

vtech®

Manuel d'utilisation

GENIUS XL COLOR POCKET



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 lettres, des mots, des chiffres, des opérations...

Chez VTech®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir sereinement.

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

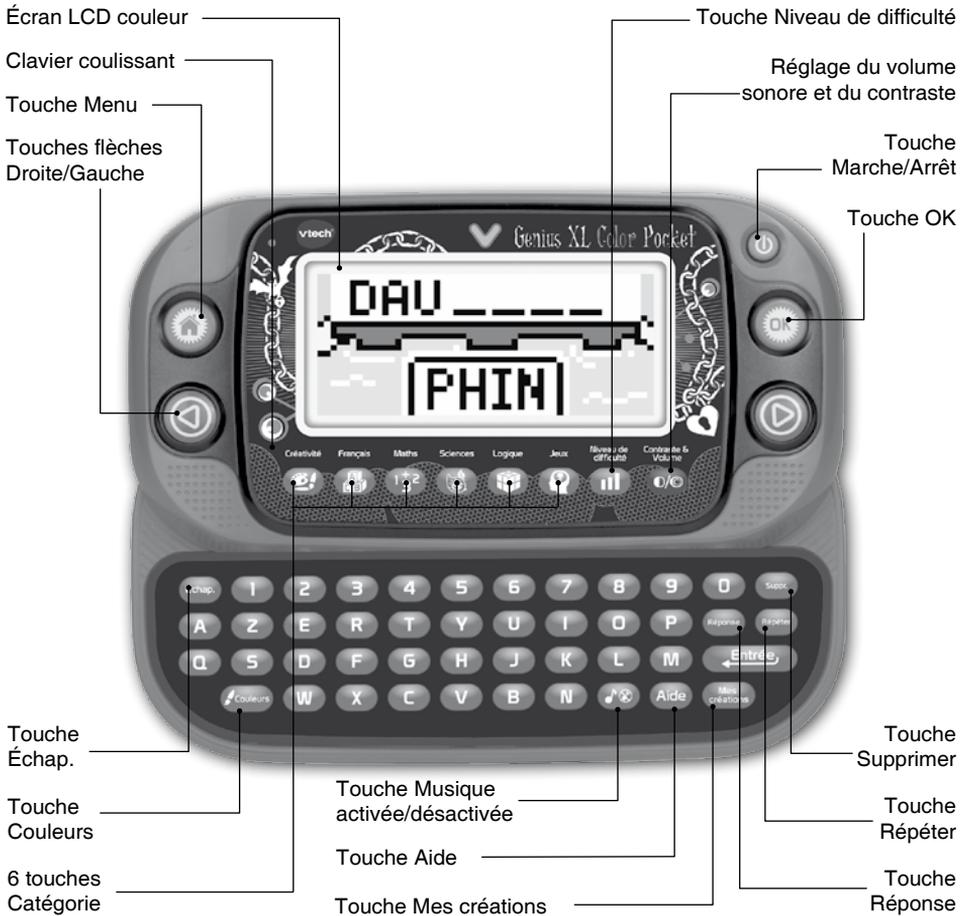
INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Genius XL Color Pocket** de **VTech®**. Félicitations !

Genius XL Color Pocket est un ordinateur de poche éducatif proposant 60 activités évolutives, amusantes et créatives. Il contient 6 catégories d'activité pour laisser libre cours à sa créativité artistique, s'améliorer en français, en mathématiques, découvrir les sciences et se distraire avec des jeux.

Évolutif, il permet de découvrir les différents thèmes avant d'accéder à des activités de quiz pour tester ses connaissances. 3 niveaux de jeu (Débutant, Confirmé, Expert) permettent d'évoluer à son rythme.

Il contient un clavier Azerty coulissant et un écran couleur pour colorier ses créations. Viens vite rejoindre le sympathique petit chien dans son monde merveilleux pour jouer et apprendre avec lui !



Ce jeu ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.

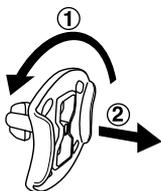
CONTENU DE LA BOÎTE

1. **Genius XL Color Pocket** de VTech®
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

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 and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

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.

