

Disney  
LA  
**REINE**  
DES  
**NEIGES II**

Manuel d'utilisation

**KidiMagic Color Show**



# INTRODUCTION

Tu viens d'acquérir **KidiMagic Color Show La Reine des Neiges II** de **VTech®**, félicitations ! Ce joli flacon magique est multifonction ! Non seulement il projette l'heure au plafond mais la douce voix te donne également l'heure. Tu peux programmer jusqu'à 2 réveils, écouter 4 mélodies ou brancher ton lecteur MP3 (câble audio jack et lecteur MP3 non inclus). **KidiMagic Color Show La Reine des Neiges II** illumine ta chambre de ses jolies couleurs douces. Magique : pour changer de couleur ou jouer, tu n'as qu'à passer ta main au-dessus du flacon ! 6 jeux sont inclus dont la fameuse boule de cristal ! **KidiMagic Color Show La Reine des Neiges II**, tu vas adorer !

## CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 **KidiMagic Color Show La Reine des Neiges II** de **VTech®**
- 1 manuel d'utilisation
- 4 piles de démonstration

**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.

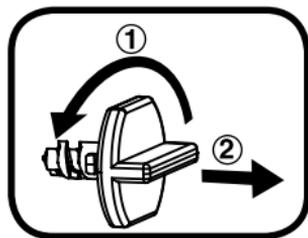
**WARNING:** All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

**NOTE: Please keep this user's manual as it contains important information.** Ce jouet doit être branché exclusivement avec un transformateur de classe II (signalé sur le transformateur par le symbole ).

**Remarque :** dans l'éventualité peu probable d'une décharge électrostatique inoffensive créée par un périphérique externe, ce produit peut ne plus fonctionner correctement. Dans ce cas, retirer puis remplacer les piles pour redémarrer le jouet.

### 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.



# FONCTIONNALITÉS



## Icônes à l'écran

Les icônes qui s'affichent à l'écran indiquent le mode activé.

	Mélodies		Jeux		Radio FM
	Prise audio		Réveil n°1		Réveil n°2
	Capteur de mouvement				

## Utilisation des différents boutons

### Horloge

Appuie sur ce bouton pour afficher l'heure à l'écran ou pour passer en mode Veille. Lorsque tu ne joues pas avec ton **KidiMagic**, celui-ci passe en mode veille.

### Mélodies

Appuie sur ce bouton pour écouter les mélodies incluses. Ton flacon s'illumine au rythme des mélodies.

### Radio FM

Appuie sur ce bouton pour entrer dans ce mode et sélectionner ta station de radio préférée.

### Jeux

Appuie sur ce bouton pour entrer dans ce mode et sélectionner un jeu parmi les 6 proposés.

### Réveil / Réglages

Appuie sur ce bouton pour accéder aux réglages suivants :

- Réveil
- Effets lumineux
- Contrastes de l'écran
- Style de la projection
- Mise en veille automatique
- Réglage de l'heure

### Bouton Éclairage

Appuie sur ce bouton pour choisir d'allumer ou non l'écran et/ou les effets lumineux de ton **KidiMagic**.

### Bouton du volume sonore

Appuie sur ce bouton pour régler le volume sonore.

### Flèches gauche et droite

Utilise les flèches quand tu fais une sélection ou lorsque tu joues.

### Bouton OK/Horloge parlante

Appuie sur le bouton OK pour confirmer un choix. En mode Horloge, en appuyant sur le bouton OK, tu activeras l'horloge parlante.

## Sphère de projection de l'heure

Appuie sur la sphère pour activer ou désactiver la projection de l'heure.

## Anneau d'ajustement

Tourne l'anneau pour ajuster la netteté de la projection.

**Note :** pour de meilleurs résultats, utilise cette fonction dans une pièce sombre, voire sans lumière.

## Globe d'ajustement angle de projection

Ajuste l'angle de projection en bougeant le globe.

**Note :** lorsque tu règles la netteté ou l'angle de projection, manipule ton

**KidiMagic Color Show La Reine des Neiges II** délicatement. Fais attention à ne pas faire de pression sur la sphère de projection, cela éteindrait la projection de l'heure.

