



Manuel d'utilisation

Le smartphone éducatif des héros



©2018 Frog Box/Entertainment One UK Limited

91-003605-005 

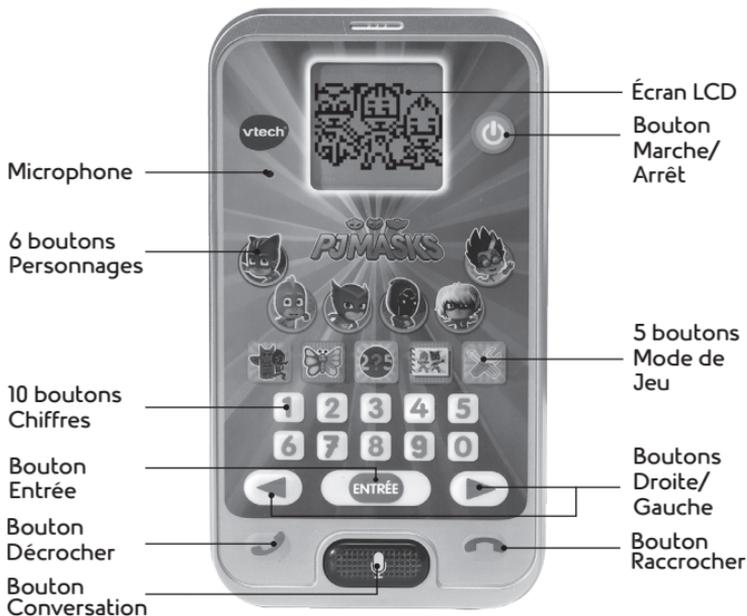
INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Le smartphone éducatif des héros de VTech®**. Félicitations !

Retrouve Bibou, Gluglu et Yoyo dans de nouvelles aventures. **Le smartphone éducatif des héros** comprend 6 activités liées aux mathématiques, à la logique, à la résolution de problèmes et bien plus encore.

Votre enfant peut aussi recevoir des faux appels amusants des 6 personnages de Pyjamasques et faire semblant de leur répondre.

Les Pyjamasques, on crie "Hourra" ! Cette nuit, on a réglé les tracas !



CONTENU DE LA BOÎTE

- Le smartphone éducatif des héros de VTech®
- Un manuel d'utilisation

ATTENTION :

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches, étiquettes et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet.

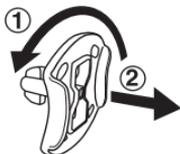
Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING:

All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE: Please keep this user's manual as it contains important information.

Pour retirer l'attache de la boîte :

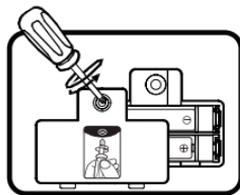


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jeu à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

POUR COMMENCER

Installation des piles

1. S'assurer en premier que le jouet soit éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le jouet à l'aide d'un tournevis (non fourni).



3. Insérer 2 nouvelles piles AAA LR03/AM-4 dans le compartiment des piles. (Des piles alcalines pour des performances maximales).
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.

MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Seules des piles du type recommandé doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech**[®] sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**[®] vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.



CARACTÉRISTIQUES

1. Bouton Marche/Arrêt

Pour allumer le jouet, appuyer sur le bouton Marche/Arrêt. Pour l'éteindre, appuyer à nouveau sur le bouton Marche/Arrêt.

2. 6 boutons Personnages

Appuyer sur la partie en pointillé d'un des 6 personnages (Bibou, Yoyo, Gluglu, Roméo, Sorceline, Ninjaka) pour entendre la voix du personnage et voir une animation.



3. Boutons Mode de jeu

Pour choisir un mode de jeu, appuyer sur un des 5 modes.



4. Boutons Chiffres

Appuyer sur les boutons Chiffres pour apprendre à compter ou répondre aux questions.



5. Bouton Conversation



Appuyer sur le bouton Conversation pour entrer dans le mode Conversation. Cette activité utilise la fonction d'activation vocale. Une petite lumière s'allume à l'activation du bouton.

6. Bouton Entrée



Appuyer sur le bouton Entrée pour confirmer le choix.

