

vtech[®]

Manuel d'utilisation

v.Phone Kid



© 2013 VTech
Imprimé en Chine
91-009667-002 ^{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.

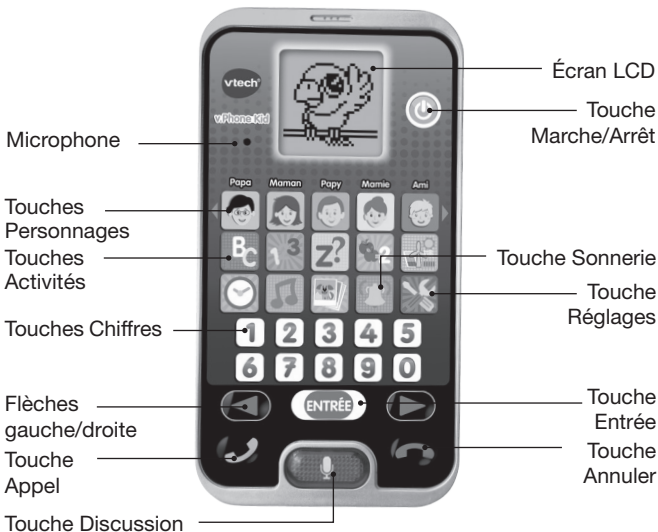
L'équipe VTech

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

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **v.Phone Kid** de **VTech**[®], félicitations !

Le **v.Phone Kid** de **VTech**[®] permet à votre enfant d'apprendre en s'amusant avec son propre smartphone. Les 10 activités comprises dans le jouet initient aux lettres, à l'ordre alphabétique, aux chiffres, au concept du temps, à la musique et bien plus encore ! Grâce à une fonction **Microphone**, votre enfant pourra parler avec le perroquet du téléphone. Le carnet d'adresses permet d'inscrire 5 véritables numéros de téléphone. Votre enfant pourra faire semblant d'appeler sa famille et ses amis .



CONTENU DE LA BOÎTE

- Un v.Phone Kid de VTech®
- 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:

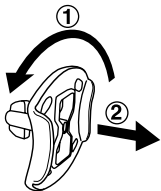
All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

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

Retrait de la languette de démonstration :

Une fois le produit sorti de sa boîte, il faut retirer la languette de démonstration pour accéder au mode de jeu normal. Le volume sonore sera moins élevé afin de protéger les oreilles de l'utilisateur.

Pour retirer l'attache de la boîte :

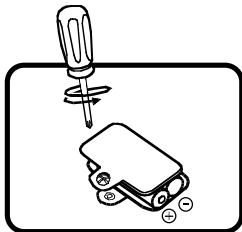


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jeu à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

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 sous le jouet à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR 3/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Fermer le compartiment à piles avec le tournevis.



1.2. 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.



2. FONCTIONNALITÉS

1. Touche Marche/Arrêt

Appuyer sur la **Touche Marche/Arrêt** pour allumer le jouet et réappuyer sur celle-ci pour l'éteindre.

2. Touches Personnages



Appuyer sur l'une des 5 **Touches Personnages** pour afficher le numéro de la personne correspondante.

3. Touches Activités



Appuyer sur les **Touches Activités** pour démarrer l'une des 8 activités.

4. Touche Discussion

Appuyer sur la **Touche Discussion** pour discuter avec le perroquet.

5. Touche Sonnerie

Appuyer sur la **Touche Sonnerie** pour modifier la sonnerie du téléphone. Il y a 5 sonneries différentes. Utiliser les flèches pour en choisir une et appuyer sur la **Touche Entrée** pour confirmer. La sonnerie choisie sera diffusée en appuyant sur la **Touche Appel**.

6. Touche Réglages

Appuyer sur la **Touche Réglages** pour modifier le contraste ou enlever la musique de fond. Utiliser les flèches et la **Touche Entrée** pour choisir l'option à modifier. Puis, appuyer sur les flèches pour faire les modifications. Appuyer sur la **Touche Entrée** pour confirmer et retourner au menu des Réglages.

7. Touche Appel

Appuyer sur la **Touche Appel** pour appeler. Le téléphone sonnera et demandera de laisser un message.

