uniquement l'adaptateur recommandé.
- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
- Débrancher l'appareil de sa source d'alimentation avant de le nettoyer avec un liquide.
- En raison du branchement de l'adaptateur AC/DC, cet appareil ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois et doit être utilisé sous la surveillance étroite d'un adulte.

Entretien et Maintenance

Afin de prolonger la durée de vie de ce produit, suivez les quelques conseils suivants:

Examinez régulièrement l'appareil afin de vous assurer que le cordon d'alimentation, la prise, le boîtier ou toute autre partie de l'appareil n'est pas endommagé. En cas de dommage, n'utilisez pas l'appareil avec l'adaptateur jusqu'à ce que le dommage ait été réparé.

Débranchez toujours l'appareil de sa source d'alimentation avant de le nettoyer. Essuyez le corps de l'appareil avec un chiffon doux et sec.

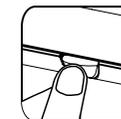
Ne mouillez pas l'appareil.

Ne démontez pas l'appareil.

Rangez l'appareil à l'abri des rayons directs du soleil et des températures extrêmes.

Ne laissez pas l'appareil dans une voiture où il peut être exposé aux rayons directs du soleil.

Ne faites subir aucun choc à cet appareil.



Mise en Marche de l'Ordinateur Educatif Barbie™ B-Book™

Pour ouvrir ton l'Ordinateur Educatif Barbie™ B-Book™, appuie sur le bouton de verrouillage (situé sur le devant de l'appareil). Pour mettre l'ordinateur en marche, appuie sur la touche Marche/Arrêt, située en bas à gauche du clavier. Lorsque tu as fini de jouer, n'oublie pas d'éteindre ton ordinateur en appuyant de nouveau sur cette touche.



Appuie sur la
touche Marche/Arrêt

Arrêt Automatique

En cas d'inactivité pendant plus de cinq minutes, l'Ordinateur Educatif Barbie™ B-Book™ s'éteint automatiquement pour prolonger la durée de vie des piles. Pour remettre l'ordinateur en marche, appuie de nouveau sur la touche Marche/Arrêt.

Chapitre 3

Règles des Jeux et Modes de Sélection

Sélectionner un Jeu

Il y a 6 catégories dans ton **Ordinateur Educatif Barbie™ B-Book™**: Vocabulaire, Mathématiques, Mémoire, Logique, Jeux et Musique.

Les différentes catégories du menu défilent à l'écran. Appuie sur la touche  pour sélectionner la catégorie de ton choix. Tu peux également utiliser les touches directionnelles   pour passer les différentes catégories en revue. Les jeux de la catégorie sélectionnée apparaissent au menu de sélection d'un jeu. Utilise les touches directionnelles   pour passer les différents jeux en revue. Appuie sur la touche  pour sélectionner le jeu de ton choix. Tu peux également utiliser la touche  pour sélectionner directement un jeu. Réfère-toi à la liste des jeux et entre le code correspondant au jeu de ton choix.

Essais

Pour la plupart des activités, tu as droit à trois essais pour chaque question. Après trois tentatives manquées, la bonne réponse est révélée. Ceci ne s'applique pas à toutes les activités. En cas d'inactivité pendant plus de 30 secondes, l'instruction est répétée.

Niveaux

Certaines des activités ont plusieurs niveaux de difficulté. Si tu obtiens un score de 80 points ou plus à la fin d'une série de 10 questions, tu passes au niveau supérieur de difficulté. Si tu obtiens un score de 50 points ou moins, tu retournes au niveau inférieur de difficulté. Après chaque question, ton score s'affiche pour que tu puisses suivre tes progrès. Lorsque tu as fini tous les niveaux, Barbie te félicite et l'écran "NOUVELLE PARTIE ?" apparaît. Sélectionne "OUI" ou appuie sur la touche "O" si tu veux faire une autre partie. Sélectionne "NON" ou appuie sur la touche "N" pour passer à un autre jeu.



Temps Limite

Pour la plupart des activités, tu as une minute pour répondre à chaque question.

Langue

Les activités de l'**Ordinateur Educatif Barbie™ B-Book™** sont disponibles en français et en anglais. Appuie sur la touche  pour passer d'une langue à l'autre.

Chapitre 4

Fonctions Utiles et Boutons de Commande

Clavier

L'**Ordinateur Educatif Barbie™ B-Book™** est équipé d'un clavier parfaitement fonctionnel.

Touches Directionnelles

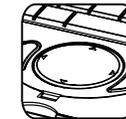
Utilise les touches fléchées de déplacement     pour faire une sélection ou déplacer le curseur à l'écran.

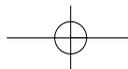
Touche de Direction

L'**Ordinateur Educatif Barbie™ B-Book™** est muni d'une touche de direction située en dessous du clavier. Elle peut être utilisée dans la plupart des activités. Elle te permet de faire une sélection ou de déplacer le curseur à l'écran, en appuyant en haut, en bas, à gauche ou à droite de la surface. Pour soumettre une réponse, appuie sur la touche de soumission à droite ou à gauche de la touche de direction.

Touche Réglages

Appuie sur la touche  pour régler le volume sonore et le contraste à l'affichage. Appuie sur les touches directionnelles   pour sélectionner au choix Volume ou Contraste. Appuie sur les touches directionnelles   pour procéder au réglage.





