



# Guide de l'utilisateur

Numéro de modèle : 73654



Fisher-Price, Inc., une filiale de Mattel Inc., East Aurora, New York 14052, É.-U.

©2002 Mattel Inc. Tous droits réservés.

® et ™ désignent des marques déposées de Mattel, Inc.

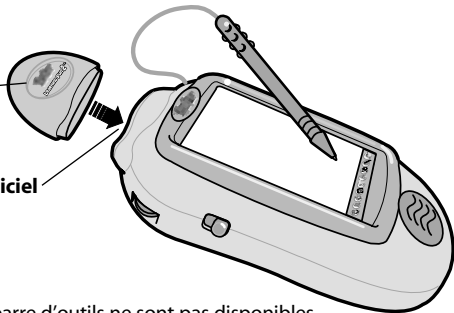


# Jouons!

**Avant d'insérer la cartouche du logiciel, éteindre le jouet! Insérer la cartouche dans le port du logiciel et rallumer le jouet.**

**Cartouche  
Découvertes  
amusantes 2**

**Port du logiciel**



- Certains outils de la barre d'outils ne sont pas disponibles pendant certaines activités ou certains jeux. Si l'outil choisi n'est pas disponible pendant une activité, un signal sonore est émis. Les outils Accueil 🏠 et Sauvegarde (et réglage du volume) 🗄️ sont toujours disponibles.
- Conserver ce guide car il contient des renseignements importants.  
**IMPORTANT!** Si la pointe du stylet et l'image à l'écran ne sont pas alignées, il faut les calibrer. Se reporter à la page 34, à la section Calibrage du stylet.



## Découvertes amusantes!

Choisir une activité ou un jeu à partir de l'écran d'accueil : **Mot juste**, **Additions et soustractions**, **Météo et heure** ou **Différences**. Touche de la pointe du stylet l'icône d'une activité ou d'un jeu s'affichant à l'écran.



### Mot juste

- Mot juste (à associer à une image)
- Dessin libre



### Additions et soustractions



### Météo et heure

- Tampons de météo
- Jeu de l'heure
- Réglons l'horloge
- Dessin libre
- Fabriquons une horloge

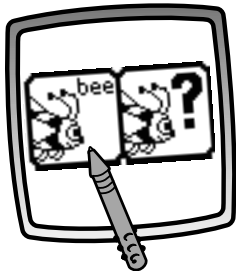


### Différences



# Mot juste

Dessin libre

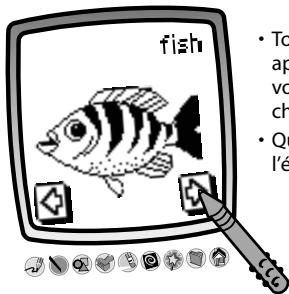


Mot juste

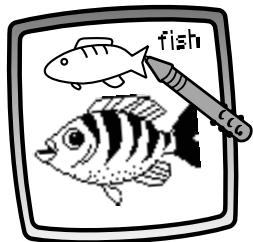
Choisis **entre Dessin libre et Mot juste.**  
Touche l'écran de la pointe du stylet.











## Dessin libre



- Touche de la pointe du stylet les flèches apparaissant dans le bas de l'écran pour voir apparaître tous les arrière-plans de chaque mot.
- Quand tu en trouves un qui te plaît, touche l'écran de la pointe du stylet.



- Pour dessiner, utilise n'importe quel outil de la barre d'outils : Crayon , Ligne droite , Formes , ou Effets spéciaux .

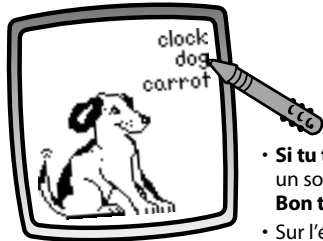
**Remarque :** Quand tu as fini un dessin, tu peux en effacer une partie , tout effacer ; le sauvegarder ; ou tu peux retourner à l'écran d'accueil en appuyant sur .



