

vtech®

Manuel d'utilisation

# DIGIART®

## Magi Lumi Artiste



# INTRODUCTION

Grâce au **Magi Lumi Artiste** de **VTech®**, réalise de jolies créations en suivant la lumière et apprends pas à pas à dessiner des formes, des objets ou encore des animaux. Colorie en te laissant guider par les instructions vocales et le bouton lumineux qui indiquent la prochaine couleur à utiliser pour colorier les différents espaces du modèle inséré dans le support.

Laisse libre cours à ton imagination et dessine en utilisant les différents pochoirs. 15 jolies mélodies t'accompagnent pendant que tu joues.

## CONTENU DE LA BOÎTE

- Un **Magi Lumi Artiste**
- 50 pages à colorier et 10 feuilles blanches
- 6 crayons de couleur
- Une planche de pochoirs
- Un manuel d'utilisation
- Deux piles LR6/AA de démonstration incluses

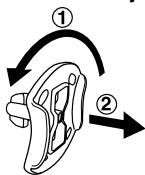
**ATTENTION :** Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches, étiquettes et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet.

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

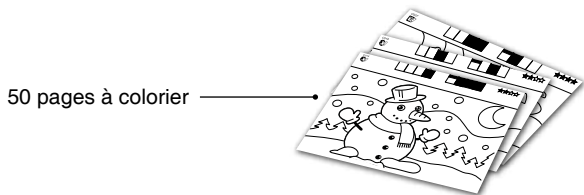
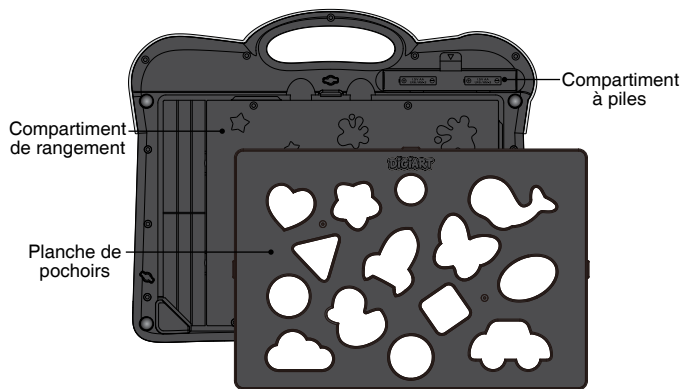
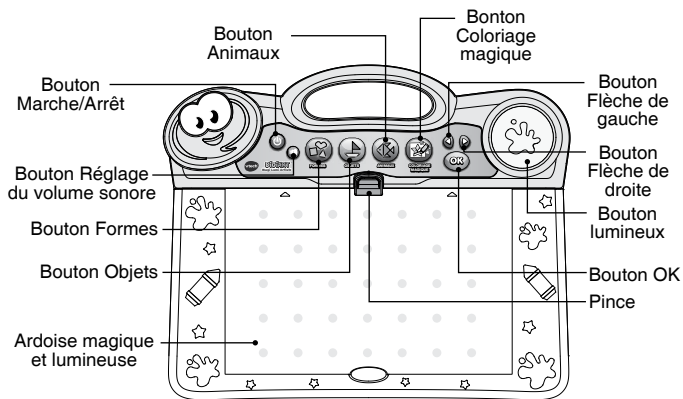
**WARNING:** All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.