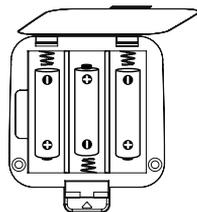
1. ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

Genius XL Color Pocket fonctionne avec 3 piles LR6/AA (piles de démonstration incluses).

INSTALLATION DES PILES

Afin de ne pas endommager **Genius XL Color Pocket**, il est impératif de respecter la procédure d'installation suivante :

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Genius XL Color Pocket** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le produit.
3. Insérer 3 piles LR6/AA 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.

- 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.

Retrait de la languette de démonstration :

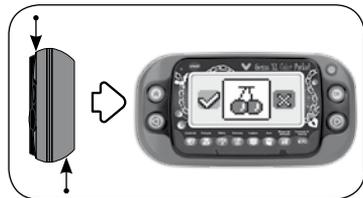
Une fois le produit sorti de sa boîte, retirer la languette de démonstration pour accéder au mode de jeu normal.

2. POUR COMMENCER À JOUER...

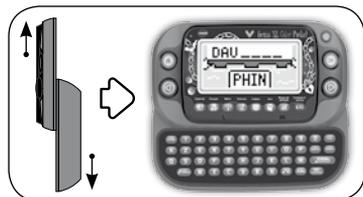
Deux manières de jouer :

Avec le clavier coulissant, il y a deux manières de jouer :

Le clavier fermé, pour jouer à la plupart des activités.



Le clavier ouvert, qui peut être utilisé dans les activités sur les lettres et les chiffres.



2.1. MARCHE/ARRÊT

Appuie sur la touche  pour allumer **Genius XL Color Pocket**. Appuie à nouveau sur cette touche pour l'éteindre.

2.2. CHOISIR UNE ACTIVITÉ

Une fois le produit en marche, le menu principal apparaît à l'écran après une courte introduction.

Pour choisir une catégorie, utilise les touches flèches droite et gauche pour sélectionner une catégorie et appuie sur la touche OK pour valider. Ou appuie directement sur une touche Catégorie.

Ensuite, utilise les touches flèches droite et gauche pour choisir une activité et appuie sur OK pour valider.

2.3. NIVEAU DE DIFFICULTÉ

En appuyant sur la touche Niveau de difficulté, tu verras apparaître l'écran de sélection de niveau.

Il y a 3 niveaux disponibles :

1. Débutant
2. Confirmé
3. Expert

Lorsque tu sélectionnes un niveau, les activités des 2 autres niveaux n'apparaissent plus dans le menu. Pour faire apparaître toutes les activités à nouveau, appuie sur une touche Catégorie.

2.4. SÉLECTION AUTOMATIQUE DU NIVEAU

Après un certain nombre de bonnes réponses (si tu obtiens entre 80 et 100 points pendant 3 parties consécutives), tu passes automatiquement au niveau de difficulté supérieur. Si le score est inférieur à 60 points par partie, tu repasses automatiquement au niveau inférieur au bout de 3 parties.

2.5. RÉPONSE

Dans la plupart des activités, la réponse est donnée après un certain nombre d'essais ou lorsque tu appuies sur la touche Réponse.

2.6. ÉCONOMISEUR D'ÉCRAN

L'économiseur d'écran apparaît automatiquement après quelques minutes d'inactivité dans la plupart des jeux.

2.7. RÉGLAGE DU CONTRASTE ET DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, appuie sur la touche . Appuie sur la touche flèche droite pour un volume plus fort, et appuie sur la touche flèche gauche pour un volume plus faible. Appuie sur OK pour valider.

Appuie à nouveau sur  pour ajuster le contraste de l'écran en suivant la même méthode.

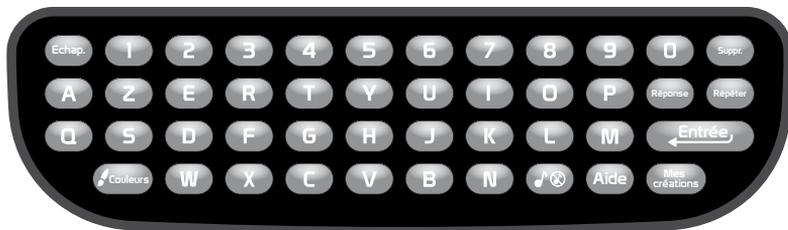
Il existe 5 niveaux de réglage du volume et du contraste.