## Capteur de mouvement

Passes ta main au-dessus du capteur de mouvement pour jouer ou changer la couleur du flacon. L'icône  t'indique quand cette fonction est disponible.

## Prise audio jack

Cette icône apparaît lorsqu'un lecteur MP3 (câble audio jack et lecteur MP3 non inclus) est connecté à **KidiMagic Color Show La Reine des Neiges II**.

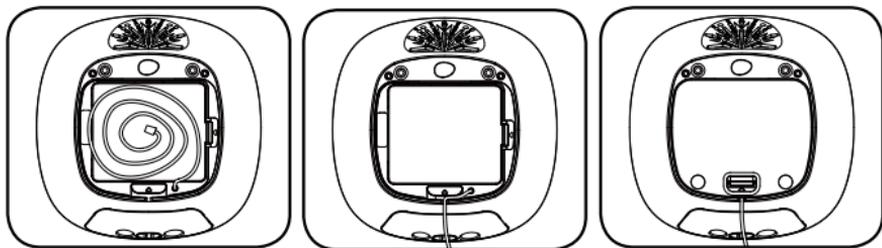
## Transformateur secteur DC7.5V 400mA

Pour jouer sans piles, tu peux brancher ici un transformateur secteur 7,5 V vendu séparément (référence VTech 80-002181).

## Antenne Radio FM

L'antenne pour la radio FM est dans le compartiment situé sous

**KidiMagic Color Show La Reine des Neiges II**. Pour optimiser la réception radio, sors l'antenne de son compartiment lorsque la radio est activée.



## MISE EN GARDE

- Évite de placer ton **KidiMagic Color Show La Reine des Neiges II** près d'une forte source de lumière ou en direction de la lumière du soleil, cela peut interférer avec le capteur de mouvement.
- Pour de meilleurs résultats, évite de placer ton **KidiMagic Color Show La Reine des Neiges II** sous une étagère trop proche ou près d'un mur.
- Si quelque chose empêche le capteur de mouvement de fonctionner correctement, une icône "Mauvais signal" apparaît à l'écran.

## ICÔNES DE MISE EN GARDE

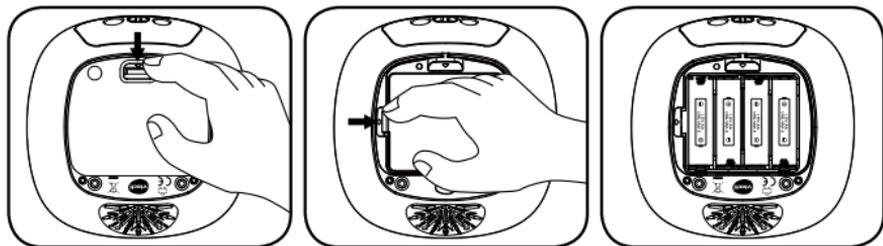
	Piles faibles	Cette icône apparaît lorsque les piles sont vides. Remplace les piles ou utilise un transformateur secteur 7,5 V vendu séparément.
	Mauvais signal	Cette icône apparaît lorsqu'un objet obstrue le capteur situé au-dessus du flacon pendant un certain laps de temps, réduisant ainsi la performance du jouet.

## POUR COMMENCER À JOUER

### ALIMENTATION

Ce jouet fonctionne avec 4 piles LR6/AA ou un transformateur secteur 7,5 V, vendu séparément.

- Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
- Ouvrir le compartiment à piles situé sous le jouet en en poussant le loquet vers le haut ou vers le bas.
- Insérer 4 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
- Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer qu'il est correctement enclenché.



## MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- 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**<sup>®</sup> 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**<sup>®</sup> 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.



## TRANSFORMATEUR SECTEUR (VENDU SÉPARÉMENT)

- Avant de brancher votre transformateur, vérifier que **KidiMagic Color Show La Reine des Neiges II** est éteint.
- Brancher votre transformateur dans la prise située à l'arrière du **KidiMagic**.
- Brancher votre transformateur sur secteur.

**Note :** débrancher votre transformateur du secteur et du jouet en cas de non-utilisation prolongée.

## MODE D'EMPLOI D'UN TRANSFORMATEUR (COMMUNÉMENT APPELÉ « ADAPTATEUR SECTEUR » )

- Nous recommandons l'utilisation d'un transformateur **VTech®** disponible sous le nom d'« adaptateur secteur **VTech®** », référence 80-002181 (CC/CA 7.5V  400 mA).
- Attention : le jouet ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
- Le jouet doit uniquement être utilisé avec un transformateur pour jouets.
- Le transformateur n'est pas un jouet.
- Le jouet ne doit pas être raccordé à un nombre de sources d'alimentation supérieur à celui recommandé.

- Ne jamais exposer à l'humidité un jouet branché sur le secteur.
- Vérifier régulièrement l'état de votre transformateur (fiches de raccordement, boîtier, prise ou toute autre pièce). Ne pas utiliser un transformateur endommagé.

#### Notes :

Si le jouet ne fonctionne pas ou si le son est vraiment très faible, cela peut provenir d'un mauvais branchement. Éteindre le jouet et débrancher votre transformateur pendant quelques secondes. Puis, rebrancher votre transformateur et remettre le jouet en marche. Si le problème persiste, remplacer le transformateur car il doit être endommagé.

- Pour éviter d'endommager le jouet ou les données qu'il contient, ne pas débrancher votre transformateur lorsque le jouet est en marche. Ne pas utiliser votre transformateur en extérieur. En cas de détérioration, le cordon du transformateur ne doit pas être remplacé ; si le cordon est endommagé, déposer le transformateur dans les points de collecte pour déchets électriques et électroniques mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- **VTech®** recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état du transformateur utilisé avec le jouet. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jouet ne doit pas être réutilisé avec le transformateur tant qu'il n'a pas été remplacé.
- Ne jamais nettoyer le jouet branché ou le transformateur avec du liquide. Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

## POUR COMMENCER À JOUER

### MODE DE DÉMONSTRATION

Une fois sorti de sa boîte, ton **KidiMagic Color Show *La Reine des Neiges II*** est en mode de démonstration. Pour désactiver ce mode, appuie sur le bouton OK pour allumer le jouet puis appuie sur la sphère de projection pour sortir du mode de démonstration.



### RÉGLAGES INITIAUX

Appuie sur n'importe quel bouton pour allumer le jouet. Lors de la première utilisation, règle l'heure.

## RÉGLAGE DE L'HEURE

L'heure par défaut est 08:00 et le mode 24 heures.

- Appuie sur le bouton OK pour valider un réglage et passer au réglage suivant. Voici l'ordre de réglage :  
Heures, Minutes, am/pm (uniquement si le mode 12 heures a été choisi).
- Appuie sur les flèches pour ajuster.
- Pour valider un réglage, appuie sur OK au moment où la coche  clignote. Tu peux aussi sélectionner les flèches ◀/▶ pour choisir l'icône Retour  et recommencer un réglage.



## MISE EN VEILLE AUTOMATIQUE

Pour préserver la durée de vie des piles, ton **KidiMagic** se met automatiquement en veille après quelques minutes d'inactivité. En mode Horloge, appuie une fois sur le bouton Horloge pour mettre le jouet en veille. Appuie sur n'importe quel bouton pour le réactiver.

## CONTRÔLE DU CAPTEUR DE MOUVEMENT

Passes ta main au-dessus de ton **KidiMagic** vers la gauche ou vers la droite pour activer le capteur de mouvement. Le capteur de mouvement est disponible uniquement lorsque l'icône suivante  apparaît à l'écran.



## RÉGLAGE DE LA LUMINOSITÉ

Appuie sur ce bouton  pour sélectionner l'éclairage du flacon, l'éclairage de l'écran ou l'extinction de l'écran.

## RÉGLAGE DE LA PROJECTION

Une lentille de projection est située au-dessus de ton **KidiMagic Color Show La Reine des Neiges II**. Celle-ci permet la projection de l'heure au plafond.

