



# CONSOLE PORTABLE DE JEUX DE REFLEXION

Mode d'emploi



# 1. Table des matières

1.	Table des matières .....	2
2.	Informations Importantes .....	4
2.1.	Consignes de sécurité .....	4
2.1.1.	Maniement des piles .....	5
2.1.2.	Installation des piles .....	6
2.2.	Nettoyage et entretien .....	7
2.3.	Composants du produit .....	7
3.	Description de l'appareil .....	8
3.1.	Boîtier, Ecran et Fonctions .....	8
4.	Jouer avec l'appareil .....	10
4.1.	Initialiser l'appareil .....	10
4.2.	Détail des fonctions clés .....	10
4.2.1.	Contraste, Eclairage de fond et Son ...	10
4.2.2.	Icône Echappe ESC .....	11
4.2.3.	Menu d'aide ? .....	11
4.2.4.	Icône de Temps ⌚ & de Pause .....	12
4.2.5.	Description des règles de jeux 123 .....	12
4.2.6.	Système de score ☺ .....	12
4.2.7.	Menu Nom Utilisateur ABC .....	15
4.2.8.	Sélection Langue 🗣️ .....	16
4.2.9.	Bouton de réinitialisation .....	17
4.3.	Choix des jeux .....	18
5.	Description des jeux .....	18
5.1.	Exercices de logique .....	18
5.1.1.	SuDoku-9 .....	18
5.1.2.	SuDoku-6 .....	19
5.1.3.	Carré Latin .....	19
5.1.4.	8-Puzzle .....	19
5.1.5.	Les Tours de Hanoi .....	20

5.1.6.	Code.....	21
5.1.7.	Echange.....	22
5.2.	Exercices de Mathématiques.....	22
5.2.1.	Séquences.....	22
5.2.2.	Test de Maths.....	22
5.2.3.	Pyramide.....	23
5.2.4.	Nombre cible.....	23
5.2.5.	Plus Grand.....	23
5.2.6.	Gouttes de pluie.....	23
5.2.7.	Facteur.....	24
5.2.8.	= 100.....	24
5.3.	Exercices de Mémoire.....	24
5.3.1.	Cinq.....	24
5.3.2.	Pelmanisme.....	25
5.3.3.	Symboles.....	26
5.3.4.	Motifs.....	26
5.3.5.	Un de plus.....	26
5.3.6.	Combien ?.....	26
5.3.7.	Suivez-moi.....	27
5.4.	Exercices de Vitesse.....	28
5.4.1.	3 Cartes.....	28
5.4.2.	Trouvez-le.....	28
5.4.3.	Attrapez-le.....	28
5.4.4.	Géants.....	29
5.4.5.	Bulles.....	29
5.4.6.	Etoiles.....	30
5.4.7.	Chat ou Chien ?.....	30
5.4.8.	Pair ou Impair ?.....	31
6.	Mise au rebut.....	32
7.	Garantie et Service après-vente.....	33

## 2. Informations Importantes

Avant de commencer à utiliser cet appareil, veuillez lire les consignes de sécurité et les instructions de fonctionnement suivantes, les respecter et les conserver avec l'appareil pour référence ultérieure. En cas de transfert de cet appareil à un autre utilisateur, veuillez également joindre ces instructions.

### 2.1. Consignes de sécurité

- Attention ! Veuillez noter que ce produit n'est pas un jouet (selon la définition de la directive 2009/48/EC). Si vous laissez vos enfants utiliser ce produit, enseignez-leur les règles d'utilisation et assurez-vous qu'ils utilisent le produit selon l'usage pour lequel il a été prévu.
- Tenez les sacs et les films d'emballage hors de portée des bébés et des jeunes enfants – risque d'étouffement !
- Ne pas exposer l'appareil à la chaleur, sur des radiateurs, en plein soleil, ou à l'humidité pour éviter d'endommager l'appareil.
- Ne pas poser l'appareil sur ou trop près d'autres appareils générant des champs magnétiques ou des radiations électromagnétiques, comme des postes de télévision, des hauts-parleurs, des téléphones portables ou des appareils de réseau local sans fil, etc. car ceux-ci peuvent perturber le fonctionnement.

- Ne tentez pas, en aucune circonstance, d'ouvrir l'appareil car ce dernier ne contient aucune pièce nécessitant une maintenance quelconque. En cas de mauvais fonctionnement de cet appareil, veuillez contacter le service clientèle à l'adresse indiquée.

