

vtech[®]

Manuel d'utilisation

Magi Bureau interactif et musical



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Magi Bureau interactif et musical** de **VTech**. Félicitations ! Ce bureau propose un plateau interactif avec cinq fiches d'activités pour découvrir les lettres, l'écriture, les chiffres, la musique et bien plus encore. En relevant les fausses enceintes et en insérant la fiche Station de musique, le bureau se transforme en une petite table de mixage ! Le bloc-notes est doté d'un affichage lumineux interactif qui apprend aux enfants à tracer les lettres et les chiffres, trait par trait. Soulevez le plateau du bureau pour créer de magnifiques œuvres d'art sur le tableau noir tout en écoutant vos musiques préférées.



- ① Cadre photo
- ② Icônes des modes de jeu des pages d'activités
- ③ Panneau interactif
- ④ Écran d'affichage des LED/Bloc-notes
- ⑤ Boutons de sélection du bloc-notes
- ⑥ Zone d'insertion des fiches d'activités
- ⑦ Assise du tabouret
- ⑧ Pieds du tabouret
- ⑨ Fausse enceinte (Gauche)
- ⑩ Espace de rangement
- ⑪ Horloge
- ⑫ Tablette interactive
- ⑬ Stylet
- ⑭ Haut-parleur
- ⑮ Boutons de réglage du volume sonore
- ⑯ Bouton Marche/Arrêt
- ⑰ Fausse enceinte (Droite)
- ⑱ Roue des couleurs
- ⑲ Minitableau blanc
- ⑳ Pieds du bureau

CONTENU DE LA BOÎTE

- Magi Bureau interactif et musical
- 2 fiches d'activités recto verso
- 1 tabouret
- 1 guide de démarrage rapide

ATTENTION :

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

NOTE :

Il est conseillé de sauvegarder 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, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE:

Please save this user's manual as it contains important information.

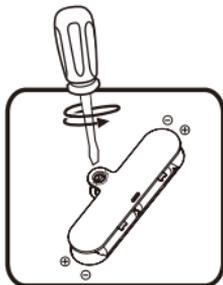
AUTRES INFORMATIONS

Une décharge électrostatique ou un « transitoire électrique rapide » peut provoquer un dysfonctionnement de l'unité. Dans ce cas, appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt**  pendant 2 secondes, attendre 10 secondes, puis appuyer de nouveau sur le **bouton Marche/Arrêt**  pour redémarrer.

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 jouet en utilisant un tournevis.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.



4. Insérer 4 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. Pour de meilleures performances, il est recommandé d'utiliser des piles alcalines ou des piles rechargeables Ni-MH pleinement rechargées.
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment et s'assurer que la vis est bien serrée.

ATTENTION :

Les piles ou accumulateurs doivent être installés par un adulte.

Tenir les piles ou accumulateurs hors de portée des enfants.

WARNING:

Adult assembly required for battery installation.

Keep batteries out of reach of children.

IMPORTANT : INFORMATIONS CONCERNANT LES PILES

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

- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas mélanger différents types de piles : alcalines, zinc-carbone et rechargeables.
- Seules des piles du type recommandé doivent être utilisées.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.

PILES RECHARGEABLES :

- Enlever, lorsque c'est possible, les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

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.



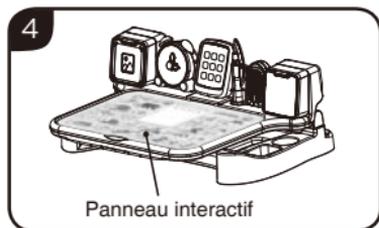
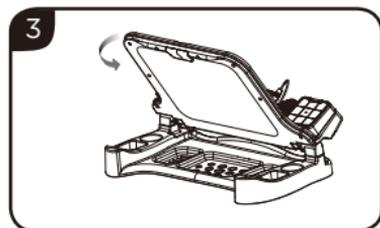
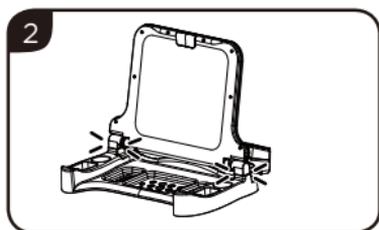
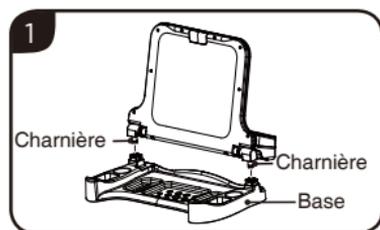
INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

