

Disney
LA
REINE
DES
NEIGES II

Manuel d'utilisation

KidiSecrets enchanté



vtech[®]

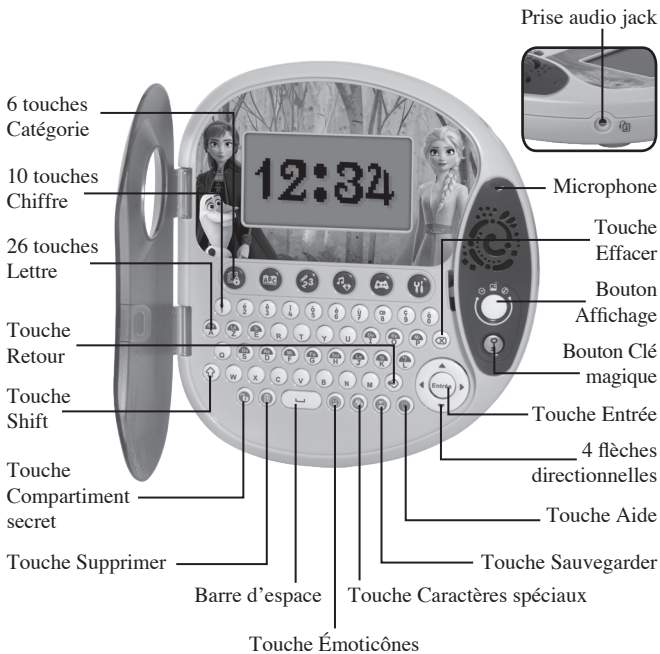
© Disney

91-003730-001 

INTRODUCTION

Tu viens d'acquérir **KidiSecrets enchanté** de **VTech®**. Félicitations ! Avec ce **KidiSecrets** spécial aux couleurs de **La Reine des Neiges II**, tes secrets seront bien gardés ! Grâce au système de reconnaissance vocale, ton journal ne s'ouvre qu'avec ton mot de passe personnalisé ! À l'intérieur, Elsa, Anna, Olaf et Kristoff t'attendent pour s'amuser ! Tu vas pouvoir tenir ton journal intime, faire appel à tes connaissances en mathématiques, vocabulaire et logique pour t'amuser avec les jeux inclus, et composer tes propres mélodies ! Tu peux également brancher un lecteur MP3 et écouter tes chansons préférées. Super !





Bloc de papier



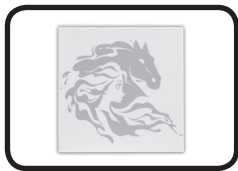
Câble audio pour brancher un
lecteur MP3 (non inclus)



Bouton Reset
(situé au dos du
produit à côté du
compartiment à piles)

CONTENU DE LA BOÎTE

- KidiSecrets enchanté *La Reine des Neiges II* de VTech®
- Ce manuel d'utilisation
- Un bloc de papier
- Un câble audio pour brancher un lecteur MP3



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.

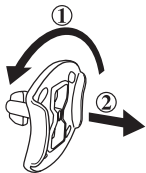
Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

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 le jouet de la boîte :

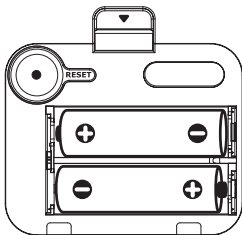


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

ALIMENTATION

INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos du **KidiSecrets enchanté**.
3. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.



Note : l'heure devra être réglée après chaque changement de 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.

FONCTIONNALITÉS

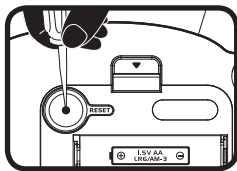
1. Bouton Clé magique



Appuie sur ce bouton pour activer la reconnaissance vocale lors de la mise en marche de ton **KidiSecrets enchanté**. Positionne-toi à 10 cm environ, en face du microphone. Ensuite, prononce ton mot de passe pour l'ouvrir. Tu peux également déverrouiller ton **KidiSecrets enchanté** grâce à un code secret à 4 chiffres. Tu peux choisir d'activer ou désactiver la reconnaissance vocale en te rendant dans les **Réglages**. Pour éteindre et verrouiller ton **KidiSecrets enchanté**, il te suffit de le fermer.

2. Bouton Reset - changer de mot de passe

Le bouton Reset sert à réinitialiser ton mot de passe vocal. sur le bouton Clé magique puis sur le bouton Reset : le message « Nouveau mot de passe » apparaît à l'écran et la couverture s'ouvre. Par la suite, il faudra enregistrer un nouveau mot de passe pour pouvoir utiliser ton **KidiSecrets enchanté**. Le bouton Reset te servira également pour sortir du mode de démonstration (plus de détails page 11).



3. Bouton Affichage



Appuie sur ce bouton pour changer ce qui est affiché à l'écran lorsque ton **KidiSecrets enchanté** est fermé. Il y a 4 affichages différents disponibles : l'heure, la date, des fonds d'écran **La Reine des Neiges II** ou la possibilité d'accéder à la connexion pour ton lecteur MP3. Lorsque tu joues, appuie sur ce bouton pour accéder directement à l'horloge ou accéder au mode Musique.

4. 6 touches Catégorie

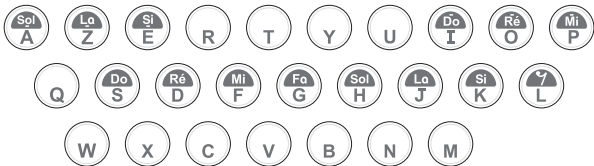
Appuie sur l'une des 6 touches Catégorie pour accéder à l'activité souhaitée :



Mon journal intime, Vocabulaire, Mathématiques, Créativité, Jeux de logique et Réglages.

5. 26 touches Lettre

Utilise le clavier pour taper ton texte dans ton journal intime ou répondre à certaines questions dans les jeux.



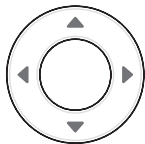
6. Touches Chiffre

Appuie sur ces touches pour entrer des informations ou répondre à certaines questions dans les jeux. Utilise la touche Shift simultanément pour taper les caractères spéciaux disponibles au-dessus des chiffres.



7. Flèches directionnelles

Utilise les flèches pour faire une sélection ou te déplacer dans certains jeux.



8. Touche Entrée



Appuie sur la touche Entrée pour confirmer un choix.

9. Touche Retour



Appuie sur cette touche pour revenir à l'étape ou au menu précédent ou effacer ton texte.

10. Touche Shift



Pour taper dans ton journal intime une lettre majuscule, maintiens la touche Shift appuyée et appuie en même temps sur une touche Lettre. Fais de même pour taper les caractères spéciaux disponibles sur les touches Chiffre.

11. Touche Effacer



Appuie sur cette touche pour effacer le dernier caractère tapé ou revenir à l'écran précédent.

12. Touche Supprimer



Appuie sur cette touche pour supprimer une page de ton journal ou un fichier MP3.

13. Touche Aide

Appuie sur cette touche pour entendre une nouvelle fois les instructions ou obtenir de l'aide dans certaines activités.

14. Touche Émoticônes

Appuie sur cette touche pour accéder à une série d'émoticônes à insérer dans tes pages.

15. Touche Caractères spéciaux

Appuie sur cette touche pour accéder à une série de caractères spéciaux (lettres avec accents par exemple). Tu as également des caractères spéciaux disponibles sur les touches Chiffre. Il te suffit de maintenir la touche Shift appuyée.

16. Touche Sauvegarder

Appuie sur cette touche pour sauvegarder une page dans ton journal ou une création musicale.

17. Touche Espace

Appuie sur cette touche pour ajouter un espace dans un texte.

18. Touche Compartiment secret

Appuie sur cette touche pour ouvrir le compartiment secret.

19. Réveil

Pour accéder au réveil, rends-toi dans les Réglages. Lorsque l'alarme se met en route, tu peux l'arrêter en appuyant soit sur le bouton Clé magique, soit sur le bouton Affichage. Si tu n'appuies sur aucun bouton, l'alarme sonnera pendant 30 secondes.

20. Enceinte

La prise jack pour ton lecteur MP3 (non inclus) se situe en haut à droite de ton **KidiSecrets enchanté**. Branche ton lecteur MP3 grâce au câble fourni et appuie sur la touche Affichage pour sélectionner le mode Musique et écouter tes chansons.

21. Mise en veille automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, ton **KidiSecrets enchanté** se met en veille (mode Affichage de l'heure) après quelques minutes d'inactivité. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur la touche Clé magique.

Lorsque l'icône Piles faibles apparaît à l'écran, il est nécessaire de changer les piles.

