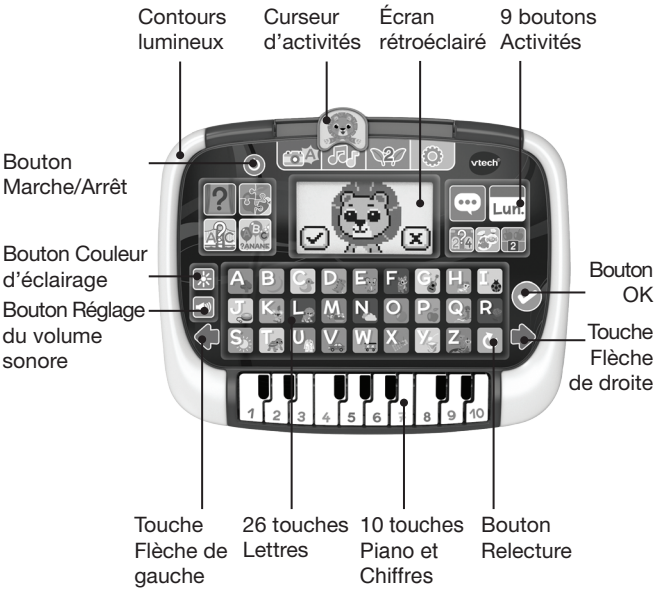
vtech®

Manuel d'utilisation

Tablette P'tit Genius magic light

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir la **Tablette P'tit Genius magic light** de **VTech®**. Félicitations ! Cette tablette permet à votre enfant de découvrir, à travers 12 activités ludiques, les lettres, les mots mais aussi de se familiariser avec les mathématiques et la musique ! L'écran et les contours de la tablette changent de couleur pour rendre le jeu encore plus vivant.



CONTENU DE LA BOÎTE

- **Tablette P'tit Genius magic light** de **VTech®**
- Un guide de démarrage rapide

ATTENTION :

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches, étiquettes, cordons et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet.

NOTE :

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

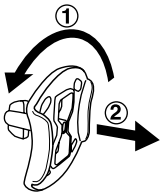
WARNING:

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

NOTE:

Please save this Quick Start Manual as it contains important information.

Pour retirer le jouet de la boîte :



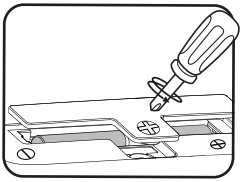
① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

② Retirer et jeter l'attache en plastique.

ALIMENTATION

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 la tablette à l'aide d'un tournevis.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 2 piles LR6 AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. Pour de meilleures performances, il est recommandé d'utiliser des piles alcalines.



5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment et s'assurer que la vis est bien serrée.

ATTENTION :

Les piles ou accumulateurs doivent être installés par un adulte.

Tenir les piles ou accumulateurs hors de portée des enfants.

WARNING:

Adult assembly required for battery installation.

Keep batteries out of reach of children.

IMPORTANT : INFORMATIONS CONCERNANT LES PILES

- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas mélanger différents types de piles : alcalines, zinc-carbone et rechargeables.
- Seules des piles du type recommandé doivent être utilisées.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.

PILES RECHARGEABLES :

- Enlever, lorsque c'est possible, les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

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.

FONCTIONNALITÉS

1. **Bouton Marche/Arrêt**

   Appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt** pour allumer le jouet. Pour l'éteindre, il suffit d'appuyer sur ce même bouton.

2. **Contours lumineux**

   Les contours lumineux s'éclairent en rouge, bleu, rose ou violet pendant le jeu.

3. **Écran rétroéclairé**

   La couleur du rétroéclairage de l'écran peut être changée du rouge au violet, bleu ou rose.

4. **Curseur d'activités**

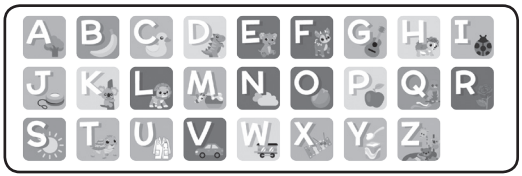
   Déplacer le **curseur d'activités** pour choisir entre les trois activités ou le menu des réglages.

5. 9 boutons Activités

Appuyer sur un des **boutons Activités** pour choisir l'une des neuf activités éducatives.

6. Touches Lettres

Appuyer sur les **touches Lettres** pour apprendre les lettres, leurs sons ou répondre à des questions sur celles-ci.



7. Touches Piano et Chiffres

Appuyer sur les **touches Piano et Chiffres** pour découvrir les chiffres, répondre à des questions sur ceux-ci ou jouer des mélodies.

8. **Touches Flèches**

   Appuyer sur les **touches Flèches** pour naviguer sur l'écran ou choisir une option.

9. **Bouton OK**

   Appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer un choix.

10. **Bouton Couleur d'éclairage**

    Appuyer sur le **bouton Couleur d'éclairage** pour changer la couleur du fond de l'écran rétroéclairé (rouge, bleu, rose ou violet) ou pour retirer le rétroéclairage.

