

vtech[®]

Manuel d'utilisation

Magi Chevalet Interactif 3 en 1



© 2016 VTech
Tous droits réservés
Imprimé en Chine
91-003216-002 (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 chevalet interactif 3 en 1** de **VTech®**.
Félicitations !

Le jouet se transforme en trois positions : chevalet, tableau noir et table de dessin. En utilisant le crayon magique, les enfants peuvent suivre les lumières et dessiner ou écrire 150 lettres, nombres, objets et formes. Ils peuvent également développer leur créativité en dessinant où ils veulent.

CONTENU DE LA BOÎTE

- Un **Magi chevalet interactif 3 en 1** (assemblage requis)
- Trois craies
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

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.

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

WARNING:

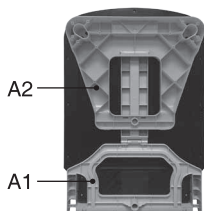
All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

ACTIVER LE MODE DE JEU NORMAL

1. Appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt** de l'unité principale.
2. Appuyer sur le **bouton Jeu libre**.
3. Placer et maintenir le crayon magique sur une LED pendant 2 secondes.

FONCTIONNALITÉS

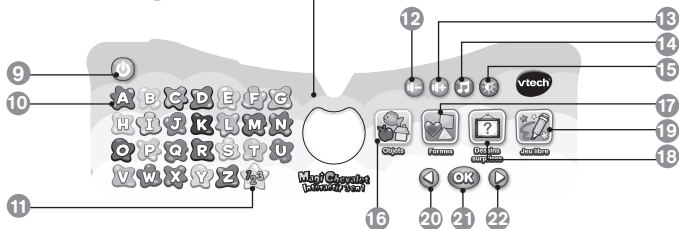
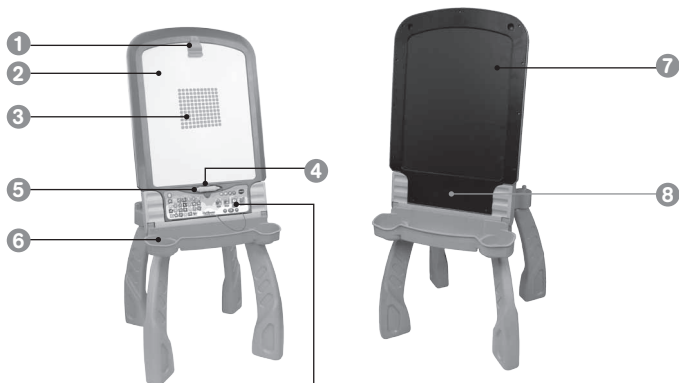
Tableau noir / Tableau blanc (A)



Rangement fournitures (B)



Pieds



- | | |
|----------------------------------|---|
| 1 PINCE | 12 BOUTON VOLUME SONORE BAS |
| 2 TABLEAU BLANC | 13 BOUTON VOLUME SONORE HAUT |
| 3 ZONE LED | 14 BOUTON MUSIQUE
ACTIVÉE/DÉSACTIVÉE |
| 4 RANGEMENT DU CRAYON
MAGIQUE | 15 BOUTON LUMINOSITÉ |
| 5 CRAYON MAGIQUE | 16 BOUTON OBJETS |
| 6 RANGEMENT FOURNITURES | 17 BOUTON FORMES |
| 7 TABLEAU NOIR | 18 BOUTON DESSINS SURPRISES |
| 8 COMPARTIMENT À PILES | 19 BOUTON JEU LIBRE |
| 9 BOUTON MARCHÉ/ARRÊT | 20 BOUTON FLÈCHE DE GAUCHE |
| 10 BOUTONS LETTRES | 21 BOUTON OK |
| 11 BOUTON NOMBRES | 22 BOUTON FLÈCHE DE DROITE |

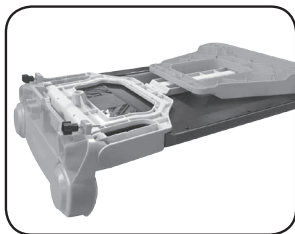
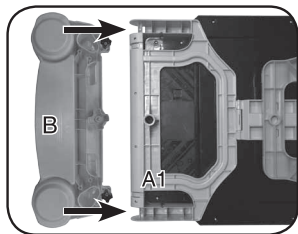
ASSEMBLAGE

Attention ! Ce jouet doit être assemblé par un adulte. Pour la sécurité de votre enfant, ne le laissez pas jouer avec le jouet avant qu'il ne soit entièrement assemblé.