**NOTE:** Please keep this parent's guide 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.



	Bouton Marche/Arrêt	Appuyer sur ce bouton pour allumer ou éteindre le jouet.
	Bouton Réglage du volume sonore	Choix entre 4 niveaux de volume. Appuyer sur ce bouton pour l'ajuster.
	Bouton Formes	Appuyer sur ce bouton pour parcourir les différentes formes proposées dans le menu principal et sélectionner celle de son choix pour commencer à dessiner.
	Bouton Objets	Appuyer sur ce bouton pour parcourir les différents objets proposés dans le menu principal et sélectionner celui de son choix pour commencer à dessiner.
	Bouton Animaux	Appuyer sur ce bouton pour parcourir les différents animaux proposés dans le menu principal et sélectionner celui de son choix pour commencer à dessiner.
	Bouton Coloriage magique	Appuyer sur ce bouton pour passer au mode Coloriage magique. Appuyer une nouvelle fois sur ce bouton pendant que l'enfant colorie afin de reprendre les étapes de coloriage depuis le début. Lorsqu'un modèle est inséré dans le support, appuyer sur ce bouton pour laisser l'enfant dessiner en toute liberté tout en écoutant 15 jolies mélodies.

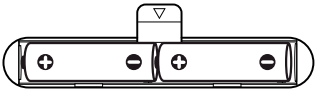
	<p>Bouton Flèche de gauche</p>	<p>En mode Jeu libre, appuyer sur ce bouton pour écouter la précédente mélodie.</p> <p>Appuyer sur ce bouton pour revenir à la proposition précédente lorsque l'enfant parcourt les différents dessins proposés (formes, objets et animaux).</p> <p>En mode Dessin ou Coloriage magique, appuyer sur ce bouton pour revenir à l'étape précédente.</p>
	<p>Bouton Flèche de droite</p>	<p>En mode Jeu libre, appuyer sur ce bouton pour écouter la prochaine mélodie.</p> <p>Appuyer sur ce bouton pour passer à la proposition suivante lorsque l'enfant parcourt les différents dessins proposés (formes, objets et animaux).</p> <p>En mode Dessin ou Coloriage magique, appuyer sur ce bouton pour passer à l'étape suivante.</p>
	<p>Bouton OK</p>	<p>En mode Jeu libre, appuyer sur ce bouton pour passer d'une animation lumineuse à une autre.</p> <p>Appuyer sur ce bouton pour confirmer la sélection, une fois que l'enfant aura trouvé le dessin de son choix parmi les formes, les objets ou encore les animaux.</p> <p>En mode Dessin ou Coloriage magique, appuyer sur ce bouton pour passer à l'étape suivante.</p>
	<p>Bouton lumineux</p>	<p>En mode Jeu libre, appuyer sur ce bouton pour passer d'une animation lumineuse à une autre.</p> <p>En mode Dessin ou Coloriage magique, appuyer sur ce bouton pour répéter l'étape en cours.</p>

## Activer le mode de jeu normal (quitter le mode de démonstration)

1. Appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt** pour **allumer** le jouet.
2. Passer en **mode Coloriage magique** pour redémarrer le jouet en mode de jeu normal.

# ALIMENTATION

## INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est bien éteint.
  2. Le compartiment à piles se situe au bas du jouet. Ouvrir le compartiment à piles en déplaçant l'attache.
- 
3. Insérez 2 piles LR6/AA neuves en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
  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**<sup>®</sup> 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**<sup>®</sup> 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

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

### Dessiner en suivant la lumière :

Pour toutes les activités qui nécessitent de relier les points lumineux, placer une feuille blanche sur l'ardoise magique pour commencer à dessiner. Il n'est pas nécessaire d'insérer la feuille dans le support.

Les feuilles blanches doivent être aux dimensions 210 x 148 mm - qui correspondent à la moitié d'une feuille A4. Ne pas plier la feuille avant de la placer sur la partie blanche du support afin d'éviter que l'opacité de la feuille ne masque les points lumineux.

Pour respecter au mieux l'environnement, il est recommandé d'utiliser des feuilles recyclables.

La pince permet de maintenir la feuille fixée au support. Il suffit de pousser la pince vers le haut pour l'ouvrir et vers le bas pour la refermer.



Ouvrir



Fermer

### Dessiner sur l'ardoise magique :

Utiliser un feutre effaçable à sec ou un feutre lavable (vendus séparément et non inclus) pour dessiner sur l'**ardoise magique**.

Utiliser un chiffon légèrement humide pour effacer le dessin et recommencer ou pour nettoyer l'**ardoise magique**.

### Note :

Tous les feutres effaçables à sec ne s'effacent pas totalement. À chaque utilisation d'un nouveau feutre, il est recommandé de tracer un petit trait sur le coin de l'ardoise pour vérifier qu'il s'efface facilement.

Ne pas utiliser des marqueurs à l'huile ou les crayons de couleur inclus pour dessiner sur l'**ardoise magique**. Ils ne s'effacent pas totalement.

### Compartiment de rangement et planche de pochoirs :

Au dos du jouet se trouve un compartiment de rangement pour ranger les pages à colorier et les crayons de couleur. Faire glisser la planche de pochoirs vers le bas pour refermer le compartiment de rangement.

Pour ouvrir le compartiment de rangement, il suffit d'appuyer sur le creux situé au dos du jouet et faire glisser la planche de pochoirs vers le haut pour la retirer.




Pour le refermer, les coins inférieurs de la planche de pochoirs doivent être alignés avec les deux triangles situés aux extrémités basses du jouet. Faire glisser la planche vers le bas - jusqu'aux extrémités triangulaires - tout en appuyant légèrement dessus pour qu'elle se fixe correctement.









# ACTIVITÉS

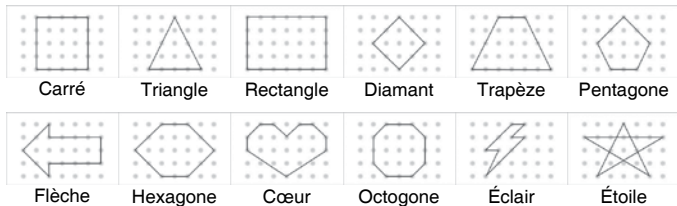
## Relier les points lumineux pour dessiner des formes

Appuyer sur le **bouton Formes** pour parcourir les différentes formes proposées dans le menu principal. Appuyer sur les **boutons Flèches de gauche ou de droite**   pour choisir une forme et appuyer ensuite sur le **bouton OK**  pour valider sa sélection et commencer à dessiner. Suivre pas à pas les instructions vocales pour relier les points lumineux et apprendre à dessiner.




Pendant que l'enfant dessine :

- Appuyer sur le **bouton OK**  ou sur le **bouton Flèche de droite**  pour passer à l'étape suivante une fois que le tracé en cours est terminé.
- Appuyer sur le **bouton lumineux**  afin de répéter l'étape en cours.
- Appuyer sur le **bouton Flèche de gauche**  pour revenir à l'étape précédente.





## 12 formes à dessiner :



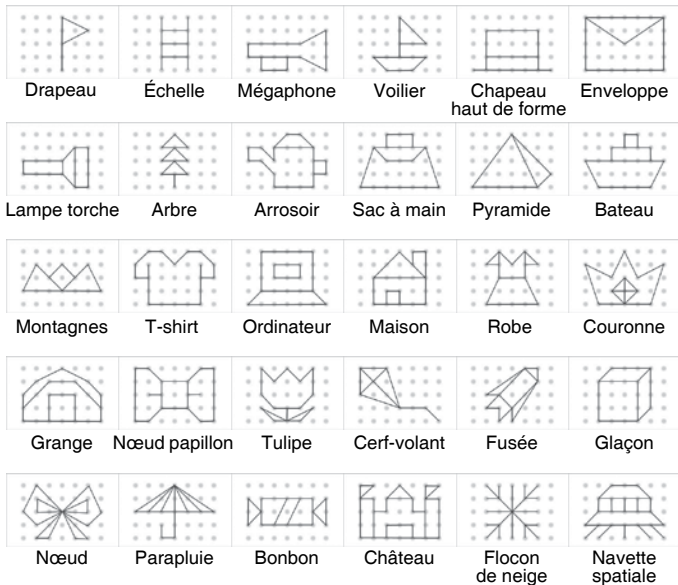
## Relier les points lumineux pour dessiner des objets

