



Manuel d'utilisation

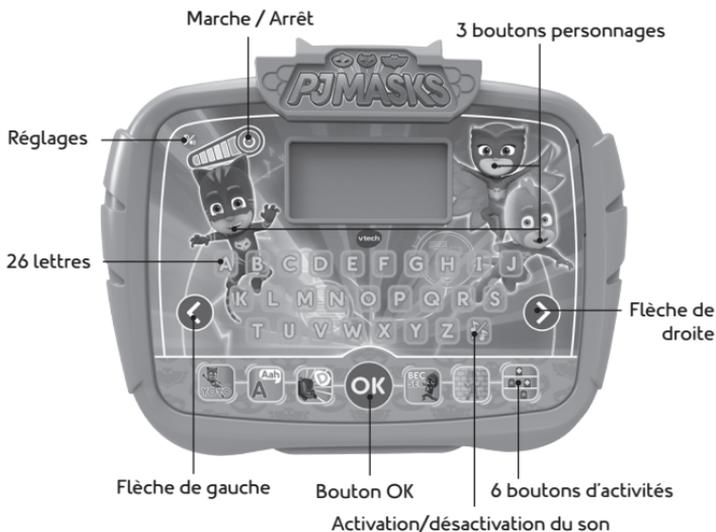
Super tablette éducative



©2017 Frog Box/Entertainment One UK Limited
91-003448-002 ©

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir *la Super tablette éducative* de **Vtech®**. Félicitations ! Bibou, Yoyo et Gluglu sont prêts à défier Roméo, Sorceline et Ninjaka. Les 6 activités éducatives proposées permettent à l'enfant de découvrir les lettres, les sons, les rimes et bien plus encore. Il appréciera d'autant plus les jeux grâce aux voix originales des personnages. Avec les Pyjamasques, les soucis, on les règle la nuit !



Contenu de la boîte

- 1 Super tablette éducative
- 1 manuel d'utilisation

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.

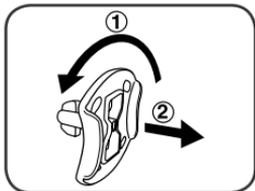
Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

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 user's manual as it contains important information.

Pour retirer l'attache de la boîte :

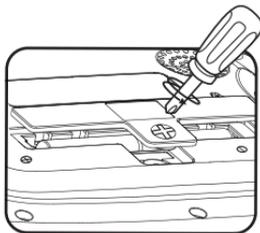


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jeu à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

Pour commencer

Installation des piles

1. S'assurer en premier que la tablette est éteinte.
2. Ouvrir le compartiment à piles à l'aide d'un tournevis (non fourni) ou d'une pièce de monnaie.
3. Insérer 2 piles AA LR6/AM3 neuves dans le compartiment (alcalines pour des performances maximales).
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.

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- 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**[®] 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.



Caractéristiques

1. Bouton Marche / Arrêt

Pour allumer la tablette, appuie sur le bouton **Marche / Arrêt**. Pour l'éteindre, appuie à nouveau sur le bouton **Marche / Arrêt**.

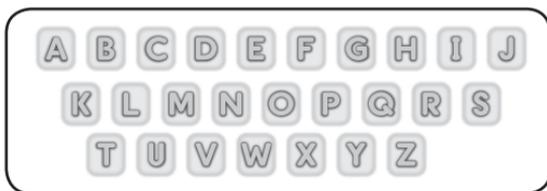
2. 6 Boutons d'activités

Appuie sur un des 6 boutons d'activités pour sélectionner une activité.



3. Lettres

Appuie sur les lettres pour apprendre les lettres de l'alphabet ou pour répondre à une question.



4. Flèches

Appuie sur les flèches de gauche ou de droite pour naviguer sur l'écran ou sélectionner une option.

5. Bouton OK

Appuie sur le **bouton OK** pour confirmer une réponse.

6. 3 boutons personnages

Appuie sur les boutons personnages (Yoyo, Bibou et Gluglu) pour entendre une indication ou voir une animation en rapport avec l'activité en cours.



7. Bouton Réglages

Appuie sur ce bouton pour ajuster la luminosité de l'écran et le volume sonore.

Il y a 3 degrés de luminosité. Appuie sur la flèche de **gauche** ou de **droite** pour régler la luminosité, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer. Il y a 3 volumes sonores différents. Appuie sur la flèche de **gauche** ou de **droite** pour augmenter ou diminuer le volume sonore, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

8. Bouton d'activation/désactivation du son

Appuie sur ce bouton pour activer ou désactiver la musique de fond.

9. Arrêt automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, la *Super tablette éducative* s'éteindra automatiquement après plusieurs minutes d'inactivité. Pour la rallumer, appuie sur le bouton **Marche / Arrêt**.

La tablette s'éteint également automatiquement lorsque le niveau des piles est faible. Une notification indiquant de changer les piles apparaîtra dès lors à l'écran.



Pour commencer à jouer

- Appuie sur le bouton **Marche / Arrêt** pour allumer la tablette. Une petite animation apparaîtra à l'écran, puis on te demandera de choisir une activité.
- Appuie sur une activité pour jouer ou appuie sur un des 3 personnages pour voir une animation.