Touche Démo

La touche  permet d'avoir une démonstration des activités amusantes de l'**Ordinateur Educatif Barbie™ B-Book™**.

Touche Aide

Appuie sur la touche  à tout moment pendant le jeu pour obtenir un indice à une question. Un point est déduit du score total pour la question. Cette fonction n'est pas disponible pour toutes les activités.

Touche Répétition

Appuie sur la touche  pour entendre de nouveau une instruction.

Touche Echappement

Appuie sur la touche  pour sortir d'un jeu et retourner au menu précédent.

Touche Eclairage

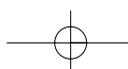
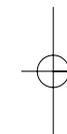
La touche éclairage  contrôle le rétroéclairage LCD. Il y a trois possibilités au choix : rétroéclairage éteint, faible ou brillant. Le rétroéclairage est éteint par défaut.

Touches Géométriques

Utilise les touches géométriques     pour soumettre ta réponse au jeu 18 Remise en Forme.

Touche Réponse

Lorsque tu es bloquée par une question, appuie sur la touche  pour connaître la réponse à la question. Réfléchis bien avant d'utiliser cette touche car tu n'obtiens pas de points pour la question !



Chapitre 5

Activités

Vocabulaire

(01) Animations

Enrichis ton vocabulaire avec Barbie.

1. A l'écran de sélection d'une catégorie, utilise les touches directionnelles   pour sélectionner une catégorie parmi les cinq catégories disponibles: Animaux, Transports, Vêtements & Accessoires, Professions, Parties & Mouvements du Corps.
2. Appuie sur la touche  pour sélectionner la catégorie de ton choix.
3. Une animation du premier mot de la catégorie sélectionnée est présentée, puis le mot correspondant est affiché à l'écran.
4. Utilise les touches directionnelles   pour passer les différentes animations en revue.



(02) Avis de Recherche

Trouve le mot correspondant à l'animation.

1. Une animation est présentée à l'écran.
2. Barbie te demande de sélectionner le mot qui correspond à l'animation parmi trois options au choix.
3. Utilise les touches directionnelles   pour sélectionner le mot correspondant à l'animation. Appuie sur la touche  pour soumettre ta réponse.
4. Tu peux également appuyer sur les touches numériques 1-3 pour soumettre ta réponse.



(03) Méli-Mélo

Remets les lettres dans l'ordre pour épeler le mot correctement.

1. Une animation est présentée à l'écran.



2. Le mot correspondant à l'animation apparaît en haut de l'écran avec les lettres dans le désordre.
3. Remets les lettres dans l'ordre pour épeler le mot correctement en utilisant les touches alphabétiques.

(04) Chasse aux Lettres

Tape le mot le plus rapidement possible avant que le petit chien ne s'échappe!

1. Un mot apparaît en bas de l'écran.
2. Tape le mot le plus rapidement possible avant que le petit chien n'atteigne l'autre côté de l'écran.

(04)



(05) Dédale de Lettres

Trouve ton chemin dans le labyrinthe.

1. L'animation d'un mot est présentée et une grille avec des lettres apparaît à l'écran.
2. La première lettre du mot correspondant à l'animation se met à clignoter.
3. Utilise les touches directionnelles pour te déplacer dans la grille et épeler le mot correctement.

(05)



(06) Ecris le Mot

Apprends à épeler de nouveaux mots avec Barbie.

1. Une animation est présentée à l'écran et Barbie te demande d'épeler le mot correspondant.
2. Tape les lettres dans les cases correspondantes en utilisant les touches alphabétiques au clavier.

(06)



(07) Le Mot Caché

Devine le mot caché pour faire éclore la fleur.

1. Des tirets représentant les lettres d'un mot mystère apparaissent en bas de l'écran.
2. Tape des lettres au hasard au clavier pour deviner le mot caché.
3. Lorsque tu devines une lettre, elle s'affiche au bon endroit dans le mot. Si la lettre que tu tapes ne se trouve pas dans le mot, elle vient s'afficher en bas de l'écran.
4. Tu as droit à 10 essais.
5. Lorsque tu devines la dernière lettre, la fleur éclos.

(07)

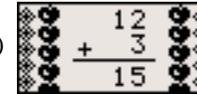


Mathématiques

(08) Addition

Résouds l'équation.

1. Une addition apparaît à l'écran. Effectue l'opération et tape ta réponse dans l'espace (08) prévu en utilisant les touches numériques au clavier.
2. La réponse est soumise de gauche à droite par défaut (dizaines puis unités). Utilise les touches directionnelles   pour changer l'ordre d'entrée.



$$\begin{array}{r} 12 \\ + 3 \\ \hline 15 \end{array}$$

(09) Soustraction

Résouds l'équation.

1. Une soustraction apparaît à l'écran. Effectue l'opération et tape ta réponse dans l'espace prévu en utilisant les touches numériques au clavier.
2. La réponse est soumise de gauche à droite par défaut (dizaines puis unités). Utilise les touches directionnelles   pour changer l'ordre d'entrée.



$$\begin{array}{r} 12 \\ - 3 \\ \hline 9 \end{array}$$

(10) C'est Bon Signe!

Choisis le bon signe d'opération pour compléter l'équation.

