Manuel d'utilisation

CONSOLE MAGI'POCKET

© MARVEL
All rights reserved.

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir la **Console Magi'Pocket** de **VTech®**. Félicitations !

Votre enfant plonge dans l'univers de Spidey grâce à sa console. Les 5 jeux inclus permettent à votre enfant de découvrir les chiffres et l'encouragent à résoudre des problèmes et à tester sa mémoire.Votre enfant rassemble les matériaux chimiques pour le Labo des araignées, puis utilise les mathématiques pour inventer de nouvelles choses. Lance-toiles, en action !

Clapet

Bouton Menu

Bouton Labo des araignées

Bouton Super-héros du jour

Bouton OK

Flèches

© MARVEL

CONTENU DE LA BOÎTE

- **Console Magi'Pocket** de **VTech®**
- Un mousqueton
- Un guide de démarrage rapide

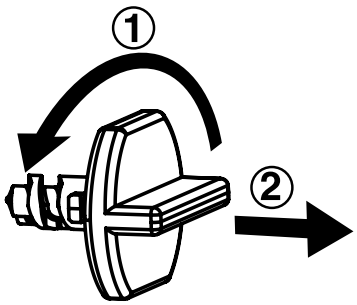
ATTENTION :
Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches, étiquettes, cordons et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet.

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.

Pour retirer l'attache de la boîte :



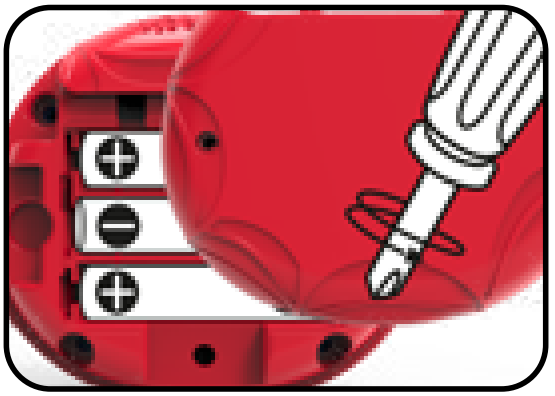
① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

② Retirer et jeter l'attache en plastique.

© MARVEL

ALIMENTATION

Installation des piles



1. Avant d'insérer les piles, fermer la **Console Magi'Pocket** pour l'éteindre.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé à l'arrière du jouet à l'aide d'un tournevis.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 3 piles LR03/AAA 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.

© MARVEL

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.

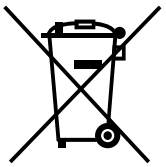
PILES RECHARGEABLES :

- 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.

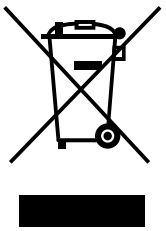
© MARVEL

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.



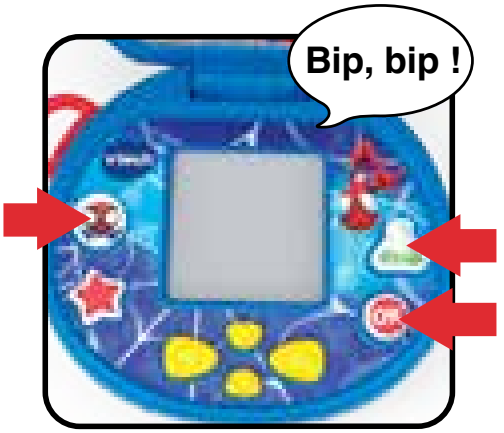
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

© MARVEL

POUR COMMENCER À JOUER

Pour débloquer le **mode Démonstration** et utiliser la **Console Magi'Pocket** pour la première fois :

1. Ouvrir la **Console Magi'Pocket**.
2. Maintenir appuyés les boutons **Menu, Labo des araignées** et **OK** pour déclencher deux bips courts. Ils seront le signe que le **mode Démonstration** est débloqué. La **Console Magi'Pocket** est maintenant prête à être utilisée !
3. Appuyer sur les boutons **de gauche**, **de droite** et **OK** pour régler l'heure et choisir le personnage souhaité sur l'écran d'accueil.