Avec le **Magi Bureau interactif et musical**, la sécurité passe avant tout. Pour garantir la sécurité de votre enfant, le montage doit être effectué par un adulte.

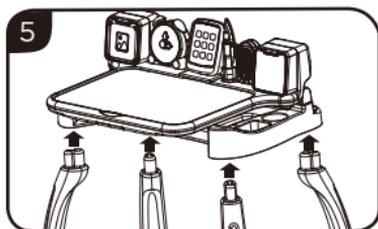
Montage du bureau

1. Placer la base sur une surface plane. Insérer le **panneau interactif** dans la base, puis appuyer sur les charnières jusqu'à entendre un clic. Pousser ensuite le **panneau interactif** vers le bas jusqu'à ce qu'il se ferme complètement.

ATTENTION : ne pas exercer une pression excessive directement sur le **panneau interactif**.



2. Insérer entièrement les quatre pieds du bureau dans les encoches situées sous la base.



Montage du tabouret



Insérer les quatre pieds du tabouret dans les encoches situées sous l'assise. Veiller à ce que chaque pied soit bien enfoncé pour assurer la stabilité. Toujours vérifier que les quatre pieds sont correctement fixés avant que l'enfant ne s'assoie. Le poids maximal recommandé est de 34 kg. Ne pas dépasser cette limite.

Transformation en tableau noir ou chevalet

Pour utiliser le **Magi Bureau interactif et musical** en **chevalet**, soulever le **panneau interactif** et utiliser la pince pour accrocher une feuille sur le **tableau noir**. Il est également possible de dessiner directement sur le **tableau noir** avec une craie.

Chevalet



Tableau noir



Utiliser un chiffon pour effacer les dessins à la craie et retirer toute poussière sur le bureau ou les **fiches d'activités**.

Attention : garder les doigts éloignés des charnières et de la partie inférieure du bureau lors de la fermeture du **panneau interactif**.

Avertissement : ne pas utiliser de crayons, stylos, feutres ou tout autre objet pointu directement sur le **panneau interactif** ou les **fiches d'activités**. Cela pourrait les endommager.

Casier de rangement des fiches d'activités

Soulever le **panneau interactif** pour ranger les **fiches d'activités** dans le **casier de rangement des fiches d'activités**.



FONCTIONNALITÉS DU PRODUIT

Fonction	Action
Cadre photo	Insérer des photos ou dessins pour les exposer.
Icônes de jeux des fiches d'activités	Toucher n'importe quelle icône de mode de jeu sur une fiche d'activités insérée pour jouer.
Panneau interactif	Écouter les consignes de jeu et toucher les objets correspondants sur la fiche d'activités pour jouer.
Écran d'affichage des LED/Bloc-notes	Regarder les images et animations s'afficher. Utiliser le stylet pour jouer avec le bloc-notes . Insérer différentes fiches d'activités pour apprendre à écrire lettres et chiffres, dessiner des formes ou jouer avec la musique.
Boutons de sélection du bloc-notes	Appuyer sur les boutons ◀ ▶ pour sélectionner les lettres, nombres, formes, dessins ou musiques.

