



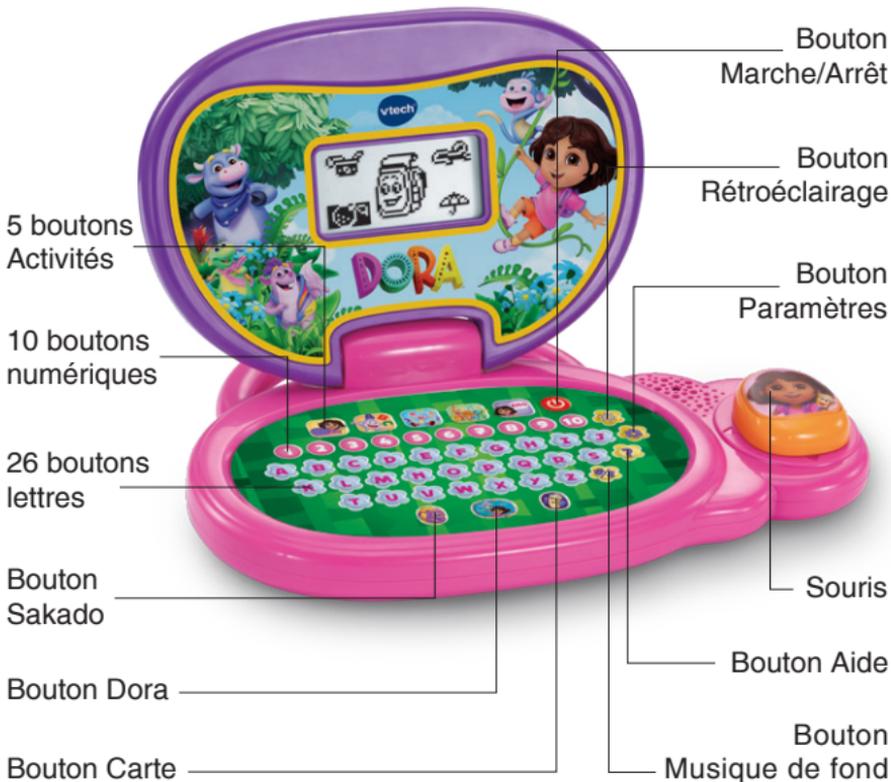
Manuel d'utilisation

Mon ordi éducatif



INTRODUCTION

Félicitations ! Vous venez d'acquérir **Mon ordi éducatif de VTech®**.
Ce jouet interactif propose à votre enfant une variété d'activités ludiques pour apprendre tout en s'amusant : découvrir les lettres et les mots, apprendre les chiffres et à compter, reconnaître les formes, les instruments et les mélodies et s'initier à l'anglais.
Avec Dora et ses amis, chaque activité encourage l'enfant à explorer et à apprendre à son rythme.



CONTENU DE LA BOÎTE

- **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.

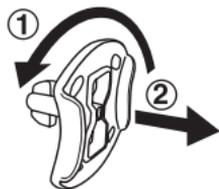
WARNING:

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 Instruction Manual as it contains important information.

Pour retirer l'attache de la boîte :

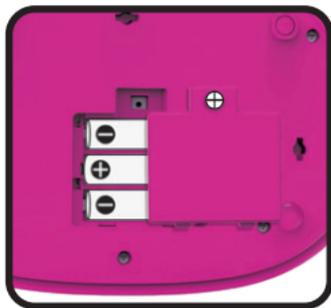


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

ALIMENTATION

Installation des piles

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



ACTIVATION DU MODE NORMAL

Appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt** pour allumer le jouet, puis maintenir enfoncés les **boutons Carte** et **Sakado** pendant plus d'une seconde jusqu'à entendre le son « Bip ! Bip ! » pour quitter le mode Démonstration. L'ordinateur s'éteindra automatiquement après le son « Bip ! Bip ! ». Appuyer à nouveau sur le **bouton Marche/Arrêt** pour la rallumer.



FONCTIONNALITÉS

1. Bouton Marche/Arrêt

Appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt** pour allumer l'ordinateur. Appuyer à nouveau sur ce bouton pour l'éteindre.

2. Boutons Activités



Appuyer sur un **bouton Activités** pour accéder à une catégorie et choisir une activité.

3. Boutons numériques



Appuyer sur les **boutons numériques** pour apprendre les chiffres, à compter et à reconnaître des formes.

4. Boutons lettres



Appuyer sur les **boutons lettres** pour découvrir les lettres et les mots en français et en anglais.

5. Souris

Déplacer la souris vers la gauche ou la droite pour faire un choix, puis appuyer dessus pour valider.



6. Bouton Sakado



Appuyer sur le **bouton Sakado** pour jouer à un quiz autour des objets.

7. Bouton Dora



Appuyer sur le **bouton Dora** pour découvrir les amis de Dora ainsi que les informations personnalisées enregistrées.

8. Bouton Carte



Appuyer sur le **bouton Carte** pour partir à l'aventure en répondant à des questions liées à différents lieux.

9. Bouton Paramètres



Appuyer sur le **bouton Paramètres** pour régler le volume, le contraste de l'écran LCD et personnaliser le prénom, l'âge, et pour choisir l'aliment, l'instrument et le personnage préférés de l'enfant.

10. Bouton Aide



Appuyer sur le **bouton Aide** pour répéter la consigne.

11. Bouton Rétroéclairage



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

12. Bouton Musique de fond



Appuyer sur le **bouton Musique de fond** pour l'activer ou la désactiver pendant les jeux.

13. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, ce jouet s'éteint automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt**. Lorsque les piles sont faibles, le jouet s'éteint automatiquement. Un message d'avertissement apparaît à l'écran pour rappeler de les remplacer.

