

vtech[®]

Manuel d'utilisation

MARVEL
SPIDEY
LES AMIS EXTRAORDINAIRES

Spidey - mon ordi éducatif

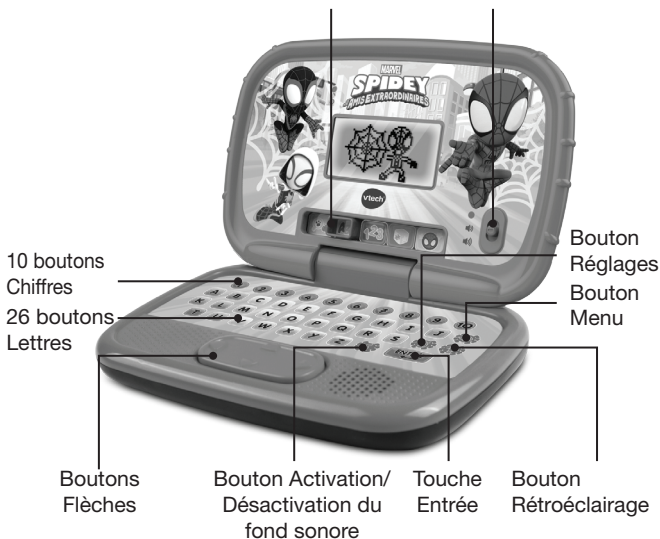


© MARVEL

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Spidey - Mon ordi éducatif** de **VTech®**. Félicitations ! Avec Spidey et ses amis, votre enfant découvre les lettres, les nombres et de nombreuses activités éducatives tout en s'amusant ! 15 activités ludiques sont au programme, accompagnées de multiples effets sonores, d'animations amusantes et de voix dont celle de Spidey ! C'est l'heure de sauver la ville avec Spidey et ses amis !

Curseur Sélection
du mode de jeu Curseur Marche/
Arrêt/Volume sonore



CONTENU DE LA BOÎTE

- Spidey - Mon ordi éducatif
- 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:

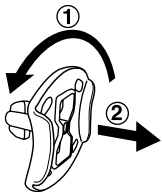
All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE :

Please save this user's manual as it contains important information.

Si aucune attache n'est présente sur la boîte, ne pas tenir compte de ce message.

Pour retirer le jouet de la boîte :

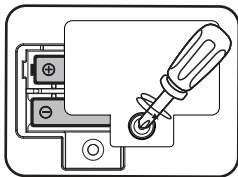


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

ALIMENTATION

Installation des piles

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le 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 2 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 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.

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. Curseur Marche/Arrêt/Volume sonore ● 🔊 🔊)

Déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Volume sonore** sur la position **Volume faible** ou **Volume fort** , ou le déplacer de la position **Volume fort** à la position **Volume faible** pour allumer le produit.

2. Curseur Sélection du mode de jeu



Déplacer le **curseur Sélection du mode de jeu** pour choisir l'une des 5 catégories d'activités : Découvertes, Les lettres, Les nombres, Logique et Jeux. Il y a 3 activités différentes pour chaque catégorie.

3. Boutons Lettres



Appuyer sur un **bouton Lettre** pour apprendre l'alphabet, la phonétique ou répondre à des questions dans les activités.

4. Boutons Chiffres



Appuyer sur un **bouton Chiffre** pour découvrir les chiffres ou répondre à des questions.

5. Bouton Réglages

Appuyer sur le **bouton Réglages** pour régler le niveau de contraste de l'écran. Il y a 3 niveaux pour régler le contraste de l'écran. Utiliser le **bouton flèche gauche** pour réduire le contraste ou utiliser le **bouton flèche droit** pour augmenter le contraste, puis appuyer sur la **touche Entrée** pour confirmer.

6. Bouton Menu

Appuyer sur le **bouton Menu** dans un jeu pour revenir au menu d'activités de la catégorie sélectionnée.

7. Boutons Flèches

Appuyer sur les **boutons Flèches** pour sélectionner un choix ou naviguer sur l'écran.

8. Touche Entrée

Appuyer sur la **touche Entrée** pour confirmer un choix.

9. Bouton Rétroéclairage

Appuyer sur le **bouton Rétroéclairage** pour activer ou désactiver le rétroéclairage de l'écran.

10. Bouton Activation/Désactivation du fond sonore

Appuyer sur le **bouton Activation/Désactivation du fond sonore** pour activer ou désactiver le fond sonore musical.

11. Arrêt automatique

Pour économiser les piles, **Spidey - Mon ordi éducatif** s'éteint automatiquement après 60 secondes d'inactivité. Pour le réactiver, il suffit de déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Volume sonore**. Le jouet s'éteindra également lorsque les piles sont faibles. Un message apparaîtra sur l'écran à ce moment.