POSITION CHEVALET

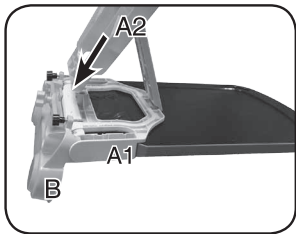
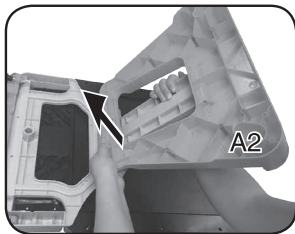
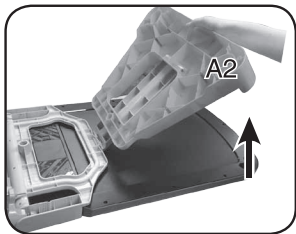
Étape 1 :

Pour relier le **rangement fournitures (B)** au **tableau noir/tableau blanc (A)**, utiliser les crochets du **rangement fournitures (B)** pour le relier à la partie **A1** du **tableau noir/tableau blanc (A)**.



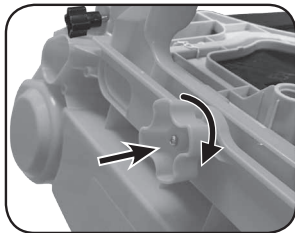
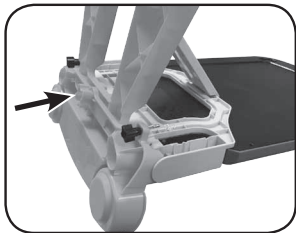
Étape 2 :

Soulever la partie **A2** du **tableau noir/tableau blanc (A)**. Ouvrir la partie **A2** et la déplacer vers le **rangement fournitures (B)**. Insérer la partie **A2** dans l'emplacement à l'arrière du **rangement fournitures (B)**, aligner le trou de la partie **A2** avec la vis centrale du **rangement fournitures (B)**.



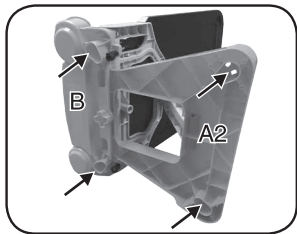
Étape 3 :

Serrer la vis centrale en la poussant et en la tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.



Étape 4 :

Insérer deux **pieds** dans la partie **A2** du **tableau noir/tableau blanc (A)** et deux **pieds** dans la partie inférieure du **rangement fournitures (B)**. Les pieds seront verrouillés.



TRANSFORMER LE TABLEAU BLANC EN TABLEAU NOIR

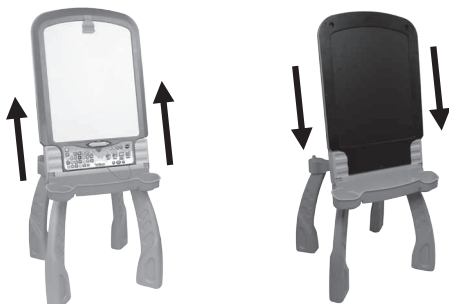
Étape 1 :

S'assurer que le **crayon magique** est inséré dans le **rangement du crayon magique**.

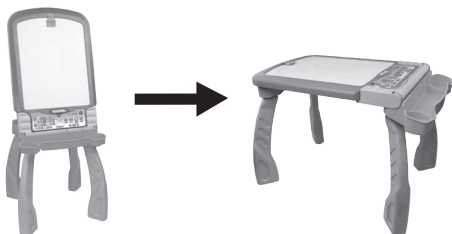
Étape 2 :

Retirer le **tableau noir/tableau blanc (A)** du socle, le tourner afin de changer de couleur de tableau et l'insérer de nouveau.

Pour remplacer le tableau noir par le tableau blanc, inverser l'ordre des étapes ci-dessus.



TRANSFORMER LE CHEVALET EN TABLE DE DESSIN



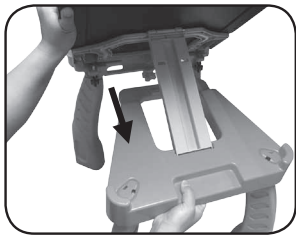
Étape 1 :

S'assurer que l'unité est éteinte et que le chevalet est dans la position **tableau blanc** avant de commencer la transformation. Dévisser la vis en la poussant et tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



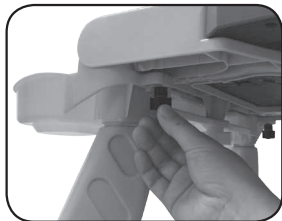
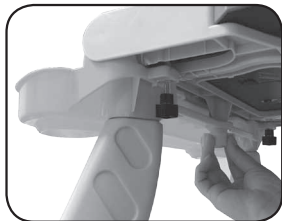
Étape 2 :

Tenir le **tableau noir/tableau blanc (A)** d'une main et avec l'autre main, déplacer lentement les pieds arrière jusqu'à ce que le **tableau noir/tableau blanc (A)** repose sur les quatre **pieds**.