7. Boutons Droite/Gauche



Appuyer sur les boutons Droite/Gauche pour sélectionner une activité ou le menu.

8. Bouton Décrocher



Appuyer sur le bouton Décrocher pour imiter une conversation au téléphone. Le téléphone sonne et l'enfant pourra laisser un message vocal sur le répondeur. Il est possible de changer la sonnerie dans les réglages.

9. Bouton Raccrocher



Appuyer sur le bouton Raccrocher pour quitter une activité.

10. Microphone

Le microphone est situé en haut à gauche du téléphone et utilise la fonction d'activation vocale. La distance idéale entre le microphone et la bouche est de 10 à 12 centimètres.



11. Arrêt automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, **Le smartphone éducatif des héros** s'éteindra automatiquement après plusieurs minutes d'inactivité. Pour le rallumer, appuyer sur le bouton Marche/Arrêt. Le jouet s'éteint également automatiquement lorsque le niveau des piles est faible. Une notification indiquant de changer les piles apparaîtra dès lors à l'écran.

ACTIVITÉS

Le **smartphone éducatif des héros** de **VTech®** propose 6 activités de jeu.

1. Messagerie vocale

Appuie sur un des personnages (Yoyo, Bibou, Gluglu, Ninjaka, Sorceline ou Roméo) et écoute leur message vocal en regardant l'animation sur l'écran.

2. Ninjaka au QG



Certains Ninjazouaves entrent et sortent du QG. Regarde attentivement les Ninjazouaves et détermine le nombre de Ninjazouaves restant dans le QG.

3. Les ailes de papillons



Bibou doit aider les papillons à se dégager du tas de feuilles. Souffle dans le microphone pour aider Bibou à enlever les feuilles. Quand toutes les feuilles sont dégagées, Bibou s'aperçoit que les ailes des papillons ont été mélangées. Aide Bibou à retrouver les paires d'ailes identiques. Appuie sur les boutons Droite/Gauche pour choisir, puis sur Entrée pour confirmer.

4. Décodage



Roméo a caché, dans son laboratoire, des objets des Pyjamasques dans un casier verrouillé à l'aide d'un code secret. Yoyo est entré dans le laboratoire, mais les lumières sont éteintes et il a besoin de trouver son chemin dans le noir. Quel est le code secret? Touche les boutons Chiffres pour répondre.

5. L'album photo des Pyjamasques



Pour voir des photos des Pyjamasques, appuie sur les boutons Droite/Gauche pour sélectionner une photo, puis appuie sur Entrée pour confirmer.

6. Réglages



Appuie sur ce bouton pour régler le contraste, la musique (allumée/éteinte), et choisis une des 5 sonneries pour personnaliser la sonnerie de téléphone.

7. Appelle les Pyjamasques !



Pour appeler les Pyjamasques, un numéro de téléphone sera composé avec des sons. Il y aura ensuite le son d'attente du téléphone et un des héros répondra. Plusieurs questions seront posées. Parle dans le microphone pour répondre. Appuie sur le bouton Raccrocher à tout moment pour raccrocher.

ENTRETIEN

1. Utiliser simplement un linge légèrement humide.
2. Éviter toute exposition prolongée de l'appareil au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque le jeu n'est pas utilisé durant un certain temps.
4. L'appareil est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

EN CAS DE PROBLÈME

Si le programme cesse de fonctionner, suivez ces étapes :

1. Éteindre l'appareil.
2. Débrancher l'alimentation en enlevant les piles.
3. Laisser reposer l'appareil quelques instants, puis réinsérer les piles.
4. Rallumer le jouet. Il devrait à nouveau fonctionner normalement.
5. S'il ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.

Besoin d'aide sur nos produits ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien à la clientèle

Vous souhaitez consulter notre politique de garantie ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Garantie

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Politiques

PRODUIT DEL
DE CLASSE 1

***Venez découvrir tous nos produits
sur notre site Internet :***

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr



VTech et le logo VTech TM & © 2018 VTech Holdings Limited.

Tous droits réservés.

Imprimé en Chine.

©2018 Frog Box/Entertainment One UK Limited

91-003605-005 (FR)