1. Une équation avec son signe d'opération manquant apparaît à l'écran avec au choix le signe "+" ou le signe "-".
2. Sélectionne le bon signe d'opération à l'aide des touches directionnelles   .
Appuie sur la touche  pour soumettre ta réponse.
3. Tu peux également utiliser les touches   au clavier.



$$28 \square \pm = 26$$

(11) Multiplication

Résouds l'équation.

1. Une multiplication apparaît à l'écran. Effectue l'opération et tape ta réponse dans l'espace prévu en utilisant les touches numériques au clavier.



$$\begin{array}{r} 3 \\ \times 9 \\ \hline 27 \end{array}$$

2. La réponse est soumise de gauche à droite par défaut (dizaines puis unités). Utilise les touches directionnelles   pour changer l'ordre d'entrée.

(12) Division

Résous l'équation.

1. Une division apparaît à l'écran. Effectue l'opération et tape ta réponse dans l'espace (12) prévu en utilisant les touches numériques au clavier.
2. La réponse est soumise de gauche à droite par défaut (dizaines puis unités). Utilise les touches directionnelles   pour changer l'ordre d'entrée.



(13) Plus ou Moins

Trouve le sac qui a la plus grande ou la plus petite valeur.

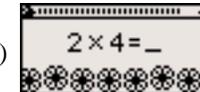
1. Ecoute attentivement ce que te demande Barbie. Il te faut sélectionner soit le sac (13) qui a la plus grande valeur soit le sac qui a la plus petite valeur.
2. Utilise les touches directionnelles   pour sélectionner le sac correspondant et appuie sur la touche  pour soumettre ta réponse.



(14) Compte à Rebours

Résous le plus grand nombre d'équations avant la fin du compte à rebours.

1. Des équations se succèdent à l'écran. Tu as 1 minute pour résoudre le plus grand (14) nombre d'équations!
2. Résous chaque équation en utilisant les touches numériques au clavier. Tu as droit à un seul essai par question.



Mémoire

(15) Aide-Mémoire

Mémorise la séquence de nombres.

1. Des dauphins portant chacun un numéro sur le dos font des bonds hors de l'eau.



2. Mémorise la séquence de nombres et entre les nombres dans le bon ordre dans les espaces prévus.
3. Ta réponse est soumise automatiquement lorsque tu entres le dernier nombre de la série.

(16) Les Deux Font la Paire

Trouve les paires.

1. Une grille avec des objets apparaît brièvement à l'écran. Ces objets forment des paires. Essaie de te souvenir de leur position dans la grille. Les objets sont ensuite recouverts par des carreaux.
2. Utilise les touches directionnelles pour te déplacer dans la grille et appuie sur la touche  pour découvrir les objets, une paire à la fois.
3. Lorsque tu découvres une paire, celle-ci reste à l'écran. Si les objets ne forment pas une paire, ils sont de nouveau dissimulés.
4. Lorsque tu découvres l'avant-dernière paire, la dernière paire est révélée automatiquement.



(17) Test Mémoire

Mémorise la séquence de mots.

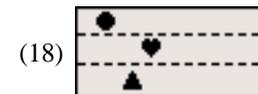
1. Une série de mots avec des animations est présentée à l'écran. Essaie de mémoriser l'ordre dans lequel ils apparaissent.
2. Barbie te demande de sélectionner l'un des mots en fonction de son ordre d'apparition.
3. Utilise les touches directionnelles   pour sélectionner le mot correspondant et appuie sur la touche  pour entrer ta réponse.



(18) Remise en Forme

Sélectionne les formes dans le bon ordre !

1. Trois formes traversent l'écran de gauche à droite.
2. Mémorise l'ordre dans lequel les formes atteignent l'autre côté de l'écran.
3. Entre les formes dans le bon ordre en utilisant les touches géométriques au clavier.



(19) Pas de Danse

Répète les pas de danse.

1. Barbie te montre un pas de danse. Répète le pas de danse en appuyant sur la touche directionnelle correspondante au clavier.
2. Le pas de danse est répété et un nouveau pas est ajouté.
3. Essaie de te souvenir de la séquence de pas et de la reproduire au fur et à mesure qu'elle est composée.

**(20) Cache-Cache**

Quel chaton a dissimulé les bijoux ?

1. Trois chatons apparaissent à l'écran. L'un d'entre eux porte un diadème et un collier.
2. Les bijoux sont dissimulés et les trois chatons changent de position.
3. Utilise les touches directionnelles ← → pour retrouver le chaton qui a dissimulé les bijoux et appuie sur la touche  pour entrer ta réponse.

**Logique****(21) Shopping Mania**

Ramasse tous les t-shirts sans emprunter deux fois le même chemin.

1. Trois rangées de t-shirts apparaissent à l'écran.
2. Utilise les touches directionnelles pour ramasser tous les t-shirts sans heurter les cintres.
3. Tu ne peux pas emprunter deux fois la même route ni rebrousser chemin.

**(22) Le Nombre Manquant**

Trouve le nombre manquant.

1. Quatre pom-pom girls apparaissent à l'écran. Elles portent toutes un numéro sur leur maillot, à l'exception de l'une d'entre elles.
2. Ces nombres forment une suite logique.
3. Trouve le nombre manquant et tape-le en utilisant les touches numériques au clavier.



(23) Suite Logique

Trouve la lettre, la forme ou le nombre manquant.

