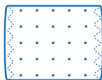




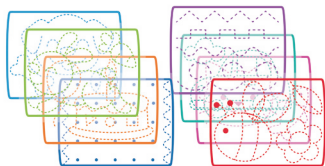
Manuel d'utilisation

Mon ardoise interactive apprenti-écriture

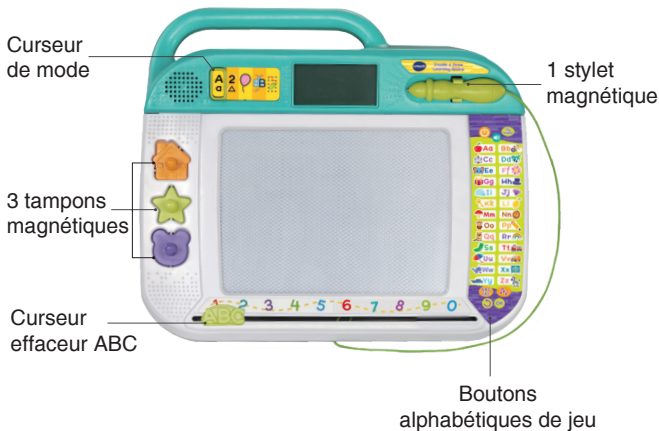


INTRODUCTION

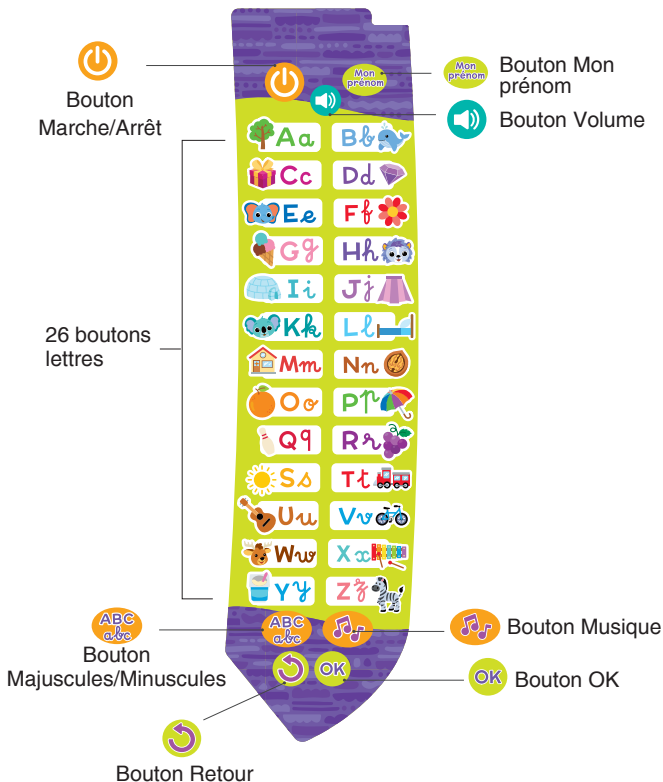
Félicitations ! Vous venez d'acquérir **Mon ardoise interactive apprenti-écriture** de **VTech®**. Ce jouet interactif accompagne l'enfant dans son apprentissage de l'écriture en lui proposant des activités ludiques et éducatives. À l'aide des instructions, il apprendra à reconnaître et à tracer les lettres, les chiffres et les formes étape par étape mais aussi laisser libre cours à son imagination en réalisant de merveilleux dessins.



8 pochoirs



Boutons alphabétiques de jeu



CONTENU DE LA BOÎTE

- Mon ardoise interactive apprenti-écriture
- 3 tampons magnétiques
- 8 pochoirs
- 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. Il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

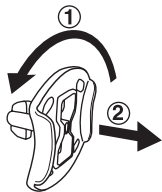
WARNING:

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 les attaches d'emballage de 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

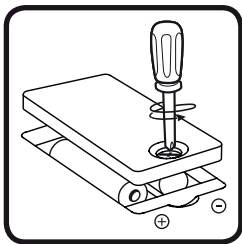
MISE EN MARCHÉ

Lors de la première utilisation, l'ardoise est en mode Démonstration. Pour quitter ce mode, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** pour allumer le jouet. Utiliser le stylet pour écrire ou dessiner sur l'écran. L'ardoise quittera automatiquement le mode Démonstration et redémarrera en mode Normal.

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.



AVANT UTILISATION

Après le déballage ou une longue période d'inutilisation, la surface magnétique peut avoir besoin d'être réactivée pour améliorer les fonctions de dessin et d'écriture. Pour réactiver la surface magnétique, il suffit d'utiliser l'un des **tampons magnétiques** pour couvrir la surface de l'écran puis de faire glisser le **curseur effaceur ABC** d'un côté à l'autre plusieurs fois, jusqu'à ce que la surface soit complètement effacée.



POUR COMMENCER À JOUER

1. Bouton Marche/Arrêt

Appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt** pour allumer le jouet.
Appuyer sur le même bouton pour l'éteindre.

2. Stylet de dessin

Utiliser le stylet pour tracer et dessiner sur l'ardoise.