Zone d'insertion des pages d'activités	Insérer une fiche d'activités pour commencer à jouer.
Fausse enceinte (Gauche)	Soulève le cadre photo pour le transformer en fausse enceinte .
Rangements cachés	Pour ranger des petits accessoires.
Horloge	Tourner l'aiguille pour découvrir l'heure et s'entraîner à maîtriser le concept de temps.
Tablette interactive	Appuyer sur les boutons pour entendre des messages, consulter le calendrier, la météo et plus encore. Appuyer sur le bouton  pour démarrer ou arrêter la musique, et appuyer sur les boutons   pour écouter la musique suivante ou précédente.
Styler (fonctionne uniquement sur le bloc-notes)	Tracer lettres, chiffres, formes et dessins en suivant les lumières. Tracer une ligne pour changer le tempo ou la hauteur de la musique.
Haut-parleur	Diffuse le son.
Boutons de réglage du volume sonore	Appuyer sur les boutons   pour augmenter ou diminuer le volume sonore sur 5 niveaux différents.
Bouton Marche/Arrêt	Appuyer sur ce bouton pour allumer ou éteindre le bureau.
Minitableau blanc	Permet de dessiner librement avec un feutre à tableaux blancs (non fourni).
Fausse enceinte (Droite)	Soulever le minitableau blanc pour le transformer en fausse enceinte.
Roue des couleurs	Tourner pour mélanger et découvrir des couleurs.

NOTE :

Si le jouet s'éteint ou que les lumières s'affaiblissent pendant le jeu, il est recommandé de changer les piles.

ACTIVITÉS

Appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**  pour allumer le bureau.

Panneau interactif



Toucher n'importe quel objet sur les **fiches d'activités** permet de les découvrir. Toucher n'importe quelle icône des modes de jeu en haut à gauche de la page pour jouer à d'autres activités. Toucher le **bouton Aide** en haut à droite pour écouter des indices ou des instructions.

NOTE :

- Le **panneau interactif** (à l'exception des **icônes des modes de jeu des pages d'activités**, des **boutons de sélection Gauche et Droite**, du **bouton Aide** et du **bouton Musique/Pause**  de la station de musique) ne réagira pas au toucher pendant l'utilisation du **bloc-notes**.
- S'assurer de toucher le **panneau interactif** avec les doigts, ne pas utiliser le **stylet** ou d'autres objets.

Fiches d'activités

- Pour jouer, insérer la **fiche d'activités** choisie dans la **zone d'insertion des fiches d'activités**.
- N'insérer qu'une **fiche d'activités** à la fois. En insérer plusieurs en même temps pourrait endommager les fiches ou le bureau et peut entraîner une mauvaise détection de la fiche.



- N'insérer rien d'autre que les **fiches d'activités** dans la **zone d'insertion des fiches d'activités**. Garder cette zone propre et sans poussière pour éviter toute interférence.
- Ranger les **fiches d'activités** à plat. Ne pas les plier ni les froisser.
- Nettoyer toute trace de craie ou de poussière sur les **fiches d'activités** avant de les insérer.

Il y a cinq **fiches d'activités** différentes qui permettent de découvrir les lettres, les nombres, la musique, les émotions, les animaux de la ferme et plus encore tout en s'amusant. Se référer au tableau ci-dessous pour plus de détails sur ces **fiches d'activités**.

Alphabet et prononciation des lettres	
	 <p>Touche et apprends Toucher les lettres et les objets pour apprendre les lettres de l'alphabet, leur prononciation et des objets associés.</p>
	 <p>Trouve-moi Écouter les indices et trouver les lettres ou objets correspondants sur la fiche.</p>
	 <p>Devine mes lettres Regarder l'écran d'affichage des LED, deviner la lettre qui y est écrite et la toucher sur la fiche pour répondre. Trouver le maximum de lettres avant la fin du temps imparti.</p>
	 <p>La chanson de l'alphabet Permet d'écouter la chanson de l'alphabet. Quand la musique s'arrête, toucher la lettre suivante pour continuer la chanson.</p>
<p>Apprentissages : les lettres, leur prononciation et leur ordre dans l'alphabet, vocabulaire</p>	

Le marché des nombres



Touche et apprends

Toucher les chiffres et les objets pour apprendre les nombres et pour apprendre à compter.