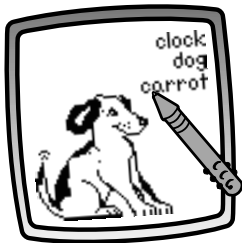
## Mot juste



- Regarde l'image et les mots au haut de l'écran, à droite.
- Peux-tu trouver quel mot correspond à l'image?



- **Si tu touches le mot juste**, tu entendras un son et verras une animation.
- Bon travail!**
- Sur l'écran, une nouvelle image et trois nouveaux mots s'affichent.



• **Oups! Tu n'as pas choisi le bon mot!**

Tu entendras un effet sonore. Essaie de nouveau.

**Remarque :** Après trois essais infructueux, les mauvaises réponses disparaissent de l'écran. Seule la bonne réponse demeure affichée. Puis, une nouvelle image et trois nouveaux mots s'affichent à l'écran.



## Additions et soustractions



- Regarde l'écran et écoute l'addition ou la soustraction demandée.
- Des objets apparaissent ou disparaissent un à un. Compte-les.

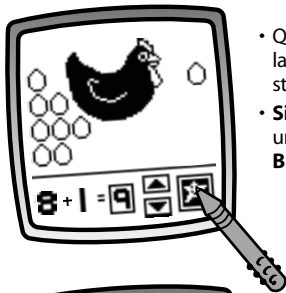


Case de réponse

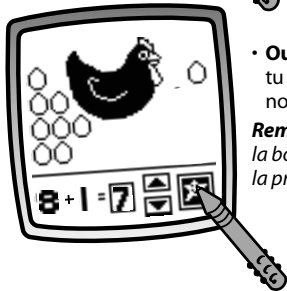
- Puis, une équation apparaît à l'écran suivie d'une case de réponse.



- Peux-tu résoudre l'équation?
- Touche de la pointe du stylet les flèches à l'écran pour entrer la bonne réponse dans la case de réponse.



- Quand tu as inscrit la bonne réponse dans la case de réponse, touche de la pointe du stylet l'étoile apparaissant à l'écran.
- **Si tu a répondu correctement**, tu entendas un son et verras une animation amusante. **Bravo!** Passe à la prochaine question.



- **Oups! Si tu as répondu incorrectement**, tu entendas une tonalité. Inscris une nouvelle réponse et touche l'étoile à côté.
- Remarque : Après trois mauvaises réponses, la bonne réponse s'affiche à l'écran. Passe à la prochaine question.*



# Météo et heure

Tampons de météo



Jeux de l'heure

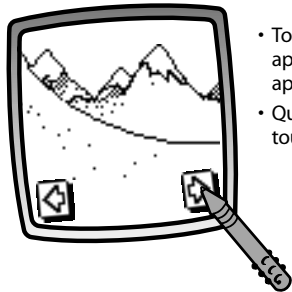
Choisis **entre Tampons de météo et Jeux de l'heure.**  
Touche l'écran de la pointe du stylet.



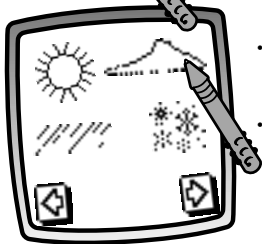
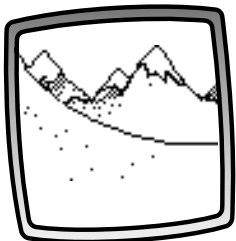
## TAMPONS de météo




- Écoute Dan te parler de la météo.



- Touche de la pointe du stylet les flèches apparaissant dans le bas de l'écran pour voir apparaître tous les décors à ta disposition.
- Quand tu trouves un décor qui te plaît, touche l'écran de la pointe du stylet.



- Touche l'icône Tampons  de la barre d'outils pour choisir la météo, l'activité, les acteurs, etc. pour ton décor.





- Pour choisir des tampons, touche de la pointe du stylet les flèches dans le bas de l'écran.
- Quand tu en trouves un qui te plaît, touche de la pointe du stylet ton choix sur l'écran.

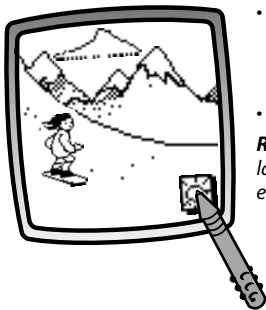


- Tu es de retour à ton décor. Touche de la pointe du stylet le tampon que tu veux ajouter.