2.8. ARRÊT AUTOMATIQUE

Genius XL Color Pocket se met en veille automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour le réactiver, appuie sur la touche .

3. COMMANDES

3.1. CLAVIER



Genius XL Color Pocket comprend un clavier Azerty.

Tu trouveras également les touches suivantes :

3.2. TOUCHES DE FONCTION

Appuie sur les touches suivantes :

Marche/Arrêt  pour allumer ou éteindre le produit

Menu  pour revenir au menu

Touches flèches Droite/Gauche   pour sélectionner un élément à l'écran

OK  pour confirmer un choix ou pour lancer une animation dans certaines activités

Touches Catégorie       pour sélectionner une catégorie d'activité

Niveau de difficulté  pour sélectionner un niveau de difficulté

Volume/Contraste  pour ajuster le volume ou le contraste de l'écran

Echap.  pour quitter une activité en cours ou revenir à l'écran précédent

Couleurs  pour choisir une couleur sur la palette de peinture dans les activités de création

Mes créations  pour revoir tes créations des activités 1 à 4

Suppr.  pour supprimer tes créations dans Mes créations

Aide  pour entendre à nouveau les instructions de l'activité

Réponse  pour obtenir la réponse à une question, sans gagner de points

Entrée  pour valider une réponse ou un choix

Musique de fond  pour activer ou désactiver la musique de fond

Chiffres  pour entrer des chiffres dans les activités de maths

Lettres  pour entrer des lettres dans les activités de français

4. ACTIVITÉS

Genius XL Color Pocket contient un total de 60 activités.

Catégorie	Numéro de l'activité	Nom de l'activité
Créativité	1	Le tour de magie
	2	Les miroirs magiques
	3	Scènes animées
	4	Le jardin enchanté
	5	Animaux rigolos

Français	6	Voyage en montgolfière
	7	Lettres en bulles
	8	Le son des lettres
	9	Quiz mots Débutant
	10	Quiz mots Confirmé
	11	Quiz mots Expert
	12	Quiz sons
	13	La piscine des lettres
	14	Recompose-mots Débutant
	15	Recompose-mots Confirmé
	16	Recompose-mots Expert
	17	Apprenti'syllabes Débutant
	18	Apprenti'syllabes Confirmé
	19	Apprenti'syllabes Expert
	20	Quiz syllabes Débutant
	21	Quiz syllabes Confirmé
	22	Quiz syllabes Expert
	23	La lettre manquante Débutant
	24	La lettre manquante Confirmé
	25	La lettre manquante Expert

Maths	26	Apprenti'nombre
	27	Suites logiques Débutant
	28	Suites logiques Confirmé
	29	Suites logiques Expert
	30	Quelle heure est-il ?
	31	La bonne heure
	32	Calculo-quiz Débutant
	33	Calculo-quiz Confirmé
	34	Calculo-quiz Expert
	35	Le petit pont des maths Débutant
	36	Le petit pont des maths Confirmé
	37	Le petit pont des maths Expert
	Sciences	38
39		Sons mystérieux Débutant
40		Sons mystérieux Confirmé
41		Sons mystérieux Expert
42		À la découverte des animaux
43		Quiz animaux Débutant
44		Quiz animaux Confirmé
45		Quiz animaux Expert
Logique	46	Toutou pêcheur Débutant
	47	Toutou pêcheur Confirmé
	48	Toutou pêcheur Expert
	49	Le monstre marin Débutant
	50	Le monstre marin Confirmé
	51	Le monstre marin Expert

Jeux	52	Mémor'images
	53	Mémori-cartes
	54	Trieur de balles
	55	Jeu des différences
	56	Si on dansait ?
	57	Align'objets
	58	Tir à l'arc
	59	Le petit pont cassé
	60	Tape-tape tambour

CRÉATIVITÉ

01 : Le tour de magie

Bienvenue au spectacle de magie ! Utilise les touches flèches pour choisir 3 objets que tu aimes et regarde ce qui se passe ! Tu pourras ensuite colorier le petit chien ! Super !

02 : Les miroirs magiques

Choisis un animal et colorie-le. Appuie ensuite sur les touches flèches pour choisir un miroir déformant et regarde le reflet de l'animal. C'est tellement drôle !