ACTIVITÉS

1. Apprends avec moi

Cette activité permet à votre enfant de découvrir les lettres, les mots, les chiffres, les formes et d'apprendre à compter. Appuyer sur les **boutons lettres** pour apprendre les lettres majuscules et minuscules, ainsi que des mots associés. Appuyer sur les **boutons numériques** pour découvrir les chiffres, apprendre à compter et reconnaître des formes.



2. Apprends à écrire

Cette activité permet à l'enfant de s'exercer à taper des mots et des expressions. Appuyer sur les **boutons lettres** pour écrire des mots ou des expressions simples.



3. Le pont mystérieux

Un quiz amusant sur les lettres majuscules et minuscules, avec deux niveaux de difficulté et 26 questions. Les questions du premier niveau portent sur les lettres majuscules, tandis que celles du deuxième niveau concernent les lettres minuscules. L'enfant peut déplacer la **souris** vers la gauche ou la droite pour sélectionner la bonne lettre, puis appuyer dessus pour valider. Il est également possible de répondre en appuyant directement sur un **bouton lettre**.



4. La lettre manquante

Cette activité propose deux niveaux de jeu, chacun composé de 26 questions. Dans le premier niveau, l'enfant doit retrouver la première lettre manquante d'un mot écrit en majuscules. Dans le second niveau, une lettre aléatoire est absente dans le mot. L'enfant peut utiliser la **souris** pour faire son choix, puis appuyer dessus pour confirmer la réponse, ou simplement appuyer sur un **bouton lettre** pour répondre.



5. La chasse au trésor

Cette activité est un quiz sur les formes. L'enfant peut déplacer la **souris** vers la gauche ou la droite pour sélectionner une réponse, puis appuyer dessus pour valider. En appuyant sur les **boutons lettres**, il entendra le nom des lettres. En appuyant sur les **boutons numériques**, il pourra entendre les chiffres.



6. Les poissons affamés

Cette activité est un jeu avec un quiz pour apprendre les chiffres et s'exercer à compter. L'enfant déplace la **souris** vers le haut ou vers le bas pour naviguer sur la rivière et éviter les poissons affamés ou les obstacles. Une question est posée, il faut utiliser la **souris** pour choisir la bonne réponse, puis appuyer dessus pour la valider, ou appuyer directement sur un **bouton numérique**.



7. À la découverte des instruments

Dans cette activité, un instrument joue une mélodie, l'enfant doit le retrouver parmi plusieurs propositions. Il peut faire défiler ces propositions avec la **souris** vers la gauche ou la droite, puis appuyer dessus pour valider sa réponse. En appuyant sur les **boutons lettres**, il entend des lettres, et sur les **boutons numériques**, des chiffres.



8. La soirée dansante !

L'enfant peut écouter différentes musiques et modifier les instruments présents dans la mélodie. Il utilise la souris pour choisir l'une des dix mélodies disponibles. Pendant la lecture, un personnage apparaît à l'écran et danse. En déplaçant la souris vers le haut ou vers le bas, l'enfant peut ajouter ou retirer des instruments. En la déplaçant vers la gauche ou vers la droite, il change de personnage. En appuyant sur les **boutons lettres**, il entend les lettres, sur les **boutons numériques**, il entend les chiffres.



9. La découverte de l'anglais

Cette activité permet à l'enfant de découvrir les lettres, les mots et les chiffres en français et en anglais. En appuyant sur les **boutons lettres**, il entendra d'abord la lettre et le mot en français, puis en anglais. En appuyant sur les **boutons numériques**, il entendra les chiffres dans les deux langues.



10. Mots en anglais

Dans cette activité, l'enfant entend un mot en anglais, puis doit retrouver la bonne image ou réponse parmi plusieurs propositions. Il peut déplacer la souris vers la gauche ou la droite pour faire son choix, puis appuyer dessus pour valider sa réponse.



11. La carte

En appuyant sur le **bouton Carte**, l'enfant accède à un quiz dont les questions dépendent des lieux affichés sur la carte. Trois lieux apparaissent à chaque partie, qu'il faut traverser un par un. Selon l'activité associée à chaque lieu, l'enfant peut répondre à l'aide de la **souris**, d'un **bouton lettre** ou d'un **bouton numérique**. Il existe six lieux différents : la mer, le pont, la montagne, la plage, la rivière et la forêt. À chaque tour, trois d'entre eux sont sélectionnés au hasard.



Le pont : question liée à l'activité 3

La montagne : question liée à l'activité 4

La plage/la mer : question liée à l'activité 5

La rivière : question liée à l'activité 6

La forêt : question liée à l'activité 7

12. Sakado

En appuyant sur le **bouton Sakado**, l'enfant accède à une activité de questions autour des objets. Il peut déplacer la **souris** vers la gauche ou vers la droite pour faire son choix, puis appuyer pour valider sa réponse. En appuyant sur les **boutons lettres**, il entend les lettres, et sur les **boutons numériques**, les chiffres.



13. Rencontre mes amis

En appuyant sur le **bouton Dora**, l'enfant découvre les personnages de la série Dora ainsi que les informations personnalisées enregistrées. Il peut déplacer la **souris** vers la gauche ou vers la droite pour choisir un personnage, puis appuyer dessus pour en apprendre davantage. En appuyant sur les **boutons lettres**, il entend les lettres, et sur les **boutons numériques**, les chiffres.



Personnalisation

L'enfant peut personnaliser son ordinateur en appuyant sur le **bouton Paramètres** puis en utilisant la **souris**. Il peut saisir son prénom, son âge, et choisir son aliment, son instrument et son personnage préféré. Ces informations seront intégrées dans les activités 1 et 13 pour rendre l'expérience encore plus interactive.

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 et 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.

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.



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