### **2.1.1. Maniement des piles**

Lors du maniement des piles, veuillez payer attention aux points suivants :

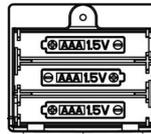
- N'essayez pas de recharger des piles non rechargeables. Risque d'explosion !
- Les piles rechargeables doivent être chargées uniquement sous la surveillance d'un adulte.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant d'être chargées.
- Dans le cas de piles neuves, utilisez le type requis et ne mélangez pas des types de piles différents ou des piles usagées avec des piles neuves, et remplacez toujours toutes les piles en même temps.
- Ne mélangez pas les piles alcalines avec les piles standard (carbone zinc) et les piles rechargeables.
- Tenez les piles hors de portée des jeunes enfants. Ne jetez pas les piles au feu, ne court-circuitez pas les bornes et ne les démontez pas.
- Si nécessaire, nettoyez les bornes des piles et les terminaux de l'appareil avant d'installer les piles.

- Ne court-circuitez pas les bornes des piles.
- Respectez les polarités lors de l'installation des piles.
- N'exposez pas les piles à des conditions extrêmes, comme les radiateurs ou les rayons directs du soleil ! Risque accru de fuite !
- Retirez immédiatement les piles vides de l'appareil. Risque accru de fuite !
- Évitez tout contact avec la peau, les yeux et les muqueuses. En cas de contact avec le fluide contenu à l'intérieur de la pile, rincez abondamment la zone affectée à l'eau et consultez immédiatement votre médecin.
- Si vous n'utilisez pas l'appareil pendant une période prolongée, veuillez retirer les piles.
- Les piles doivent être installées et remplacées uniquement par un adulte.

### 2.1.2. Installation des piles

Votre console portable de jeux de réflexion fonctionne avec 3 piles de type LR3 (AAA). Ouvrez, à l'aide d'un tournevis, le couvercle du logement des piles situé à l'arrière de l'appareil et installez les piles. Respectez les polarités + et -. Pour une performance optimale, nous recommandons l'usage de piles alcalines. Refermez le couvercle.

Si l'écran ne fonctionne pas après avoir installé les piles, réinitialisez l'appareil. Insérez la point fine



d'un stylo ou objet similaire dans le trou de réinitialisation à l'arrière de l'appareil.

Remarque : le changement des piles entraîne la perte du jeu en cours, des scores et du nom des joueurs.

## **2.2. Nettoyage et entretien**

Si nécessaire, nettoyez la surface de l'appareil en l'essuyant avec un chiffon légèrement humide en vous assurant qu'aucune trace d'humidité ne pénètre à l'intérieur. N'utilisez aucun solvant ni produit nettoyant abrasif car ceux-ci peuvent endommager la surface ou l'écran.

Nettoyez l'écran avec soin et si nécessaire, nettoyez-le uniquement avec un chiffon microfibre sec.

## **2.3. Composants du produit**

La boîte contient les pièces suivantes :

- 1 console portable de jeux de réflexion et un stylet
- 3 piles de type AAA
- 1 copie du mode d'emploi et une carte de garantie

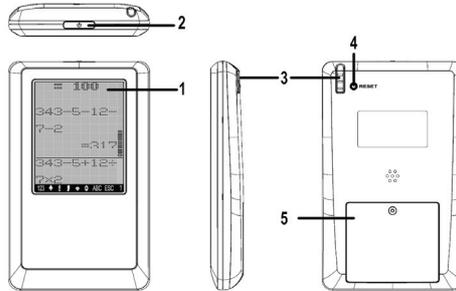
Veillez vérifier que le contenu de l'emballage correspond à la liste ci-dessus et qu'aucune pièce n'a été endommagée pendant le transport. En cas de réclamation, veuillez contacter le distributeur chez qui vous avez acheté le produit.

### 3. Description de l'appareil

Votre CONSOLE PORTABLE vous propose 30 activités différentes, couvrant des sujets comme les mathématiques, les jeux de logique, de vitesse et de mémoire. Le niveau de chaque activité devient de plus en plus élevé automatiquement et au fur et à mesure que vous améliorez vos capacités. Pour chaque tâche, vous marquez des points en fonction de votre réussite, du niveau de difficulté et du temps que vous avez mis à l'accomplir.

Jusqu'à quatre personnes peuvent utiliser, jouer ensemble avec le produit, et tenter d'obtenir les meilleurs scores.