**Remarque :** Tu peux en choisir plus de un si tu le désires! Il suffit de toucher l'icône Tampons de la barre d'outils pour faire un autre choix avant de retourner à ton décor.



- Utilise un des outils de la barre d'outils pour ajouter à ton décor : Crayon , Ligne droite , Formes  ou Effets spéciaux .



- Maintenant, écoute le bulletin météorologique. Touche de la pointe du stylet la boîte dans le côté inférieur droit de l'écran.

- Dan donne le bulletin météorologique.

**Remarque :** Touche de la pointe du stylet la case apparaissant à l'écran pour en entendre plus sur la météo.



## Jeux de l'heure

**Choisis une des activités suivantes :** Jeu de l'heure, Réglons l'horloge, Dessin libre ou Fabriquons une horloge. Touche l'écran de la pointe du stylet.

Jeu de l'heure

Dessin libre



Réglons l'horloge

Fabriquons  
une horloge



## Jeu de l'heure

Analogique



Numérique

- Tu peux jouer avec l'horloge analogique ou numérique.

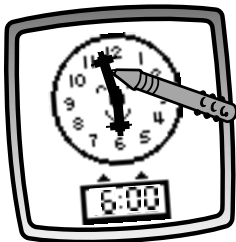
- Touche l'aiguille des minutes sur l'écran et déplace-la à la prochaine demi-heure à l'aide du stylet.
- Tu entendas quelle heure il est! (Regarde l'horloge numérique se synchroniser avec l'horloge analogique!)
- Touche de la pointe du stylet les flèches apparaissant à l'écran.
- Tu entendas l'heure nouvelle. (Regarde l'horloge analogique se synchroniser avec l'horloge numérique!)



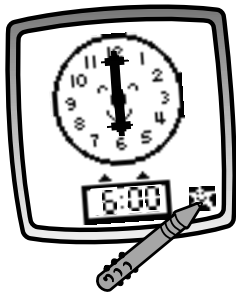
## Réglons l'horloge



- Regarde Pixter mettre l'horloge numérique ou analogique à l'heure. Maintenant, c'est à ton tour de mettre l'autre horloge à l'heure!

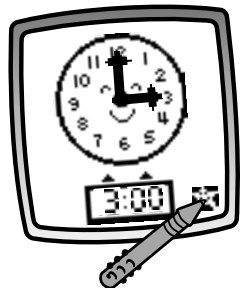
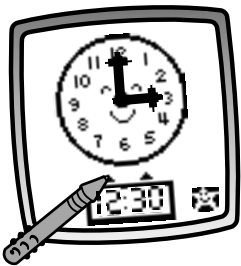


- **Pour l'horloge analogique :** touche de la pointe du stylet l'aiguille des minutes sur l'écran et déplace-la dans le sens des aiguilles d'une montre à l'heure indiquée par l'horloge numérique.



- Quand tu as terminé de mettre l'horloge analogique à l'heure, touche de la pointe du stylet l'étoile dans le coin inférieur droit de l'écran.
- **Si tu as bien mis l'horloge à l'heure,** tu entendras un effet sonore génial.  
**Fantastique!** Pixter te demandera encore de mettre l'horloge à l'heure!
- **Oups! si tu as mis l'horloge à l'heure incorrectement,** tu pourras recommencer.

**Remarque :** Si tu te trompes trois fois de suite, tu reviendras automatiquement à l'activité Jeu de l'heure (voir page 17) pour t'exercer.

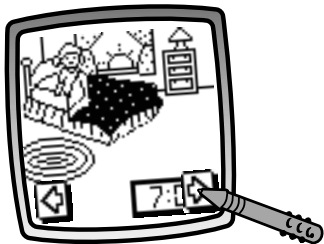


- **Pour l'horloge numérique** : touche de la pointe du stylet les flèches sur l'écran pour mettre l'horloge à l'heure.