1. Une rangée de lettres, de formes ou de nombres apparaît en haut de l'écran. Ces lettres, formes ou nombres forment une suite logique.
2. Utilise les touches directionnelles   pour sélectionner la lettre, la forme ou le nombre manquant parmi quatre options au choix en bas de l'écran.
3. Appuie sur la touche  pour soumettre ta réponse.

**(24) L'Intrus**

Trouve l'intrus !

1. Trois vêtements ou accessoires apparaissent à l'écran.
2. L'un d'entre eux est légèrement différent des autres.
3. Trouve l'intrus et sélectionne-le à l'aide des touches directionnelles   .
Appuie sur la touche  pour soumettre ta réponse.

**Jeux****(25) Ball-Trap**

Détruis les cubes !

1. Appuie sur n'importe quelle touche pour lancer la balle et commencer le jeu.
2. Utilise les touches directionnelles   pour déplacer la raquette vers la gauche ou vers la droite et renvoyer la balle.
3. Lorsque tu as détruit tous les cubes, une image mystère apparaît.



(26) Traversée Périlleuse

Aide le petit chien à traverser la rivière.

1. Le petit chien est symbolisé par la petite croix en bas de l'écran.
2. Aide le petit chien à franchir la rivière en le faisant sauter sur les rondins au moyen des touches directionnelles. Attention de ne pas tomber à l'eau !

**(27) Chenille en Fête**

Guide la chenille vers sa nourriture.

1. Guide la chenille vers sa nourriture à l'aide des touches directionnelles. La nourriture est symbolisée par une petite croix à l'écran.
2. Attention de ne pas heurter les murs ou les obstacles à l'écran !

**Musique****(28) Musique Maestro !**

Accompagne une mélodie tout en gardant le rythme!

1. Choisis un type de rythme à l'aide des touches directionnelles ◀ ▶ et appuie sur la touche  pour commencer la mélodie.
2. Des lettres commencent à défiler à l'écran sur deux lignes.
3. Appuie sur les lettres H : Hi Hat ou C : Cymbales au clavier lorsque celles-ci traversent la ligne au milieu de l'écran pour produire un son. Essaie de garder le rythme !



(29) Juke-Box

Choisis une chanson et fais danser Barbie.

1. Utilise les touches directionnelles   pour choisir une chanson et appuie sur la touche  pour confirmer ton choix.
2. Lorsque la chanson commence, appuie sur les touches numériques, alphabétiques, géométriques, touches + et - ou touches directionnelles pour faire danser Barbie.



(30) Compositeur

Compose et enregistre tes propres mélodies !

1. Utilise les touches alphabétiques correspondant aux notes à l'écran pour composer une mélodie.
2. Appuie sur la touche  pour entendre la mélodie que tu as composée.



Chapitre 6

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 55 93 26 88, 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?

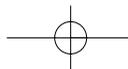
Les piles ont-elles besoin d'être remplacées?

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.

Conforme aux normes de sécurité ASTM F963, EN71 Sections 1, 2 et 3 et EN50088.

En raison du souci permanent d'amélioration de nos produits, les représentations à l'écran peuvent différer légèrement des diagrammes présentés dans ce manuel.



Oregon Scientific France
3 Avenue Francis de Pressensé
93218 Saint-Denis
Tél: (33) 1 5593 2688
Fax: (33) 1 5593 2698
email: info@oregonscientific.fr

Avertissement:

Toute modification apportée à ce produit qui n'est pas expressément approuvée par la partie responsable des conformités peut retirer à l'utilisateur son droit d'utiliser ce produit.

NOTE:

Ce produit a été testé et certifié conforme aux limitations imposées aux appareils numériques de Classe B, conformément à la section 15 des Règlements FCC. Ces limitations ont pour but d'assurer une protection minimale contre les interférences nuisibles dans le cadre d'une installation résidentielle. Cet appareil génère, utilise et peut émettre des interférences nuisibles aux communications radio. Toutefois, il n'y a aucune garantie contre de telles interférences dans le cadre d'une installation donnée. Si cet appareil vient à causer des interférences nuisibles à la réception radio et de télévision, ce qui peut être déterminé en éteignant puis en rallumant l'appareil, l'utilisateur peut essayer de remédier à ces interférences en prenant l'une des mesures suivantes:

- Réorientez ou changez l'emplacement de l'antenne.
 - Eloignez l'appareil de votre poste radio ou de télévision.
 - Branchez l'appareil sur une prise de courant située sur un circuit différent de celui sur lequel votre poste radio ou de télévision est branché.
 - Demandez conseil à votre revendeur ou faites appel à un technicien radio qualifié pour assistance.
 - "Cet appareil numérique de la Classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada."
 - "This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003."
- "Cet appareil peut contenir des pièces de petite taille en cas de mauvais traitement/dommage.
Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois"

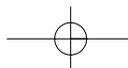
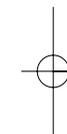


MISE AU REBUT

Ne pas mettre ce produit au rebut avec les autres ordures ménagères.
La collecte séparée de ces déchets pour un traitement spécial est nécessaire.

BARBIE ainsi que les marques et les logos afférents appartiennent à Mattel, Inc. et sont utilisés sous licence.
©2006 Mattel Inc. Tous Droits Réservés.

P/N: 086L004399-017



Barbie™

B-Book™

Learning Laptop
Electronic Learning Computer

For Ages 5 & Up



Product does not have INTERNET or data storage capabilities.


OREGON
S C I E N T I F I C

Dear Parent/Guardian,

Thank you for choosing the **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop**.

