

**vtech**<sup>®</sup>

Manuel d'utilisation

# Kidi TALKIE<sup>®</sup> EXPLORER



# INTRODUCTION

Avec le **KidiTalkie® Explorer** de **VTech®**, tu peux communiquer de manière sécurisée, envoyer des messages animés, des cartes et jouer avec tes amis en direct. Reste en contact avec eux à l'intérieur comme à l'extérieur, et même le soir grâce à la lampe torche ! Pour encore plus de fun, tu peux aussi transformer ta voix ! Fais le plein d'aventures avec le **KidiTalkie® Explorer** !



# CONTENU DE LA BOÎTE

- 2 KidiTalkie® Explorer
- 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.

# AVANT DE COMMENCER...

Lors de l'achat, les **KidiTalkie® Explorer** sont en mode Démonstration. Pour quitter ce mode, appuie sur le **bouton Marche/Arrêt** puis pendant la démonstration, appuie sur n'importe quel bouton de la face avant du **KidiTalkie® Explorer** (pas le bouton Marche/Arrêt). Lorsque tu aperçois l'icône de recherche d'appareil à proximité, tu pourras commencer à jouer. Le mode Démonstration est alors désactivé.

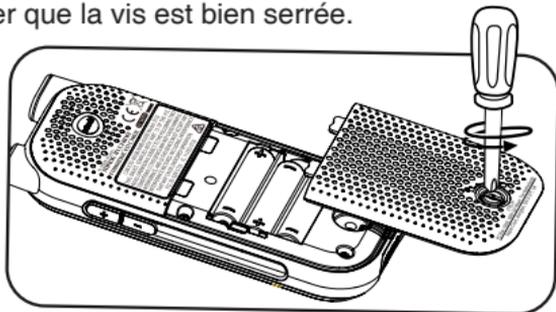
## APPAIRAGE

Mette les 2 appareils inclus dans cette boîte à proximité l'un de l'autre puis les allumer. Le menu montre le mode Appairage (  ). Appuie ensuite sur le **bouton OK** sur les 2 appareils pour les connecter entre eux. Une fois connectés, il ne sera plus nécessaire de les appairer à nouveau lors des prochaines utilisations.

Pour rentrer dans le menu Appairage, dirige-toi dans les Jeux et Activités, puis Réglages (représentés par une icône de molette). Appuie ensuite sur le **bouton OK** pour voir les réglages de l'appairage.

## Installation des piles

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé à l'arrière du 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 3 piles LR03/AAA dans chaque appareil 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. Bouton Marche/Arrêt

Appuie sur le **bouton Marche/Arrêt** pour allumer les appareils. Appuie sur le même bouton pour les éteindre.



## 2. Bouton Communication

Lorsque le mode Talkie-walkie est activé, appuie et maintiens le **bouton Communication** pour transmettre des messages à l'autre Talkie-walkie.



## 3. Bouton Jeux et Activités

Appuie sur le **bouton Jeux et Activités** pour entrer dans le menu et choisir un des jeux, une activité créative ou entrer dans les Réglages.



## 4. Bouton Talkie-walkie

Appuie sur le **bouton Talkie-walkie** pour lancer le mode Talkie-walkie.



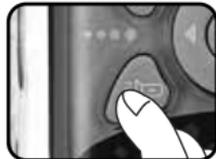
## 5. Bouton Messagerie

Appuie sur le **bouton Messagerie** pour choisir une carte animée ou un vœu à envoyer à l'autre appareil.



## 6. Bouton Lampe torche

Appuie sur le **bouton Lampe torche** pour allumer la lumière LED de l'appareil. Appuie à nouveau sur ce bouton pour faire clignoter la lumière. Pour l'éteindre, appuie une 3e fois sur ce bouton.



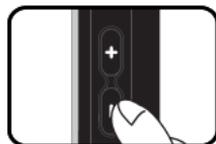
## 7. Pavé directionnel

Appuie sur le pavé directionnel pour naviguer sur l'écran et sélectionner des activités. Appuie sur le **bouton OK** pour confirmer tes choix.