#### 3.1. Boîtier, Ecran et Fonctions



**Matériel :**

- 1 Ecran tactile
- 2 Interrupteur marche/arrêt
- 3 Stylet pour écran tactile
- 4 Bouton de réinitialisation
- 5 Logement des piles

**Icones tactiles :**

-  Icône temps : indique le temps restant pour accomplir l'exercice
- 123 Règles : permet de consulter les règles des jeux
-  Contraste : permet de régler le niveau de contraste
-  Eclairage de fond : permet d'éteindre ou d'allumer l'éclairage LCD
-  Son : permet d'activer et de désactiver le son
-  Langue : permet de choisir la langue
-  Quotient Intellectuel : permet de consulter vos scores
- ABC Nom Utilisateur : permet de changer le nom de l'utilisateur actuel
- ESC Echappe : permet de sortir du jeu ou du menu secondaire
- ? Aide : permet de consulter les fonctions d'aide pendant les jeux

## 4. Jouer avec l'appareil

### 4.1. Initialiser l'appareil

Lorsque vous mettez l'appareil en marche pour la première fois, celui-ci vous demande de choisir votre langue. Les règles de jeu, les menus et les tâches seront alors proposés dans cette langue. Sélectionnez votre langue à l'aide du stylet.

Vous pouvez à présent entrer votre nom d'utilisateur. Si vous êtes la seule personne à utiliser ce produit, vous pouvez ne pas entrer votre nom et touchez directement START (DEBUT).

Si vous désirez partager ce produit avec d'autres personnes, veuillez entrer votre nom de façon à ce que vos scores soient enregistrés correctement. Jusqu'à 4 personnes différentes peuvent utiliser l'appareil. Veuillez lire le chapitre 4.2.7. Une fois que vous avez entré votre nom, touchez START (DEBUT). Votre CONSOLE PORTABLE est prête à l'utilisation.

### 4.2. Détail des fonctions clés

#### 4.2.1. Contraste, Eclairage de fond et Son

*Icône de contraste* ❖

Touchez l'icône ❖ à tout moment pour afficher le niveau en cours du contraste, mesuré sur une échelle de 1 to 10. Touchez MORE (PLUS) ou LESS (MOINS) pour modifier le niveau de contraste, puis touchez OK pour sauvegarder le nouveau niveau.

#### *Icône éclairage de fond*

Touchez l'icône  à tout moment pour allumer ou éteindre l'éclairage de fond.

#### *Icône son*

Touchez l'icône  à tout moment pour activer ou désactiver les sons.

### **4.2.2. Icône Echappe ESC**

Touchez l'icône ESC à tout moment pour afficher le menu suivant dans la hiérarchie. Par exemple, si ESC est touché lorsque vous êtes dans une activité, vous verrez s'afficher le menu des activités (avec l'activité en cours clignotant); et ainsi de suite.

### **4.2.3. Menu d'aide ?**

Touchez l'icône ? à tout moment lorsque vous êtes dans une activité pour afficher le menu d'aide. Les options suivantes vous sont alors proposées :

"REGLES" affiche les règles de l'activité.  
"QUE FAIRE" vous indique comment vous devez agir pour cette activité particulière.

"TEMPS" affiche les limites de temps en secondes pour l'activité, au niveau le plus facile et le plus difficile.

Dans certaines activités, il existe également une option "INDICE", qui vous aide à progresser jusqu'à la nouvelle étape de la solution (disponible seulement pour certaines activités – la plupart des activités de

logique en dispose, ainsi que les jeux Pyramide et Cinq).

Touchez à nouveau l'icône ? pour retourner au menu d'aide principal, et touchez ESC pour retourner à votre activité.

Lorsque vous vous trouvez dans le menu de sélection de langue ou les menus de sélection de jeux, l'icône ? n'est pas activée.

#### **4.2.4. Icône de Temps ⌚ & de Pause d'un jeu**

Pour chaque tâche, l'icône de temps ⌚ et une « barre de temps » verticale apparaissent à droite de l'écran pour vous indiquer combien de temps il vous reste pour accomplir cette tâche. Chaque activité a une limite de temps, en fonction de l'activité concernée et du niveau de difficulté.

Vous pouvez pauser une activité en touchant la barre de temps ou l'icône de temps ⌚. Vous pouvez ensuite reprendre l'activité en touchant une de ses icônes.

#### **4.2.5. Description des règles de jeux 123**

Si vous commencez une activité et désirez connaître les règles concernant celle-ci, touchez l'icône 123 pour afficher les règles du jeu. Touchez l'icône Esc pour vous ramener à l'activité.

#### **4.2.6. Système de score 😊**

Votre score est une estimation de votre «quotient intellectuel». Lorsque les piles sont remplacées ou

l'appareil réinitialisé, tous les scores de quotient intellectuel sont ramenés à 100. Cette valeur correspond à un quotient intellectuel moyen sur une échelle de 0 à 200.

Le système de score de votre CONSOLE PORTABLE mémorise les scores de chaque activité pour chaque joueur. Les scores mémorisés sont:

EN COURS - Votre performance jusqu'à présent pour cette activité dans la session en cours.

GENERAL - Votre performance générale pour cette activité depuis que les piles ont été changées ou l'appareil réinitialisé.

MEILLEUR – Votre meilleure performance pour cette activité depuis la session précédente.

Lorsque vous touchez l'icône ☺, le menu des «scores» s'affiche, vous permettant ainsi de sélectionner le groupe d'activités pour lequel vous désirez connaître les scores: Logique, Mathématiques, Mémoire ou Vitesse, ou la moyenne de ces quatre scores.

Par exemple, si vous touchez Scores de Logique, l'appareil affiche le menu des scores pour les activités de Logique : SuDoku 9, SuDoku 6, Carré Latin, etc. (REMARQUE : Les scores pour une activité sont également affichés lorsque vous venez juste de terminer une série de tâches au sein de cette activité).

Si vous touchez une des activités dans ce menu, un nouvel écran apparaît indiquant les scores pour cette activité.

Trois options de menu vous sont proposées sur cet écran:

AUTRES affiche les scores des autres joueurs (si plus d'un utilisateur à été entré dans la base de données des joueurs);

CHANGE entraine un changement d'affichage pour indiquer les scores pour une autre activité au sein de ce groupe ;

CONTINUE pour sortir de l'affichage des scores et vous ramener dans l'activité ou vous vous trouviez.

#### 4.2.7. Menu Nom Utilisateur ABC

Ce menu vous permet d'entrer jusqu'à quatre noms, pour que votre CONSOLE PORTABLE puisse mémoriser les scores de plus d'un joueur. L'écran affiche alors quatre lignes telles que celles-ci :

-----  
-----  
-----  
-----

et soit OK ou START (DEBUT).

##### *Entrer ou modifier le nom de l'utilisateur*

Sélectionnez une des 4 lignes en la touchant. Elle se met alors à clignoter.

Touchez une deuxième fois la même ligne et les lettres de l'alphabet apparaissent pour vous permettre d'entrer un nouveau nom ou de modifier un nom existant. Puis touchez les lettres sur la partie inférieure de l'écran pour entrer un nom de moins de 10 lettres.

Utilisez l'icône ← en bas à droite de l'écran pour effacer une lettre. Une fois que vous avez terminé d'entrer ou de modifier un nom, touchez OK pour sauvegarder le nom.

Si vous n'avez entré aucun nom, ou juste un seul nom, la CONSOLE PORTABLE assume que tous les scores et les calculs de quotient intellectuel s'appliquent uniquement à un seul joueur.

#### *Commencer un jeu pour un joueur particulier*

Pour commencer un jeu pour un joueur particulier, touchez le nom de l'utilisateur correspondant. Celui-ci se met à clignoter. Touchez alors START (DEBUT) pour confirmer le nom de l'utilisateur et retourner aux activités.

Souvenez-vous que les informations concernant le nom et les scores sont effacées de la mémoire de la CONSOLE PORTABLE lorsque les piles sont remplacées ou l'appareil réinitialisé.

#### **4.2.8. Sélection Langue**

Touchez l'icône  à tout moment pour afficher le menu des langues et choisir parmi 22 langues. Lorsque le menu des langues s'affiche, la langue sélectionnée jusqu'à présent clignote. Touchez les flèches pour faire défiler les choix. Touchez une langue pour la sélectionner et le texte apparaîtra alors dans la langue choisie.

La liste des langues disponibles est la suivante :

	<b>Langue</b>	<b>Affichage</b>
1.	Allemand	Deutsch
2.	Anglais	English
3.	Néerlandais	Nederl
4.	Français	Français
5.	Finnois	Suomi
6.	Suédois	Svenska
7.	Norvégien	Norsk
8.	Danois	Dansk

9.	Polonais	Polski
10.	Tchèque	čeština
11.	Slovaque	Slovensky
12.	Hongrois	magyar
13.	Slovène	Slovensko
14.	Espagnol	Español
15.	Italien	Italiano
16.	Portugais	Português
17.	Croate	Hrvatski
18.	Roumain	Română
19.	Bulgare	Български
20.	Grec	ΕΛΛΗΝΙΚΑ
21.	Russe	Русский
22.	Turc	Türkçe

#### **4.2.9. Bouton de réinitialisation**

Les ordinateurs ne fonctionnent pas toujours correctement. Ce mauvais fonctionnement est quelques fois dû à une décharge électrostatique, différentes interférences électriques ou l'installation des piles. Dans ce cas, insérez la pointe fine d'un objet dans le trou de réinitialisation RESET à l'arrière de la console et appuyez pendant environ 1 seconde. Cette opération a pour effet de réinitialiser l'ordinateur, d'effacer la mémoire et de permettre à l'ordinateur de fonctionner normalement.