03 : Scènes animées

Choisis une image parmi celles qui te sont proposées, puis utilise la touche Couleurs pour faire apparaître la palette de couleurs et colorier l'image selon ton goût. Appuie ensuite sur la touche OK pour voir le dessin s'animer.

04 : Le jardin enchanté

Choisis un décor et des personnages pour faire une petite scène, puis utilise la touche Couleurs pour faire apparaître la palette de couleurs et colorier l'image selon ton goût. Appuie ensuite sur la touche OK pour voir le dessin s'animer.

05 : Animaux rigolos

C'est parti pour le concert des animaux ! Choisis une mélodie et choisis l'animal que tu souhaites voir chanter et danser.

FRANÇAIS

06 : Voyage en montgolfière

C'est parti pour un voyage en montgolfière ! Utilise les touches flèches pour attraper les lettres majuscules et minuscules qui t'aideront à former des paires.

07 : Lettres en bulles

Aimes-tu éclater des bulles ? Des bulles contenant des lettres apparaissent à l'écran. Appuie sur la touche lettre du clavier qui correspond à la lettre que tu vois à l'écran pour éclater la bulle et entendre comment se prononce la lettre.

08 : Le son des lettres

Wouah ! Le petit chien a eu un cadeau ! Aide-le à trouver ce que c'est ! Écoute le son et appuie sur la touche lettre du clavier qui correspond au son de la lettre.

09 : Quiz mots Débutant

Coucou ! Regarde les bateaux passer ! Aide le petit chien à trouver le mot qui commence par le son donné.

10 : Quiz mots Confirmé

C'est l'heure de monter à bord ! Aide le petit chien à trouver le mot qui commence par le son donné.

11 : Quiz mots Expert

Bienvenue ! Aide le petit chien à trouver le mot qui commence par le son donné.

12 : Quiz sons

Aide le petit chien à trouver le mot qui se termine par le son donné.

13 : La piscine des lettres

Joue à la balle avec le petit chien dans la piscine ! Attrape la balle avec la lettre qui correspond au son que tu as entendu, et qui complète le mot.

14 : Recompose-mots Débutant

Ce jeu est fait pour toi ! Écoute attentivement les deux sons prononcés et retrouve le mot composé de ces deux sons.

15 : Recompose-mots Expert

Écoute attentivement les deux sons prononcés et retrouve le mot composé de ces deux sons.

16 : Recompose-mots Confirmé

Écoute attentivement les deux sons prononcés et retrouve le mot composé de ces deux sons.

17 : Apprenti'syllabes Débutant

Oh non, le pont est cassé ! Reconstruis-le pour que le petit chien puisse le traverser et trouver ses os. Appuie sur la touche OK pour attraper les briques et identifier les syllabes une par une. Un mot se formera et tu pourras réparer le pont.

18 : Apprenti'syllabes Confirmé

Reconstruis le pont cassé pour que le petit chien puisse le traverser et trouver ses os. Appuie sur la touche OK pour attraper les briques et identifier les syllabes une par une. Un mot se formera et tu pourras réparer le pont.

19 : Apprenti'syllabes Expert

Reconstruis le pont cassé pour que le petit chien puisse le traverser et trouver ses os. Appuie sur la touche OK pour attraper les briques et identifier les syllabes une par une. Un mot se formera et tu pourras réparer le pont.

20 : Quiz syllabes Débutant

À l'abordage ! Aide le petit chien à trouver le mot qui correspond au nombre de syllabes donné.

21 : Quiz syllabes Confirmé

Il est l'heure de monter à bord ! Aide le petit chien à trouver le mot qui correspond au nombre de syllabes donné.

22 : Quiz syllabes Expert

Bienvenue à bord ! Aide le petit chien à trouver le mot qui correspond au nombre de syllabes donné.

23 : La lettre manquante Débutant

Joue avec le petit chien et sa balle dans la piscine. Attrape la balle qui contient la lettre manquante pour compléter le mot donné. Oui, tu as réussi !

24 : La lettre manquante Confirmé

Joue avec le petit chien et sa balle dans la piscine. Attrape la balle qui contient la lettre manquante pour compléter le mot donné. Bien joué !