Designed with fun in mind,

the **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop** is packed with

stimulating games and activities that will

make an invaluable contribution to your child's development.

The activities used to help further your child's skills cover word,

memory, logic, mathematics, games and music.

The **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop** provides a dependable and

realistic introduction to computers, and

encourages creativity and independent learning.

Learning with Barbie® is so much fun!

BARBIE and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel, Inc.
© 2006 Mattel, Inc. All Rights Reserved.


fr. **Barbie** .comSM

Table of Contents

Chapter 1	1	41 Multiplication Madness	10
About the Barbie™ B-Book™ Learning Laptop		42 Division Diva	10
Chapter 2	3	43 More or Less	10
Getting Started		44 Speed Sums	11
Chapter 3	4	Memory	11
Game Rules and Selection		45 Dolphin Daze	11
Chapter 4	6	46 Double Trouble	11
Useful Features and Controls		47 Memory Lane	11
Chapter 5	7	48 Shape Race	12
Activities	7	49 Memory Dance	12
Word	7	50 Hide N' Seek	12
31 Picture N' Learn	7	Logic	13
32 Word Seek	8	51 Shopping Blitz	13
33 Mix 'em Up!	8	52 Cheer Up!	13
34 Puppy Chase	8	53 The Next Trend	13
35 Letter Maze	9	54 One of a Kind Find	13
36 Spelling Queen	9	Games	14
37 Flower Power	9	55 Dazzlin' Surprise	14
Maths	9	56 River Hop	14
38 Awesome Addition	9	57 Caterpillar Craze	14
39 Fab Subtraction	10	Music	14
40 Operation Maths	10	58 Catch the Beat	14
		59 Melody Groove	15
		60 Rock Out	15
		Chapter 6	16
		Troubleshooting	

Chapter 1

About the Barbie™ B-Book™ Learning Laptop

Features

30 activities in french +
30 activities in english:

- Word
- Maths
- Memory
- Logic
- Games
- Music

Multimedia

- Digital sound and animation

Display

- LCD screen
- Automatic shut-down

Interface

- QWERTZ keyboard
- Number keys

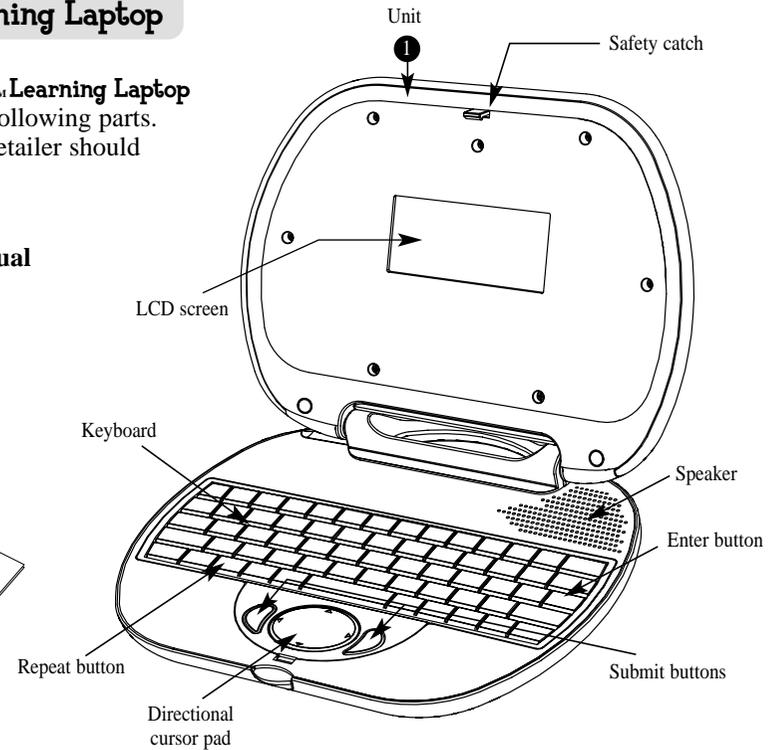
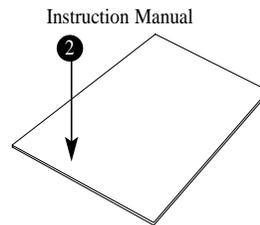
Audio