11. **Bouton Réglage du volume sonore**

    Appuyer sur le **bouton Réglage du volume sonore** pour ajuster le niveau sonore. Appuyer sur la **touche Flèche de gauche** pour réduire le volume sonore ou sur la **touche Flèche de droite** pour augmenter le volume sonore. Puis sur le **bouton OK** pour confirmer.

12. **Bouton Relecture**

    Appuyer sur le **bouton Relecture** pour écouter à nouveau les consignes de jeu ou les questions.

13. **Arrêt automatique**

    Pour économiser les piles, la **Tablette P'tit Genius magic light** s'éteint automatiquement après quelques minutes d'inactivité. Pour la réactiver, il suffit d'appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt**. La tablette s'éteint automatiquement lorsque le niveau des piles est faible. Une notification indiquant de changer les piles apparaîtra dès lors à l'écran.

NOTE : si le jouet s'éteint ou les lumières faiblissent pendant le jeu, nous vous conseillons de changer les piles.

POUR COMMENCER

- Appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt** pour démarrer la tablette. Une courte animation apparaîtra après laquelle vous pourrez sélectionner une activité.
- Pour sélectionner une activité, déplacer le **curseur d'activités** pour choisir parmi les 3 activités et les réglages ou appuyer sur un des neuf **boutons Activités** pour jouer.

ACTIVITÉS

1. **Photo Fun**

   Appuyer sur une **touche Lettres** pour apprendre l'alphabet et découvrir des mots. Appuyer sur les **touches Piano et Chiffres** pour découvrir les chiffres.

2. **Mon piano**

   Appuyer sur les **touches Piano et Chiffres** pour jouer des notes de piano et appuyer sur les **touches Lettres** pour entendre des sons amusants.

3. **Apprenti'jardinage**

   Appuyer sur une **touche Piano et Chiffres** pour planter et compter des fleurs, des fruits ou des légumes.

4. Réglages

Dans le menu de réglages, le contour lumineux et le fond musical peuvent être activés ou désactivés et le contraste de l'écran peut être également ajusté.
Appuyer sur les **touches Flèches** pour naviguer et faire un choix, puis sur le **bouton OK** pour le confirmer.

5. Cache-cache lettres

Quelle lettre est cachée derrière Timon le Lion ? Utiliser les **touches Flèches** pour déplacer Timon puis appuyer sur une **touche Lettres** pour répondre.

6. Puzzle d'images

Appuyer sur les **touches Flèches** pour déplacer les quatre pièces sur l'image puis sur le **bouton OK** lorsque l'image est remise dans le bon ordre.

7. Le pont des lettres

Trouver la lettre manquante pour compléter la suite de lettres et créer un pont pour que Timon le Lion puisse traverser.
Il existe trois niveaux. La difficulté de ceux-ci change en fonction des réponses de l'enfant.

8. Les mots en folie

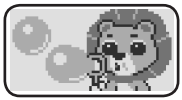
Trouver la lettre manquante pour épeler le mot.
Il existe trois niveaux. La difficulté de ceux-ci change en fonction des réponses de l'enfant.

9. Question-réponse

Timon le Lion posera des questions, appuyer sur les **touches Flèches** pour choisir une réponse puis sur le **bouton OK** pour confirmer.

10. Mon calendrier Lun.

Utiliser les **touches Flèches** pour sélectionner un jour de la semaine puis appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer et découvrir une activité du quotidien avec Timon le Lion.



11. Le pont des chiffres

Trouver le chiffre manquant pour compléter la suite de chiffres et créer un pont pour que Timon le Lion puisse traverser.
Il existe trois niveaux. La difficulté de ceux-ci change en fonction des réponses de l'enfant.

12. Le bon chiffre

Des quantités différentes s'afficheront des deux côtés de l'écran, appuyer sur les **touches Flèches** pour choisir le côté avec la plus grande ou la plus petite quantité puis appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer.
Il existe trois niveaux. La difficulté de ceux-ci change en fonction des réponses de l'enfant.

13. Les chiffres en folie

Compter les objets apparaissant à l'écran un à un puis appuyer sur une **touche Piano et Chiffres** pour répondre.
Il existe trois niveaux. La difficulté de ceux-ci change en fonction des réponses de l'enfant.

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de produits solvants ou abrasifs.
2. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures et ne pas l'exposer à la moisissure et à l'eau.

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

Si le jouet ne fonctionne plus ou semble dysfonctionner, suivre ces étapes :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles.
3. Attendre quelques minutes avant de remettre les piles.
4. Allumer le jouet. Il sera normalement prêt à redémarrer.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.

Si le problème persiste, merci de contacter le service consommateurs.

Besoin d'aide sur nos produits ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :
www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien.

Vous souhaitez consulter notre politique de garantie ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :
www.vtech-jouets.com, rubrique Garantie.

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Politiques.

Venez découvrir tous nos produits sur notre site Internet :

Pour la France : ***www.vtech-jouets.com***

Pour le Canada : ***www.vtechkids.ca/fr***

TM & © 2022 VTech Holdings Limited.
Tous droits réservés.
IM-551700-000
Version:1