



Manuel d'utilisation

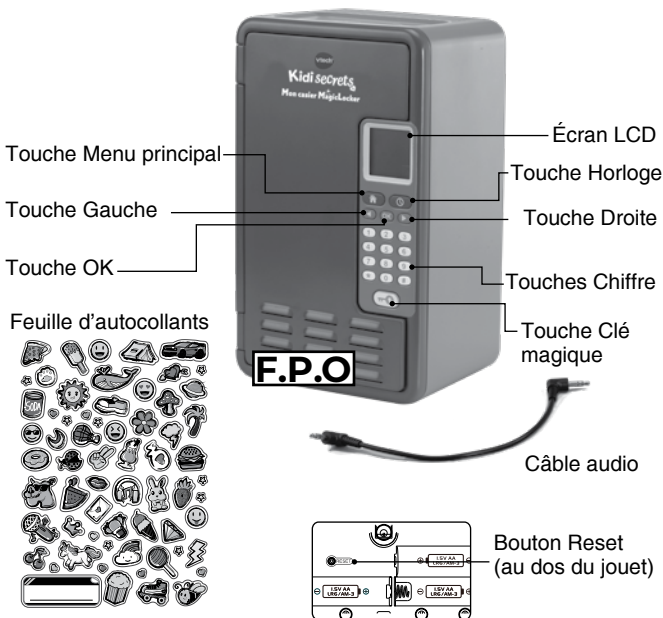
Kidi*secrets

Mon casier Magic Locker



INTRODUCTION

Garde tous tes secrets bien à l'abri avec **KidiSecrets Mon casier Magic Locker L'École des licornes de VTech®** ! Rejoins Sophia et les chevaucheurs de licornes pour vivre des aventures avec des livres magiques et des jeux amusants ! Profite de la musique intégrée ou connecte un appareil pour transformer ton casier en enceinte ! Avec une fonction Réveil et des autocollants trop stylés, personnalise ton casier pour le rendre vraiment unique !



CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 KidiSecrets Mon casier Magic Locker L'École des licornes
- 1 feuille d'autocollants
- 1 câble audio de 3,5 mm
- 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.

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 keep this Instruction Manual as it contains important information.

POUR COMMENCER

Le **KidiSecrets Mon casier Magic Locker L'École des licornes** est en mode Démonstration dans son emballage. Pour quitter le mode Démonstration, appuyer sur le **bouton Reset** (situé dans le compartiment à piles au dos du produit au niveau du mot "**Reset**") pendant 1 seconde. Lorsque vous sortez du mode Démonstration, vous entrez dans le menu Réglage de l'heure.

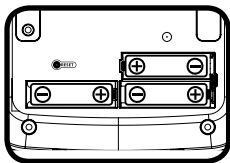
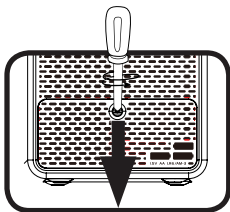
NOTE :

Les piles incluses dans le jouet sont uniquement pour le mode Démonstration. Veuillez remplacer les piles par des piles neuves pour de meilleures performances.

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 produit à l'aide d'un tournevis.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur une des extrémités.
4. Insérer 3 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 Ni-MH rechargeables 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.



dans la



FONCTIONNALITÉS

1. Touche Menu principal

Appuyer sur la **touche Menu principal** pour revenir au menu principal depuis n'importe quelle fonction ou activité.

2. Touche Horloge

Appuyer sur la **touche Horloge** pour afficher l'heure. Ensuite appuyer sur les **touches Gauche** ou **Droite** pour changer le style de l'horloge.

3. Touches Gauche/Droite

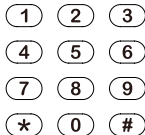
Appuyer sur les **touches Gauche** ou **Droite** pour faire défiler les options du menu principal et sélectionner une activité ou un réglage.

4. Touche OK

Appuyer sur la **touche OK** pour confirmer le choix ou le réglage.

5. Touches Chiffre

Appuyer sur les **touches Chiffre** pour régler ou entrer l'heure et le mot de passe.



6. Touche Clé magique

Appuyer sur la touche **Clé magique** pour entrer le code secret, déverrouiller et ouvrir la porte. Refermer la porte du casier à n'importe quel moment pour garder ses secrets en sécurité.

7. Bouton Reset

Appuyer sur le **bouton Reset** situé dans le compartiment à piles au dos du produit et le maintenir appuyé pour réinitialiser le jouet et tous les réglages. Ensuite, entrer dans le mode initial pour régler l'heure et le mot de passe.



8. Câble audio

Le **câble audio** se situe au dos du jouet. Connecter un appareil (non inclus) au casier avec le câble audio de 3,5 mm (inclus). Le casier entre automatiquement en mode Musique, il est prêt pour lancer une musique.

9. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, le **KidiSecrets Mon casier Magic Locker L'École des licornes** s'éteint automatiquement après quelques secondes de non-utilisation. Si le câble audio est branché, l'écran s'éteint au bout d'une minute de non-utilisation, et le jouet s'éteint après 15 minutes de non-utilisation. Pour rallumer le **KidiSecrets Mon casier Magic Locker L'École des licornes**, appuyer sur n'importe quelle touche. Le jouet s'éteint automatiquement lorsque le niveau de batterie des piles est faible. Lorsque le logo Batterie faible apparaît sur l'écran, remplacer les piles par des piles neuves.

NOTE :

Si le niveau de batterie des piles est faible ou si le jouet ne fonctionne pas normalement, remplacer les piles par des piles neuves et essayer à nouveau.



ACTIVITÉS

1. Jeux magiques

1.1. Citations enchantées

Appuyer sur n'importe quelle **touche Chiffre** pour découvrir des citations de licornes avec Sophia.



1.2. Chiffre mystère

Appuyer sur les **touches Chiffre** pour deviner le chiffre mystère se trouvant entre 1 et 10.



1.3. Cartes magiques

Choisir 3 cartes magiques parmi les 15 proposées pour écouter vos indices d'amour, de chance, de bonheur, d'intelligence et d'amitié. Appuyer sur la **touche OK** lorsque la carte souhaitée apparaît sur l'écran.



2. Jeux amusants

2.1. Trouve la fée du destin

Sélectionner un chevaucheur de licorne et résoudre l'addition, la soustraction ou la multiplication pour trouver la fée du destin. Lorsque le bon chiffre apparaît à l'écran, le sélectionner en appuyant sur la **touche OK** et décrypter le code. Il existe 3 niveaux de difficulté. Lorsque 5 codes sont décryptés, la fée du destin apparaît, et le niveau augmente. Une fois un niveau débloqué, il est possible de choisir le niveau de difficulté souhaité pour les parties suivantes.



2.2. Le fondèbond joue à cache-cache

Le fondèbond saute et se cache dans un vase avec des chiffres. Mémoriser le parcours du fondèbond pour aider Rory à l'attraper. Appuyer sur les **touches Chiffre** dans le bon ordre. Réaliser correctement une séquence 5 fois dans le temps imparti et passer au niveau supérieur. Une fois un niveau débloqué, il est possible de choisir le niveau de difficulté souhaité pour les parties suivantes.



2.3. Attrap' baies célestes

Collecter les baies célestes pour nourrir les licornes en appuyant sur la **touche Gauche** ou **Droite**. Il faut éviter les mauvais objets et collecter 15 baies célestes dans chaque niveau pour gagner le jeu. Une fois un niveau débloqué, il est possible de choisir le niveau de difficulté souhaité pour les parties suivantes.



3. Mode Musique

3.1. Moment Musique

Sélectionner une mélodie en appuyant sur la **touche Gauche** ou **Droite**. Appuyer sur les **touches Chiffre** pour écouter des sons amusants par-dessus les mélodies.



3.2. Ta chanson préférée

Connecter l'appareil de votre choix (non inclus) avec le câble audio inclus de 3,5 mm pour écouter votre propre musique.

4. Réglage du code secret

Réinitialiser le code secret régulièrement pour garantir la sécurité.



5. Réglages

5.1. Horloge

Entrer dans le menu Horloge pour régler l'heure. Appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour régler l'heure. (Le format AM/PM est applicable seulement dans le format 12h.) Ensuite appuyer sur la **touche OK** pour confirmer et enregistrer le choix.



5.2. Alarme

Entrer dans le menu Alarme pour régler l'alarme. Appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour :

- Allumer ou éteindre l'alarme.
- Régler l'heure de l'alarme.
- Régler une sonnerie d'alarme.



Appuyer sur la **touche OK** pour confirmer et enregistrer les réglages. Lorsque l'alarme sonne, appuyer sur n'importe quelle touche pour l'éteindre. Si aucune touche n'est activée, l'alarme s'éteint automatiquement après 60 secondes environ et entre en mode Veille.

5.3. Minuteur

Entrer dans le menu Minuteur pour le régler. Appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour changer le temps. Appuyer sur la **touche OK** pour confirmer la durée de temps, et le compteur démarre automatiquement.



Pendant que le temps s'écoule, appuyer sur la **touche OK** pour mettre en pause ou réinitialiser le minuteur. Lorsque l'alarme sonne, appuyer sur n'importe quelle touche pour l'arrêter. Si aucune touche n'est activée, la sonnerie s'éteint automatiquement après 60 secondes environ et entre en mode Veille.

6. Réglages

6.1. Réglage du volume sonore

Appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour changer le volume sonore.



6.2. Luminosité de l'écran

Appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour changer la luminosité de l'écran.



6.3. Réglage des émoticônes

Ce menu permet de personnaliser et choisir les émoticônes des 6 horloges possibles.



ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil et à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
4. 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.

ASSISTANCE

Si le jouet cesse de fonctionner ou ne s'allume plus, essayez les étapes suivantes :

1. Éteindre l'appareil.
2. Enlever les piles pour éteindre la source d'alimentation.
3. Laisser le jouet quelques minutes puis réinsérer les piles.
4. Allumer le jouet. Le jouet devrait fonctionner à nouveau.
5. Si le jouet 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.

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.



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