La réinitialisation ramène l'ordinateur à son état par défaut. Utilisez cette fonction pour un problème que vous ne pouvez résoudre.

### 4.3. Choix des jeux

La CONSOLE PORTABLE vous propose un choix de 30 jeux différents, classés en 4 catégories: Logique, Mathématiques, Mémoire et Vitesse.

Sélectionnez une catégorie pour entrer dans le menu secondaire. C'est dans ce menu, que vous trouverez les jeux. Touchez l'intitulé d'un jeu pour commencer.

## 5. Description des jeux

### 5.1. Exercices de logique

#### 5.1.1. SuDoku-9

Une grille de 9 cases sur 9 s'affiche. Sur la partie inférieure de l'écran LCD s'affichent les chiffres de 1 à 9 que vous devez utiliser pour indiquer ceux que vous désirez placer dans les cases vides de la grille. Vous pouvez utiliser les symboles ← ← et → → pour vous déplacer en avant ou en arrière dans les choix que vous avez fait.

Pour sélectionner un chiffre à placer dans la grille, touchez-le puis touchez une case vide dans la grille, ou touchez d'abord une case vide (indiquée par un symbole ■) puis touchez le chiffre.

Vous pouvez effacer le chiffre que vous avez déjà placé dans la grille en le touchant. Celui-ci se met alors à clignoter puis disparaît. Toucher un des chiffres proposés dans la grille au commencement du jeu ne produit aucun effet.

Touchez FINISHED (FINI) pour indiquer que vous pensez avoir terminé correctement la grille ou que vous désirez abandonner la partie. Vous obtenez 1 point pour chaque chiffre correctement placé mais vous perdez 2 points pour chaque chiffre placé incorrectement. (Vos points pour un exercice ne peuvent pas totaliser moins de 0).

#### **5.1.2. SuDoku-6**

Cette activité fonctionne de la même façon que le SuDoku-9, mais elle est plus rapide et plus facile à résoudre.

#### **5.1.3. Carré Latin**

Ces cases se trouvent sur des grilles de tailles différentes: 3x3, 4x4 et 5x5. Certains chiffres sont donnés au début du jeu. L'exercice consiste à remplir les cases vides de la grille de façon à ce que tous les chiffres allant de 1 à la taille de la grille figurent sur chaque rangée et dans chaque colonne.

Le déroulement de cette activité est le même que pour le SuDoku-9 et le SuDoku-6.

#### **5.1.4. 8-Puzzle**

Une grille contient les chiffres de 1 à 8 et une case vide. L'objectif est de faire glisser les chiffres un par un vers la case vide jusqu'à l'obtention du tableau ci-dessous :

1	2	3
8		4
7	6	5

Pour déplacer un chiffre vers la case vide, touchez simplement le chiffre qui se trouve à côté de la case vide. Vous pouvez vous servir des symboles ← et → pour vous déplacer d'avant en arrière au sein des sélections que vous avez effectuées. Votre score pour cet exercice dépend de votre progression et du temps que vous avez mis à résoudre ce puzzle.

#### 5.1.5. Les Tours de Hanoi

Vous disposez de trois tours sur lesquelles se trouvent un nombre de disques entre zéro et six. L'objectif est de déplacer les disques, un à la fois, jusqu'à ce qu'ils se trouvent tous sur la tour de droite. Ils doivent être ordonnés sur la tour par ordre de grandeur, du plus grand (à la base de la tour) au plus petit (au sommet de la tour). Les disques les plus grands ne peuvent en aucun cas être placés sur des disques plus petits au cours de cet exercice. Vous pouvez vous servir des symboles ← et → pour vous déplacer d'avant en arrière sur les sélections.

Pour déplacer un disque, touchez simplement le disque ou la tour sur laquelle il est placé. Si ce disque n'a le droit qu'à un seul déplacement valable, votre CONSOLE PORTABLE effectuera ce déplacement. Si le disque touché peut être déplacé de deux façons valables, il se mettra alors à clignoter jusqu'à ce que

vous touchez une des tours sur laquelle il peut être déplacé, et le disque effectuera alors ce déplacement. Si vous touchez un disque qui ne peut être déplacé selon les règles de jeu, l'opération sera sans effet.

Votre score concernant cet exercice dépend de votre progression et du temps que vous avez mis à résoudre ce puzzle.

#### 5.1.6. Code

Pour cette activité, vous devez essayer de deviner un «code» de trois lettres. Au commencement de cet exercice, l'écran LCD affiche:

- - -

et les rangs inférieurs affichent quelques lettres.