- The voice of Barbie®

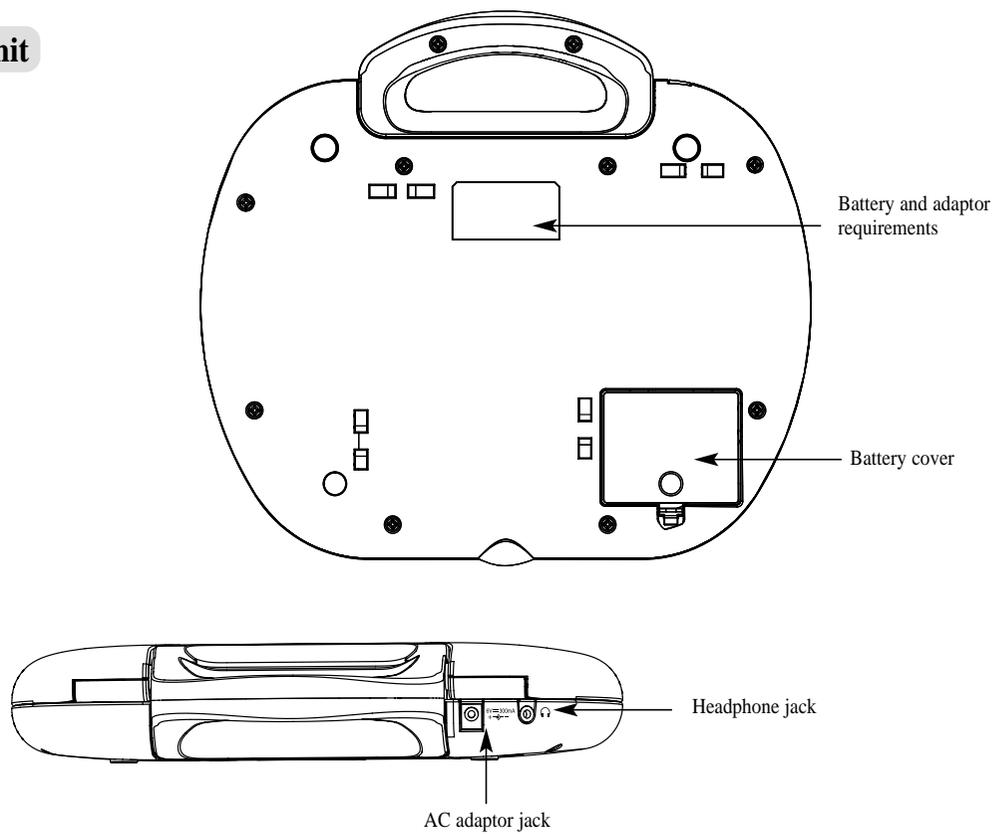
The **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop** is supplied with the following parts. Please contact your retailer should any parts be missing.

1 - Unit

2 - Instruction Manual



Unit



Chapter 2

Getting Started

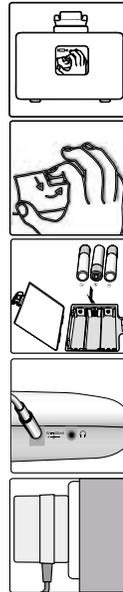
The **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop** operates on 3 “AA” size batteries or a 6V AC adaptor.

Battery Installation

1. Make sure the unit is turned off.
2. Open the battery cover at the back of the unit.
3. Insert 3 "AA" size batteries.
(Note the correct polarity: +, -).
4. Replace the cover.

AC Adaptor Connection

Please turn off the unit before plugging in the AC adaptor to prevent damaging the unit. Plug the adaptor into the adaptor jack (center positive type) located at the back of the unit. Plug the adaptor into a wall outlet.



Caution

- Do not mix different types of batteries or old and new batteries together.
- Only use batteries of the same or equivalent type as recommended.
- Remove all batteries when replacing.
- Remove batteries from the unit if the unit is not going to be used for long periods of time.
- Do not dispose of batteries in fire.
- Do not recharge non-rechargeable batteries.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Remove exhausted batteries from the toy.
- Do not short-circuit the supply terminals.

Caution

- The unit must not be connected to a power supply greater than 6V.
- Only use the recommended adaptor.
- The adaptor is not a toy.
- Do not short-circuit the supply terminals.
- Toys liable to be cleaned with liquid are to be disconnected from the power source before cleaning.
- Due to AC/DC Adaptor Connection - Not suitable for children under 3 years to operate without adult supervision.

Storage & Care

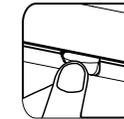
To ensure that the product enjoys a long life, please follow these simple rules: Regularly examine the unit for damage to the cord, plug, enclosure and other parts. In the event of such damage, the unit must not be used with the adaptor until the damage has been repaired. Always disconnect the power supply before cleaning. Keep the unit clean by wiping the exterior of the unit with a dry cloth. Avoid getting the unit wet. The unit should not be dismantled. Always store the unit away from direct sunlight, and high temperatures. Avoid leaving the unit in a car where it is exposed to direct sunlight. The unit should not be subjected to extreme force or shock.

Starting the Barbie™ B-Book™ Learning Laptop

Open the unit by pushing in the lock button (located on the front of the unit). Turn on the **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop** using the  button located on the bottom left of the keyboard. At the end of a session, remember to turn off the power by pressing the same button.

Auto-off

If there is no input on the unit after five minutes, the unit says “goodbye” and automatically turns itself off to conserve power. When you are ready to start playing again, just press the  button to turn the unit back on.



Press the
EIN/AUS button

Chapter 3

Game Rules and Selection

Game Selection

There are 6 categories in your **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop**: Word, Mathematics, Memory, Logic, Games and Music.



The category selection menu will scroll to the next one every 5 seconds. Press  to select the category you would like to play. You can also use the   arrow keys to scroll through the selections. All the games under a category are listed in the game selection menu, use the   arrow keys to scroll through the selections and press  to play. You can also use the  button as a short cut. Refer to the game list and enter the game code for the game you want to play.



Attempts

For most games you will have three attempts for each question. The **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop** will reveal the correct answer after three incorrect attempts. If there is no input after 30 seconds, the **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop** will repeat the instruction prompt.