8. Touche Annuler

Appuyer sur la **Touche Annuler** pour quitter l'activité en cours et retourner à l'écran principal.

9. Microphone

Le **Microphone** est utilisé pour détecter la voix. La distance conseillée entre la bouche et le **Microphone** est de 10 à 13 cm.



10. Touche Entrée

Appuyer sur la **Touche Entrée** pour confirmer un choix.

11. Flèches

Appuyer sur les **Flèches** pour faire un choix dans les activités ou dans les menus.

12. Touches Chiffres



Appuyer sur les **Touches Chiffres** pour découvrir les chiffres ou répondre à des questions sur les chiffres.

13. Arrêt automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, l'appareil s'éteindra automatiquement après quelques minutes sans interactions. L'appareil pourra être allumé de nouveau en appuyant sur la **Touche Marche/Arrêt**. L'appareil s'éteindra automatiquement si les piles sont presque vides. Une icône d'avertissement sera affichée lorsque les piles devront être changées.

3. ACTIVITÉS

Le **v.Phone Kid** propose un total de 10 activités.

1. Carnet d'adresses

Appuie sur l'une des 5 **Touches Personnages** pour voir le numéro de téléphone de la personne. Appuie sur la **Touche Appel** pour faire semblant d'appeler la personne et utilise le **Microphone** pour laisser un message quand la **Touche Discussion** s'allume. Il est possible de changer le numéro pour chaque personne. Pour ce faire, appuie sur la **Touche Entrée** quand le numéro est affiché et utilise les flèches et les **Touches Chiffres** pour changer le numéro.



2. Les Lettres

Dans cette activité, tu peux apprendre les lettres de l'alphabet en utilisant les flèches pour les faire défiler.



3. Les Chiffres

Dans cette activité, appuie sur un chiffre pour le voir sur l'écran et pour regarder le téléphone compter. Utilise les flèches pour faire défiler les chiffres.



4. Jeu Lettres

Dans cette activité, le perroquet posera plusieurs questions sur les lettres. Utilise les flèches pour choisir une réponse et appuie sur la **Touche Entrée**.



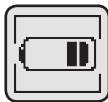
5. Jeu Chiffres

Dans cette activité, le perroquet posera plusieurs questions sur les chiffres qui deviendront de plus en plus compliquées. Utilise les flèches pour choisir une réponse et appuie sur la **Touche Entrée** ou appuie sur les **Touches Chiffres** pour répondre.



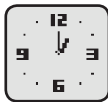
6. Rechargeons le téléphone !

Le téléphone n'a plus beaucoup de batterie. Souffle dessus pour le recharger en utilisant de l'énergie solaire et de l'énergie éolienne. Écoute les instructions et souffle dans le **Microphone** pour faire tourner le moulin ou faire partir les nuages.



7. L'Heure

Dans cette activité, tu peux apprendre les 12 heures d'une horloge. Utilise les flèches pour bouger la petite aiguille de l'horloge et appuie sur la **Touche Entrée** pour écouter l'heure.



8. Musiques Amusantes

Dans cette activité, tu peux choisir d'écouter 5 mélodies. Pendant que tu écouteras la mélodie, appuie sur les flèches pour changer d'instrument.



9. Photos Amusantes

Dans cette activité, tu peux choisir de regarder 7 différentes photos. Utilise les flèches pour choisir une autre photo et appuie sur la **Touche Entrée** pour regarder l'animation.



10. Discutons un peu !

Dans cette activité, appuie sur la **Touche Discussion** pour discuter avec ton ami le perroquet. Utilise le **Microphone** pour parler avec lui et répondre à ses questions. Appuie sur la **Touche Annuler** pour terminer la conversation.



4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer le **v.Phone Kid**, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures et éviter tout contact avec l'eau.

Si le **v.Phone Kid** présente un dysfonctionnement ou s'arrête de fonctionner, merci de suivre les étapes suivantes :

1. Éteindre le jouet en appuyant sur la **Touche Marche/Arrêt**.
2. Retirer les piles en suivant les instructions de la section 1. ALIMENTATION de ce manuel.
3. Remettre les piles après quelques instants.
4. Mettre le jouet en marche en appuyant sur la **Touche Marche/Arrêt**.
5. Si le **v.Phone Kid** ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.

5. 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.