Appuyer sur le **bouton Objets** pour parcourir les différents objets proposés dans le menu principal. Appuyer sur les **boutons Flèches de gauche et de droite**   pour choisir un objet et appuyer ensuite sur le **bouton OK**  pour valider sa sélection et commencer à dessiner. Suivre pas à pas les instructions vocales pour relier les points lumineux et apprendre à dessiner.




Pendant que l'enfant dessine :

- Appuyer sur le **bouton OK**  ou sur le **bouton Flèche de gauche**  pour passer à l'étape suivante une fois que le tracé en cours est terminé.
- Appuyer sur le **bouton lumineux**  pour répéter l'étape en cours.
- Appuyer sur le **bouton Flèche de droite**  pour revenir à l'étape précédente.

### 30 objets à dessiner :



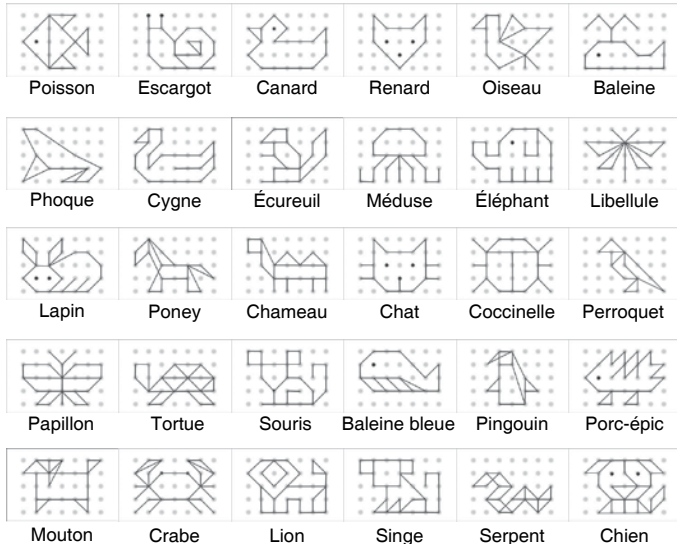
### Relier les points pour dessiner des animaux

Appuyer sur le **bouton Animaux** pour parcourir les différents animaux proposés dans le menu principal. Appuyer sur les **boutons Flèches de gauche ou de droite**   pour choisir un animal et appuyer ensuite sur le **bouton OK**  pour valider sa sélection et commencer à dessiner. Suivre pas à pas les instructions vocales pour relier les points lumineux et apprendre à dessiner.

Pendant que l'enfant dessine :

- Appuyer sur le **bouton OK** (OK) ou sur le **bouton Flèche de droite** (▶) pour passer à l'étape suivante une fois que le tracé en cours est terminé.
- Appuyer sur le **bouton lumineux** (☺) pour répéter l'étape en cours.
- Appuyer sur le **bouton Flèche de gauche** (◀) pour revenir à l'étape précédente.

### 30 animaux à dessiner :

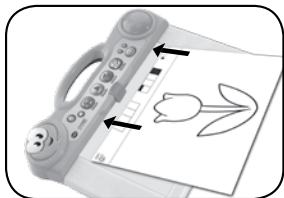


### Coloriage magique







Insérer une **page à colorier** pour commencer à colorier une fois que le jouet est allumé.

Suivre pas à pas les instructions vocales et les points lumineux pour colorier le modèle. L'enfant a le choix d'utiliser la couleur suggérée par la voix ou d'être créatif et d'utiliser sa couleur préférée !