- Quand tu as terminé de mettre l'horloge numérique à l'heure, touche de la pointe du stylet l'étoile dans le coin inférieur droit de l'écran.
- **Si tu as bien mis l'horloge à l'heure**, tu entendas un effet sonore génial. **Génial!** Pixter te demandera encore de mettre l'horloge à l'heure.
- **Oups! si tu as mis l'horloge à l'heure incorrectement**, tu pourras recommencer.












## Dessin libre



- Touche de la pointe du stylet les flèches apparaissant dans le bas de l'écran pour trouver un arrière-plan illustrant une période du jour.
- Si tu en trouves un qui te plaît, touche l'écran avec le stylet.

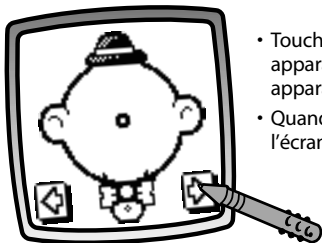


- Utilise n'importe quel outil de la barre d'outils pour dessiner : Crayon , Ligne droite , Tampons , Formes , ou Effets spéciaux .

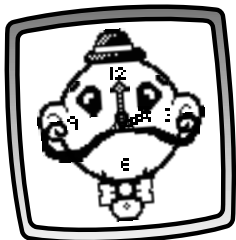
**Remarque :** Quand tu as fini un dessin, tu peux en effacer une partie , tout effacer ; le sauvegarder ; ou tu peux retourner à l'écran d'accueil en appuyant sur .












## Fabriquons une horloge



- Touche de la pointe du stylet les flèches apparaissant dans le bas de l'écran pour voir apparaître différentes horloges.
- Quand tu en trouves une qui te plaît, touche l'écran avec le stylet.



- Utilise un des outils de la barre d'outils pour décorer ton horloge : Crayon , Ligne droite , Formes , Tampons  ou Effets spéciaux .

**Remarque :** Quand tu as fini ton dessin, tu peux en effacer une partie ; tout effacer ; le sauvegarder ; ou tu peux retourner à l'écran d'accueil en appuyant sur .





## Différences



- Choisis un niveau de jeu. Touche l'écran de la pointe du stylet.

**Remarque :** Niveau 1 pour débutants – Niveau 4 pour experts.



- Regarde : quatre images apparaissent à l'écran.

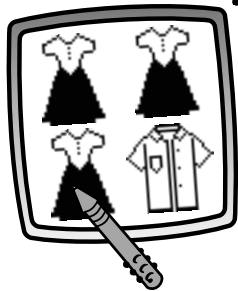


- Trouve l'image qui est différente des autres et sélectionne-la sur l'écran en la touchant de la pointe du stylet.



- **Si tu as choisit la bonne image**, tu entendas un effet sonore génial. **Beau travail!** Passe à la prochaine question.

**Remarque :** Si tu as répondu correctement à 10 questions de suite, tu passeras automatiquement au niveau de jeu suivant.



- **Oups! tu n'as pas choisi la bonne image.** Tu entendas un effet sonore. Choisis une autre image.

**Remarque :** Si tu te trompes trois fois de suite, tu retourneras automatiquement au niveau de jeu précédent.



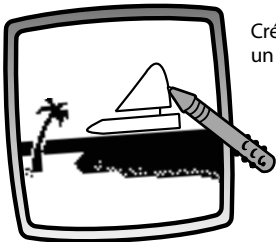
## Barre d'outils



### Crayon



Touche l'icône de la pointe du stylet pour dessiner ou écrire.



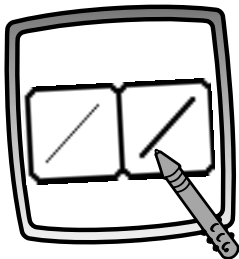
Crée ton propre dessin ou écris un message avec le stylet.



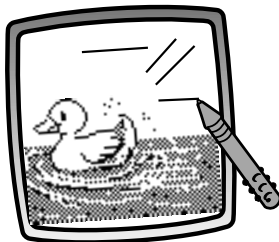
## Ligne droite



Touche l'icône de la pointe du stylet pour faire une ligne droite.