FONCTIONNALITÉS

1. Clapet

Ouvrir le **clapet** pour allumer le jouet. Fermer le **clapet** pour l'éteindre. Si le **clapet** est ouvert et que le jouet s'éteint automatiquement, appuyer sur les boutons **Menu, Labo des araignées** ou **Super-héros du jour** pour le rallumer.

2. Bouton Menu

Appuyer sur ce bouton à n'importe quel moment pour retourner au menu principal et choisir Matériaux chimiques, Équipe Spidey à la rescousse ! et Réglages.

3. Bouton Labo des araignées

Appuyer sur ce bouton pour inventer de nouvelles choses avec Spidey !

© MARVEL

4. Bouton Super-héros du jour

Appuyer sur ce bouton pour découvrir le Super-héros du jour, Spidey ou l'un de ses amis extraordinaires.

5. 4 flèches

Appuyer sur les flèches **de gauche, de droite, du haut** ou **du bas** pour choisir un jeu ou une option.

6. Bouton OK

Appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer son choix.

7. Horloge

L'**heure** s'affiche pendant plusieurs secondes à chaque fois que le **clapet** est ouvert.

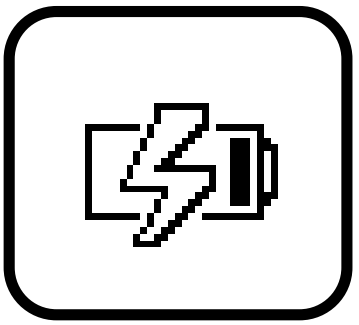
8. Alarme

Choisir la sonnerie d'alarme de votre choix. Ouvrir le **clapet** et appuyer sur n'importe quel bouton pour arrêter l'alarme. Retourner aux Réglages pour la désactiver.

9. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, le jouet s'éteint automatiquement après environ 60 secondes de non-utilisation. Pour rallumer le jouet, appuyer sur le bouton **Menu, Labo des araignées** ou **Super-héros du jour**.

Le jouet s'éteindra automatiquement lorsque le niveau des piles sera trop faible. Un avertissement apparaîtra sur l'écran pour signifier qu'il est nécessaire de changer les piles.



© MARVEL

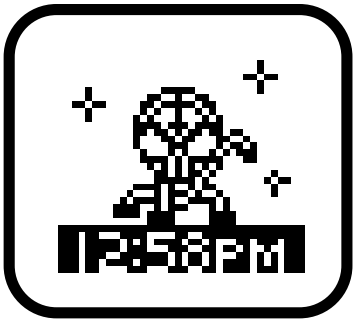
10. Mousqueton

Utiliser le mousqueton fourni pour attacher la **Console Magi'Pocket** à un sac ou à un autre objet et l'avoir à portée de main.

NOTE : si le jouet s'éteint, si l'intensité de la lumière diminue ou que le rétroéclairage fait clignoter l'écran pendant que votre enfant joue, veuillez installer de nouvelles piles.

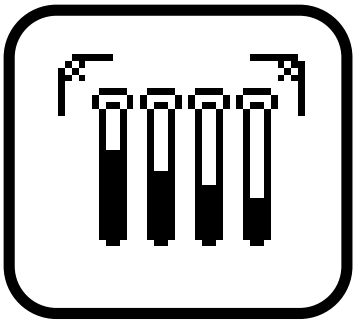
JEUX

1. Horloge



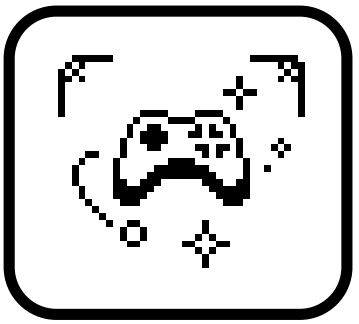
L'heure s'affiche pendant quelques secondes à chaque fois que le **clapet** est ouvert. Appuyer sur le **bouton OK** et utiliser les **flèches** pour choisir un personnage. Appuyer sur n'importe quel autre bouton pour revenir au menu principal.

2. Matériaux chimiques



Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour voir les différents matériaux chimiques : protéine, pigment, liquide et colle.

3. Équipe Spidey à la rescousse !

