

DIGiART®

Magi bureau interactif 4 en 1



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Magi bureau interactif 4 en 1** de **VTech®** ! Félicitations !

Avec le **Magi bureau interactif 4 en 1**, votre enfant apprend tout en s'amusant. Grâce aux 9 pages interactives, il découvre les lettres, les nombres, le corps humain, les animaux et bien plus encore. Magique ! Un écran interactif se déploie lorsque l'on appuie dessus pour pouvoir apprendre à écrire les chiffres et les lettres ! Le bureau se transforme en un clin d'œil en tableau noir pour écrire à la craie ou en chevalet pour dessiner sur des feuilles de papier.

CONTENU DE LA BOÎTE

- Un **Magi bureau interactif 4 en 1** (base interactive, quatre pieds, base simple)
- Quatre page recto verso interactive
- Un tabouret (siège, quatre pieds)
- Un 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.

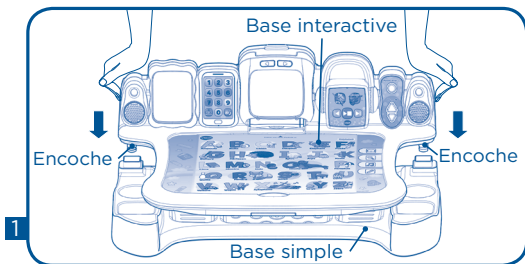
ASSEMBLAGE

ATTENTION. Ce jouet doit être assemblé par un adulte.

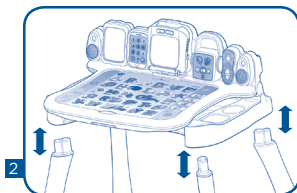
Magi bureau interactif 4 en 1

1. Placer la base simple sur le sol. Y insérer la base interactive en appuyant au niveau des encoches jusqu'à entendre un « clic ».

Attention. Ne pas appuyer fermement sur la base interactive.



2. Insérer les quatre pieds comme indiqué ci-contre dans les emplacements prévus à cet effet.



Tabouret



Insérer les quatre pieds au siège dans les emplacements prévus à cet effet. S'assurer que le tabouret est stable et correctement assemblé avec les quatre pieds, avant d'y faire asseoir votre enfant. 34 kg max.

Transformer le bureau d'activités en chevalet ou en tableau noir

Pour utiliser le bureau d'activités comme un chevalet, soulever le panneau d'activités et fixer une feuille sur la surface noire. Il est également possible de dessiner directement sur le tableau en utilisant de la craie. (Craies et crayons non inclus)

Chevalet



Tableau noir



Prendre un chiffon pour effacer la craie et essuyer la poudre de craie sur le bureau ou sur les pages d'activités.

Attention. Tenir à distance vos doigts des gonds ou de la base simple lors des transformations.

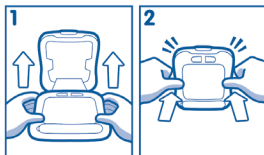
Rangement des pages d'activités

Soulever le panneau d'activités pour ranger les pages d'activités dans l'espace de rangement.



Ranger l'écran interactif

1. Soulever l'écran interactif.
2. Appuyer sur les côtés de l'écran pour le ranger, vous entendrez un « clic » indiquant que l'écran est bien rangé.



FONCTIONNALITÉS



- | | |
|------------------------------------|---|
| 1 Cadre photo | 10 Boutons Sélection des chiffres et lettres |
| 2 Téléphone - Boutons chiffres | 11 Stylet |
| 3 Téléphone - Boutons Jeux | 12 Boutons Musique |
| 4 Fente pour les pages d'activités | 13 Bouton Lecteur de musique |
| 5 Zone interactive | 14 Bouton Marche/Arrêt |
| 6 Siège | 15 Boutons Réglage du volume sonore |
| 7 Pieds du tabouret | 16 Pages d'activités interactives - Mode de jeu |
| 8 Écran interactif | 17 Pieds du Magi bureau interactif 4 en 1 |
| 9 Bouton Écran interactif | |

Téléphone – Boutons Chiffres

Appuyer sur ces boutons pour en apprendre plus sur les chiffres.

Téléphone – Boutons Jeux

Appuyer sur ce bouton  pour faire des découvertes avec les chiffres.

Appuyer sur ce bouton  pour jouer à appeler des amis.

Fente pour les pages d'activités

Insérer l'une des pages interactives dans l'emplacement prévu à cet effet.

Pages d'activités interactives

Écouter les instructions des différents jeux et appuyer sur les pages interactives pour répondre.

Écran interactif

Des animations seront affichées sur cet écran. Appuyer sur le bouton au-dessus pour pouvoir le déployer et apprendre à écrire les lettres et les chiffres.

Bouton Écran interactif

Appuyer sur ce bouton pour déployer l'écran interactif.

Boutons Sélection des chiffres et lettres

Appuyer sur ces boutons pour choisir une lettre ou un chiffre à écrire.

Styler

(ne fonctionne qu'avec l'écran interactif)

Utiliser le styler pour écrire les lettres et les chiffres.

Lecteur de musique

Appuyer sur ce bouton  pour écouter ou arrêter la musique. Appuyer sur ces boutons   pour choisir une mélodie.

Bouton Marche/Arrêt

Appuyer sur ce bouton pour allumer ou éteindre le jouet.

Boutons Réglage du volume sonore

Appuyer sur ces boutons pour régler le volume sonore. Il existe 5 niveaux différents.

Pages d'activités interactives – Mode de jeu

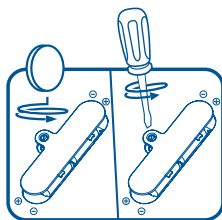
Toucher l'une de ces icônes pour jouer et explorer.

Attention.

Ne pas utiliser le styler, stylo ou autre objet pointu ni sur les pages interactives ni sur la zone interactive.

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. Insérer 4 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



Note : si le jouet ne se met pas en marche, ne répond pas ou donne des réponses inexactes, il est temps de changer les piles.

Avertissement : le remplacement des piles doit être effectué par un adulte. Seules des piles du type recommandé doivent être utilisées.

MISE EN GARDE

- Seules des piles du type recommandé au point précédent 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.

POUR COMMENCER À JOUER

Appuyer le bouton Marche/Arrêt pour jouer.

Pages d'activités interactives

Toucher un élément sur les pages d'activités interactives pour jouer. Appuyer sur l'une des petites images à droite pour jouer à des jeux supplémentaires. Les instructions sont données vocalement.

Les pages d'activités ne seront pas réactives si l'écran interactif est abaissé.

Lecteur de musique

Le **lecteur de musique** contient 10 mélodies connues par les enfants et 10 musiques classiques.

Le lecteur de musique jouera toutes les chansons une par une. Pour changer de mélodie, il suffit d'appuyer sur ces boutons (◀ ▶).

Écran interactif

Appuyer sur le bouton situé au-dessus de l'écran interactif pour le déployer. Appuyer sur les boutons flèches pour choisir la lettre ou le chiffre à écrire. Lorsque le stylet n'est pas utilisé, le remettre dans son emplacement. Ne pas tirer sur le câble du stylet trop fortement.

Note :

- Le stylet ne fonctionne que si le jouet est allumé.
- Si l'écran interactif est recouvert, ne pas utiliser le stylet par-dessus. La sensibilité du stylet pourrait être altérée.
- Une exposition directe au soleil peut impacter la sensibilité du stylet.

Téléphone

	1 2 3 Découvertes Appuyer sur ce bouton pour apprendre les chiffres, à compter mais aussi à connaître l'ordre des chiffres. Des questions permettront de tester les connaissances de votre enfant.
	Appel Suivre les instructions en appuyant sur les bons chiffres pour appeler l'un des amis.

État des piles

Lorsque les piles sont presque usées, l'unité affichera l'icône d'une batterie vide sur l'écran interactif () pendant quelques secondes puis s'éteindra automatiquement. Les nouvelles piles doivent être installées avant utilisation.

Arrêt automatique

Si le jouet n'est pas activé pendant 2 minutes, il se met automatiquement en veille afin de préserver la durée de vie des piles.

PAGES D'ACTIVITÉS INTERACTIVES

Insérer l'une des **pages d'activités** dans la **fente pour les pages d'activités** pour changer d'activité.

Attention.

- Insérer une seule **page d'activités** à la fois. Insérer plus d'une **page d'activités** à la fois peut endommager la page ou la fente. Cela peut également causer une mauvaise détection de page.
- Ne pas insérer autre chose que l'une des **pages d'activités** dans la **fente pour les pages d'activités**. Pour éviter des interférences, garder la fente propre.
- Ranger les **pages d'activités** sur une surface plane lorsqu'elles ne sont pas utilisées. Ne pas plier les **pages d'activités**.
- Enlever les poussières et les résidus de craie des **pages d'activités** avant de les insérer dans la **fente pour les pages d'activités**.



Chacune des **pages d'activités** a 2 côtés. Se référer au tableau suivant pour plus de détails.

Alphabet		
		Touche les lettres et les dessins pour apprendre l'alphabet, les mots et le son des lettres.
		Dans le mode Quiz , les questions posées sont relatives à la page et tu as 3 chances pour répondre correctement.
		La <i>Chanson de l'alphabet</i> est jouée. Lorsque la musique s'arrête, touche la lettre suivante pour continuer la chanson.
		Touche une lettre pour que l'écran interactif te montre comment l'écrire.

Les nombres



Touche les nombres pour apprendre à compter de 1 à 15.



Dans le **mode Quiz**, les questions posées sont relatives à la page et tu as 3 chances pour répondre correctement.



Des lumières apparaissent sur **l'écran interactif**. Compte les lumières et touche le bon nombre pour répondre.



Touche un nombre pour que **l'écran interactif** te montre comment l'écrire.

La classe



Touche la **page d'activités** pour identifier les personnages et les objets dans la salle de classe.



Dans le **mode Quiz**, les questions posées sont relatives à la page et tu as 3 chances pour répondre correctement.



Écoute les indices pour trouver les bonnes personnes.

Le monde sous-marin



Touche la **page d'activités** pour découvrir les animaux marins, les formes et les couleurs.



Dans le **mode Quiz**, les questions posées sont relatives à la page et tu as 3 chances pour répondre correctement.



Écoute les indices pour trouver le trésor perdu.

Les mois et les saisons



Touche la **page d'activités** pour découvrir les saisons et les mois.



Dans le **mode Quiz**, les questions posées sont relatives à la page et tu as 3 chances pour répondre correctement.



Écoute les indices et trouve les bons mois.

L'orchestre des animaux



Touche la **page d'activités** pour découvrir les notes, les instruments et leurs sons.



Dans le **mode Quiz**, les questions posées sont relatives à la page et tu as 3 chances pour répondre correctement.



Touche les instruments pour ajouter leurs sons à la mélodie.

Le corps humain et les vêtements



Touche la **page d'activités** pour découvrir les parties du corps et les vêtements.

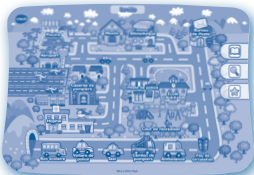


Dans le **mode Quiz**, les questions posées sont relatives à la page et tu as 3 chances pour répondre correctement.



Aide le garçon à mettre les bons vêtements sur les bonnes parties du corps.

La ville



Touche la **page d'activités** pour découvrir la ville et apprendre les directions et les véhicules.



Dans le **mode Quiz**, les questions posées sont relatives à la page et tu as 3 chances pour répondre correctement.



Touche la carte pour aider les véhicules à se diriger vers leur destination.

La ferme



Touche la **page d'activités** pour découvrir les animaux de la ferme.



Dans le **mode Quiz**, les questions posées sont relatives à la page et tu as 3 chances pour répondre correctement.



La chanson *Dans la ferme de Mathurin* est jouée. Touche le bon animal pour terminer la chanson.

ENTRETIEN

- Les jouets sont lavables uniquement en surface.
- Pour nettoyer les jouets, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée des jouets au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer les jouets dans un endroit sec.
- Ces jouets sont fabriqués avec des matériaux résistants. Néanmoins, leur éviter les chocs contre des surfaces dures.
- Placer les fiches d'activités sur une surface plane lorsqu'elles ne sont pas utilisées. Ne pas les plier.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Problème	Solution
L'appareil ne fonctionne plus.	1. Réinstaller les piles pour réinitialiser le Magi bureau interactif 4 en 1 . Consulter la section concernant l'installation des piles.
	2. Les piles peuvent être usées. Remplacer les piles usées par des nouvelles.
La page d'activités insérée n'est pas reconnue.	1. S'assurer qu'une seule page d'activités est insérée dans la fente.
	2. S'assurer que la page d'activités est le seul élément inséré dans la fente et qu'elle est correctement insérée.
L'unité principale est allumée mais la zone interactive ne répond pas.	1. S'assurer que l' écran interactif n'est pas déployé. Les pages d'activités interactives ne fonctionnent que lorsque celui-ci est rangé.
	2. Ne pas utiliser le stylet ou un autre objet pour jouer avec les pages d'activités interactive. N'utiliser que les doigts.
L'unité principale donne une mauvaise réponse.	1. Réinstaller les piles pour réinitialiser le Magi bureau interactif 4 en 1 . Consulter la section concernant l'installation des piles.
	2. Les piles peuvent être usées. Remplacer les piles usées par des nouvelles.
	3. L'humidité peut causer des interférences avec le Magi bureau interactif 4 en 1 . S'assurer que le jouet est dans un espace sec.

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

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

www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca



PRODUIT DEL
DE CLASSE 1

Utiliser ce modèle pour choisir la bonne taille d'image ou de photo que vous souhaiteriez placer dans le cadre.



Taille de la photo 6,35 cm x 8,89 cm