Maintenant, choisis l'épaisseur de la ligne pour ton outil Crayon.



Touche l'écran de la pointe du stylet. Maintenant, dessine une ligne droite sur l'écran. Regarde : une ligne droite apparaît à l'écran.

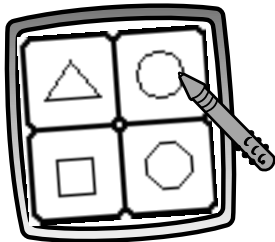
**Remarque :** Dessine tes propres formes et crée ton propre point-à-point.



## Formes

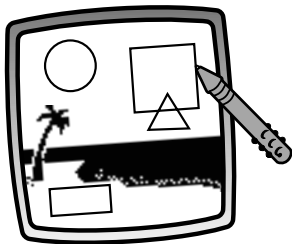


Sélectionne cet outil pour créer des formes.



Choisis une forme :

- Triangle
- Cercle
- Carré/rectangle
- Dessine ta propre forme!



Positionne la pointe du stylet sur l'écran et fais-la glisser pour tracer de petites ou des grandes formes.

**Conseil :** Pour faire un triangle, place la pointe du stylet sur l'écran et dessine la base d'un triangle. Puis positionne le stylet sur la base et fais-le glisser pour compléter le triangle.



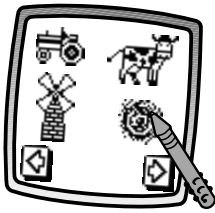
## Tampons



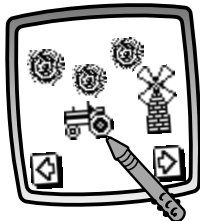
Sélectionne cet outil pour utiliser les tampons.




Touche de la pointe du stylet les flèches, au bas de l'écran, et fais défiler les différents tampons.



Touche l'écran de la pointe du stylet pour choisir un tampon.



Touche l'écran de la pointe du stylet autant de fois que tu veux pour sélectionner plein de tampons!

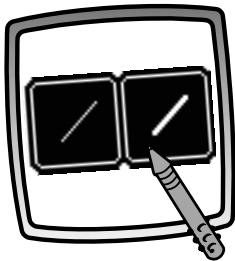
**Conseil :** Pour choisir plusieurs tampons, sélectionne simplement l'outil Tampons  ; touche les flèches de la pointe du stylet pour faire défiler les différents tampons et touche l'écran de la pointe du stylet pour choisir un tampon. Regarde : tu es de retour à ton dessin!



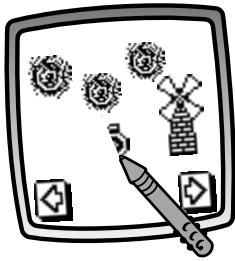
## Gomme à effacer



Sélectionne cet outil pour transformer ton stylet en gomme à effacer.



Maintenant, choisis l'épaisseur du trait de ta gomme à effacer.



Utilise le stylet pour effacer tout ce que tu veux à l'écran.



## Tout effacer



Sélectionne cet outil pour choisir un écran animé avec des effets sonores qui va tout effacer à l'écran.



**Au choix :** Explosion, Fondu, Engloutissement ou Spirale. Touche l'écran de la pointe du stylet. Regarde et écoute tes dessins disparaissent!



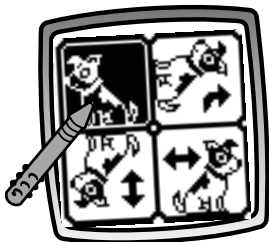
**Remarque :** Après avoir utilisé l'outil qui efface tout, tu te retrouves dans la même activité et avec le même outil.



## Effet spéciaux



Sélectionne cet outil pour choisir un effet spécial.



Ton dessin pivote, s'inverse ou passe du noir au blanc ou vice versa.



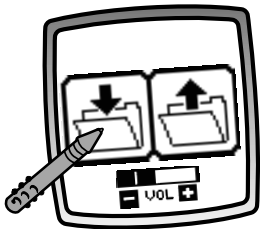
Touche l'écran de la pointe du stylet et regarde ton dessin changer.