Pour deviner, touchez les lettres figurant dans les rangs inférieurs. Dès que vous les touchez, ils apparaissent sur la ligne au-dessus et remplacent les symboles -. Lorsque vous avez terminé, l'écran LCD affiche quelque chose comme ça :

✓ 1 = 2

Cela signifie qu'une des lettres de votre proposition est totalement correcte, et que deux des lettres de votre proposition figurent également dans le code mais sont mal placées.

Par exemple, si le code est ABC et que vous avez proposé ACB, l'appareil vous dira qu'une des lettres de votre proposition est totalement correcte (le "A" est une lettre correcte et est bien placée) et que les deux autres lettres figurent également dans le code mais

sont mal placées dans votre proposition (car le "B" et le "C" de votre proposition sont corrects mais leurs places ont été inversées).

Après une pause, l'information sur l'écran se déplace de deux rangées et le - - - réapparaît au-dessus. Les symboles ↑ et ↓ sont utilisés pour faire défiler la liste de vos propositions précédentes.

#### **5.1.7. Echange**

Dans cette activité, un groupe de chiffres est présenté et vous devez les échanger par paire. Pour échanger deux chiffres, touchez-les simplement tous les deux. L'objectif de cet exercice est de finir avec tous les chiffres dans l'ordre ascendant.

### **5.2. Exercices de Mathématiques**

#### **5.2.1. Séquences**

Une séquence de sept chiffres est affichée, y compris «???» (clignotant) à la place d'un chiffre manquant. Touchez la réponse qui vous semble être la bonne parmi les quatre options proposées en bas de l'écran.

#### **5.2.2. Test de Maths**

Une série de calculs finissant par : = ??? est affichée en haut de l'écran LCD.

Faites les calculs dans l'ordre donné puis touchez le nombre qui vous semble être la bonne réponse. Remarquez que le nombre de symboles "?" est le même que le nombre de chiffres de la réponse.

### 5.2.3. Pyramide

Une pyramide de chiffres et les symboles \* vous sont présentés. Chaque emplacement sur la pyramide (y compris les symboles \*) est occupé par un nombre résultant de la somme des deux chiffres situés directement sous lui (l'un d'eux est en-dessous à gauche et l'autre est en-dessous à droite). Calculez le nombre figurant au sommet de la pyramide.

### 5.2.4. Nombre cible

Essayez d'obtenir un nombre cible à partir de quelques chiffres donnés et des opérations + - x et ÷ . Chacun des chiffres donnés doit être utilisé une fois et une fois seulement (même si l'objectif peut être atteint sans pour autant le faire). Après avoir commencé, vous pouvez reprendre les chiffres et les symboles en vous servant du symbole ←← puis vous pouvez avancer à nouveau en vous servant du symbole →→.

### 5.2.5. Plus Grand

Deux expressions arithmétiques sont affichées. Vous devez décider laquelle des deux est la plus grande.

### 5.2.6. Gouttes de pluie

Plusieurs nombres sont affichés. Ils se déplacent assez rapidement vers le bas mais lorsqu'un nombre disparaît en bas de l'écran, il réapparaît immédiatement en haut. Ainsi tous les nombres sont affichés au cours de cette activité, mais leurs positions

flottent vers le bas comme des gouttes de pluie. Vous devez essayer d'additionner tous les nombres et indiquer leur total.

#### **5.2.7. Facteur**

Un nombre «cible» est affiché au milieu de l'écran LCD. L'exercice consiste à décider laquelle des quatre options (affichées en bas de l'écran) est un facteur du nombre cible, c'est-à-dire laquelle divise exactement le nombre cible?

#### **5.2.8. = 100**

Une expression arithmétique est affichée avec un "?" à la place de chaque symbole + - x et ÷. L'exercice consiste à décider lequel de ces symboles remplace chaque ? de façon à ce que le résultat du calcul donne exactement 100. Une fois que vous avez placé un symbole, vous pouvez le changer en le touchant et en choisir un autre.

### **5.3. Exercices de Mémoire**

#### **5.3.1. Cinq**

Une séquence de 5 chiffres est affichée. Après quelques instants, les chiffres disparaissent et l'exercice consiste à vous souvenir de la séquence. Si vous êtes prêt à reproduire la séquence de chiffres avant la fin de l'affichage, touchez simplement READY (PRET).

Une fois que la séquence a disparu, touchez un chiffre en bas de l'écran afin de remplacer le symbole “-“ suivant dans la séquence. Vous pouvez corriger votre réponse en touchant un chiffre déjà placé pour le faire clignoter. Si vous touchez alors un chiffre en bas de l'écran, il viendra remplacer le chiffre clignotant au-dessus.