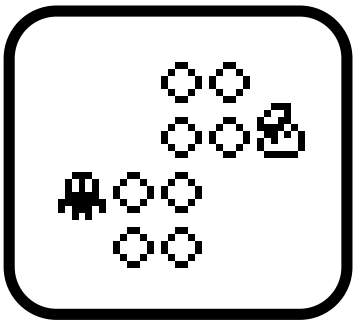


Jouer pour récupérer les matériaux chimiques pour inventer de nouvelles choses dans le Labo des araignées ! Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour choisir un jeu. Appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer son choix.

© MARVEL

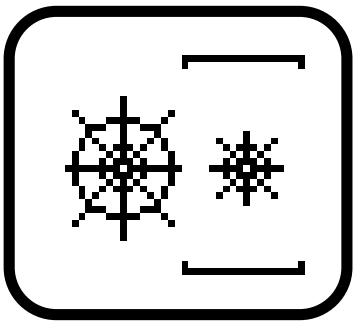
3.1. Collecte de pièces

Rhino a volé les pièces de la banque, appuie sur les **flèches** pour aider Spidey à les récupérer !
À la fin de chaque niveau, votre enfant recevra des protéines.



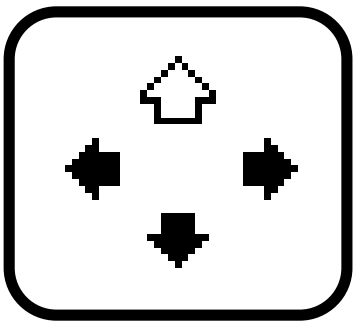
3.2. Atelier Peinture

Spin adore peindre ! Il va vaporiser des formes, des chiffres et des choses opposées. Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour choisir une réponse, puis appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer son choix. À la fin de chaque niveau, votre enfant recevra des pigments.



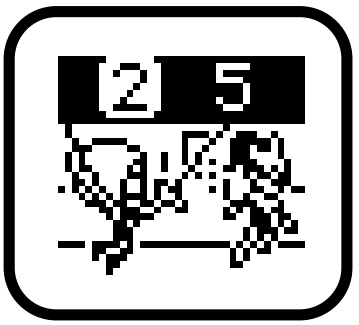
3.3. Le code du Bouffon Vert

Spidey à la rescousse ! Spidey a besoin d'aide pour déchiffrer le code et arrêter le Bouffon Vert. Mémorise le code, puis appuie sur les flèches pour le reproduire.
À la fin de chaque niveau, votre enfant recevra des gouttes de liquide.



3.4. À la poursuite d'Electro !

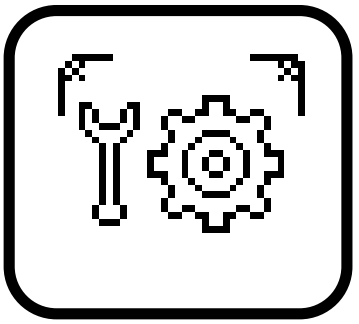
Pour aider Ghost-Spider à arrêter Electro, appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour choisir un chiffre ou un nombre, puis appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer. À la fin de chaque niveau, votre enfant recevra des gouttes de colle.



© MARVEL

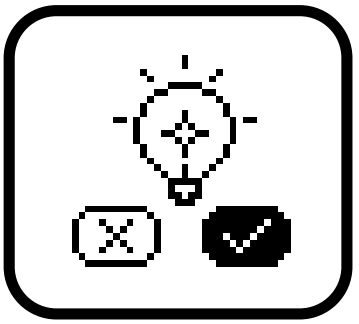
4. Réglages

Régler l'heure et ajuster le rétroéclairage, le contraste de l'écran et choisir le volume sonore. Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite**, puis appuyer sur le **bouton OK**.



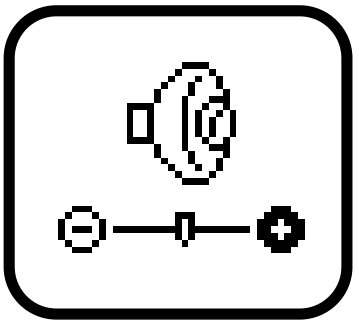
4.1. Réglage du rétroéclairage de l'écran

Appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** puis appuyer sur le **bouton OK**. Sélectionner pour éteindre ou allumer le rétroéclairage de l'écran.