25 : La lettre manquante Expert

Joue avec le petit chien et sa balle dans la piscine. Attrape la balle qui contient la lettre manquante pour compléter le mot donné. Incroyable !

MATHS

26 : Apprenti' nombres

Joue à compter avec le petit chien ! Appuie sur une touche chiffre et compte avec lui.

27 : Suites logiques Débutant

Aide le petit chien à attraper la balle qui contient le nombre manquant de la suite logique.

28 : Suites logiques Confirmé

Aide le petit chien à attraper la balle qui contient le nombre manquant de la suite logique.

29 : Suites logiques Expert

Aide le petit chien à attraper la balle qui contient le nombre manquant de la suite logique.

30 : Quelle heure est-il ?

Apprends à lire l'heure avec le petit chien. Utilise les touches flèches pour déplacer les aiguilles de l'horloge et voir ce que fait le petit chien à chaque heure de la journée.

31 : La bonne heure

Utilise les touches flèches et la touche OK pour déplacer l'aiguille de l'horloge sur l'heure qui correspond à celle affichée.

32 : Calculo-quiz Débutant

Oh non ! La glace a bloqué le chemin de la maison du petit chien ! Aide-le à résoudre des additions simples pour que la glace fonde et que le petit chien puisse traverser la mer. Utilise les touches flèches et la touche OK pour jouer.

33 : Calculo-quiz Confirmé

Oh non ! La glace a bloqué le chemin de la maison du petit chien ! Aide-le à résoudre des additions ou des soustractions simples pour que la glace fonde et que le petit chien puisse traverser la mer. Utilise les touches flèches et la touche OK pour jouer.

34 : Calculo-quiz Expert

Oh non ! La glace a bloqué le chemin de la maison du petit chien ! Aide-le à résoudre des additions ou des soustractions pour que la glace fonde et que le petit chien puisse traverser la mer. Utilise les touches flèches et la touche OK pour jouer.

35 : Le petit pont des maths Débutant

Oh non ! Le pont est cassé ! Reconstitue-le pour que le petit chien puisse le traverser et trouver ses os. Utilise les touches flèches et la touche OK pour jouer. Attrape le nombre qui complète l'addition donnée.

36 : Le petit pont des maths Confirmé

Oh non ! Le pont est cassé ! Reconstitue-le pour que le petit chien puisse le traverser et trouver ses os. Utilise les touches flèches et la touche OK pour jouer. Attrape le nombre qui complète l'addition ou la soustraction donnée.

37 : Le petit pont des maths Expert

Oh non, le pont est cassé ! Reconstitue-le pour que le petit chien puisse le traverser et trouver ses os. Utilise les touches flèches et la touche OK pour jouer. Attrape le nombre qui complète l'addition ou la soustraction donnée.

SCIENCES

38 : Les sons de la nature

Les sons de la nature sont tout autour de nous ! Utilise les touches flèches et la touche OK pour découvrir les sons de la nature.

39 : Sons mystérieux Débutant

Écoute le son et trouve ce que c'est ! Utilise les touches flèches et la touche OK pour jouer. Choisis ta réponse parmi 3 possibilités.

40 : Sons mystérieux Confirmé

Écoute le son et trouve ce que c'est ! Utilise les touches flèches et la touche OK pour jouer. Choisis ta réponse parmi 4 possibilités.

41 : Sons mystérieux Expert

Écoute le son et trouve ce que c'est ! Utilise les touches flèches et la touche OK pour jouer. Choisis ta réponse parmi 5 possibilités.

42 : À la découverte des animaux

Découvre différentes parties de certains animaux. Utilise les touches flèches et la touche OK pour apprendre leur nom.

43 : Quiz animaux Débutant

Connais-tu les différentes parties des animaux ? Retrouve leur nom en utilisant les touches flèches et la touche OK pour sélectionner une réponse. Choisis ta réponse parmi 3 possibilités.

44 : Quiz animaux Confirmé

Connais-tu les différentes parties des animaux ? Retrouve leur nom en utilisant les touches flèches et la touche OK pour sélectionner une réponse. Choisis ta réponse parmi 4 possibilités.

45 : Quiz animaux Expert

Connais-tu les différentes parties des animaux ? Retrouve leur nom en utilisant les touches flèches et la touche OK pour sélectionner une réponse. Choisis ta réponse parmi 5 possibilités.