## 8. Boutons Volume sonore

Appuie sur les **boutons Volume sonore** pour ajuster le volume.



## 9. Emplacement dragonne

Insère une dragonne (non incluse) pour sécuriser les talkies-walkies au poignet.



## 10. Arrêt Automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, les talkies-walkies s'éteignent automatiquement au bout de 10 minutes d'inactivité. Rallumer les appareils en appuyant sur le **bouton Marche/Arrêt**. Pour ajuster le temps de l'arrêt automatique, dirige-toi dans le menu Jeux et Activités puis dans les Réglages (représentés par l'icône de la molette), puis Arrêt automatique. Choisis la durée avant l'arrêt automatique de l'appareil lorsqu'il n'est plus utilisé. Une courte durée signifie que tu économiseras de la batterie.

### Description des icônes

	Mode Talkie-walkie
	Mode Messagerie Si tu vois une étoile, cela signifie que tu as un message non lu.
	Mode Jeux Ces icônes indiquent si tu es le joueur 1 ou 2.
	Chronomètre
	Ces icônes représentent l'intensité de ta connexion avec l'autre appareil.

# ACTIVITÉS

## 1. Mode Talkie-walkie

Appuie sur les flèches gauche ou droite pour choisir une voix normale ou une des 3 voix rigolotes (oiseau, hippopotame ou robot), puis appuie sur le **bouton Communication** pour parler. Relâche le bouton lorsque tu as fini de parler. Pour de meilleures performances, parle proche du microphone.



Appuie sur les flèches haut ou bas pour choisir un des 15 sons, puis appuie sur le **bouton OK** pour l'envoyer à l'autre appareil.

## 2. Mode Messagerie

Dans ce mode, tu peux envoyer et recevoir des messages.

### 2.1. Il y a 2 activités dans ce mode :

#### a) Envoi de messages préécrits

Appuie sur les flèches gauche ou droite pour sélectionner un des messages préécrits puis appuie sur le **bouton OK** pour l'envoyer. L'autre joueur recevra ton message animé.

#### b) Envoi de vœu

Appuie sur les flèches gauche ou droite pour sélectionner un vœu puis appuie sur le **bouton OK** pour l'envoyer. Lorsque l'autre joueur le reçoit, il pourra souffler proche du microphone pour l'ouvrir, ou appuyer sur le **bouton OK**.

2.2. Lorsque tu es dans le menu des messages non lus, appuie sur le **bouton OK** pour le découvrir.

## 3. Jeux et Activités

Ici, tu pourras jouer à un des 4 jeux, enregistrer ta voix avec des effets spéciaux, créer des cartes et les envoyer ou changer les réglages de l'appareil.

3.1. Il y a 4 jeux pour jouer seul ou à 2, et 2 activités à un joueur. Si tu choisis de jouer avec un ami, une invitation sera envoyée à l'autre joueur.

### a) Insectes volants (jeu à 1 ou 2 joueurs)

Appuie sur les flèches haut ou bas pour attraper les insectes avec le filet. Attrape le nombre d'insectes demandé, voire plus pendant le temps imparti pour débloquer plus de niveaux.

Attention aux objets non désirables sur ton chemin, ne les attrape pas ! Dans le mode à 2 joueurs, le score final sera l'addition des scores des 2 joueurs.



### b) Gouttes de pluie (jeu à 1 ou 2 joueurs)

Appuie sur les flèches gauche ou droite pour faire bouger le seau pour récupérer les gouttes d'eau qui tombent. Au plus tu récupères d'eau, au plus la plante grandira. Pour débloquer des niveaux, récupère le plus de gouttes possible.

Fais attention à ne pas récupérer d'objets indésirables dans ton seau. Dans le mode à 2 joueurs, tu peux récupérer plus d'eau grâce aux seaux des 2 joueurs.



### c) Créatures mystiques (jeu à 1 ou 2 joueurs)

Dans le mode à 1 joueur, l'appareil choisira automatiquement une moitié de corps et te demandera de choisir l'autre moitié (la tête, par exemple). Quand le temps est écoulé, les 2 moitiés sont réunies à l'écran pour former une créature rigolote à partir de ta création.

Dans le mode à 2 joueurs, chaque joueur choisit sa moitié de corps (la tête ou le corps). Quand le temps est écoulé, tu verras la créature en entier avec les créations des 2 joueurs.



### d) Générateur d'électricité (jeu à 1 ou 2 joueurs)

Souffle dans le microphone pour faire tourner les pales de l'éolienne et fabriquer de l'électricité. Tu verras ensuite la machine ou l'objet qui a été alimenté grâce à l'électricité générée par tes soufflements.

Dans le mode à 2 joueurs, vous pouvez générer plus d'électricité ensemble.



### e) Transformation de voix (1 joueur)

Appuie sur les flèches gauche ou droite pour choisir d'enregistrer une voix normale ou une voix avec effets (oiseau, hippopotame ou robot) puis appuie sur le **bouton OK** pour commencer et enregistrer ta voix jusqu'à ce que la barre arrive au bout. Pour l'entendre avec un autre effet, appuie sur les flèches gauche ou droite.



### f) Création de cartes (1 joueur)

Crée ta propre carte et envoie-la à ton ami.

Appuie sur les flèches gauche ou droite pour choisir un cadre, un objet ou une vignette.

Appuie sur le **bouton OK** pour confirmer ton choix. Appuie sur les flèches pour déplacer

un objet ou une vignette. Lorsque tu as fini ta création, tu peux l'envoyer à un autre joueur ou la sauvegarder pour plus tard.

Quand tu ouvres une carte sauvegardée, appuie sur le **bouton OK** pour l'envoyer, la supprimer ou revenir au menu.



**NOTE** : tu peux sauvegarder 3 cartes à la fois. Pour en créer davantage, supprimes-en une pour en avoir au maximum 3 sauvegardées.

## 3.2. Réglages

### a) Appairage

Pour appairer 2 appareils, allume les 2 **KidiTalkie® Explorer** inclus dans cette boîte puis dirige-toi dans le menu Jeux et Activités pour entrer dans les réglages (représentés par une molette). Mets les 2 appareils à proximité, choisis Appairage dans le menu, puis appuie sur le **bouton OK** pour connecter les 2 appareils. Une fois trouvés, les 2 appareils sont appairés.

### b) Arrêt automatique

Appuie sur les flèches haut ou bas pour choisir la durée avant l'arrêt automatique de l'appareil, puis appuie sur le **bouton OK** pour confirmer ton choix.

### c) Notifications

Appuie sur les flèches haut ou bas pour choisir un son de notification puis appuie sur le **bouton OK** pour confirmer.

### d) Langues

Appuie sur les flèches haut ou bas pour choisir une langue puis sur le **bouton OK** pour confirmer.

## 4. Lampe torche

Appuie sur le **bouton Lampe torche** pour allumer la lumière.

Appuie à nouveau dessus pour la faire clignoter, puis une 3e fois pour l'éteindre.

### Messages entrants ou invitation à jouer à 2

Quand ton appareil est allumé, tu peux recevoir à n'importe quel moment un message entrant ou une invitation à jouer à 2. Pendant que tu joues seul, tu peux également recevoir une invitation. Appuie sur les flèches gauche ou droite pour accepter ou refuser l'invitation. Puis appuie sur le **bouton OK** pour confirmer.

**NOTE** : si tu reçois une invitation pendant que tu joues, une étoile clignotante apparaît sur la barre de statut. Tu pourras lire le message dans ta messagerie à n'importe quel moment.

## 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.

# ASSISTANCE

Si le jouet cesse de fonctionner ou ne s'allume plus, essayez les étapes suivantes :

1. Éteindre l'appareil.
2. Enlever les piles pour éteindre la source d'alimentation.
3. Laisser le jouet quelques minutes puis réinsérer les piles.
4. Rallumer l'appareil. Le jouet devrait fonctionner à nouveau.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des neuves.

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

## SERVICE CONSOMMATEURS

### 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

***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)***



Points de collecte sur [www.quefairedemesdechets.fr](http://www.quefairedemesdechets.fr)  
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