Appuie sur la sphère de projection  pour activer ou désactiver la projection au plafond. La durée de projection par défaut est de 8 secondes. Si la mise en veille automatique du mode Horloge est désactivée, appuie de nouveau pour projeter l'heure de façon continue. La projection fonctionne lorsque le plafond est situé entre 0,5 m à 2,5 mètres de la sphère de projection. Tourne l'anneau de mise au point vers la gauche ou vers la droite pour ajuster et affiner la projection. Bouge le globe de projection pour ajuster l'angle de projection.

## RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Appuie sur le bouton Réglage du volume sonore  pour ajuster. Appuie sur les flèches pour baisser ou augmenter le volume sonore.



Appuie à nouveau sur le bouton Réglage du volume sonore pour mémoriser tes réglages.

## ACTIVATION PROLONGÉE DE LA LUMIÈRE

Il est possible de régler le temps d'activation de la lumière de ton **KidiMagic**. Le flacon peut rester illuminé pendant une longue période de temps en utilisant un transformateur exclusivement.

## ACTIVITÉS

### 1. Horloge

Appuie sur le bouton Horloge pour entrer en mode Horloge et voir l'heure s'afficher à l'écran. Le flacon s'illuminera puis s'éteindra.



- Passe ta main au-dessus de ton **KidiMagic** pour changer sa couleur.
- Appuie sur les flèches ◀ / ▶ pour changer le fond d'écran de l'affichage de l'heure.
- Appuie sur OK pour enclencher le mode Horloge parlante.

### 2. Mélodies

Dans ce mode, 4 mélodies avec animations et variations de lumières sont incluses.



- Passe ta main au-dessus de ton **KidiMagic** pour changer sa couleur.
- Utilise les flèches ◀ / ▶ pour sélectionner ta mélodie.

### 3. Radio FM

Dans ce mode, tu peux écouter tes stations de radio préférées ! Étendue des fréquences : 87.5 – 108 MH.



- Utilise les flèches ◀ / ▶ pour sélectionner une fréquence manuellement.
- Maintiens les flèches ◀ / ▶ appuyées pour enclencher le mode de recherche automatique.
- Appuie sur le bouton OK pour changer le type d'affichage à l'écran.

## Notes :

- Pour une meilleure réception, sors l'antenne du compartiment de rangement. Attention : ne pas introduire l'antenne de la radio dans une prise de courant.
- Dans ce mode, l'écran s'illumine mais pas le flacon. Au bout d'un moment, l'écran s'assombrit. Appuie sur n'importe quel bouton pour le réactiver.
- Afin d'augmenter la qualité de réception, le changement de couleur du flacon est désactivé.

## 4. Jeux

Il y a 6 super jeux dans ton **KidiMagic Color Show La Reine des Neiges II**. Appuie sur les flèches ◀ / ▶ pour choisir un jeu et sur le bouton OK pour commencer à jouer.

### La bonne aventure

Pose une question à ton **KidiMagic** qui appelle une réponse par oui ou par non pour connaître son avis !

Place ta main au-dessus du flacon ou maintiens le bouton OK enfoncé et pose ta question. Retire ta main ou relâche le bouton OK et tu découvriras ta réponse ! Suspense !



### Indice du jour

Découvre tes indices du jour en amour, chance et amitié ! Le troll te propose plusieurs dessins.

Choisis tes dessins préférés parmi cette sélection en utilisant les flèches ◀ / ▶ et le bouton OK ou ta main pour choisir. Positionne ta main au-dessus du flacon afin que le troll puisse l'analyser.



### Attrap'carottes !

Sven a faim. Quelle chance, des carottes tombent du ciel ! Aide-le en attrapant des carottes grâce au panier. Pour bouger le panier, utilise les flèches ◀ / ▶ et fais bien attention... ne ramasse que les carottes !



### Cache-cache

Le troll se cache en se transformant en rocher ! Utilise les flèches ◀ / ▶ ou le bouton OK pour l'attraper !



## Création de flocons

L'esprit du feu aime manger des flocons, cela l'aide à se calmer.

Utilise les flèches ◀ / ▶ et le bouton OK pour reproduire les icônes et aider Elsa à créer des flocons.