LOGIQUE**46 : Toutou pêcheur Débutant**

Allons pêcher avec le petit chien ! Attrape autant de poissons que tu peux, qui sont identiques à celui que tu as vu. Utilise les touches flèches et la touche OK pour jouer.

47 : Toutou pêcheur Confirmé

Allons pêcher avec le petit chien ! Attrape autant de poissons que tu peux, qui sont identiques à celui que tu as vu. Utilise les touches flèches et la touche OK pour jouer.

48 : Toutou pêcheur Expert

Allons pêcher avec le petit chien ! Attrape autant de poissons que tu peux qui ont les mêmes couleurs que celui que tu as vu ! Utilise les touches flèches et la touche OK pour jouer.

49 : Le monstre marin Débutant

Le petit chien part en vadrouille ! Attrape les monstres marins qui sont de la même couleur que celui que tu as vu ! Utilise les touches flèches et la touche OK pour jouer.

50 : Le monstre marin Confirmé

Le petit chien part en vadrouille ! Attrape les monstres marins qui sont de la même couleur que celui que tu as vu ! Utilise les touches flèches et la touche OK pour jouer.

51 : Le monstre marin Expert

Le petit chien part en vadrouille ! Attrape les monstres marins qui sont de la même couleur que celui que tu as vu ! Utilise les touches flèches et la touche OK pour jouer.

JEUX

52 : Mémor'images

Exerce ta mémoire ! Regarde attentivement les images. L'image qui apparaît à l'écran est-elle la même que l'image précédente ? Utilise les touches flèches pour jouer.

53 : Mémo-cartes

Jouons à un jeu de mémoire avec le petit chien ! Regarde attentivement les images et retrouve celle que tu as vue précédemment parmi 3 nouvelles images ! Utilise les touches flèches et la touche OK pour jouer.

54 : Trier de balles

Voici un jeu d'action pour tester ta rapidité ! Utilise les touches flèches pour trier des balles selon leur couleur aussi vite que tu peux.

55 : Jeu des différences

Regarde attentivement les images et mémorise-les ! Utilise les touches flèches pour trouver celle qui a été ajoutée et appuie sur la touche OK pour confirmer.

56 : Si on dansait ?

Il est l'heure de danser ! Regarde le petit chien danser, puis appuie sur les touches flèches droite ou gauche, ou sur les deux en même temps, pour reproduire les mouvements du petit chien. Magnifique !

57 : Align'objets

C'est un jeu de rapidité ! Aline les formes qui tombent selon leur couleur pour les faire disparaître. Utilise les touches flèches pour déplacer les formes et appuie sur la touche OK pour les faire tomber plus vite. Sois prêt, c'est parti !

58 : Tir à l'arc

Tu veux devenir un super archer ? Voici ta chance ! Regarde l'image qui apparaît à l'écran, puis tire sur la cible qui correspond à l'image que tu as vue. Utilise les touches flèches pour tirer sur une cible.

59 : Le petit pont cassé

Attention ! Le pont est cassé ! Aide le petit chien à le traverser en utilisant les touches flèches pour déplacer les planches du pont aux endroits où il est cassé aussi vite que tu peux !

60 : Tape-tape tambour

Faisons des percussions ! Écoute la mélodie ! Appuie sur les touches flèches ou sur la touche OK juste au moment où les cymbales passent sur la ligne rouge pour taper dessus. Appuie sur la touche flèche gauche pour taper sur la cymbale rouge, sur la touche flèche droite pour taper sur la cymbale jaune et sur la touche OK pour taper sur la cymbale bleue. Lorsque 2 cymbales arrivent simultanément sur la ligne rouge, appuie sur les touches flèches droite et gauche en même temps. C'est à toi !

5. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Genius XL Color Pocket**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **Genius XL Color Pocket** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Genius XL Color Pocket** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

6. EN CAS DE PROBLÈME

Si **Genius XL Color Pocket** ne se met pas en marche ou s'arrête brusquement de fonctionner :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles pendant quelques instants puis les remettre en place en s'assurant qu'elles sont correctement installées.
3. Mettre en marche le jouet.
4. Si le produit ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.
5. Si le problème persiste, contacter notre service consommateurs.

7. 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 06 300 (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 libertés et droits individuels.