Si vous pensez avoir terminé l'exercice avant l'expiration de la limite de temps, touchez FINISHED (FINI).

Si vous ne réussissez pas à vous souvenir correctement de la séquence, la séquence correcte apparaît à nouveau mais le premier chiffre erroné clignote.

### **5.3.2. Pelmanisme**

Plusieurs symboles “-“ sont affichés, chacun représentant une lettre de l'alphabet. L'exercice consiste à «retourner» deux de ces symboles en même temps, en les touchant, sur quoi ceux-ci sont brièvement remplacés par des lettres. Si les deux lettres sont identiques, alors la paire peut être «ramassée». Ils disparaissent de l'écran et vous obtenez 1 point mémoire. Si les lettres retournées ne sont pas les mêmes, alors elles reviennent au symbole “-“ et vous devez essayer une autre paire. Essayez de ramasser toutes les paires dans la limite de temps.

### **5.3.3. Symboles**

Un nombre de symboles différents apparaît en haut de l'écran LCD; tous en mouvement. Lorsqu'ils cessent de bouger, quatre nombres (les réponses potentielles) apparaissent en bas de l'écran. L'exercice consiste à indiquer combien de symboles différents étaient affichés. Le défi, ici, est de se souvenir d'un symbole alors qu'il s'est déplacé sur l'écran LCD – il ne suffit pas de compter le total des symboles affichés.

### **5.3.4. Motifs**

Un motif apparaît pendant quelques secondes. Ce motif disparaît alors et quatre options vous sont proposées. Choisissez le motif identique à l'original.

### **5.3.5. Un de plus**

Des séquences de lettres apparaissent sur l'écran LCD, une par une. Puis, après un court instant, elles disparaissent toutes en même temps, et sont remplacées par une des séquences d'origine dans laquelle a été ajoutée une lettre. L'exercice consiste à retrouver cette nouvelle lettre.

### **5.3.6. Combien ?**

Des séquences de lettres apparaissent sur l'écran LCD, une par une. Lorsque la séquence est terminée, l'écran affiche, par exemple:

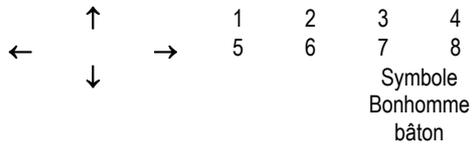
**Combien de M ?**

L'exercice consiste à indiquer, en touchant une des 4 réponses possibles, combien de fois la lettre demandée apparaît dans la séquence.

### 5.3.7. Suivez-moi

Un bonhomme bâton apparaît sur l'écran et se déplace à intervalles réguliers. A chaque étape de ce déplacement, la direction et le nombre de pas sont affichés.

Le bonhomme clignote lorsqu'il atteint sa destination finale et il apparaît également (sans clignoter) à son emplacement d'origine pendant que vous essayez de vous souvenir du chemin qu'il a pris. En même temps, l'écran LCD affiche:



L'exercice consiste à indiquer tous les pas effectués par le bonhomme pour arriver à sa destination finale. Pour indiquer chaque étape de son voyage, vous devez sélectionner un des quatre symboles directionnels et les endroits où il s'est arrêté (l'ordre étant sans importance). Vous devez ensuite toucher le symbole du bonhomme bâton sous les nombres, sur quoi le bonhomme bâton se déplace selon la direction que vous avez choisie et selon le nombre de pas

indiqués. Si le déplacement est correct, vous devez alors indiquer, de la même façon, le déplacement suivant.

## **5.4. Exercices de Vitesse**

### **5.4.1. 3 Cartes**

Trois «cartes» sont affichées. L'une d'elles porte le symbole ! et les deux autres la lettre X. Après quelques secondes, les cartes sont «retournées» et mélangées plusieurs fois.

Lorsque le mélange est terminé, trois symboles ? clignotants apparaissent sous les trois cartes et vous devez toucher une des cartes portant le symbole ? dessous pour indiquer quelle carte porte le symbole !. Les trois cartes sont alors exposées.

### **5.4.2. Trouvez-le**

Une ou plusieurs rangées de neuf lettres sont affichées. Une des lettres affichées est également affichée (clignotante) en bas de l'écran. Par exemple :

**Trouvez H**

Vous devez essayer de trouver la lettre correspondante dans la rangée des neuf lettres et la toucher aussi rapidement que possible.