## Potion magique

Elsa rassemble des ingrédients pour préparer une potion magique.

Observe bien l'ingrédient demandé au début de la partie.

Ensuite, dès que tu l'aperçois, attrape-le en appuyant sur le bouton OK ou en passant ta main au-dessus du flacon.



## 5. Enceinte

Tu peux brancher ton lecteur MP3 (non inclus) à l'aide d'un câble audio (non inclus) pour écouter ta musique préférée. Lorsque ton lecteur MP3 est connecté, tu peux jouer aux jeux mais les mélodies ne sont plus disponibles.



**Note :** déconnecte ton lecteur MP3 et ton câble audio si tu ne veux plus écouter de musique.

### Remarques :

- Le réglage du volume sonore permet seulement de modifier le volume sonore de ton **KidiMagic**.
- Passe ta main au-dessus du flacon pour changer les effets lumineux.
- L'arrêt automatique en mode Enceinte ne permet pas de contrôler ni d'éteindre un lecteur externe.

## 6. Réglages

Dans ce mode, tu peux régler les fonctions suivantes :

- Ton réveil
- Les effets lumineux
- Les contrastes de l'écran
- La projection
- L'arrêt automatique
- L'heure



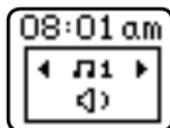
## 6.1 Réveil

Tu peux sauvegarder deux alarmes différentes : alarme 1 (🔔<sup>1</sup>) et alarme 2 (🔔<sup>2</sup>).



### Réglage de l'alarme

- Choisis ton alarme parmi les deux proposées en utilisant les flèches ◀ / ▶ et appuie sur OK pour confirmer.
- Utilise les flèches ◀ / ▶ pour entrer l'heure souhaitée pour l'alarme et pour l'activer ou la désactiver.
- Appuie sur le bouton OK pour régler : Heures, Minutes, am/pm (uniquement si le mode 12 heures a été choisi), Alarme activée ou désactivée et Sonnerie / .
- Pour sauvegarder la sonnerie et le volume sonore de la sonnerie appuie sur le bouton OK, et appuie sur les flèches ◀ / ▶ pour faire apparaître un autre menu qui te permettra de choisir une mélodie pour ta sonnerie et le volume sonore de celle-ci.
- Pour sauvegarder appuie sur le bouton OK lorsque tu vois la coche clignoter. Si tu souhaites modifier quoi que ce soit, utilise les flèches ◀ / ▶ pour revenir en arrière et l'icône « Retour » pour modifier.



### Arrêt de la sonnerie

- Pour arrêter l'alarme, sélectionne l'icône et appuie sur le bouton OK.
- Si tu as sélectionné l'option pour que l'alarme soit activée tous les jours , bien que tu aies sélectionné la cloche, l'alarme sonnera bien le lendemain.
- Lorsque l'alarme sonne, appuie sur n'importe quel bouton ou passe la paume de ta main au-dessus de l'étoile si tu souhaites activer l'option Répéter. À ce moment-là, l'alarme de ton réveil sonnera toutes les 5 minutes (3 fois au maximum).



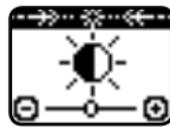
## 6.2 Effets lumineux

Appuie sur les flèches ◀ / ▶ pour régler la luminosité du flacon. Appuie sur OK pour sauvegarder.



## 6.3 Contrastes de l'écran

Appuie sur les flèches ◀ / ▶ pour ajuster les contrastes de l'écran. Appuie sur le bouton OK pour valider.



## 6.4 Style de projection

Tu peux choisir entre la projection de l'heure seule ou avec un dessin de l'univers de *La Reine des Neiges II*.

Utilise les flèches ◀•/•▶ pour faire ton choix puis appuie sur la touche OK pour valider.



## 6.5 Arrêt automatique

Tu peux activer l'arrêt automatique de la luminosité du flacon dans le mode Horloge, ainsi que l'arrêt automatique de la radio FM ou des mélodies.