POUR COMMENCER À JOUER

ACTIVER LE MODE DE JEU NORMAL

Lors de la première utilisation de ton **KidiSecrets enchanté**, il est nécessaire de sortir du mode de démonstration.

1. Appuie sur le bouton Clé magique pour mettre en marche ton **KidiSecrets enchanté**.
2. Appuie sur le bouton Reset (situé dans le compartiment à piles) à l'aide d'un petit trombone.
3. Le message « Mode normal » apparaît à l'écran.
4. Ton **KidiSecrets enchanté** te demande d'enregistrer ton mot de passe vocal, tu vas pouvoir ensuite commencer à jouer !

Pour enregistrer ton mot de passe vocal :

- Tu entends l'instruction : « Dis ton mot de passe. »
- Après le bip, dis à voix haute ton mot de passe. Quelques secondes plus tard, répète-le.

- Une fois le mot de passe enregistré, la voix te dit « mot de passe enregistré ! » ton **KidiSecrets enchanté** s'ouvre alors et il sera temps d'ajouter ton code secret à 4 chiffres. Une fois le code secret enregistré, ce sera l'heure de jouer.

Si tu as déjà enregistré un mot de passe vocal :

- Prononce ton mot de passe, s'il est correct, la couverture de ton **KidiSecrets enchanté** s'ouvrira.
- Si le mot de passe n'est pas correct, ou pas reconnu par ton **KidiSecrets enchanté**, il ne sera pas possible d'accéder au contenu. Entre à ce moment-là ton code secret à 4 chiffres pour accéder au contenu.

Code secret

- Lors de la première utilisation de ton **KidiSecrets enchanté**, après avoir enregistré ton mot de passe, il faudra entrer un code secret à 4 chiffres.
- Entre une nouvelle fois ton code secret pour le confirmer.
- Si le code secret est correctement entré, tu pourras commencer à jouer.
- Pour activer ou désactiver le déverrouillage par mot de passe et/ou code secret, rends-toi dans les Réglages.

Date et heure

- Lors de la première utilisation, ou après avoir changé les piles, tu dois entrer la date et l'heure. Appuie sur la touche Entrée pour valider.

ACTIVITÉS

Ton **KidiSecrets enchanté** *La Reine des Neiges II* possède 20 activités au total.


Mon journal intime

Utilise les lettres et les émoticônes pour taper ton texte. Ajoute ensuite un cadre à ta page pour la décorer une fois qu'elle est terminée. Une fois la page sauvegardée, tu peux la relire quand tu le souhaites.



1. Relire une page

Une fois ta page écrite et sauvegardée, tu peux la relire à tout moment : utilise les flèches puis appuie sur la **touche Entrée** pour sélectionner la page que tu souhaites relire. Les pages sont classées dans l'ordre chronologique.

Lorsque tu relis une page, appuie sur la **touche Entrée** si tu souhaites la modifier. Pour effacer une page, appuie sur la **Touche Supprimer** .




2. Créer une nouvelle page

Pour créer une nouvelle page, suis les étapes ci-dessous.

1) Entre la date

La date du jour s'affiche par défaut automatiquement. Si tu souhaites la modifier, utilise les flèches pour la modifier puis appuie sur la **touche Entrée** pour confirmer.

2) Tape ton texte

Utilise le clavier pour taper ton texte. Les émoticônes sont accessibles en appuyant sur la **Touche Émoticônes** . Tu peux aussi ajouter des caractères spéciaux en appuyant soit sur la **Touche Caractères spéciaux** , soit en maintenant la **touche Shift** enfoncée et en appuyant simultanément sur une **touche Chiffre**. Pour sauvegarder ton texte, appuie sur la **Touche Enregistrer** .

Vocabulaire

Il y a 5 jeux disponibles dans cette catégorie.

Lettres d'artifice

Quel joli feu d'artifice dans le ciel d'Arendelle ! Découvre si tu sais taper vite sur un clavier !

Retape les lettres que tu vois apparaître à l'écran. Lorsque tu passeras au troisième niveau, tu devras retaper des mots entiers. N'oublie pas de maintenir la **touche Shift** enfoncée pour taper des lettres majuscules !



Les mots d'Olaf

Olaf s'entraîne à lire. Aide-le à choisir l'image qui correspond au mot écrit à l'écran. Utilise les flèches puis appuie sur la **touche Entrée** pour valider ton choix.



