

Disney
Stitch

vtech®

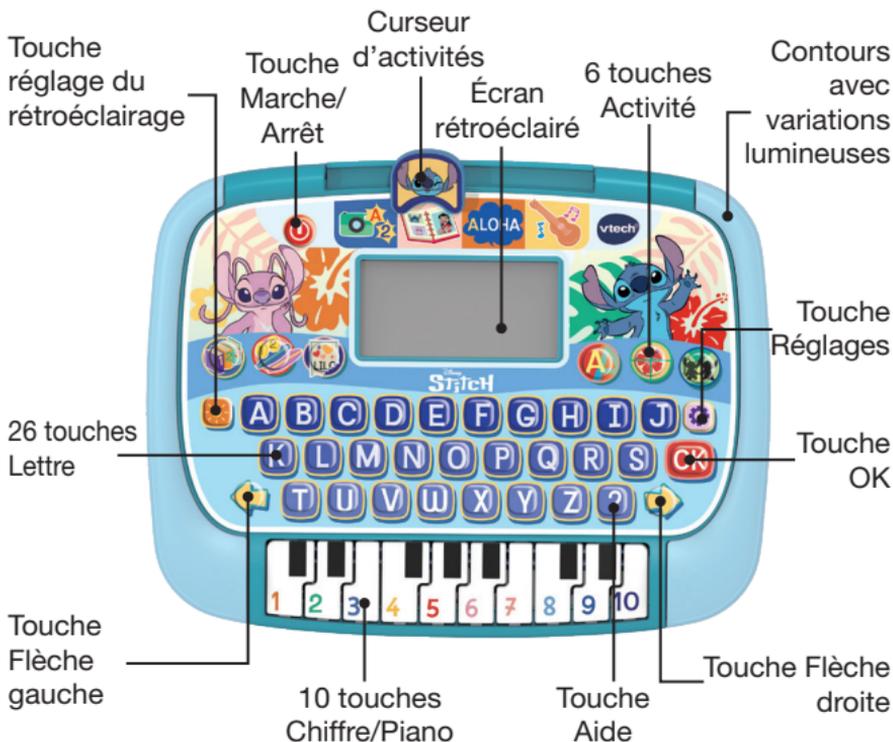
Manuel d'utilisation

Ma tablette éducative



INTRODUCTION

Tu viens d'acquérir **Ma tablette éducative** de **VTech®**. Félicitations ! Des contours magiques qui changent de couleur illuminent chaque moment de jeu sur ta tablette. Grâce aux 10 jeux et activités, découvre les lettres, les chiffres, la musique et bien plus encore !



CONTENU DE LA BOÎTE

- Ma tablette éducative de VTech®
- 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.

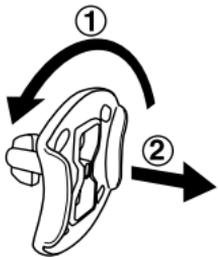
WARNING:

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 :

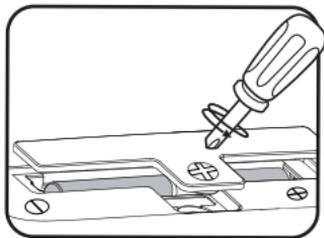


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre plusieurs fois.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

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 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 2 piles AA/LR6 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.

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.



FONCTIONNALITÉS

1. Touche Marche/Arrêt

Pour allumer le jouet, appuyer sur la **touche Marche/Arrêt**. Appuyer de nouveau sur la **touche Marche/Arrêt** pour l'éteindre.

2. Contours avec variations lumineuses

Les contours de **Ma tablette éducative** s'illuminent en rouge, bleu, rose et violet pendant le jeu.



3. Écran rétroéclairé

La couleur du rétroéclairage de l'écran peut être réglée sur différentes couleurs : bleu, violet, rose et rouge.



4. Curseur d'activité

Faire glisser le curseur pour choisir l'une des 4 activités affichées.

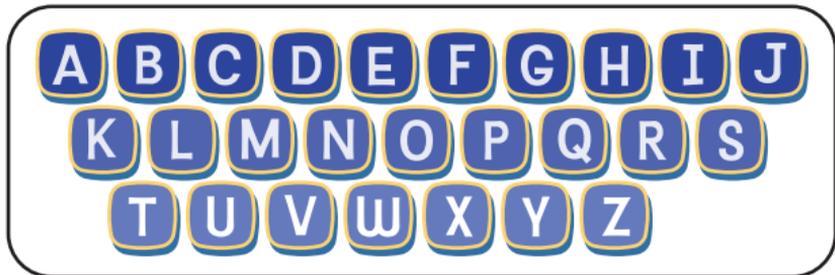
5. 6 touches Activité

Appuyer sur l'une des **touches Activité** pour choisir l'une des 6 activités proposées.



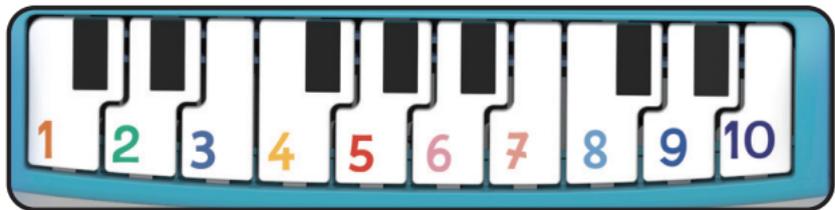
6. Touches Lettre

Appuyer sur les **touches Lettre** pour découvrir les lettres ou répondre à des questions liées aux lettres.



7. Touches Chiffre/Piano

Appuyer sur les **touches Chiffre/Piano** pour apprendre les chiffres, répondre à des questions sur les chiffres ou jouer des notes de musique.



8. Touches Flèche

Appuyer sur les **touches Flèche** pour naviguer à l'écran ou sélectionner une option.

9. Touche OK

Appuyer sur la **touche OK** pour confirmer une sélection.

10. Touche Réglage du rétroéclairage de l'écran

Appuyer sur la **touche Réglage du rétroéclairage de l'écran** pour changer la couleur du rétroéclairage de l'écran ou pour l'éteindre.

11. Touche Aide

Appuyer sur la **touche Aide** pour réécouter l'instruction ou la question.

12. Touche Réglages

Appuyer sur la **touche Réglages** pour accéder au menu Réglages. À partir de ce menu, il est possible d'activer ou de désactiver la musique de fond, d'activer ou de désactiver les contours à variations lumineuses, ou de régler le volume et le contraste de l'écran. Appuyer sur les **touches Flèche** pour faire un choix, puis sur la **touche OK** pour confirmer.

13. Arrêt automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, **Ma tablette éducative de VTech®** s'éteint automatiquement après plusieurs minutes d'inactivité. Pour la rallumer, appuyer sur la **touche Marche/Arrêt**. Le jouet s'éteint également automatiquement lorsque le niveau des piles est faible.

Note : si le jouet s'éteint constamment pendant l'utilisation, insérer de nouvelles piles puis rallumer le jouet.

POUR COMMENCER

- Appuyer sur la **touche Marche/Arrêt** pour allumer le jouet. Une courte animation se lance, puis une demande de sélection d'activité s'affiche.
- Faire glisser le **curseur d'activités** pour choisir l'une des 4 activités proposées, ou appuyer directement sur l'une des 6 **touches Activité** pour lancer l'une de ces activités.

ACTIVITÉS

1. Les photos de Lilo

Aide Lilo à prendre des photos en appuyant sur les lettres. Appuyer sur l'une des **touches Lettre** pour apprendre l'alphabet et des mots. Appuyer sur les **touches Chiffre/Piano** pour apprendre les chiffres de 1 à 10.



2. Album photo souvenir

Lilo et Stitch regardent l'album photo. Appuyer sur les **touches Flèche** pour faire défiler les photos, puis appuyer sur la **touche OK** pour écouter une description de la photo.



3. Véri-mots

Pleakley pense à quelque chose... Appuyer sur les **touches Lettre** pour taper le message et éviter l'alarme de Fibber !



4. Musique !



Stitch joue du ukulélé. Appuyer sur les **touches Chiffre/Piano** pour jouer des notes de ukulélé, ou sur les **touches Lettre** pour entendre des sons amusants.



5. Livres en pagaille



Stitch lit des livres chez Nani mais ils sont mélangés ! Appuyer sur une **touche Flèche** pour sélectionner le bon livre selon l'ordre numérique, puis appuyer sur la **touche OK** pour confirmer.



6. La cabane à calculs



Lilo regarde sa sœur Nani qui travaille à la cabane. Plusieurs questions sur la cabane de location vont apparaître. Appuyer sur les **touches Flèche** pour choisir la bonne réponse, puis appuyer sur la **touche OK** pour confirmer. Appuyer sur les **touches Chiffre/Piano** pour répondre directement.



7. Répare les affiches



Au refuge pour animaux Aloha, les affiches sont endommagées. Aide Stitch à les réparer ! Appuyer sur les **touches Flèche** pour sélectionner la bonne pièce pour compléter le mot, puis appuyer sur la **touche OK** pour confirmer. Appuyer sur les **touches Lettre** pour répondre directement.



8. Objet mystère

Sous l'effet du rayon réducteur de Jumba, Lilo et Stitch sont devenus tout petits ! Ils ne voient qu'une partie de chaque chose. Appuyer sur les **touches Lettre** ou sur les **touches Chiffre/Piano** pour deviner ce qu'ils regardent.



9. TV puzzle

Lilo regarde la télévision, mais l'image à l'écran est mélangée. Appuyer sur les **touches Flèche** pour choisir les morceaux à déplacer, puis appuyer sur la **touche OK** pour confirmer.



10. Mémo-Actions

Le personnage à gauche de l'écran effectue une série de mouvements vers la gauche ou la droite. Appuyer sur les **touches Flèche** pour contrôler le personnage à droite de l'écran et reproduire la séquence. La première séquence comporte 3 étapes. Des étapes supplémentaires s'ajoutent à chaque séquence reproduite correctement. Pour gagner la partie, il faut reproduire une séquence de 8 étapes.



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 ou 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, merci d'essayer de remplacer les piles par des piles neuves ou rechargées.

EN CAS DE PROBLÈMES

Si le jouet ne fonctionne plus ou semble dysfonctionner, suivre ces étapes :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles.
3. Attendre quelques minutes avant de remettre les piles.
4. Allumer le jouet. Il sera prêt à redémarrer.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.

Si le problème persiste, merci de contacter notre service consommateurs.

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