POUR COMMENCER

- Déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Volume sonore** sur la position **Volume faible** ou **Volume fort** , ou le déplacer de la position **Volume fort** à la position **Volume faible** pour allumer le produit.
- Déplacer le **curseur Sélection du mode de jeu** pour choisir une des 5 catégories.
- Une fois la catégorie sélectionnée, il est possible de choisir une activité parmi les trois proposées. Utiliser les **boutons Flèches** pour sélectionner une activité. Appuyer sur la **touche Entrée** pour confirmer la sélection.

ACTIVITÉS

Spidey - Mon ordi éducatif de **VTech®** propose 15 activités différentes pour jouer.

Catégorie 1 : Découvertes



1. Lettres et sons

Appuyer sur les **boutons Lettres** pour découvrir les lettres de l'alphabet et la phonétique.

2. Lettres et mots

Appuyer sur les **boutons Lettres** pour découvrir les mots et les objets associés à la lettre choisie.

3. Les nombres

Appuyer sur un **bouton Chiffre** pour qu'un certain nombre d'objets s'affiche à l'écran correspondant au chiffre choisi.

Catégorie 2 : Les lettres



4. Trouve la lettre

Spidey retourne dans sa base, il faut l'aider ! Pour trouver la bonne lettre, appuyer sur le **bouton Lettre** correspondant ou appuyer sur les **boutons Flèches** pour choisir, puis sur la **touche Entrée** pour confirmer.

5. Trouve l'image

Spin a besoin d'aide pour trouver les bonnes images qui correspondent aux objets indiqués. Utiliser les **boutons Flèches** pour choisir la bonne image, puis appuyer sur la **touche Entrée** pour confirmer.

6. À la poursuite de Rhino

Rhino s'est enfui en auto tamponneuse, il faut le rattraper ! Utiliser les **boutons Lettres** pour former les mots indiqués à l'écran le plus rapidement possible !

Catégorie 3 : Les nombres



7. Trouve le nombre

Spidey retourne dans sa base, il faut l'aider ! Pour trouver le nombre demandé, appuyer sur le **bouton Chiffre** correspondant ou appuyer sur les **boutons Flèches** pour choisir, puis sur la **touche Entrée** pour confirmer.

8. Le jeu du scooter

Il faut aider Ghost-Spider à retrouver le scooter en choisissant les bons chemins ! Appuyer sur les **boutons Chiffres** correspondants ou appuyer sur les **boutons Flèches** pour choisir, puis sur la **touche Entrée** pour confirmer. Il faut choisir le plus petit ou le plus grand nombre en fonction de ce qui est demandé !

9. Les équations

Rhino s'est enfui après avoir volé l'or de la banque, aide Ghost-Spider à le retrouver ! Pour résoudre les équations et attraper Rhino, appuyer sur les **boutons Chiffres** correspondants ou appuyer sur les **boutons Flèches** pour choisir, puis sur la **touche Entrée** pour confirmer.

Catégorie 4 : Logique



10. Mission barrage

Attention, il y a des trous dans le barrage et l'eau commence à sortir ! Pour aider Spin à le réparer, utiliser les **boutons Flèches** pour choisir les formes qui correspondent aux trous, puis appuyer sur la **touche Entrée** pour confirmer.

11. Jeu de logique

Il faut aider Spidey à faire disparaître les lasers de sécurité pour accomplir sa mission ! Pour compléter la suite, utiliser les **boutons Flèches** pour choisir la forme correspondante, puis appuyer sur la **touche Entrée** pour confirmer.

12. Jeu des ombres

Spin veut fabriquer un nouveau robot-araignée ! Pour l'aider, il faut regarder attentivement les ombres pour trouver les bonnes parties correspondantes. Utiliser les **boutons Flèches** pour trouver les parties correspondantes, puis appuyer sur la **touche Entrée** pour confirmer.

Catégorie 5 : Jeux



13. Jeu des séquences

Pour aider Ghost-Spider dans sa mission, il faut se rappeler des séquences pour les reproduire ensuite ! Regarder attentivement les séquences, puis appuyer sur les **boutons Flèches** pour les reproduire dans le bon ordre.

14. L'atelier des robots-araignées

C'est l'heure de construire son propre robot-araignée ! Utiliser les **boutons Flèches** pour choisir le corps, les yeux, la bouche ou encore le chapeau du robot-araignée, puis appuyer sur la **touche Entrée** pour confirmer.

15. Spidey et ses amis

C'est l'heure d'en apprendre plus sur Spidey et ses amis ! Utiliser les **boutons Flèches** pour choisir un personnage, puis appuyer sur la **touche Entrée** pour en apprendre plus sur lui.

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 de l'appareil au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé durant un certain temps.
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 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 normalement prêt à redémarrer.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer toutes les piles par des piles neuves.

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

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 à la clientèle.

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