Mots mystères

Olaf a besoin de ton aide pour traverser la rivière afin de se rendre à la Montagne du Nord. Appuie sur les **touches Lettre** pour deviner les mots.



Lettres mélangées

Le vent souffle fort ! Les lettres des mots sont mélangées. Aide Elsa à taper le plus de mots possible en réutilisant ces lettres, tout cela avant la fin du chronomètre !

Les lettres vont te permettre de taper des mots de 2 à 5 lettres. Appuie sur la **touche Entrée** pour valider un mot. Tu peux aussi appuyer sur la **touche Aide**.



Rimes en folie

Si elle souhaite continuer son aventure, Elsa doit réussir l'épreuve imposée par le Nokk, l'esprit de l'eau.

Aide Elsa à trouver des mots qui riment avec le mot qui apparaît dans la bande noire. Pour cela, fait défiler les mots avec les flèches et appuie sur la **touche Entrée** pour valider.



Mathématiques

Il y a 4 jeux disponibles dans cette catégorie.

Trolls farceurs

Les trolls jouent à cache-cache. Compte les trolls qui se cachent sous la terre. Attention, certains trolls sont farceurs et ressortent... pense bien à les décompter !



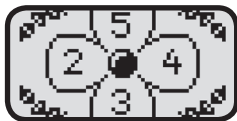
Compt'pétales

Kristoff cueille des fleurs en pensant à Anna. Aide-le à trouver les bons pétales en répondant aux questions. Utilise les flèches pour sélectionner le bon pétale.



Le nombre manquant

Elsa a besoin de l'aide du Nokk, l'esprit de l'eau, pour traverser la rivière. Observe les suites logiques et trouve à chaque fois le nombre manquant.



Les calculs d'Olaf

Olaf s'amuse à résoudre des problèmes mathématiques ! Mais il a besoin d'un petit coup de main. Trouve les nombres manquants pour l'aider.



Créativité

5 activités t'attendent pour te divertir.

Pause musicale

Crée tes propres mélodies ! Tout d'abord, choisis un instrument, puis utilise les **touches notes de musique** du clavier pour composer ta mélodie. Tu peux enregistrer chacune de tes créations et les réécouter par la suite.



1. Composer ta mélodie

Choisis un instrument pour composer ta mélodie.

2. Écouter une de tes créations

Sélectionne la mélodie que tu souhaites écouter.

3. Soupir

Sélectionne cette icône lorsque tu souhaites ajouter un soupir, c'est-à-dire une pause dans ta mélodie.

4. Lecture

Sélectionne cette icône pour écouter une mélodie que tu as composée. Lorsque tu écoutes une mélodie, cette icône se modifie en icône Stop.

5. Stop

Lorsque la mélodie est en cours de lecture, tu peux appuyer sur l'icône Stop si tu souhaites l'arrêter.

6. Vitesse

Sélectionne l'icône Vitesse pour modifier la rapidité de la mélodie parmi les 3 choix proposés.

7. Sauvegarder

Sélectionne cette icône pour sauvegarder ta création. Tu peux également appuyer sur la **touche Sauvegarder**.

8. Modifier

Sélectionne cette icône pour modifier ta mélodie.

Danse avec Olaf

Olaf adore danser ! Et il y arrive très bien ! Utilise les flèches pour créer des pas de danse pour Olaf. Appuie sur la **touche Entrée** pour le regarder danser. Olaf dansera jusqu'à la fin de la mélodie !



Leçon de piano

Amuse-toi à jouer du piano avec Anna. Fais défiler les notes de musique à droite de l'écran pour trouver une note identique à celle située dans le petit cadre à gauche. Une fois la bonne note trouvée, appuie sur la **touche Entrée** pour valider.



Les colliers d'Elsa

Et si tu fabriquais un collier pour Elsa ? Sélectionne la pierre précieuse manquante pour compléter la suite logique et confectionner un collier.



Quel personnage es-tu ?

Découvrons à quel personnage de la Reine des Neiges tu ressembles le plus. Utilise les flèches pour choisir tes dessins préférés parmi les propositions. En fonction de ta sélection, tu découvriras à quel personnage tu ressembles le plus.



Jeux de logique

4 activités t'attendent dans cette catégorie.

