

Disney

Manuel d'utilisation



MON SMARTPHONE MAGIQUE



2-5
ans

vtech®

© Disney
Visitez le site DisneyJunior.com

© 2014 VTech
Imprimé en Chine
91-002984-000 (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 l'enfant pour le familiariser avec les nouvelles technologies.

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.

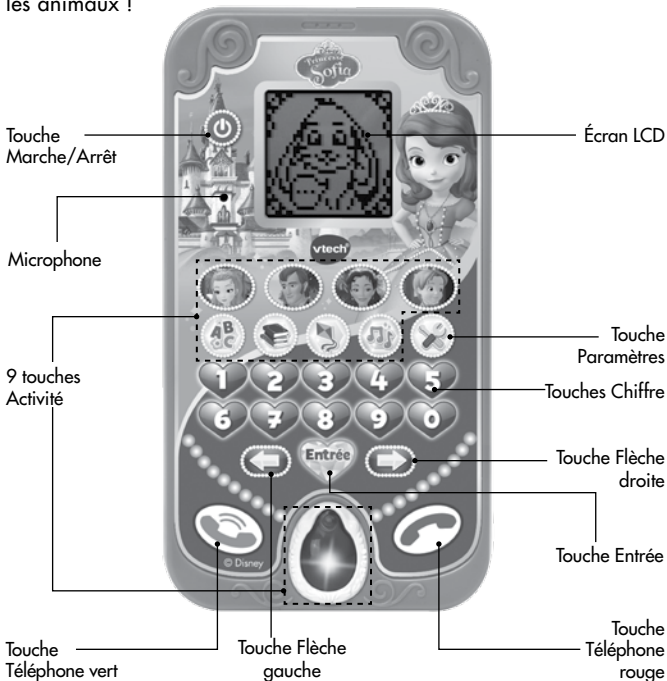
L'équipe VTech

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

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Mon smartphone magique** de VTech®. Félicitations !

Fais de nombreuses découvertes grâce à **Mon smartphone magique** et ses neuf activités éducatives. Apprends les lettres et leur son, les chiffres et bien plus encore avec Sofia et discute avec ses amis les animaux !



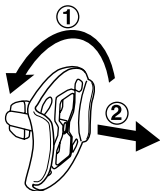
CONTENU DE LA BOÎTE

- **Mon smartphone magique** de VTech®
- 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.

Pour retirer l'attache de la boîte :

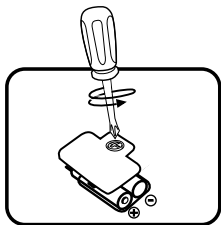


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jeu à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Mon smartphone magique** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos du jouet à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. (Pour une performance optimale, l'utilisation de nouvelles piles alcalines est recommandée.)
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.



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. COMMANDES

2.1. TOUCHE MARCHÉ/ARRÊT

Pour mettre en marche **Mon smartphone magique**, appuyer sur la **touche Marche/Arrêt**. Appuyer à nouveau sur cette même touche pour éteindre **Mon smartphone magique**.



2.2. TOUCHES ACTIVITÉ

Appuyer sur l'une des **touches Activité** pour sélectionner une activité.



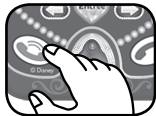
2.3. TOUCHE PARAMÈTRES

Appuyer sur la **touche Paramètres** pour ajuster le contraste de l'écran ainsi que pour activer ou désactiver la musique de fond.



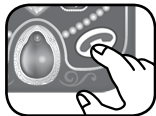
2.4. TOUCHE TÉLÉPHONE VERT

Appuyer sur la **touche Téléphone vert** pour laisser un message à la princesse Sofia.



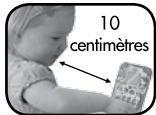
2.5. TOUCHE TÉLÉPHONE ROUGE

Appuyer sur la **touche Téléphone rouge** lorsque le message est terminé.



2.6. MICROPHONE

Le **microphone** est utilisé pour parler avec les amis de Sofia. Conserver une distance d'environ 10 cm entre la bouche et le **microphone**.



2.7. TOUCHES FLÈCHE ET TOUCHE ENTRÉE

Appuyer sur les **touches Flèche** pour se déplacer à l'écran ou pour faire un choix, puis appuyer sur la **touche Entrée** pour confirmer ce choix.



2.8. TOUCHES CHIFFRE

Appuyer sur les **touches Chiffre** pour découvrir les chiffres et répondre à des questions au cours des jeux.



2.9. ARRÊT AUTOMATIQUE

Mon smartphone magique s'arrête automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour réactiver **Mon smartphone magique**, appuyer sur la **touche Marche/Arrêt**. Une icône apparaît à l'écran lorsque les piles sont faibles. Lorsque cette icône apparaît, merci de changer les piles.

3. DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

3.1. APPELONS LES AMIS DE SOFIA



Sofia adore discuter avec ses amis les animaux. Aimerais-tu leur parler aussi ? Utilise les **touches Flèche** pour choisir l'un des amis de Sofia, appuie sur la **touche Entrée** pour confirmer ton choix, puis parle dans le microphone pour discuter !

3.2. COMPTE FLEURS



Waouh ! Ambre va nous montrer comment décorer une ombrelle ! Appuie sur les **touches Chiffre** pour voir et compter les décorations que la Princesse Ambre va utiliser.

3.3. AIDONS LE ROI ROLAND



Le roi Roland a besoin d'aide pour organiser un bal royal. Appuie sur les **touches Chiffres** pour choisir les numéros correspondant aux personnes recherchées par le roi Roland.

3.4. ABC EN CUISINE



La reine Miranda fait du pain pour le bal des villageois. Souffle sur la farine pour voir la lettre que la reine Miranda a préparée.

3.5. LE PUZZLE DU PRINCE JAMES



Oh oh... James a cassé des objets en faisant ses tours de cirque. Aide Sofia à les réparer en associant les bonnes images. Utilise les **touches Flèche** pour choisir l'image correspondante, puis appuie sur la **touche Entrée** pour confirmer ton choix.

3.6. LES LETTRES ET LES MOTS



Découvre de nouveaux mots ainsi que leur prononciation.

3.7. TRIONS LES LIVRES



Aide Sofia à trier les livres de la bibliothèque en répondant correctement aux questions. Utilise les **touches Flèche** pour choisir une lettre ou un chiffre, puis appuie sur la **touche Entrée** pour confirmer ton choix.

3.8. FAISONS DU CERF-VOLANT



Sofia veut montrer son nouveau cerf-volant à Clovis. Peux-tu l'aider à le faire voler au-dessus de la colline? Souffle dans le microphone pour aider le cerf-volant à s'envoler.

3.9. L'HEURE DE DANSER



Choisis l'une des 9 mélodies et danse avec Sofia ! Appuie sur les **touches Chiffre** ou utilise les **touches Flèche** puis appuie sur la **touche Entrée** pour écouter la mélodie. Appuie sur le chiffre zéro pour avoir une surprise !

4. ENTRETIEN

1. Utiliser simplement un linge légèrement humide.
2. Éviter toute exposition prolongée de **Mon smartphone magique** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Entreposer **Mon smartphone magique** dans un endroit sec.
4. **Mon smartphone magique** est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Si **Mon smartphone magique** 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 le jouet en marche.
4. Si le produit ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.
5. Si le problème persiste, contacter notre service consommateurs.

6. 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 libertés et droits individuels.

