

DREAMWORKS
**GABBY ET
LA MAISON MAGIQUE**



Manuel d'utilisation

Mon ordi éducatif



DreamWorks Gabby's Dollhouse
© DreamWorks Animation LLC.
All rights reserved.

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Mon ordi éducatif** de **VTech**®. Félicitations ! Pars à l'aventure et apprends en t'amusant avec Gabby ! Joue avec les Gabbychats et découvre le monde des lettres, des chiffres, des formes, des objets, et bien plus encore !



CONTENU DE LA BOÎTE

- **Mon ordi éducatif** de VTech®
- 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.

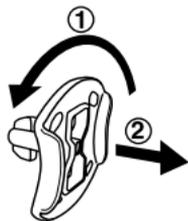
Il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

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 le jouet de la boîte :

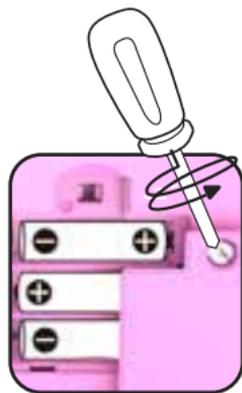


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

ALIMENTATION

Installation des piles

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

FONCTIONNALITÉS

1. Touche Marche/Arrêt

Appuyer sur la touche **Marche/Arrêt** pour allumer le jouet. Pour l'éteindre, il suffit d'appuyer sur cette même touche

2. 5 Touches Catégories

Appuyer sur une des touches **Catégories** pour choisir l'une des 5 catégories disponibles : Apprentissages et découvertes, Lettres et mots, Mathématiques, Formes et Musique !



3. 10 touches Chiffres

Appuyer sur les touches **Chiffres** pour apprendre les chiffres ou répondre à des questions les concernant.



4. 26 touches Lettres

Appuyer sur les touches **Lettres** pour apprendre les lettres ou répondre à des questions les concernant.



5. Souris à 4 directions

Déplacer la souris pour faire une sélection sur l'écran ou pour déplacer le curseur dans les jeux et activités et appuyer pour confirmer.

6. Touche **Rétroéclairage**

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

7. Touche **Réglages**

Appuyer sur la touche **Réglages** pour accéder aux réglages : le contraste de l'écran LCD et le volume sonore. Faire bouger la souris pour régler le contraste de l'écran et le niveau de volume sonore puis appuyer sur la souris pour confirmer.

8. Touche **Activation/Désactivation du fond sonore**

Appuyer sur la touche **Activation/Désactivation du fond sonore** pour activer ou désactiver le fond sonore musical.

9. Touche **Aide**

Appuyer sur la touche **Aide** pour réécouter les instructions ou les questions, ou pour obtenir de l'aide lors des activités.

10. Touche **L'album des Gabbychats**

Appuyer sur la touche **L'album des Gabbychats** pour entrer dans l'activité. Dans cette activité, il faut choisir un Gabbychat et écouter Gabby le présenter.

11. Touche **Les messages de Gabby**

Appuyer sur la touche **Les messages de Gabby** pour entrer dans l'activité et aider Gabby à taper ses messages et à les envoyer à ses amis.

12. Touche **Boîte à lettres super mimi**

Appuyer sur la touche **Boîte à lettres super mimi** pour découvrir les lettres et mots dans la boîte à lettres ! Une animation de livraison apparaîtra et l'un des jeux se déclenchera.

13. Arrêt automatique

Pour économiser les piles, **Mon ordi éducatif** s'éteint automatiquement après quelques minutes d'inactivité. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur la touche **Marche/Arrêt**. Le jouet s'éteindra également lorsque les piles sont faibles : un message apparaîtra sur l'écran.

ACTIVITÉS

Catégorie 1 : Apprentissages et découvertes

Il y a trois activités dans cette catégorie :

1. Vocabulaire

Pour aider Gabby et Pandy, il faut trouver quelque chose dans la Maison Magique qui commence par chaque lettre de l'alphabet ! Appuyer sur les touches **Lettrés** pour découvrir leurs noms, leurs prononciations, leurs sons, et des mots en lien avec chaque lettre !



2. Chiffres et calculs

Gabby et Pandy t'aident à apprendre les chiffres ! Appuyer sur les touches **Chiffres** pour découvrir de nouveaux chiffres et apprendre à compter en s'amusant !



3. Formes magiques

Gabby va te montrer différentes formes ! Déplacer la souris à gauche ou à droite pour choisir une forme, puis appuyer pour confirmer. Quel est l'objet qui lui correspond ?



Catégorie 2 : Lettres et mots

1. Commande de cookies

P'tichou doit ranger les cookies dans l'ordre alphabétique. Aidons-le ! Trois cookies avec des lettres sont affichés à l'écran. Il faut choisir la bonne lettre pour les mettre dans l'ordre alphabétique. Appuyer sur une touche **Lettre** ou utiliser la souris pour confirmer son choix.



2. Décoration de gâteaux

P'tichou décore des gâteaux ! Aidons-le à trouver les bonnes décorations. Un mot est affiché en haut de l'écran. Votre enfant doit utiliser la souris pour choisir l'image correspondante. Quand l'image correcte est trouvée, le gâteau apparaît avec la décoration ajoutée. Déplacer la souris à gauche ou à droite pour sélectionner et appuyer sur la souris pour confirmer.



3. Smoothie

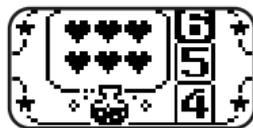
Il faut aider P'tichou à préparer le smoothie ! Trouver la lettre manquante pour écrire le mot. Utiliser la souris pour sélectionner la lettre ou appuyer sur une touche **Lettre** pour répondre.



Catégorie 3 : Mathématiques

1. Compte les pierres précieuses

Allons aider Marine à préparer une nouvelle potion ! Compter les pierres et sélectionner le bon nombre. Utiliser la souris pour choisir le nombre ou appuyer sur une touche **Chiffre** pour répondre.



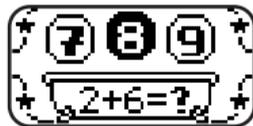
2. Trouve la potion

Il faut aider Marine à trouver la bonne potion ! Deux objets de tailles différentes sont montrés. Trouver celui qui est plus grand ou plus petit, plus haut ou plus bas, plus long ou plus court, plus lourd ou plus léger. Utiliser la souris pour sélectionner l'objet correct.



3. Les formules de Marine

Marine veut compléter l'opération et préparer la potion pour créer des bulles. Elle a besoin de ton aide pour soustraire et additionner ! Utiliser la souris pour sélectionner le chiffre ou appuyer sur une touche **Chiffre** pour répondre.



Catégorie 4 : Formes

1. Motif de pierres précieuses

Bébé Boîte a besoin d'aide pour réaliser une carte avec différentes pierres précieuses ! Un motif de pierres précieuses est affiché à l'écran avec une pierre manquante. Sélectionner la bonne pierre pour compléter le motif. Déplacer la souris à gauche ou à droite pour choisir la pierre et appuyer sur la souris pour confirmer.



2. Complète les puzzles

Il faut aider Bébé Boîte à remettre les dessins dans le bon ordre ! Il y a 3 différentes parties d'un dessin. Déplacer le curseur de la souris vers le haut ou vers le bas pour changer la partie du milieu et appuyer sur la souris pour trouver celle qui complète l'image.



3. L'atelier de Bébé Boîte

Aidons Bébé Boîte à trouver les bonnes fournitures pour ses créations ! La question sera énoncée et votre enfant pourra choisir parmi 3 objets. Écouter la question et trouver l'objet correct. Déplacer la souris à gauche ou à droite et appuyer sur la souris pour répondre.



Catégorie 5 : Musique !

1. Concours de danse de DJ Miaou

Votre enfant reproduit les mouvements de DJ Miaou ! Le jeu génère des motifs : gauche, haut, droite, bas. Chaque motif est montré un par un, puis le joueur doit le reproduire. Déplacer la souris pour jouer, et le motif continuera à s'allonger jusqu'à ce que le joueur échoue.



2. Salle de musique de DJ Miaou

Il y a tellement d'instruments dans la salle de musique de DJ Miaou ! Utiliser la souris pour sélectionner un instrument et appuyer sur la souris pour entendre un court morceau joué par l'instrument. Il y a 10 instruments : piano, flûte, trompette, accordéon, tambourin, banjo, guitare, batterie, violon, harmonica.



3. Le festibus de DJ Miaou !

DJ Miaou organise une fête avec du chant et de la danse. Allons faire la fête ! Il y a 3 styles musicaux avec un total de 15 mélodies : Rock, Jazz et Country. Utiliser les touches pour choisir le style de musique et la mélodie. Appuyer sur la souris pour confirmer. Lorsque la mélodie commence, une animation de danse apparaît. Appuyer sur n'importe quelle touche pour ajouter des effets sonores de chat.



La Maison magique de Gabby

1. L'album des Gabbychats

Dans cette activité, Gabby présente les Gabbychats. Déplacer la souris pour sélectionner et appuyer sur la souris pour confirmer.

2. Les messages de Gabby

Gabby veut envoyer des messages à ses amis ! Il faut l'aider à les taper, puis les regarder s'envoyer à travers une super animation.

3. Boîte à lettres super mimi

Entrer dans cette activité pour découvrir les lettres et mots reçus. À son ouverture, une animation de livraison apparaît et l'un des jeux se déclenche.

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.

EN CAS DE PROBLÈME

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

1. Éteindre l'appareil.
 2. Enlever les piles.
 3. Laisser le jouet quelques minutes puis réinsérer les piles.
 4. Allumer 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 notre 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.



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