La course aux achats

Écouter les indices et sélectionner les aliments correspondants dans le marché.



Combien de points

Observer l'écran d'affichage des LED, compter les points affichés, puis toucher le nombre correspondant sur la fiche. En compter le plus possible avant la fin du temps imparti.



La chanson des chiffres

Écouter la chanson des chiffres. Quand la musique s'interrompt, toucher le chiffre suivant pour poursuivre la chanson.

Apprentissages : nombres (1 à 15), comptage, ordre numérique, vocabulaire

Station de musique



Station de musique

Jouer avec les sons et créer des compositions musicales. Toucher une **icône de style musical** pour sélectionner un genre. Faire glisser un doigt autour du disque pour accélérer ou ralentir la musique. Toucher les flèches pour modifier la hauteur, toucher les **icônes d'instruments** pour changer les sons du clavier, ou appuyer sur les **icônes vertes** pour ajouter des accompagnements musicaux.

Toucher le **bouton rond argenté** pour arrêter la musique et accéder à l'activité **Touche et apprends**.

Touche et apprends

Toucher la fiche pour découvrir les instruments, les styles musicaux et explorer les tempos et hauteurs de sons.

Toucher le **bouton rond argenté** pour revenir à la **station de musique** et relancer la musique.

Apprentissages : créativité, instruments, styles musicaux, tempo, hauteur, vocabulaire

Couleurs, formes et émotions



Touche et apprends

Toucher la fiche pour explorer le parc et découvrir les couleurs, les formes et les émotions.



Jeu des correspondances

Associer les objets ayant la même couleur ou la même forme.



Jeu des émotions

Écouter les indices et retrouver les enfants correspondants sur la fiche.



La chanson des couleurs

Écouter la chanson des couleurs. Quand la musique s'arrête, retrouver un objet de la couleur demandée pour continuer.

Apprentissages : formes, couleurs, associations, émotions, vocabulaire

La ferme des animaux



Touche et apprends

Toucher la fiche pour découvrir la ferme et ses animaux.



Chercher en s'amusant

Écouter les indices pour retrouver les animaux ou les objets mentionnés sur la fiche.



Nourrir les animaux

Certains animaux ont faim. Les nourrir en touchant la nourriture demandée le bon nombre de fois.



La ferme de Mathurin

Écouter la chanson. Quand la musique s'arrête, retrouver l'animal concerné pour poursuivre la chanson.

Apprentissages : animaux de la ferme, sons d'animaux, objets de la ferme, vocabulaire



Bloc-notes

Pour jouer avec le **bloc-notes**, retirer le **stylet** de son support et toucher le **bloc-notes** ou les flèches.



Pour quitter l'activité, replacer le **stylet** dans son support.

Lorsque le **stylet** n'est pas utilisé, le ranger dans son support. Ne pas tirer sur le câble de manière excessive.

Le **bloc-notes** propose des activités différentes en fonction de la **fiche d'activités** insérée.

Écriture de lettres (si aucune fiche n'est insérée)

Suivre les lumières pour tracer les lettres majuscules.

Écriture de chiffres (si la fiche Le marché des nombres est insérée)

Tracer les chiffres de 0 à 9 en suivant les lumières.

Après avoir tracé quelques chiffres, compter les points affichés en les touchant avec le **stylet**.

Dessins de formes (si la fiche Couleurs, formes et émotions est insérée)

Tracer 7 formes différentes en suivant les lumières.

Dessins d'images (si la fiche Ferme des animaux est insérée)

Tracer 9 dessins simples ou dessiner librement en **mode Création**.

Mode Musique (si la fiche Station de musique est insérée)

Tracer une ligne pour modifier le tempo ou la hauteur de la musique. 9 mélodies disponibles.