3. Curseur de mode

Faire glisser le curseur pour sélectionner l'un des cinq modes de jeu.



4. Bouton Mon prénom

Permet à l'enfant d'entrer un prénom et de s'entraîner à l'écrire.

5. Bouton Musique

Appuyer pour entendre la musique tout en dessinant ou en écrivant.

6. Boutons alphabétiques de jeu

Appuyer sur les 26 boutons pour découvrir les lettres, les chiffres, les formes et bien plus encore. Les réponses varient en fonction du mode d'activité sélectionné.



7. Bouton Majuscules/Minuscules

Permet de basculer entre l'écriture en majuscules et en minuscules.

8. Bouton OK

Pour valider une activité de dessin ou d'écriture, il faut appuyer sur le **bouton OK**.

9. Bouton Retour

Appuyer sur le **bouton Retour** pour supprimer les lettres saisies ou répéter les instructions d'une activité.

10. Curseur effaceur ABC

Déplacer le **curseur effaceur ABC** en bas de l'ardoise d'un côté à l'autre pour effacer.



11. Tampons magnétiques

Utiliser les **tampons magnétiques** sur la surface de dessin pour ajouter des formes amusantes.



12. 8 pochoirs

S'entraîner à dessiner des formes en plaçant l'un des 8 **pochoirs** sur l'ardoise. Lors de l'activité des **Points à relier**, utiliser un **pochoir à points** pour suivre le tracé.



13. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, **Mon ardoise interactive apprenti-écriture** s'éteint automatiquement après 1 minute de non-utilisation. Pour rallumer le jouet, appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt**.

Si le jouet s'éteint pendant que votre enfant joue ou si les lumières s'affaiblissent, nous vous conseillons de changer les piles.

ACTIVITÉS

1. Atelier d'écriture A a

Utiliser le stylet de dessin pour suivre la démonstration et s'entraîner à tracer les lettres majuscules et minuscules dans le bon ordre.

2. Chiffres et formes 2 Δ

Utiliser le stylet de dessin pour suivre les instructions et s'entraîner à tracer les chiffres de 1 à 10, ainsi que différentes lignes et formes affichées à l'écran.

En mode **Chiffres et formes**, chaque **bouton alphabétique** correspond à un chiffre ou une forme :

A - 1

B - 2

C - 3

D - 4

E - 5

F - 6

G - 7

H - 8

I - 9

J - 10

K - Lignes droites

L - Lignes inclinées

M - Lignes courbes

N - Rond

O - Ovale

P - Croissant

Q - Cœur

R - Triangle

S - Carré

T - Rectangle

- U - Losange
- V - Trapèze
- W - Pentagone
- X - Hexagone
- Y - Octogone
- Z - Étoile

3. Atelier de dessin



Utiliser le stylet de dessin sur l'ardoise en suivant les instructions à l'écran étape par étape et s'entraîner à dessiner les 26 objets.

4. Devine la lettre

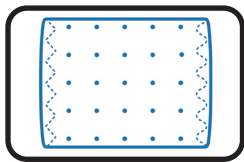


Trouver les lettres cachées dans chaque image et appuyer sur un **bouton alphabétique** pour répondre. Ensuite, dessiner une image pour transformer la lettre en un nouvel objet.

5. Magic'image



Placer le **pochoir à points** sur la surface de dessin. Ensuite, suivre les instructions et relier les points pour révéler des images cachées.



6. Écris ton prénom

BONJOUR!
ALEX

Appuyer sur le bouton  pour s'entraîner à écrire un prénom. Utiliser les **boutons alphabétiques** pour entrer un prénom ou appuyer sur le bouton  pour effacer les lettres et en saisir un nouveau. Une fois le prénom saisi, appuyer sur le bouton  pour confirmer. Ensuite, s'entraîner à écrire chaque lettre du prénom.

7. Pause musicale !

Appuyer sur le **bouton Musique** pour écouter des sons amusants et de la musique en dessinant. Appuyer sur le **bouton Musique** ou sur les **boutons alphabétiques** pour changer de mélodie.

LISTE DES MÉLODIES :

- A - *À la pêche aux moules*
- B - *Ah ! Les crocodiles*
- C - *C'est la cloche du vieux manoir*
- D - *Dans la forêt lointaine*
- E - *Goutelettes de pluie*
- F - *Il était une bergère*
- G - *Ah ! Mon beau château*
- H - *Coccinelle demoiselle*
- I - *Elle descend de la montagne*
- J - *J'ai vu le loup, le renard et la belette*
- K - *Jean Petit qui danse*
- L - *Dansons la capucine*
- M - *Au feu les pompiers*
- N - *Compagnons de la marjolaine*
- O - *La Carmagnole*
- P - *Mon père avait un champ de pois*
- Q - *Passe, passe, passera*
- R - *La laine des moutons*
- S - *Ainsi font, font, font*
- T - *Compère Guilleri*
- U - *Il était une fermière*
- V - *La complainte de Mandrin*
- W - *Le Vitrier*
- X - *La Ronde des légumes*
- Y - *Alouette*
- Z - *La Chanson de l'alphabet*

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de produits solvants ou abrasifs.
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 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 le 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.



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

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr

