



ENG

Owner's Manual

Model Number: 73978



English Only Game

Fisher-Price, Inc., a subsidiary of Mattel, Inc., East Aurora, NY 14052 U.S.A.
©2002 Mattel, Inc. All Right Reserved. ® and ™ designate
U.S. trademarks of Mattel, Inc.

Printed in China.

73978pr-0820



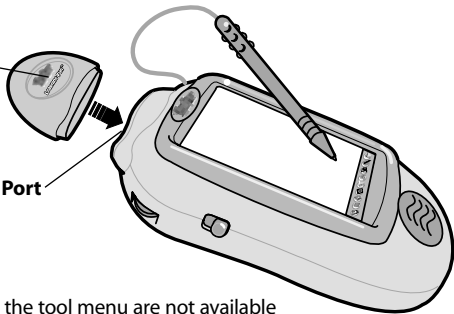
Let's Go!

Before inserting a software cartridge, turn power off! Insert the software cartridge into the software port. Turn power back on.

Learning Fun™

Software Cartridge

Software Port



- Some of the tools on the tool menu are not available for use during some activities or games. If a tool is not available for use, you will hear a tone. The Home (🏠) and the Save It (and Volume Control) (📖) tools are always available for use.
- Please keep this manual for future reference, as it contains important information.

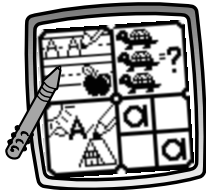
IMPORTANT! If the tip of the stylus and the image on screen do not align, it's time to calibrate them! Please refer to page 24, Calibrating the Stylus.



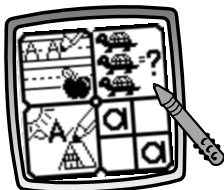
Letters and Numbers Fun!

Choose an activity or game from the Home Screen: **Let's Write**, **Adding Artist**, **Alphabet Art** or **Alphabet Games**. Touch the activity or game on the screen with the stylus.

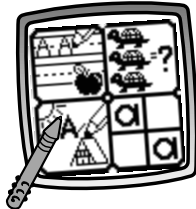
Let's write



Adding Artist



Alphabet Art

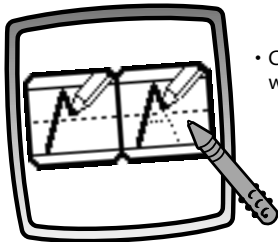


Alphabet Games

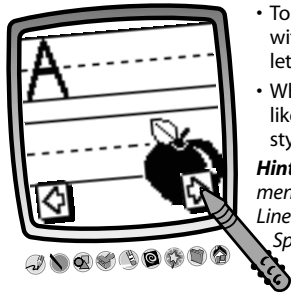
- Letter Memory Match
- Picture Puzzlers








Let's Write



- Choose writing or tracing. Touch the screen with the stylus.

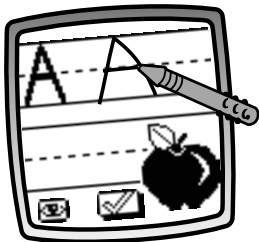


- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to scroll through each of 26 letters (uppers and lowers) and 10 numerals.
- When you find a letter or numeral that you'd like to write or trace, touch the screen with the stylus. You'll hear what you've chosen.

Hint: You can use any of the tools on the tool menu in this activity: "Pencil" Tool , Straight Line , Shape Maker , Stamp It  or Special Effects Selector .

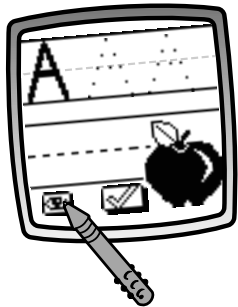


writing



- Write the letter or numeral on the screen with the stylus.

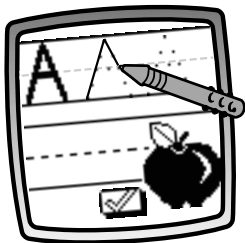
Hint: Touch the sample letter/numeral or the picture on the screen with the stylus to hear the letter or numeral identified.



- Need a hint? Touch the hint button on the screen with the stylus and an outline of the letter or numeral appears. Simply connect the dots to form the letter or numeral.
- After you've finished, touch the check box button on the screen with the stylus. Then, scroll through more letter or numeral choices to write.







Tracing



- Trace the outline of the letter or the numeral on the screen with the stylus.

Hint: Touch the sample letter/numeral or the picture on the screen with the stylus to hear the letter or numeral identified.

- After you've finished, touch the check box on the screen with the stylus. Then, scroll through more letter or numeral choices to trace.

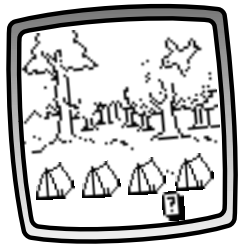
Hint: When you finish writing or tracing, you can Erase It , Erase All , Save It  or touch Home  on the tool menu to return to the Home Screen.



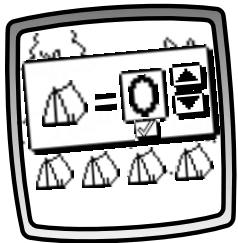
Adding Artist



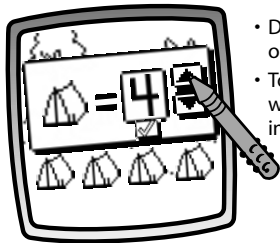
- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to scroll through each of 20 backgrounds.
- When you find a background that you like, touch the screen with the stylus.



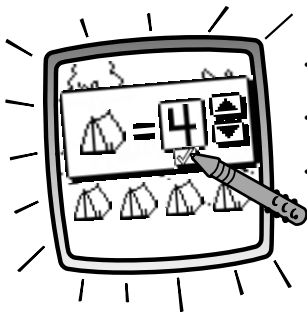
- Touch the question mark with the stylus on the bottom right hand corner of the screen.
- Watch as objects pop up on the screen, one by one. Count each object.



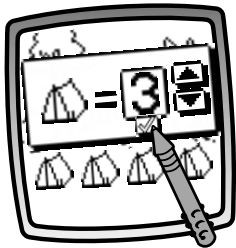
- Next, you'll see the object, an equal sign and an answer box.



- Do you know the number of objects on the screen?
- Touch the arrow buttons on the screen with the stylus to scroll through answers in the answer box.



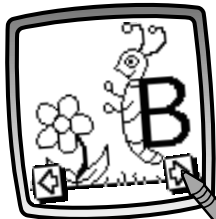
- When you have selected an answer, touch the check box on the screen with the stylus.
- If you answer the question correctly, the screen flashes. **Alright!**
- You're onto the next background and another question.



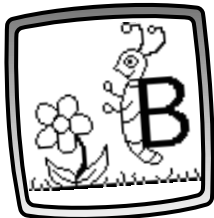
- If you answer the question incorrectly, you'll hear a tone, and the question is repeated.
- Hint:** *Keep trying! Pixter™ gives your child as many opportunities as needed to get the correct answer.*








Alphabet Art



- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to view each each starter scene.
- When you find one that you like, touch the screen with the stylus. You'll hear the letter identified!



- Use any of the tools on the tool menu to add to your picture: "Pencil" Tool , Straight Line , Shape Maker , Stamp It  or Special Effects Selector .

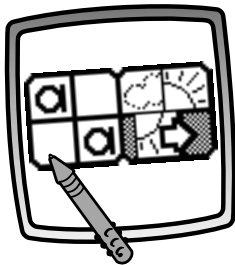




Alphabet Games

Choose an activity: Letter Memory Match or Picture Puzzlers.
Touch the activity on the screen with the stylus.

Letter Memory Match

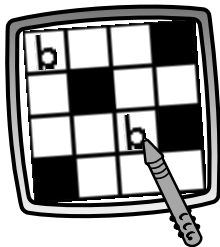


Picture Puzzlers



Letter Memory Match

Object of the Game: Try to find all the matches in the least amount of time!



- Touch any square with the stylus to reveal a letter.
- Try to find its match by touching another square with the stylus.
 - It's a match! Both squares turn black.
 - Oops, try again.

Hint: Remember what each square revealed so that you can find another match!