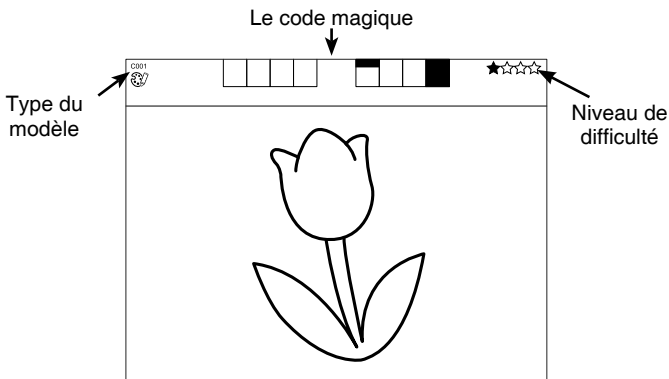


Pendant que l'enfant colorie :

- Appuyer sur le **bouton OK**  ou sur le **bouton Flèche de droite**  pour passer à l'étape suivante une fois que le coloriage en cours est terminé.
- Appuyer sur le **bouton lumineux**  pour répéter l'étape en cours.
- Appuyer sur le **bouton Flèche de gauche**  pour revenir à l'étape précédente.


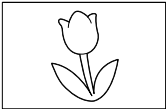



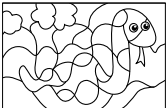


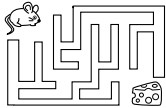
## Pages à colorier

L'icône qui se trouve en haut à gauche de chaque page à colorier indique le type du modèle choisi. Les étoiles en haut à droite indiquent le niveau de difficulté.



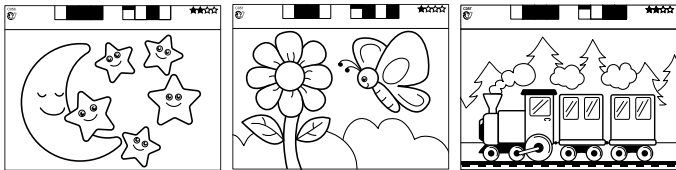
**Note :** ne pas dessiner ou colorier sur le code magique situé en haut de chaque page à colorier. Cela risque d'impacter la reconnaissance du modèle à colorier par le support.

Il existe trois types de modèles avec différents niveaux de difficulté :

Type	Niveau de difficulté	Exemples
 Coloriage	★	
	★★	
	★★★★	
 Dessin surprise	★★★★★	Colorier le modèle pour que le dessin surprise apparaisse au fur et à mesure.  
 Jeux	★★★★★	

## Des pages à colorier supplémentaires disponibles sur Internet (en libre téléchargement)

Télécharger à nouveau les modèles existants ou de nouvelles pages à colorier sur : <https://www.vtech-jouets.com/magicoloriage>





### Très important ! Astuces d'impression :

Veiller à suivre les étapes d'impression des **pages à colorier** une fois le(s) modèle(s) téléchargé(s).

- Paramétrer la « mise à l'échelle » de la page sur « Aucun » ou sélectionner « Taille réelle » comme réglage d'impression pour imprimer les pages sans mise à l'échelle.
- Veiller à ce que la feuille soit au format A4.
- Régler l'orientation de la feuille sur « Paysage ».
- Utiliser du papier ordinaire au moment de l'impression. Le jouet ne reconnaîtra pas les pages à colorier si du papier glacé ou photo est utilisé.
- Veiller à ce que l'imprimante ne soit pas paramétrée sur l'option « Imprimer en nuances de gris (noir et blanc) ». Les pages à colorier risquent de ne pas être assez sombres pour être détectées par le jouet.
- Couper le modèle à colorier en suivant le contour noir pour que cela coïncide avec les dimensions du support.

### Jeu libre

Allumer le jouet et veiller à ne pas insérer de **pages à colorier** pour s'amuser en mode **Jeu libre**.

Appuyer sur le **bouton OK**  ou sur le **bouton lumineux**  pour faire défiler des animations lumineuses.