Jeux d'ombres

Une grande fête est donnée au château d'Arendelle ce soir ! Elsa souhaite que cette fête soit parfaite. Aide Anna à trouver des décorations pour la fête. Elsa pense aux objets qu'elle souhaite avoir pour sa fête. Une ombre apparaît à l'écran. Souviens-toi du souhait d'Elsa et aide Anna à retrouver le bon objet !



Retrouv'troll

Un troll se transforme en rocher... sauras-tu le retrouver ? Observe bien sa transformation puis les mouvements des trois rochers pour le retrouver.



Déval'pente

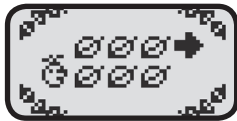
Olaf s'amuse à faire de la luge... à plat ventre !

Aide-le à éviter les obstacles ! Tu peux choisir de jouer par commande au clavier, dans ce cas, appuie sur la **touche Entrée** pour faire sauter Olaf par-dessus les obstacles. Si tu préfères jouer par commande vocale, parle dans le micro pour faire sauter Olaf.



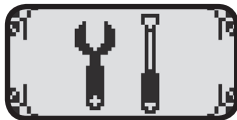
Chemin de feuilles

L'esprit du vent s'amuse avec Olaf. Des feuilles sont éparpillées sur le sol. Aide Olaf à trouver le meilleur chemin afin qu'il puisse ramasser le plus de feuilles possible. Utilise les flèches pour diriger Olaf.



Réglages

Il y a 9 réglages différents disponibles : tu peux régler le volume sonore, les contrastes, la date et l'heure, la minuterie d'un lecteur MP3 ou ton réveil. Tu peux également choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Enfin, tu peux choisir d'activer ou désactiver la reconnaissance vocale et/ou ton code secret.



1. **Volume sonore** : utilise les flèches pour ajuster le niveau du volume sonore. Appuie sur la **touche Entrée** pour valider.
2. **Contrastes de l'écran** : utilise les flèches pour ajuster la luminosité de l'écran. Appuie sur la **touche Entrée** pour valider.
3. **Musique de fond** : utilise les flèches pour activer ou désactiver la musique de fond. Appuie sur la **touche Entrée** pour valider.
4. **Date et heure** : utilise les flèches pour entrer l'heure et la date. Appuie sur la **touche Entrée** pour valider tes réglages. Lorsque ton **KidiSecrets enchanté** sera en veille, l'heure et la date pourront être affichées en fond d'écran.
5. **Réveil** : utilise les flèches pour activer ou non ton réveil puis sélectionne l'heure à laquelle tu souhaites l'activer. Ensuite, tu peux choisir entre une alarme disponible ou bien de t'enregistrer un petit message vocal.
6. **Reconnaissance vocale** : utilise les flèches pour activer ou désactiver la reconnaissance vocale pour déverrouiller ton **KidiSecrets enchanté**.

7. **Code secret** : utilise les flèches pour activer ou désactiver le code secret pour déverrouiller ton **KidiSecrets enchanté**. Le code secret peut t'être utile pour protéger encore plus tes secrets !
8. **Arrêt automatique de la musique** : utilise les flèches pour choisir une durée avant l'arrêt automatique de ton lecteur MP3 (non inclus). Appuie sur la **touche Entrée** pour valider.
9. **Fond d'écran** : utilise les flèches pour choisir ton fond d'écran préféré et appuie sur la **touche Entrée** pour valider ton choix. Une fois ton fond d'écran sélectionné, tu peux l'afficher en appuyant sur le bouton Affichage.

ENTRETIEN

- Pour nettoyer **KidiSecrets enchanté *La Reine des Neiges II*** utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer le jouet dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

EN CAS DE PROBLÈME

Si le jouet ne se met pas en marche ou s'arrête brusquement de fonctionner :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles.
3. Attendre quelques instants puis remettre les piles en place.
4. Allumer le jouet de nouveau.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, retirer les piles et les remplacer par des piles neuves.

Note :

Si le couvercle du **KidiSecrets enchanté** ne se ferme pas correctement ou ne se verrouille pas, suivre les étapes suivantes :

1. Fermer la couverture manuellement et la maintenir fermée.
2. Appuyer sur le bouton Clé magique et prononcer le mot de passe.
3. Une fois le mot de passe prononcé, replacer la couverture.
4. La couverture s'ouvre à nouveau normalement.

**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.

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

Pour la France : [WWW.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com)

Pour le Canada : [WWW.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr)