NOTE :

- Utiliser uniquement le **stylet** pour interagir avec le **bloc-notes**.
- Le **panneau interactif** (excepté pour les **icônes des modes de jeu**, les flèches gauche et droite et le **bouton Aide**) ne réagiront pas au toucher pendant l'utilisation du **bloc-notes**.
- Ne rien insérer dans le support du **stylet** pendant l'activité **Bloc-notes**. Cela mettrait fin à l'activité.
- La lumière directe du soleil peut affecter la sensibilité du **stylet**.

Tablette interactive



Appuyer sur les boutons pour écouter des messages, consulter le calendrier, vérifier la météo, écouter des virelangues amusants, des chansons entraînantes, et bien plus encore.

Le lecteur de musique intégré propose 4 chansons et 36 mélodies. La lecture s'arrête une fois toutes les musiques diffusées. Il est possible d'écouter les musiques, arrêter, avancer ou reculer avec les boutons du lecteur.

Horloge



Tourner l'aiguille pour découvrir la notion de temps.

Roue des couleurs



Faire tourner la roue pour mélanger et découvrir les couleurs.

NOTE : Cette activité ne comporte pas de réponse sonore.

Minitableau blanc



Dessiner librement sur le minitableau blanc.

Cadre photo



Utiliser le modèle fourni pour déterminer la bonne taille de la photo ou du dessin à afficher. Une fois le format ajusté, insérer l'image dans le cadre.



Modèle

Dimension de la photo : 7,6 cm x 7,6 cm

Informations sur la batterie



Quand les piles sont presque vides, une icône de batterie vide s'affiche pendant quelques secondes sur l'**écran d'affichage des LED**, puis le bureau s'éteint. De nouvelles piles devront être installées pour pouvoir continuer à utiliser le bureau.

Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, le bureau s'éteindra automatiquement après 2 minutes sans interactions.

NOTE :

- Le bureau pourrait ne pas s'éteindre automatiquement si le **stylet** ou d'autres objets sont placés sur le **panneau interactif**. Ne pas oublier de replacer le **stylet** dans son support quand il n'est pas utilisé. Ne pas poser d'objets sur le **panneau interactif** si le bureau n'est pas utilisé.

MÉLODIES ACCESSIBLES DEPUIS LA TABLETTE INTERACTIVE



36 mélodies sont accessibles depuis la **tablette interactive**, incluant des comptines, de la musique classique et des créations originales de VTech.

PAROLES DES CHANSONS

La Chanson de l'alphabet

« A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y et Z.

Maintenant je les connais, toutes les lettres de l'alphabet »

La Chanson des nombres

« Je trouve 1, tu trouves 2, puis viennent 3, 4, 5,

Ensuite 6, suivi de 7, pour finir 8, 9, 10 ! »

La Chanson des couleurs

« Rouge, orange et jaune,

Vert, bleu, violet,

Ce sont toutes les couleurs de l'arc-en-ciel ! »

Dans la ferme de Mathurin

« Dans la ferme de Mathurin, hiya hiya ho,

Il y a des centaines de vaches, hiya hiya ho,

Y a des meuh par-ci, y a des meuh par-là,

Y a des meuh, y a des meuh, y a des meuh meuh meuh,

Dans la ferme de Mathurin, chacun son refrain ! »

ENTRETIEN :

1. Ranger le jouet dans un endroit sec.
2. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
3. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil ou à toute autre source de chaleur.
4. Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
5. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures et ne pas l'exposer à la moisissure et à l'eau.
6. Ranger les fiches d'activités à plat à l'intérieur du bureau quand elles ne sont pas utilisées. Ne pas plier ou froisser les fiches d'activités.
7. Garder les fiches d'activités propres en les nettoyant avec un linge légèrement humide.
8. Ne pas utiliser de stylos, crayons, feutres ou autres objets pointus directement sur le panneau interactif ou sur les fiches d'activités pour éviter de les abîmer.
9. Ne pas essayer d'insérer autre chose que les fiches d'activités dans la zone d'insertion des fiches d'activités. Pour éviter toute interférence, garder la zone d'insertion aussi propre que possible.
10. Nettoyer toute trace de craie ou de poussière des fiches d'activités avant de les insérer.