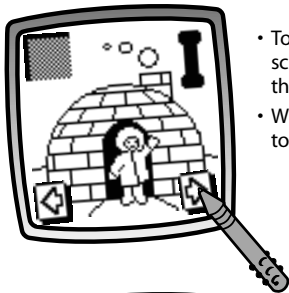
- Try to find another matched set of letters.



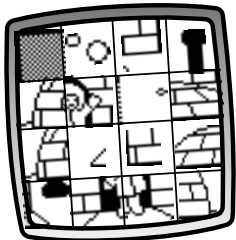
- When all matches are made and all the squares are black, the timer clock appears with your finished time. Play again and try to beat your time!
- Touch the screen with the stylus and you're back to the Home Screen. Choose another game or activity.



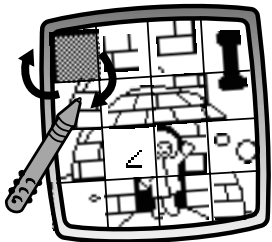
Picture Puzzlers



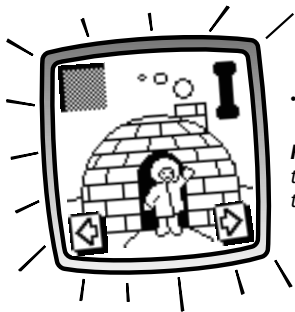
- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to view each of the puzzles.
- When you find a puzzle that you like, touch the screen with the stylus.



- Watch as the pieces of the puzzle scramble.



- Touch a puzzle piece above, below or to either side of the blank piece.
- The puzzle pieces switch places.
- Repeat this procedure to move all the pieces in place to complete the puzzle.



- When you've finished the puzzle, the screen blinks. **Good job!**
- Hint:** To go to a different game or activity, touch Home  on the tool menu to return to the Home Screen.



Tool Menu



"Pencil" Tool



Touch for freestyle drawing or writing.



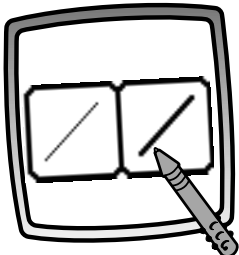
Create your own drawing or write a message with the stylus.



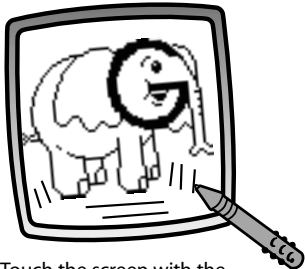
Straight Line



Touch to make a straight line.



Now, choose the line thickness for your "pencil" tool.



Touch the screen with the stylus. Now, drag the stylus on the screen and stop. Look – a straight line!

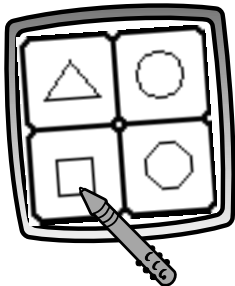
Hint: Make your own shapes or create your own connect-the-dots.



Shape Maker

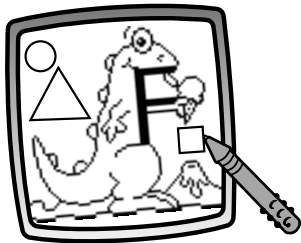


Touch to make shapes.



Now, choose the shape:

- Triangle
- Circle
- Square/rectangle
- Make your own shape!



Touch the screen and drag the stylus to make small or large shapes.

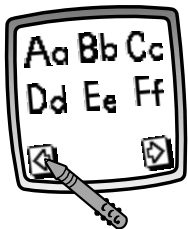
Hint: To make a triangle, touch the screen and drag the stylus to make the base of the triangle. Then, touch the base line with the stylus and drag it to complete the triangle.



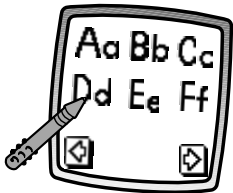
Stamp It!



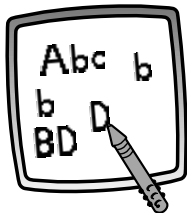
Touch for stamper letters or numerals.




Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to see each of the stamper letters or numerals.



Touch the screen with the stylus to choose a stamper.



Touch the screen as many times as you like with the stylus for lots of stamper fun!

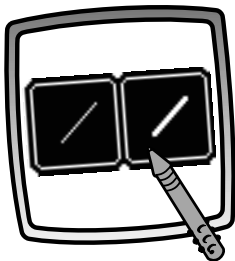
Hint: To choose more than one stamper, simply touch the Stamp It tool ; touch the arrows to scroll through the different stampers; touch the screen with the stylus to choose a stamper and look – you're back to your drawing.



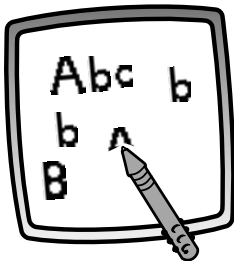
Eraser



Touch to make your stylus an eraser.



Now, choose the line thickness for your eraser.



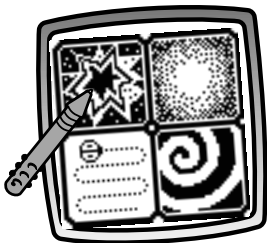
Use your stylus to erase any part of what's on the screen.



Full Screen Erase




Touch to choose an animated full screen erase with cool sound effects.



Choose: Explosion; Fade-away; Chomping; or Spin-out. Touch the screen with the stylus and watch and listen as your drawing disappears.



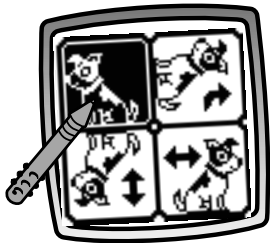
Hint: After using the full screen erase, you can touch and use any tool on the tool menu with the stylus or touch Home  to go to the Home Screen.



Special Effects Selector



Touch to choose a special effect.



Rotate it, mirror it or switch from white to black or black to white.



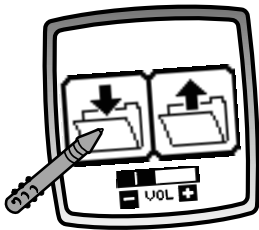
Touch the screen with the stylus and watch your drawing change.






Save It! (and Adjust the Volume)



Touch to save or retrieve your drawing (only with Alphabet Art activity); or adjust the volume (at any time).



Touch **IN** file  to save; touch **OUT** file  to retrieve; touch the Volume Control  to increase or decrease it to a comfortable level.

Hints:

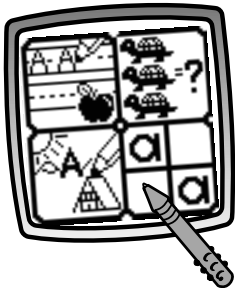
- You can save one picture at a time! Each time you save a picture, it replaces the one already there.
- After you save a picture, it will appear on your screen again. To make a new drawing, choose another activity/tool.



Home



Touch to go back to the Home Screen.






Choose an activity: Let's Write, Adding Artist, Alphabet Art or Alphabet Games.



Calibrating the Stylus



IMPORTANT! The mark made on your screen from the stylus and the location of the tip of the stylus may not align. When this happens, you need to calibrate the stylus.

- Turn Pixer™ power on. Wait until you see the Home Screen.
- Turn Pixer over and locate the calibration hole.
- Insert, push and hold the stylus in the calibration hole. Turn Pixer over so that you can see the screen.
- When you see two , remove the stylus from the calibration hole.
- First touch the  in the upper right corner with the tip of the stylus.
- Then, touch the  in the lower left corner with the tip of the stylus.



Care

- Keep water, sand and dirt off of this cartridge.
- Keep this cartridge away from direct sunlight and excessive heat.
- Do not immerse the cartridge. Simply wipe the outside of the cartridge with a cloth to clean.
- This cartridge has no consumer serviceable parts. Please do not take this cartridge apart.

One (1) Year Limited Warranty

Mattel Canada Inc., warrants to the original consumer purchaser that this product will be free of defects in material or workmanship for one year (unless otherwise specified in alternate warranties) from the date of purchase. If defective, return the product along with proof of the date of purchase, postage prepaid to Mattel Canada Inc., Consumer Service, 6155 Freemont Blvd., Mississauga, Ontario L5R 3W2 for replacement with an identical product or a similar product of equal or greater value according to availability. This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which vary from province to province. This warranty does not cover damage resulting from accident, misuse, or abuse.

Valid for products sold in Canada.



Consumer Information

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



Guide de l'utilisateur

Numéro de modèle : 73978



Version Anglaise Seulement

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.

Imprimé en Chine.

73978pr-0820

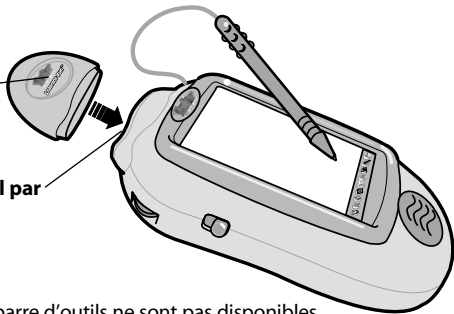


Jouons!

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**

Port du logiciel par



- 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.

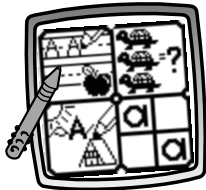
IMPORTANT! Si la pointe du stylet et l'image à l'écran ne sont pas alignées, il faut les calibrer. Se reporter à la page 24, à la section Calibrage du stylet.



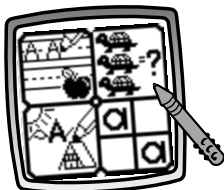
Des jeux avec des lettres et des chiffres !

Choisis une activité ou un jeu à partir de l'écran d'accueil : **écriture, calcul, alphabet et jeux de l'alphabet**. Touche de la pointe du stylet l'icône d'une activité ou d'un jeu apparaissant à l'écran.

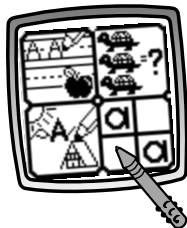
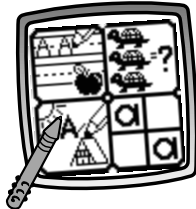
Écriture



Calcul



Alphabet

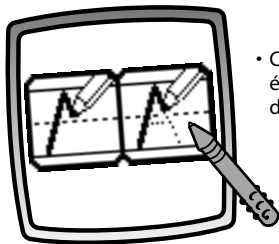


Jeux de l'alphabet

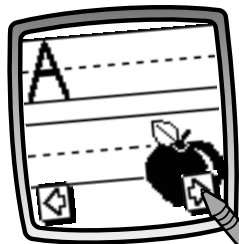
- Jeu de mémoire par Casse-tête
- Par Casse-tête








Écriture



- Choisis entre les deux activités suivantes : écrire ou tracer. Touche l'écran de la pointe du stylet.



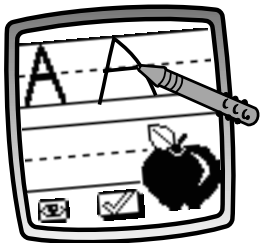
- Touche les flèches apparaissant au bas de l'écran de la pointe du stylet pour faire défiler les 26 lettres de l'alphabet (en majuscules ou en minuscules) et les chiffres de 1 à 10.
- Quand tu trouves une lettre ou un chiffre que tu voudrais écrire ou tracer, touche l'écran de la pointe du stylet. Le jouet nomme la lettre ou le chiffre que tu as choisi !

Conseil : Pour dessiner, utilise n'importe quel outil de la barre d'outils de cette activité : crayon , ligne droite , forme , tampons  ou effets spéciaux .



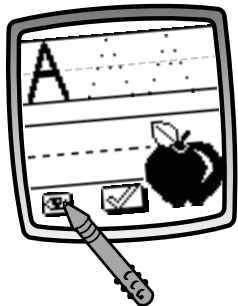


Écrire



- Écris de la pointe du stylet une lettre ou un chiffre sur l'écran.

Conseil : Touche l'exemple de la lettre (ou du chiffre) ou l'image de la pointe du stylet pour entendre le nom de la lettre ou du chiffre.



- Tu as besoin d'un indice? Touche de la pointe du stylet la case « indice » sur l'écran pour faire apparaître le tracé de la lettre ou du chiffre. Il suffit de suivre les points pour former la lettre ou le chiffre.
- Une fois que tu as terminé, touche la case de vérification de la pointe du stylet. Puis, choisis d'autres lettres ou d'autres chiffres à écrire.







Tracer



- Trace de la pointe du stylet la lettre ou le chiffre apparaissant à l'écran.

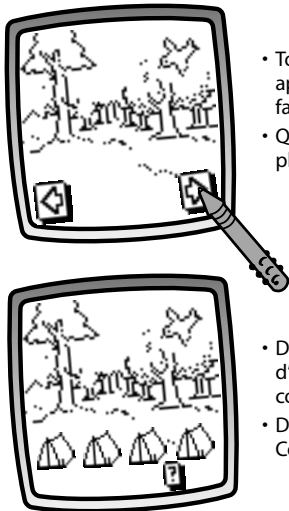
Conseil : Touche de la pointe du stylet l'exemple de la lettre (ou du chiffre) ou l'image pour entendre le nom de la lettre ou du chiffre.

- Une fois que tu as terminé, touche la case de vérification de la pointe du stylet. Puis, choisis d'autres lettres ou d'autres chiffres à tracer.

Conseil : Quand tu as fini d'écrire ou de tracer une lettre, tu peux en effacer une partie , tout effacer , la sauvegarder  ou retourner à l'écran d'accueil en appuyant sur .

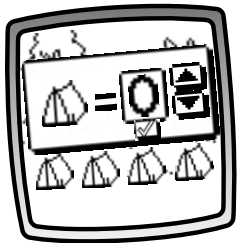


Calcul

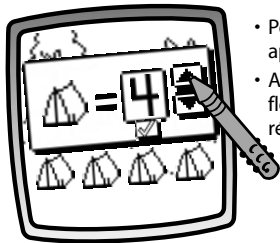


- Touche de la pointe du stylet les flèches apparaissant dans le bas de l'écran pour faire défiler les 20 arrière-plans.
- Quand tu trouves un arrière-plan qui te plaît, touche l'écran de la pointe du stylet.

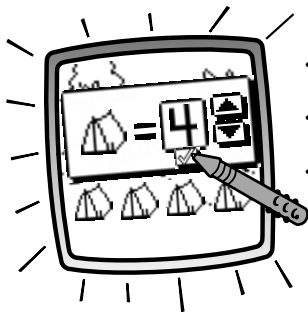
- De la pointe du stylet, touche le point d'interrogation apparaissant dans le coin inférieur droit de l'écran.
- Des objets apparaissent un à un. Compte-les.



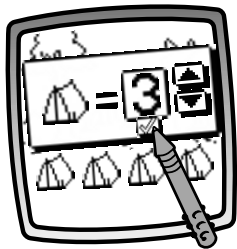
- Puis, l'objet, un signe « égal » et une case de réponse apparaîtront à l'écran.



- Peux-tu trouver le nombre d'objets apparaissant à l'écran ?
- Alors touche de la pointe du stylet les flèches à l'écran pour entrer la bonne réponse dans la case de réponse.



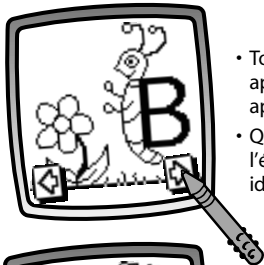
- Quand tu as choisi une réponse, touche la case de vérification de la pointe du stylet.
- Si tu as répondu correctement, l'écran clignote. **Génial !**
- Passe au prochain arrière-plan et à la prochaine question.



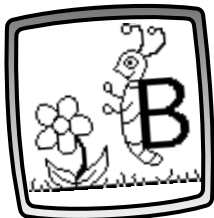
- Si tu as répondu incorrectement, tu entendas une tonalité et la question sera répétée.
- Conseil :** *Essaie encore! Pixter te donne autant de chances qu'il est nécessaire pour que tu trouves la bonne réponse.*








Alphabet



- Touche de la pointe du stylet les flèches apparaissant dans le bas de l'écran pour voir apparaître toutes les scènes de départ.
- Quand tu en trouves une qui te plaît, touche l'écran avec le stylet. Tu entendas la lettre identifiée !



- Utilise un des outils de la barre d'outils pour ajouter un dessin : crayon , ligne droite , forme , tampons  ou effets spéciaux .

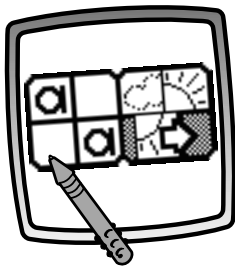




Jeux de l'alphabet

Choisis une des deux activités suivantes : jeu de mémoire ou casse-tête.
Touche de la pointe du stylet l'activité que tu as choisie.

Jeu de mémoire

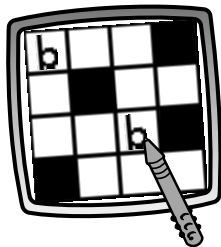


Par Casse-tête



Jeu de mémoire

But du jeu : Essaie de trouver toutes les paires le plus rapidement possible !



- Touche n'importe quelle case de la pointe du stylet pour découvrir la lettre qu'elle cache.
- Essaie de trouver la même lettre en touchant une autre case de la pointe du stylet.
 - C'est une paire! Les deux cases deviennent noires.
 - Oups ! Essaie de nouveau.

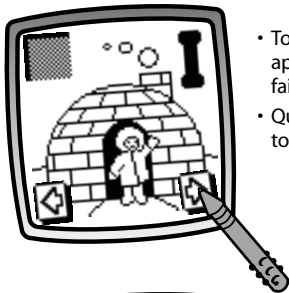
Conseil : N'oublie pas ce que cache chaque case : tu pourras plus facilement faire des paires !



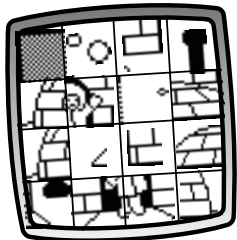
- Essaie de trouver une autre paire de lettres.
- Quand tu as découvert toutes les paires et que toutes les cases sont noires, ton temps apparaît à l'écran. oue encore une fois pour battre ton record !
- Touche l'écran de la pointe du stylet pour retourner au menu d'accueil. Choisis un autre jeu ou une autre activité.



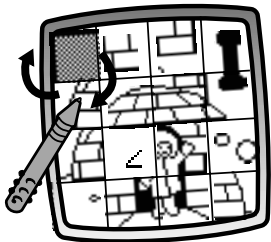
Par casse-tête



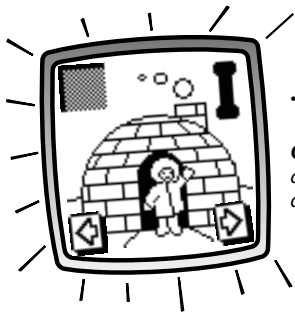
- Touche de la pointe du stylet les flèches apparaissant dans le bas de l'écran pour faire défiler tous les casse-tête.
- Quand tu trouves un casse-tête qui te plaît, touche l'écran de la pointe du stylet.



- Regarde : toutes les pièces changent de place.



- Touche une pièce du casse-tête au-dessus, au-dessous ou de chaque côté de la pièce vide.
- Les pièces changent de place.
- Refais la même chose pour déplacer toutes les autres pièces pour faire le casse-tête.



- Quand tu as terminé ton casse-tête, l'écran clignote. **Bon travail !**

Conseil : Pour passer à un autre jeu ou à une autre activité, touche sur l'icône 🏠 de la barre d'outils pour retourner à l'écran d'accueil.



Barre d'outils



« Crayon »



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



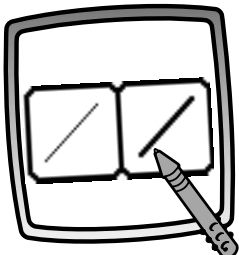
Crée ton propre dessin ou écris un message avec le stylet.



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 !

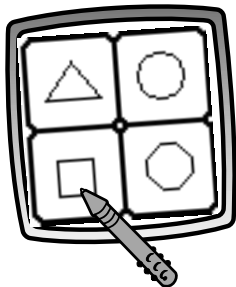
Conseil : Dessine tes propres formes et crée ton propre point-à-point.