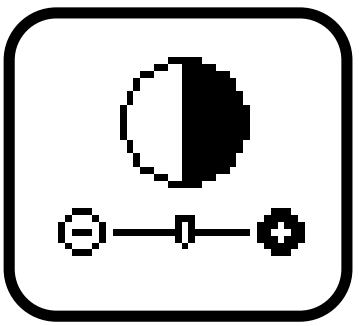
4.2. Réglage du volume sonore

Appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour choisir le volume sonore : fort, faible ou intermédiaire. Appuyer ensuite sur le **bouton OK** pour confirmer.



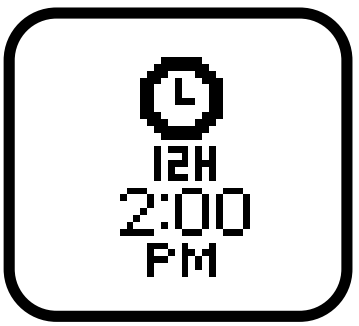
4.3. Réglage du contraste de l'écran

Appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour choisir un contraste faible, intermédiaire ou fort. Appuyer ensuite sur le **bouton OK** pour confirmer.



4.4. Réglage de l'heure

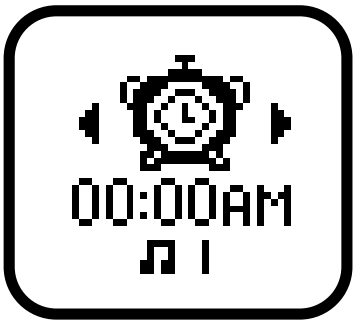
Appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour changer l'heure et le personnage. Le réglage AM/PM s'applique uniquement au format 12 heures. Appuyer ensuite sur le **bouton OK** pour confirmer.



© MARVEL

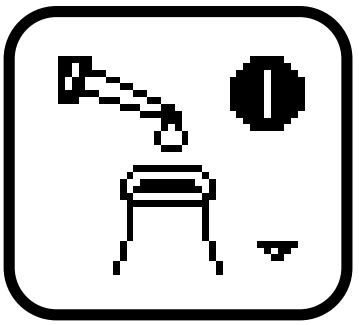
4.5. Réglage de l’alarme

Appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour choisir l’alarme et la sonnerie souhaitées, puis appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer.



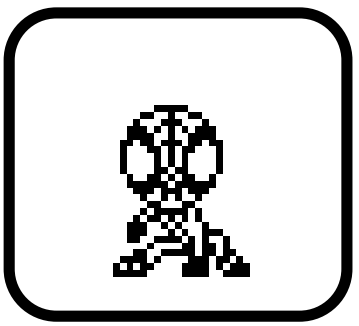
5. Labo des araignées

Appuyer sur le bouton **Labo des araignées** pour compter et additionner les matériaux chimiques et inventer de nouvelles choses avec Spidey ! Appuyer sur la **flèche du bas** pour ajouter des matériaux chimiques, puis appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour mélanger rapidement. Génial ! Votre enfant vient découvrir le résultat.



6. Super-héros du jour

Appuyer sur le bouton **Super-héros du jour** pour découvrir le Super-héros du jour ! Reviens chaque jour pour découvrir de qui il s’agit !



© MARVEL

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.
5. Si le jouet ne fonctionne pas correctement ou ne fonctionne plus, merci de remplacer les piles usagées par des piles neuves ou rechargées.

EN CAS DE PROBLÈME

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. Rallumer l'appareil. Le jouet devrait fonctionner à nouveau.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des neuves.

© MARVEL

Besoin d'aide sur nos produits ?

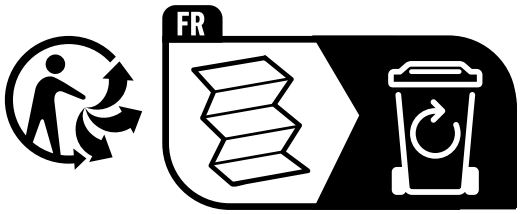
Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :
www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.

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 !

© MARVEL

Venez découvrir tous nos produits sur notre site Internet :

Pour la France : ***www.vtech-jouets.com***

Pour le Canada : ***www.vtechkids.ca/fr***

© 2025 VTech.
Tous droits réservés.
IM-580300-001
Version:0