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

Problèmes	Solution possible
Le bureau ne s'allume pas.	Retirer puis remettre les piles pour réinitialiser le bureau. Se référer à la section Installation des piles pour des instructions.
	Les piles sont peut-être vides. Les remplacer avec de nouvelles piles.
La fiche d'activités insérée n'est pas reconnue.	S'assurer qu'il n'y a qu'une fiche d'activités insérée dans la fente.
	S'assurer que la fiche d'activités est le seul objet dans la fente, et qu'elle est correctement insérée. Elle doit être correctement placée dans le renforcement du bureau.
Le bureau est allumé mais le panneau interactif ne réagit pas.	S'assurer que le bloc-notes n'est pas activé. Si le bloc-notes est activé, le panneau interactif ne réagira pas.
	S'assurer que le panneau interactif est touché avec un doigt uniquement. S'assurer également que le stylet ou d'autres objets ne sont pas utilisés en même temps.
Le panneau interactif ne réagit pas correctement.	Toucher le panneau interactif en utilisant uniquement 1 doigt.
L'activité du panneau interactif est interrompue par les instructions du bloc-notes alors que le stylet n'est pas en cours d'utilisation sur le bloc-notes ou en train d'être retiré de son support.	S'assurer que le bureau n'est pas utilisé à proximité d'une fenêtre ou dans la lumière du soleil. La lumière du soleil peut impacter la sensibilité de la détection du bloc-notes.
	Placer le stylet dans son support quand il n'est pas utilisé.

Le bloc-notes ne fonctionne pas.	S'assurer que le stylet est utilisé pour jouer avec le bloc-notes.
	S'assurer que rien n'est dans le support du stylet.
	S'assurer qu'aucune fiche d'activités n'est insérée.
	S'assurer que rien ne se trouve dans la zone d'insertion des pages d'activités.
L'activité Bloc-notes se lance automatiquement (sans utiliser le stylet, toucher le bloc-notes ou retirer le stylet de son support).	S'assurer que le bureau n'est pas utilisé devant une fenêtre ou en étant directement exposé à la lumière du soleil. La lumière du soleil peut impacter la sensibilité de la détection du bloc-notes.
	Placer le stylet dans son support quand il n'est pas utilisé.
Le bureau ne s'éteint pas automatiquement même sans interactions pendant plus de 10 minutes.	S'assurer que le stylet est placé dans son support quand il n'est pas utilisé.
	S'assurer qu'aucun objet capacitif n'est posé sur le panneau interactif.
Le bureau donne une réponse incorrecte.	Retirer puis remettre les piles.
	Les piles sont peut-être vides. Veuillez les remplacer par de nouvelles piles.
	L'humidité peut créer des interférences avec le bureau. S'assurer que le bureau se trouve dans un environnement sec.
	S'assurer que le panneau interactif n'a pas été touché au moment du démarrage, ou que d'autres objets n'ont pas été posés dessus.

Si le bureau arrête de fonctionner ou ne fonctionne pas correctement, veuillez suivre les étapes suivantes :

1. Éteindre le bureau.
2. Interrompre l'alimentation en énergie en retirant les piles.
3. Attendre quelques minutes, puis remettre les piles.
4. Allumer le bureau. Il devrait être prêt à être utilisé à nouveau.
5. Si le bureau ne fonctionne pas, changer les piles.

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.



FR
Ce jouet et
ses accessoires
se recyclent

À DÉPOSER
EN MAGASIN



OU

À DÉPOSER
EN DÉCHÈTERIE



Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

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

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr