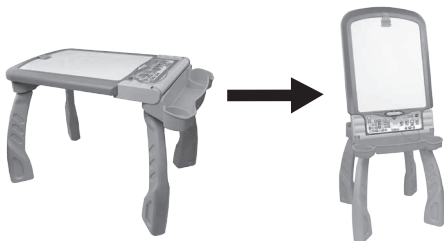


Étape 3 :

Verrouiller la partie **A2** et serrer la vis centrale en la poussant et la tourner dans le sens des aiguilles d'une montre pour la fixer. Ensuite, serrer les vis gauche et droite dans le **rangement fournitures (B)** en les tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. La **table de dessin** est maintenant prête à être utilisée et la **zone LED** tournera automatiquement.

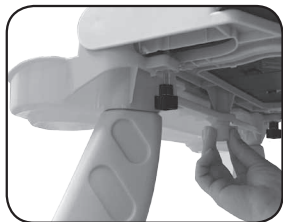
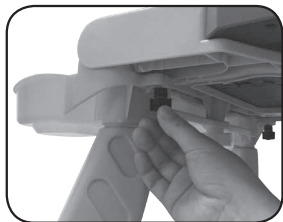


TRANSFORMER LA TABLE DE DESSIN EN CHEVALET



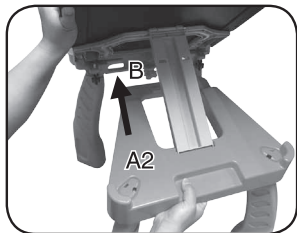
Étape 1 :

S'assurer que l'unité est éteinte avant de commencer la transformation. Dévisser les vis gauche et droite du **rangement fournitures (B)** en les tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Ensuite, dévisser la vis centrale en la poussant et en la tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



Étape 2 :

Déverrouiller la partie **A2**, tenir le **tableau noir/tableau blanc (A)** avec une main et déplacer les pieds arrière vers l'avant avec l'autre main. Insérer la partie **A2** dans le trou à l'arrière du **rangement fournitures (B)**, aligner le trou de la partie **A2** avec la vis centrale du **rangement fournitures (B)**.



Étape 3 :

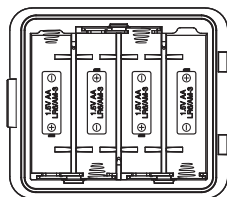
Serrer la vis centrale en la poussant et en la tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.



ALIMENTATION

INSTALLATION DES PILES

1. Assurez-vous que le jouet est éteint.
2. Le compartiment à piles se situe au bas du tableau noir. Ouvrir le compartiment à piles en déplaçant l'attache.
3. Insérez 4 piles LR6/AA neuves en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.



MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- 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.



PILES FAIBLES

Quand les piles seront usagées, la **zone LED** affichera l'icône  et s'éteindra automatiquement.

Avant d'utiliser le jouet à nouveau, remplacer les piles usagées par des piles neuves.

ARRÊT AUTOMATIQUE

Afin de préserver la durée de vie des piles, le jouet s'éteindra automatiquement après 3 minutes sans interaction. En mode Jeu libre, le jouet s'éteindra après 5 minutes sans interaction.

TABLEAU BLANC

- Utiliser un marqueur pour tableau blanc (non inclus) pour dessiner sur le tableau blanc.
- Effacer avec un chiffon légèrement humide pour effacer le dessin.

Note :

- Tous les marqueurs pour tableau blanc ne s'effacent pas totalement. Pour chaque nouveau marqueur que vous utilisez, dessinez un petit trait dans le coin du tableau avant de laisser votre enfant l'utiliser afin de vérifier que le marqueur peut s'effacer.
- N'utilisez pas d'objets pointus sur la surface. Griffer le tableau causera des dégâts permanents.
- Utilisez uniquement des marqueurs non toxiques. N'utilisez pas de marqueurs, crayons, stylos lavables ou permanents ou d'autres outils non appropriés sur la surface du tableau.

TABLEAU NOIR

- Utiliser la craie incluse pour dessiner sur le tableau noir.
- Effacer avec un chiffon légèrement humide pour effacer le dessin.

Note :

- N'utilisez pas d'objets pointus sur la surface. Griffer le tableau causera des dégâts permanents.
- Utiliser uniquement la craie incluse ou de la craie adaptée. Ne pas utiliser de la craie pour l'extérieur, ni des marqueurs, crayons, stylos ou autres outils non adaptés sur la surface du tableau.

CRAYON MAGIQUE ET ZONE LED

La **zone LED** est située au centre du **tableau blanc**. L'écran tournera automatiquement lorsqu'il sera transformé de la position **tableau blanc** à la position **table de dessin**.



Ne pas tirer trop fort sur le fil du **crayon magique**. Lorsque le **crayon magique** n'est pas utilisé, le ranger dans le **rangement du crayon magique**.

Note :

- Le **crayon magique** s'utilise uniquement lorsque l'unité est allumée.
- Lorsque la **zone LED** est recouverte, ne pas utiliser le **crayon magique** pour dessiner sur le tableau. La sensibilité du **crayon magique** pourrait être affectée et il pourrait ne pas fonctionner correctement.
- Les rayons du soleil peuvent affecter la sensibilité du **crayon magique**, il n'est pas recommandé d'utiliser le jouet à l'extérieur.

ACTIVITÉS

ÉCRIRE LES LETTRES

Appuie sur un **bouton Lettre**  pour apprendre à écrire la lettre. Écoute les instructions et utilise le **crayon magique** pour suivre les points lumineux afin d'apprendre à écrire la lettre.

ÉCRIRE DES NOMBRES

Appuie sur le **bouton Nombre**  pour voir le menu de sélection des nombres. Appuie sur les **boutons Flèches gauche** ou **droite**   pour choisir un nombre et appuie sur le **bouton OK** . Écoute les instructions et utilise le **crayon magique** pour suivre les points lumineux afin d'apprendre à écrire le nombre.


DESSINER DES OBJETS

Appuie sur le **bouton Objets**  pour afficher le menu de sélection des objets. Appuie sur les **boutons Flèches gauche** ou **droite**  pour choisir un objet et appuie sur le **bouton OK**  pour confirmer. Écoute les instructions et utilise le **crayon magique** pour suivre les points lumineux afin d'apprendre à dessiner les objets.

DESSINER DES FORMES





Appuie sur le **bouton Formes**  pour afficher le menu de sélection des formes. Appuie sur les **boutons Flèches gauche** ou **droite**   pour choisir une forme et appuie sur le **bouton OK** . Écoute les instructions et utilise le **crayon magique** pour suivre les points lumineux afin d'apprendre à dessiner la forme.

DESSINS SURPRISES

Appuie sur le **bouton Dessins surprises**  pour commencer le jeu. Écoute les instructions et utilise le **crayon magique** pour suivre les points lumineux. Essaie de deviner ce que tu dessines avant de terminer le dessin !

JEU LIBRE



Appuie sur le **bouton Jeu libre**  pour créer ton propre dessin lumineux en utilisant le **crayon magique**. Tu peux écouter 10 mélodies différentes pendant que tu dessines !

- Utilise le **crayon magique** pour allumer les lumières sur la **zone LED**.
- Maintiens le **crayon magique** sur un point pour l'allumer.
- Appuie sur le **bouton Flèche de gauche**  pour annuler une étape (pour un maximum de 30 étapes).
- Appuie sur le **bouton Flèche de droite**  pour écouter la musique suivante.
- Appuie sur le **bouton OK**  ou le **bouton Jeu libre**  pour effacer le dessin.

PINCE

Maintiens une feuille de papier grâce à la **pince**. Appuie sur le **bouton Jeu libre** et dessine sur la feuille pendant que tu écoutes de la musique.

VOLUME SONORE

Appuie sur le **bouton Volume sonore haut**  pour augmenter le niveau du volume sonore. Appuie sur le **bouton Volume sonore bas**  pour diminuer le niveau sonore.

LUMINOSITÉ

Appuie sur le **bouton Luminosité**  pour ajuster le niveau de luminosité.

AVERTISSEMENT :

- Ne pas s'allonger, monter ou sauter sur la table.
- Ce jouet doit être utilisé uniquement sur un sol plat.
- Ce jouet est conçu pour être utilisé à l'intérieur.
- Ne pas utiliser d'aérosols ou de détachants sur le tableau pour éviter tout dégât.



ENTRETIEN

1. Entreposer le jouet dans un endroit sec.
2. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvant ni de produit corrosif.
3. Éviter toute exposition prolongée du jouet 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.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Problème	Solution(s)
L'appareil ne fonctionne plus.	1. Réinstaller les piles pour réinitialiser le jouet. Consulter la section concernant l'installation des piles pour plus d'informations.
	2. Les piles peuvent être usées. Remplacer les piles usées par des nouvelles.
L'unité principale donne une mauvaise réponse.	1. Les piles peuvent être usées. Remplacer les piles usées par des nouvelles.
	2. L'humidité peut causer des interférences avec l'unité. S'assurer que le jouet est dans un espace sec.

Le **crayon magique** ne dessine pas certains points.

1. S'assurer que la **zone LED** n'est pas recouverte par du papier et que la surface est propre. Dans le cas contraire, la sensibilité du **crayon magique** serait affectée et il ne pourrait pas fonctionner correctement.

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 (numéro Indigo): 0 820 06 3000
- 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 en cliquant sur « Donnez votre avis » sur la page de présentation du jouet.

Nous lisons tous les avis 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 libertés et droits individuels.

PRODUIT DEL
DE CLASSE 1