

vtech®

Manuel d'utilisation

Magi bureau interactif 3 en 1



© 2014 VTech
Imprimé en Chine
91-002914-002^{FR}

Chers parents,

Chez VTech[®], nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.

Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech[®] sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des mots, des chiffres, des couleurs...

Chez VTech[®], nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Magi bureau interactif 3 en 1** de **VTech®**.
Félicitations !

Apprends et exerce ta créativité avec le **Magi bureau interactif 3 en 1** de **VTech®**, un bureau parlant et musical très riche en activités : un abécédaire complet et un écran lumineux pour apprendre à tracer les lettres étape par étape ; 4 grandes fiches recto verso pour découvrir les chiffres, le corps humain, les animaux, les fonds sous-marins... ; une horloge parlante ; un lecteur de musique... 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

- Une unité principale du **Magi bureau interactif 3 en 1**
- 4 fiches d'activités
- 4 pieds de bureau
- Un tabouret (1 siège et 4 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 et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

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

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

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de l'unité principale.
3. Insérer 3 piles LR6/AA en respectant le schéma suivant.

4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.



1.2. 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.



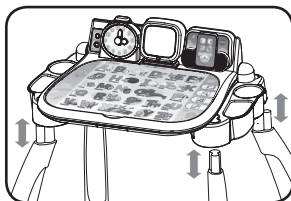
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter 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.

2. ASSEMBLAGE

Attention ! Ce jouet doit être assemblé par un adulte.

Le bureau :

Emboîter la partie supérieure des 4 pieds dans les trous en dessous de l'unité principale.



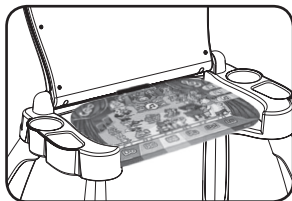
Le tabouret :



Emboîter la partie supérieure des 4 pieds dans les trous en dessous du siège.

Rangement des fiches d'activités

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



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

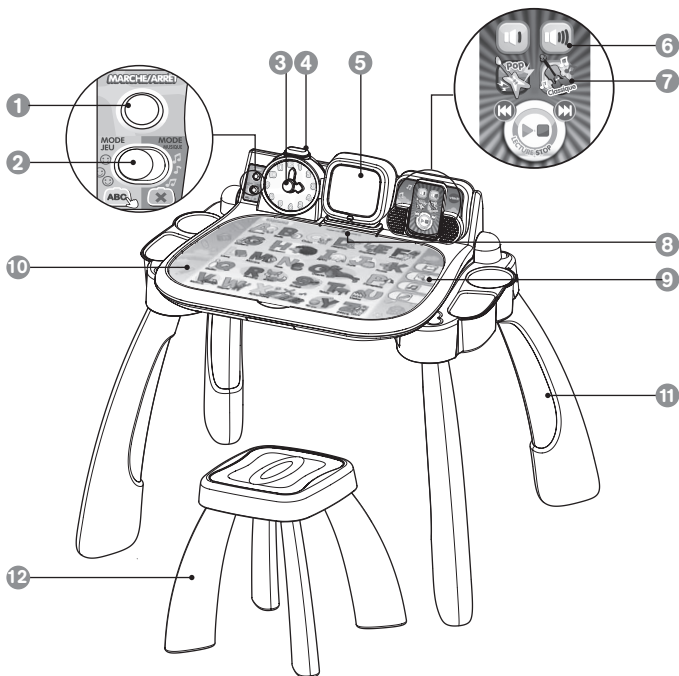


Tableau noir



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

3. FONCTIONNALITÉS



- 1 Bouton Marche/Arrêt
- 2 Curseur Mode Jeu ou Musique
- 3 Horloge
- 4 Bouton Horloge

- 5 Écran lumineux
- 6 Boutons Volume sonore
- 7 Boutons Lecteur de musique
- 8 Fente pour les fiches d'activités

- 9 Modes des pages d'activités
- 10 Zone interactive
- 11 Pieds du bureau
- 12 Tabouret

Bouton Marche/Arrêt

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

Curseur Mode Jeu ou Musique

Déplacer le curseur vers la gauche  pour choisir le **mode Jeu**. Dans ce mode, toutes les fonctionnalités sont disponibles. Déplacer le curseur vers la droite  pour choisir le **mode Musique**. Dans ce mode, la **zone interactive** est désactivée. Le bureau peut alors être utilisé pour lire ou écouter de la musique.

Horloge

Déplacer la petite aiguille de l'**horloge** pour changer l'heure.

Bouton Horloge

Appuyer sur ce bouton pour écouter l'heure et les activités correspondant à cette heure.

Écran lumineux

Les jeux, les images et les animations seront diffusés sur cet écran.

Boutons Volume sonore

Appuyer sur les boutons   pour diminuer ou augmenter le volume sonore. Cinq niveaux sonores sont disponibles.

Boutons Lecteur de musique

Appuyer sur le bouton  pour choisir des mélodies connues par les enfants ou sur le bouton  pour choisir des musiques classiques. Appuyer sur le bouton  pour lire ou arrêter la musique, et appuyer sur les boutons   pour lire la mélodie précédente ou la mélodie suivante.

Fente pour les fiches d'activités

Insérer l'une des **fiches d'activités** dans la fente pour jouer avec la fiche.

Modes des pages d'activités

Utiliser le doigt pour toucher l'une des images à droite et changer de modes sur la page d'activités pour jouer.

Zone interactive

Suivre les instructions des activités et utiliser le doigt pour toucher les éléments sur la page d'activités pour jouer.

Attention !

Ne pas utiliser de stylet, stylo ou autres objets pointus sur la **zone interactive** et sur les **fiches d'activités**.

4. POUR COMMENCER À JOUER...

Appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt**  pour allumer l'unité principale. Déplacer le **curseur Mode Jeu ou Musique**  sur le **mode Jeu** ou sur le **mode Musique**.

Mode Jeu

Touche un élément sur la page d'activités pour jouer. Appuie sur l'une des petites images à droite pour jouer à des jeux supplémentaires. Les instructions sont données vocalement.

Mode Musique

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

Dans ce mode, le **lecteur de musique** jouera les mélodies connues par les enfants par défaut. Le **lecteur de musique** s'arrêtera lorsque les 10 mélodies auront été jouées deux fois. Tu peux changer les musiques en utilisant les **boutons Lecteur de musique**. Lorsque le **lecteur de musique** joue les musiques classiques, les musiques seront également jouées deux fois puis s'arrêteront.

Horloge

L'**horloge** fonctionne dans le **mode Jeu** et dans le **mode Musique**. Tourne l'aiguille de l'heure ou appuie sur le **bouton Horloge** pour écouter les réponses vocales de l'**horloge**.

État des piles

Lorsque les piles sont presque usées, l'unité affichera l'icône d'une batterie vide  sur l'**écran lumineux** 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.

5. FICHES D'ACTIVITÉS

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

Attention !

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



Chacune des **fiches 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 chanson de l'alphabet est jouée. Lorsque la musique s'arrête, touche la lettre suivante pour continuer la chanson.
		Touche une lettre pour que l' écran lumineux te montre comment l'écrire.

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 lumineux**. Compte les lumières et touche le bon nombre pour répondre.



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

La classe



Touche la **fiche 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.

Monde sous-marin



Touche la **fiche 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.

Mois et saisons



Touche la **fiche 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.

Orchestre des animaux



Touche la **fiche 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.

Corps humain et vêtements



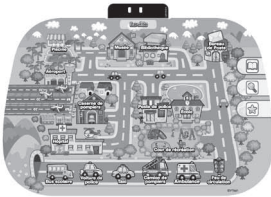
Touche la **fiche d'activités** pour découvrir les parties du corps et les vêtements.



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.

Ville		
		Touche la fiche 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.
Animaux de la ferme		
		Touche la fiche 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 <i>Dans la ferme de Mathurin</i> est jouée. Touche le bon animal pour terminer la chanson.

6. ENTRETIEN

1. Entreposer et jouer avec le **Magi bureau interactif 3 en 1** dans un endroit sec.
2. Pour nettoyer le **Magi bureau interactif 3 en 1** et les **fiches d'activités**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvant ni de produit corrosif.
3. Éviter toute exposition prolongée du **Magi bureau interactif 3 en 1** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
4. Enlever les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
5. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures et les contacts avec l'eau.

6. Placer les **fiches d'activités** sur une surface plane lorsqu'elles ne sont pas utilisées. Ne pas les plier.

7. RÉOLUTION DE PROBLÈMES

Problème	Solution
L'appareil ne fonctionne plus.	1. Réinstaller les piles pour réinitialiser le Magi bureau interactif 3 en 1 . Consulter la section concernant l'installation des piles.
	2. Les piles peuvent être usées. Remplacer les piles usées par des nouvelles.
La fiche d'activités insérée n'est pas reconnue.	1. S'assurer qu'une seule fiche d'activités est insérée dans la fente.
	2. S'assurer que la fiche 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.	S'assurer que le curseur Mode Jeu ou Musique est en mode Jeu .
L'unité principale donne une mauvaise réponse.	1. Réinstaller les piles pour réinitialiser le Magi bureau interactif 3 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 3 en 1 . S'assurer que le jouet est dans un espace sec.

8. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs :

- Par téléphone au 0 820 06 3000 (0,12 €/min).
- Via notre site Internet www.vtech-jouets.com - Rubrique « Assistance ».

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

VOUS AVEZ AIMÉ CE JOUET ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