- Projection de l'heure

Utilise les flèches ◀•/•▶ pour sélectionner une durée avant l'arrêt automatique : 15, 30, 60 minutes ou désactiver l'arrêt automatique. Cette dernière option est seulement disponible si tu utilises un transformateur.

- Éclairage de l'horloge

Appuie sur les flèches ◀•/•▶ pour choisir la durée avant la mise en veille : 8 secondes, 30 minutes ou 60 minutes ou pour désactiver l'arrêt automatique. Cette dernière option est seulement disponible si tu utilises un transformateur.



- Radio FM

Appuie sur les flèches ◀•/•▶ pour sélectionner la durée désirée : 60 minutes, 120 minutes, 240 minutes ou l'arrêt automatique désactivé (seulement disponible avec un transformateur).

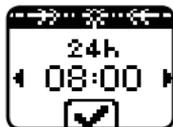
- Connexion lecteur MP3

Utilise les flèches ◀•/•▶ pour sélectionner la durée désirée : 30 minutes, 60 minutes, 120 minutes ou arrêt automatique désactivé (disponible uniquement avec un transformateur).

## 6.6 Heure

L'heure par défaut est 08:00 et le mode 24 heures.

- Appuie sur le bouton OK pour valider un réglage et passer au réglage suivant, dans l'ordre : Heures, Minutes, am/pm (uniquement si le mode 12 heures a été choisi)



- Utilise les flèches ◀•/•▶ pour entrer l'heure.

- Pour valider, appuie sur OK au moment où la coche  clignote. Tu peux aussi sélectionner les flèches ◀ / ▶ pour choisir l'icône « Retour »  pour recommencer.

## 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. Entreposer le jouet dans un endroit sec.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

## RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Consultez cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de **KidiMagic Color Show La Reine des Neiges II**.

Problème	Cause possible	Solution
Le jouet s'éteint ou ne se rallume pas.	Mauvaise mise en place des piles.	Vérifier que les piles sont installées correctement comme dans le schéma du compartiment à piles.
	Piles faibles.	Utiliser des piles neuves.
	Problème avec le transformateur.	S'assurer que le transformateur est branché correctement.
La radio ne fonctionne pas bien : le son n'est pas clair ou il y a des interférences.	Les piles sont faibles.	Utiliser des piles neuves.
	La réception radio est pauvre.	Ajuster l'antenne située au dos du produit.
		Positionner le <b>KidiMagic</b> près d'une fenêtre.

Le capteur de mouvement ne fonctionne pas correctement.	Les piles sont faibles.	Utiliser des piles neuves.
	Forte source de lumière.	Tenir hors de portée de fortes sources de lumière.
	Interférence due à un objet, un mur, une étagère.	Veiller à ce qu'aucun obstacle n'obstrue le capteur au-dessus de l'étoile.
La projection de l'heure n'est pas nette.	Problème de réglage.	Tourner l'anneau de projection de gauche à droite pour ajuster la netteté.
	Poussière ou saleté sur la lentille.	Passer un chiffon propre et sec sur la lentille de projection.
Il y a un bruit de fond quand un lecteur MP3 est branché.	Un son de vibration provenant du haut-parleur peut être entendu lorsque le volume sonore est fort.	Baisser le volume sonore du lecteur MP3 et du <b>KidiMagic</b> .

## **Déclaration UE de conformité simplifiée**

Le soussigné, VTech Electronics Europe BV, déclare que l'équipement radioélectrique des types de modèles ci-dessus est conforme à la directive 2014/53/UE. Le texte complet de la déclaration UE de conformité est disponible à l'adresse Internet suivante :

[www.vtech.com/re-directive](http://www.vtech.com/re-directive).



## **Besoin d'aide sur nos produits ?**

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

[www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com), rubrique Assistance.

Pour le Canada : [www.vtechkids.ca/fr](http://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](http://www.vtech-jouets.com), rubrique Garantie.

Pour le Canada : [www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr), rubrique Politiques.

# À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

## **I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## **II. Avertissement sur l'épilepsie**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes :

succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

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

***Pour la France : [WWW.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com)***

***Pour le Canada : [WWW.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr)***