Levels

Some of the activities have different levels. If you score 80 points or more at the end of a round of 10 questions, you will go to the next higher level of difficulty. If you score less than 50 points, you will go to an easier level. After each question, you will be shown the score screen so you can see how well you are doing. When you successfully finish all levels in a game, a Barbie™ reward animation will play and a "PLAY AGAIN?" screen will appear. Select "YES" or press the letter Y if you would like to play the game again. To play another game, select "NO" or press the letter N to exit the game.



Time Limit

For most games, you have one minute to answer each question.

Chapter 4

Useful Features and Controls

The Keyboard

Your **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop** features a fully functional computer keyboard.

The Arrow Keys

Use the arrow keys     to make a selection or to navigate in the games.

Directional Cursor Pad

The **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop** comes with a directional cursor pad below the keyboard. The pad can be pushed up, down, left or right to move the highlight on screen for selection and navigation of the games. To submit an answer, you can also press one of the submit buttons near the directional cursor pad.



Settings

Press  to adjust the brightness on the screen and sound level on the laptop. The choices are High, Medium and Low. Use the arrow keys to select the choices and press  to confirm.

Demo

Press  to see a demonstration of some of the exciting features and games in the **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop**.

Help

Press the  button if you require extra hints to a question. Using this function will reduce the total score for the current question. Not all games have this function.

Repeat

Press the  button to repeat a question or an instruction.

ESC

Press  to exit the game and return to the previous menu.

Backlight Button

Press the  button to cycle through the 3 states of the LCD backlight: Bright, Dim and Off. The LCD backlight is off by default.

Shape Button

You can use the     buttons in Game 18 Shape Race to submit your answer.

Answer Button

Press the  button to reveal the correct answer to a question. Think carefully before you use this button as no points will be awarded for that question.

Chapter 5

Activities

Word

(31) Picture N' Learn

Learn the spelling and pronunciation on a selection of vocabulary.

1. From the topic selection screen, use the   arrow keys to choose from one of the five different topics: Animal, Transportation, Clothing and Accessories, Occupation, Body Parts and Movement.
2. Press the  button to confirm your topic choice.
3. An animation of a word from the selected topic will be played, followed by the spelling and pronunciation of the word.
4. Use the   arrow keys to view another vocabulary.

(32) Word Seek

Match the correct word with the animation.

1. An animation of a word appears on screen.
2. Next, three possible answers are given.
3. Use the   arrow keys to select the correct word that matches the animation and press  to confirm your choice.
4. You can also press the numbers 1-3 to give the answer.

(33) Mix 'em Up!

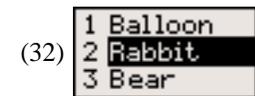
Rearrange the letters to spell the word correctly.

1. An animation of a word appears on screen.
2. Next, the word appears with the letters all mixed up.
3. Type the correct spelling in the spaces using the letter keys.

(34) Puppy Chase

Type the word quickly to stop the puppy from getting away.

1. Type the word on the bottom of the screen.
2. To stop the puppy from running off with your shoe, finish typing the word before it reaches the other side of the screen.



(35) Letter Maze

Find the word in the maze.

1. After the animation of a word, a grid of letters is displayed.
2. The first letter in the word will flash. Use the arrow keys to move the flashing highlight through the grid to spell out the word correctly.

**(36) Spelling Queen**

Spell out the animated word.

1. An animation of a word is displayed and you are asked to spell the word.
2. Type the word into the spaces using the letter keys.

**(37) Flower Power**

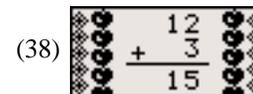
Guess the hidden word to help the flower grow!

1. Guess the hidden word by typing in letters.
2. If your chosen letter is not in the word, the letter will appear at the bottom of the screen.
3. You have 10 chances to guess the correct letters.
4. When you correctly guess the final letter, the flower will bloom.

**Maths****(38) Awesome Addition**

Complete the equation.

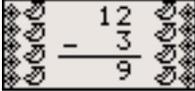
1. Work out the answer to the equation and type it in using the number keys.
2. The answer is submitted from left to right by default. You can use the arrow keys to change the direction of entry.



(39) Fab Subtraction

Complete the equation.

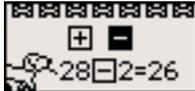
1. Work out the answer to the equation and type it in using the number keys.
2. The answer is submitted from left to right by default. You can use the   arrow keys to change the direction of entry.

(39) 

(40) Operation Maths

Select the correct operation sign for the equation.

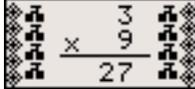
1. Using the   arrow keys, choose an operation sign and press the  button to complete the equation.
2. You can also press the   signs on the keyboard to answer.

(40) 

(41) Multiplication Madness

Complete the equation.

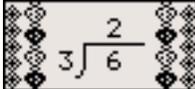
1. Work out the answer to the equation and type it in using the number keys.
2. The answer is submitted from left to right by default. You can use the   arrow keys to change the direction of entry.

(41) 

(42) Division Diva

Complete the equation.

1. Work out the answer to the equation and type it in using the number keys.
2. The answer is submitted from left to right by default. You can use the   arrow keys to change the direction of entry.

(42) 

(43) More or Less

Find the equation with the larger and smaller value.

1. Listen to the instruction prompt and find the equation with either the larger or smaller value.

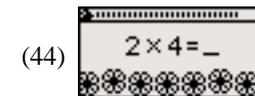
(43) 

2. Select the equation with the   arrow keys and submit the answer with the  button.

(44) Speed Sums

Answer as many questions as you can before the time runs out.

1. Work out the answer to the equation and type it in using the number keys.
2. You will only have one attempt to answer each question.
3. Try to answer as many questions as you can within one minute. Think fast!



Memory

(45) Dolphin Daze

Remember the number sequence on the jumping dolphins.

1. Dolphins with numbers on their shirts leap out of the water one at a time.
2. Remember the sequence of numbers and type it in the spaces provided.



(46) Double Trouble

Remember the matching pairs in a grid.

1. A grid of objects is displayed for a short while and then covered with tiles.
2. Use the arrow keys to select a tile and press  to uncover the objects one pair at a time.
3. When you uncover the second to last pair, the final pair will be revealed automatically.



(47) Memory Lane

A sequence of animated vocabulary will be played. Select one of the words according to the order asked.

1. A number of animated words are shown on the screen in a random order. Try to remember the order.



2. Listen carefully to the instruction prompt that tells you to select one of the words depending on when it appeared.
3. Select the word with the   arrow keys and press  to answer.

(48) Shape Race

Remember the order in which the shapes arrive.

1. Three shapes race across the screen.
2. Key in the order of when the shapes arrive across the screen using the correct shape buttons.



(49) Memory Dance

Remember the sequence of dance steps and repeat it.

1. A sequence of dance steps is shown. Repeat each step by pressing the arrow key that corresponds to the step.
2. If correct, the dance pattern will be repeated and an extra step will be added to the end.
3. Try to remember the dance pattern and repeat it as it is built up one step at a time.



(50) Hide N' Seek

Remember which cat has the jewellery.

1. 3 cats run across the screen. One of them has a tiara and a necklace.
2. Remember which one has the jewellery, before she hides them and the cats shuffle around.
3. Use the   arrow keys to select the correct cat and press  to answer.



Logic

(51) Shopping Blitz

Select the shortest path to pick up all the clothing items.

1. Pick up all the clothing items without repeating your step or hitting the hangers.
2. Use the arrow keys to move.



(52) Cheer Up!

Fill in the missing number in the sequence.

1. A row of cheerleaders appears on screen. All but one have numbers on their shirts.
2. The numbers form a logical sequence.
3. Work out the missing number and type it in using the number keys.



(53) The Next Trend

Select the letter, number or shape that fits into the missing space.

1. Work out which letter, number or shape is missing on the top row. The letters, numbers or shapes are in a logical sequence.
2. Use the arrow keys to select from 4 possible answer choices on the bottom row.
3. Press the button to submit your choice.



(54) One of a Kind Find

Pick the clothing item that looks different from the rest.

1. Three clothing items appear on the screen.
2. One of them is slightly different from the others.
3. Work out which one it is and select it with the arrow keys. Press the button to submit your choice.



Games

(55) Dazzlin' Surprise

Break the block to reveal a hidden picture.

1. Move the paddle on the bottom of the screen to guide the bouncing ball.
2. Use the   arrow keys to control the direction of the paddle.
3. When all the blocks are cleared, a secret picture will be revealed.



(56) River Hop

Help the puppy cross the river using the moving logs.

1. Use the arrow keys to guide the puppy across the river.
2. Try to jump onto the log and avoid falling into the lake.



(57) Caterpillar Craze

Direct the caterpillar to its food without hitting itself or the walls.

1. Control the caterpillar with the arrow keys to pick up the food.
2. Do not hit the walls or the tail of the caterpillar.



Music

(58) Catch the Beat

Catch the rhythm of a melody and add your beat to the song!

1. Select a rhythm with the   arrow keys and press  to start the song.
2. Two tracks start to scroll from right to left.



3. Press the corresponding letters- H: Hi Hat, C: Cymbal when they reach the middle of the line and catch the beat!

(59) Melody Groove

Choose a melody to listen to and make Barbie® dance.

1. Press the   arrow button to choose a melody.
2. When the melody is playing, you can make Barbie® dance by pressing the number keys, letter keys, arrow keys,   keys and shape keys.

(60) Rock Out

Have fun and compose a melody, record it and play it back.

1. Use the letter keys corresponding to the notes on the screen to play your melody.
2. Press the  button to playback your song.



Chapter 6

Troubleshooting

No display

Are the batteries installed properly?
Do the batteries need replacing?

Black-out screen or abnormal display

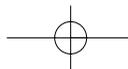
Disconnect the power supply by removing batteries for at least 10 seconds before connecting the power supply again.

In an environment prone to static discharge, the unit may malfunction.

To reset, remove batteries or disconnecting the adaptor for at least 10 seconds before connecting the power supply again.

Conforms to safety requirements of ASTM F963, EN71 Parts 1,2 and 3 and EN50088.

In an effort to continually improve our products, the actual screen display on the product may differ slightly from the diagrams shown.



Oregon Scientific France
3 Avenue Francis de Pressensé
93218 Saint-Denis
Tél: (33) 1 5593 2688
Fax: (33) 1 5593 2698
email: info@oregonscientific.fr

Warning:

Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

NOTE:

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio TV technician for help.
- It may contain small parts due to abuse and/or damage to the unit.
- **Not suitable for children under 3 years.**



DISPOSAL

Do not dispose this product as unsorted municipal waste.
Collection of such waste separately for special treatment is necessary.

BARBIE and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel, Inc.
© 2006 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

P/N: 086L004399-017