Activités

1. Amuse-toi avec les lettres

Découvre le tableau de bord et apprends les lettres, les sons et des mots.

Appuie sur un des 3 personnages pour voir et entendre une petite animation sur chacun.



2. Reconnais les sons et les lettres

Le tableau de bord est brouillé. Les papillons de nuit de Sorceline ont cassé l'écran. Bibou a besoin de ton aide pour reconnaître les sons et les lettres. Appuie sur la lettre correspondant au son prononcé.

Il y a 3 niveaux de difficultés à cette activité.

Appuie sur un des 3 personnages pour entendre leur prénom.



3. Les œufs

Attention ! Roméo jette des œufs n'importe où. Aide les Pyjamasques à défendre la ville !

Appuie sur la bonne lettre pour détruire les œufs avant qu'ils ne touchent un Pyjamasque.

Il y a 3 niveaux de difficulté à cette activité.

Appuie sur un des 3 héros pour changer de personnage.





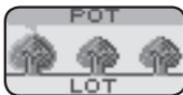
4. Les rimes

Ninjaka a caché l'épée de maître Fang dans le parc. Aide Yoyo à retrouver l'épée.

Tu dois trouver un mot qui rime avec le mot indiqué. Appuie sur la flèche de **gauche** ou de **droite** pour sélectionner la bonne rime, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

Il y a 3 niveaux de difficulté.

Appuie sur un des personnages pour entendre une rime leur correspondant.



5. Gluglu reptilo-camouflage

Gluglu doit se camoufler pour échapper à Ninjaka. Aide-le à trouver le bon camouflage en regardant bien les motifs du mur placé derrière Gluglu.

Appuie sur la flèche de **gauche** ou de **droite** pour sélectionner le bon camouflage, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

Il y a 3 niveaux de difficulté à cette activité.

Appuie sur un des 3 personnages pour entendre une phrase amusante.



6. Le labyrinthe des formes

Oh non ! Roméo a capturé Bibou et Gluglu. Aide Yoyo à les retrouver et les délivrer de ce vilain.

Dirige Yoyo vers une porte contenant des motifs identiques à ceux d'une autre porte. Les portes avec des motifs identiques se connectent entre elles.

Appuie sur les flèches de **gauche** ou de **droite** pour faire avancer Yoyo vers la bonne porte, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer. Si c'est la bonne porte, Yoyo ressortira par la porte avec les motifs identiques.

Ensuite, dirige Yoyo vers les barreaux pour délivrer Bibou et Gluglu.





Il y a 3 niveaux de difficultés à cette activité.
Appuie sur un des 3 personnages pour les entendre et voir une animation en rapport avec l'activité en cours.

Entretien

- Utiliser simplement un linge légèrement humide.
- Éviter toute exposition prolongée de la tablette au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer la tablette dans un endroit sec.
- La tablette est fabriquée avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

En cas de problème

Si le programme cesse de fonctionner, suivez ces étapes :

- 
1. Éteindre l'appareil.
 2. Débrancher l'alimentation en enlevant les piles.
 3. Laisser reposer l'appareil quelques instants, puis réinsérer les piles.
 4. Rallumer le jouet. Il devrait à nouveau fonctionner normalement.
 5. S'il ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.
- 

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 souhaiteriez 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 – Rubrique « Assistance ».

Pour la Suisse francophone :

Via notre site Internet www.vtech-jouets.com – Rubrique « Assistance ».

Pour la Belgique francophone :

Tél. : 0 800 72 378 (appel gratuit)

Email : sav@vtechnl.com

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Email : toys@vtechcanada.com

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet 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 – Rubrique « Assistance ».

Pour la Suisse francophone :

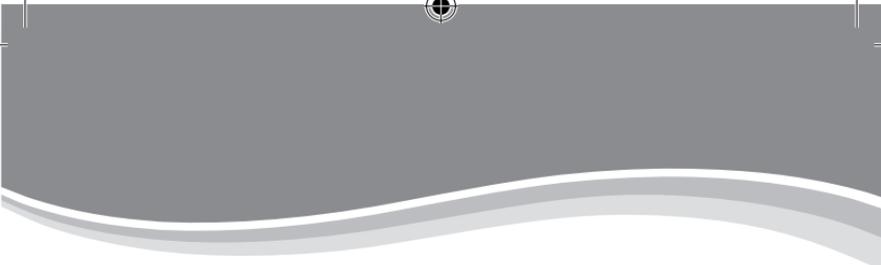
- Via notre site Internet www.vtech-jouets.com – Rubrique « Assistance ».

Pour la Belgique francophone :

- Tél. : 0 800 72 378 (appel gratuit)

Email : sav@vtechnl.com

PRODUIT DEL
DE CLASSE 1



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

www.vtech-jouets.com



VTech et le logo VTech TM & © 2017 VTech Holdings Limited. Tous droits réservés.

©2017 Frog Box/Entertainment One UK Limited

Imprimé en Chine.
91-003448-002 (F)