## Sauvegarder (et régler le volume)



Sélectionne cet outil pour sauvegarder ou récupérer ton dessin, ou pour régler le volume.



Avec la pointe du stylet, touche l'icône En dossier  pour sauvegarder une création, Hors dossier  pour récupérer une création et Sélecteur de volume  pour augmenter ou baisser le son.

### Remarques :

- Tu peux sauvegarder une seule image à la fois. Chaque fois que tu sauvegardes une image, celle-ci remplace l'image déjà sauvegardée.
- Après avoir sauvegardé une image, elle apparaît à l'écran. Pour faire un nouveau dessin, choisis une nouvelle activité ou un nouvel outil.



## Écran d'accueil



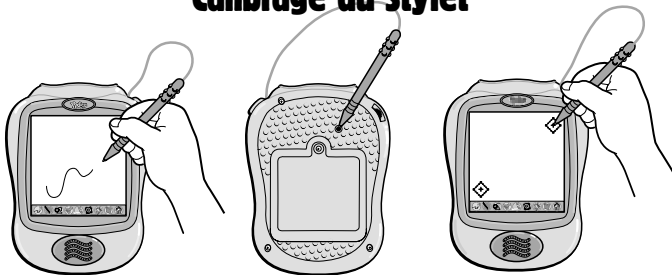
Sélectionne cette icône pour revenir à l'écran d'accueil.






**Choisis une activité :** Mot juste,  
Additions et soustractions, Météo et heure, Différences.



## Calibrage du stylet



**IMPORTANT!** Le trait fait à l'écran avec le stylet et la position de la pointe du stylet peuvent ne pas correspondre. Si c'est le cas, il faut calibrer le stylet.

- Allume le jouet et attends de voir s'afficher l'écran d'accueil.
- Tourne le jouet à l'envers et repère le trou de calibrage.
- Insère le stylet dans ce trou et, tout en maintenant le stylet en place, retourne le jouet afin que l'écran soit devant toi.
- À l'apparition de deux signes , tu peux retirer le stylet du trou de calibrage.
- De la pointe du stylet, sélectionne d'abord le signe  au haut de l'écran à droite.
- Sélectionne ensuite le signe  au bas de l'écran à gauche.



## Entretien

- Tenir le jouet éloigné de l'eau, du sable et de la saleté.
- Ne pas exposer ce jouet aux rayons directs du soleil et à une chaleur intense.
- Ne pas immerger le jouet. Essuyer simplement la surface du jouet avec un chiffon propre.
- Il n'existe pas de pièces détachées pour ce jouet. Ne pas le démonter.

## Garantie limitée de un (1) an

Mattel Canada Inc. garantit au premier acheteur que le produit est couvert contre les défauts de matériau ou de fabrication pour une période de un (1) an (à moins qu'une autre garantie ne spécifie autrement) à compter de la date d'achat. Tout produit défectueux doit être retourné, accompagné d'une preuve de la date d'achat et dûment affranchi, au Service à la clientèle de Mattel Canada Inc., 6155, boul. Freemont, Mississauga (Ontario) L5R 3W2, où il sera remplacé par un produit identique ou un produit semblable de valeur égale ou supérieure. La présente garantie procure certains droits légaux à l'acheteur et peut également lui donner des droits supplémentaires pouvant varier d'une province à l'autre. La présente garantie ne couvre pas les dommages occasionnés par un accident, un usage abusif ou inapproprié.

**Valable pour les produits vendus au Canada seulement only.**



# Service à la clientèle

## **CANADA**

**Questions? 1-800-567-7724.** Mattel Canada Inc., 6155 Freemont Blvd., Mississauga, Ontario L5R 3W2.

## **GREAT BRITAIN**

Mattel UK Ltd, Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline: 01628 500302.

## **FRANCE**

Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cédex.

## **AUSTRALIA**

Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church Street, Locked Bag #870, Richmond, Victoria 3121 Australia.  
Consumer Advisory Service 1300 135 312.

## **NEW ZEALAND**

16-18 William Pickering Drive, Albany 1331, Auckland.

[www.fisher-price.com](http://www.fisher-price.com)