Appuyer sur les **boutons Flèches de gauche ou de droite**   pour respectivement revenir à la précédente mélodie ou passer à la suivante.

### Arrêt automatique

Si le jouet n'est pas activé au niveau du menu de sélection pendant

3 minutes, il se met automatiquement en veille afin de préserver la durée de vie des piles. En mode **Jeu libre**, en mode **Dessin de formes, d'objets, d'animaux** et en mode **Coloriage magique**, l'arrêt automatique s'effectue au bout de 20 minutes.

### Piles faibles

Lorsque les piles seront usagées, les **points lumineux** afficheront l'icône de batterie faible  et le jouet s'éteindra automatiquement.

Avant d'utiliser le jouet à nouveau, remplacer les piles usagées par des piles neuves.

## ENTRETIEN

1. Entreposer le jouet dans un endroit sec.
2. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvant ni de produit corrosif.
3. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil ou à toute autre source de chaleur.
4. Retirer les piles lorsque le jouet ne sera 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 le maintenir éloigné de l'humidité.

## RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Problème	Solution(s)
L'appareil ne fonctionne plus.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Réinstaller les piles pour réinitialiser le jouet. Consulter la section concernant l'installation des piles pour plus d'informations.</li><li>2. Les piles peuvent être usées. Remplacer les piles usées par des nouvelles.</li></ol>
L'unité principale donne une mauvaise réponse.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Les piles peuvent être usées. Remplacer les piles usées par des nouvelles.</li><li>2. L'humidité peut causer des interférences avec l'unité centrale. S'assurer que le jouet est dans un espace sec.</li></ol>

Pages à colorier  
non imprimées au  
bon format ou non  
reconnues par le  
support

Se référer à la section Coloriage magique et  
s'assurer que les propriétés d'impression ont  
bien été suivies.

## SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaitez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs :

### **Pour la France :**

Tél. : 0 805 163 030 (service et appel gratuits)

Via notre site Internet [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com) – Rubrique « Assistance ».

### **Pour la Suisse francophone :**

Via notre site Internet [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com) – Rubrique « Assistance ».

### **Pour la Belgique francophone :**

Tél. : 0 800 72 378 (appel gratuit)

Email : [sav@vtechnl.com](mailto:sav@vtechnl.com)

### **Pour le Canada :**

Tél. : 1 877 352 8697

Email : [toys@vtechcanada.com](mailto:toys@vtechcanada.com)

### **Vous avez aimé ce jouet ?**

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com) en cliquant sur « Donnez votre avis » sur la page de présentation du jouet.

Nous lisons tous les avis déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.



# GARANTIES

## **Pour la France, la Belgique francophone et la Suisse francophone**

Tous nos produits sont couverts par la garantie légale de conformité, qui couvre les défauts de conformité apparaissant dans les deux ans à compter de la délivrance du produit, et par la garantie des vices cachés, qui couvre les vices non apparents au moment de la vente rendant le produit impropre à son usage ou diminuant très fortement cet usage.

Ces garanties n'ont pas vocation à s'appliquer dans le cas d'une mauvaise utilisation du produit (produit démonté, pièces arrachées, connecteur forcé, utilisation d'un adaptateur secteur ou de piles non recommandés par VTech, écrans ou pièces endommagés suite à une chute ou un choc...), dans le cas d'une utilisation détournée et/ou dans le cas de l'usure normale du produit.

Si vous avez une difficulté intervenant dans ce délai, vous pouvez nous contacter :

### **Pour la France :**

Tél. : 0 805 163 030 (service et appel gratuits)

Via notre site Internet [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com) – Rubrique « Assistance ».

### **Pour la Suisse francophone :**

Via notre site Internet [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com) – Rubrique « Assistance ».

### **Pour la Belgique francophone :**

Tél. : 0 800 72 378 (appel gratuit)

Email : [sav@vtechnl.com](mailto:sav@vtechnl.com)



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

***[www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com)***