### **5.4.3. Attrapez-le**

Des symboles sont affichés dans différents endroits en haut de l'écran LCD. Après quelques secondes, un

des symboles se change brièvement en symbole clignotant . L'exercice consiste à toucher chaque symbole  avant qu'il cesse de clignoter.

#### **5.4.4. Géants**

Cinq "hommes" apparaissent en bas de l'écran. A intervalles réguliers, ces hommes grandissent.

Quand vous touchez la tête d'un homme, ses jambes disparaissent. En même temps, chacun de ces hommes grandit d'un incrément au-dessus de sa taille normale. Si vous touchez un homme ailleurs que sur sa tête, cette opération restera sans effet.

Essayez d'empêcher un de ces hommes de devenir un géant (d'atteindre le haut de l'écran LCD).

La barre de temps n'apparaît pas au cours de cette activité.

#### **5.4.5. Bulles**

Au début de l'activité, neuf «bulles» s'affichent. A intervalles réguliers, les bulles diminuent de taille. Lorsque vous touchez l'intérieur d'une bulle, la bulle reprend sa taille originale. Ensuite, les autres bulles affichées diminuent deux fois plus. L'exercice consiste à empêcher les bulles de disparaître complètement.

Si une bulle disparaît complètement, une nouvelle bulle prend sa place.

La barre de temps n'apparaît pas au cours de cette activité.

#### **5.4.6. Etoiles**

Une «étoile» s'affiche brièvement au hasard sur l'écran LCD. L'exercice consiste à essayer de toucher l'étoile pendant qu'elle reste visible. Elle se désintègre ensuite. Après une pause, que vous ayez réussi ou non à la toucher, une nouvelle étoile apparaît. Cette opération se répète jusqu'à ce que 20 étoiles aient été affichées.

#### **5.4.7. Chat ou Chien ?**

L'image d'un chat ou d'un chien s'affiche brièvement au hasard sur l'écran LCD. Si c'est un chat, vous devez essayer de le toucher avant qu'il ne disparaisse. Par contre, si c'est un chien, évitez de le toucher.

L'opération se répète jusqu'à ce que 20 chats et 20 chiens aient été affichés.

Vous gagnez 1 point vitesse pour chaque chat touché mais vous perdez 1 point vitesse pour chaque chien touché. (Le total de vos points vitesse ne peut être négatif).

#### **5.4.8. Pair ou Impair ?**

Un chiffre apparaît brièvement au hasard sur l'écran LCD. Essayez de toucher ODD (IMPAIR) si c'est un nombre pair ou EVEN (PAIR) si c'est un nombre pair avant qu'il disparaisse.

L'opération se répète jusqu'à ce que 20 nombres aient été affichés.

Vous gagnez 1 point vitesse pour chaque réponse correcte, mais vous perdez 1 point vitesse pour chaque réponse erronée. (Le total de vos points vitesse ne peut être négatif).

## 6. Mise au rebut



Les matériaux d'emballage sont recyclables et peuvent être réutilisés. Veuillez les jeter en respectant les normes écologiques.



Les piles ne doivent pas être mises au rebut avec les ordures ménagères. Veuillez déposer les piles usagées dans des centres de collecte ou dans un centre de tri destiné à cet effet.



Conformément à la directive européenne 2002/96, tout appareil en fin de vie doit être mis au rebut en respectant les normes écologiques. Tous les matériaux renouvelables doivent être recyclés afin d'éviter les incidences négatives sur l'environnement. Veuillez consulter les autorités locales ou un centre de tri pour obtenir plus d'informations.

Développement, Design & Distribution:

**MILLENNIUM 2000 GmbH**  
Heisenbergbogen 1 D-85609 Aschheim-Dornach

Veuillez visiter notre site Internet:  
[www.millennium2000.de](http://www.millennium2000.de)

## 7. Garantie et Service après-vente

Les termes de la garantie, la gestion des réclamations au titre de la garantie ainsi que les informations concernant le service après-vente figurent sur une carte de garantie à part, incluse avec l'appareil. En cas de réclamation, veuillez contacter le service après-vente à l'adresse indiquée. Si vous avez égaré la carte de garantie, veuillez contacter nos bureaux en Allemagne, soit par téléphone, soit par l'intermédiaire de notre site Internet:

Téléphone : 0049 – 89 – 29 00 35 0  
Site Internet : [www.millennium2000.de](http://www.millennium2000.de)

Adresse service après-vente :  
Millennium 2000 GmbH  
– Service-Abteilung –  
Heisenbergbogen 1  
D-85609 Aschheim  
Allemagne

Ce produit est conforme aux exigences de la directive européenne 2004/108/CEE (Directive CEM).

Les spécifications techniques du produit peuvent être modifiées sans avis préalable.