Formes

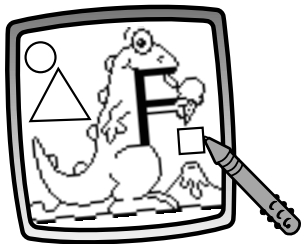


Sélectionne cet outil pour créer des formes.



Maintenant, choisis une forme :

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



Touche l'écran de la pointe du stylet pour faire de petites ou de grosses formes.

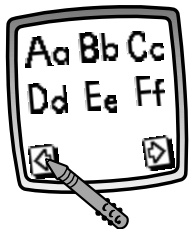
Conseil : Pour faire un triangle, place la pointe du stylet sur l'écran et dessine la base du triangle. Puis positionne le stylet sur la base et fais-le glisser pour compléter le triangle.



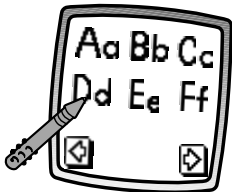
Tampons



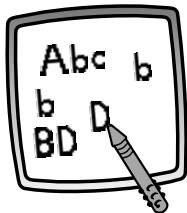
Touche le tampon apparaissant à l'écran pour voir les tampons de lettres et de chiffres.




Touche de la pointe du stylet les flèches apparaissant dans le bas de l'écran pour faire défiler tous les tampons de lettres et de chiffres.



Touche de la pointe du stylet le tampon que tu as choisi.



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 !



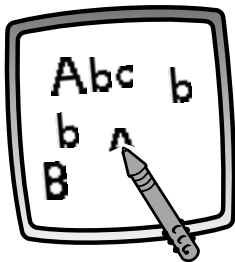
Gomme à effacer



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



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



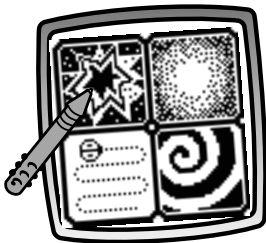
Utilise le stylet pour effacer tout ce que tu veux à l'écran.



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, Glouton ou Spirale. Touche l'écran de la pointe du stylet. Regarde et écoute tes dessins disparaître.



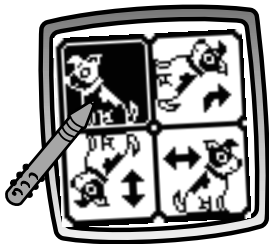
Conseil : Après avoir utilisé l'outil qui efface tout, tu peux toucher n'importe quel outil de la barre d'outils pour l'utiliser ou toucher l'icône  pour retourner à la page d'accueil.



Effets spéciaux



Touche l'icône pour choisir un effet spécial.



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



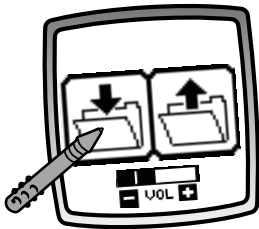
Touche l'écran de la pointe du stylet et regarde ton dessin changer.






Sauvegarder (et régler le volume)



Sélectionne cet outil pour sauvegarder ton dessin (seulement dans l'activité alphabet) ou régler le volume (à tout moment).



Avec la pointe du stylet, touche l'icône  pour sauvegarder une création, l'icône  pour récupérer une création et le Sélecteur de volume  pour augmenter ou baisser le son (n'importe quand).

Remarques :

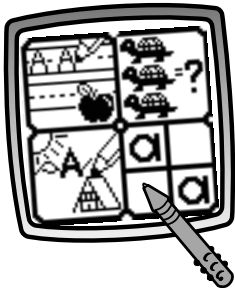
- Tu peux sauvegarder une seule image à la fois. Chaque fois que tu sauvegardes une image, celle-ci remplace l'image déjà sauvegardée.
- Après avoir sauvegardé une image, elle apparaît à l'écran. Pour faire un nouveau dessin, choisis une nouvelle activité ou un nouvel outil.



Accueil



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






Choisis une activité parmi les suivantes :
écriture, calcul, alphabet et jeux de l'alphabet.



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