

vtech®

Manuel d'utilisation

Smartphone P'tit Genius Magic Light



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Smartphone P'tit Genius Magic Light** de la marque **VTech®**. Félicitations ! Votre enfant rencontre Fifi, le oustiti et découvre à travers les 10 activités, les chiffres, le calcul, et l'heure. Il peut également écouter des mélodies et imiter une conversation avec Fifi grâce au micro intégré qui reconnaît la voix de l'enfant !

Touche Marche/Arrêt

Touche Marche/Arrêt du rétroéclairage

Bouton Titou,
le toutou

Bouton Mina,
le chat

Bouton Timon,
le lion

Bouton Gontran,
l'éléphant

Microphone

Touche Réglages

10 touches
Chiffre

Touches Activités

Flèche de gauche

Flèche de droite

Touche Appel

Touche Raccrocher

Bouton
Conversation

Base lumineuse



CONTENU DE LA BOÎTE

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

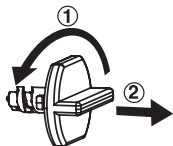
WARNING:

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 user's manual as it contains important information.

Pour retirer l'attache de la boîte :

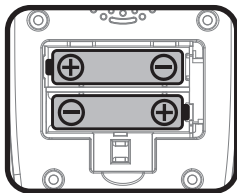
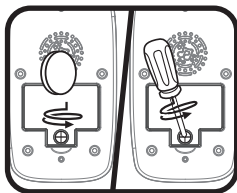


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

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 du smartphone 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 AA/LR6 en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. Pour de meilleures performances, il est recommandé d'utiliser des piles alcalines ou des piles rechargeables Ni-MH pleinement rechargées.
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

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




- 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. Touche Marche/Arrêt

Appuyer sur la **touche Marche/Arrêt** pour allumer ou éteindre le jouet.

2. Touche Marche/Arrêt du rétroéclairage

Appuyer sur cette touche pour activer ou désactiver le rétroéclairage de l'écran.

3. 4 touches Personnage

Appuyer sur les 4 **touches Personnage** (Titou, le toutou / Mina, le chat / Simon, le lion / Gontran, l'éléphant) pour imiter une conversation avec le personnage grâce au microphone.



4. Touches Activités

Appuyer sur les **touches Activités** pour jouer aux jeux éducatifs !



5. Touche Réglages

Appuyer sur la **touche Réglages** pour ajouter ou retirer la musique de fond, régler la luminosité de l'écran, activer ou désactiver la base lumineuse ou choisir une sonnerie.



6. Touches Chiffre

Appuyer sur les **touches Chiffre** pour découvrir les chiffres de 0 à 9 et les utiliser dans certaines activités.



7. Bouton Conversation



Appuyer sur le **bouton Conversation** pour accéder au jeu de question/réponse. Cette activité utilise une fonction vocale qui détecte les sons. Il suffit de parler dans le microphone lorsque le bouton s'illumine pour répondre.

8. Touche Appel



Appuyer sur la **touche Appel** pour imiter une conversation téléphonique. Le téléphone sonne et l'enfant peut laisser un message vocal. Il est possible de changer la sonnerie dans les réglages.

9. Touche Raccrocher



Appuyer sur la **touche Raccrocher** pour quitter une activité.

10. Microphone



Le **microphone** est situé à gauche de l'écran et utilise la fonction d'activation vocale. La distance idéale entre le microphone et la bouche est de 10 à 12 centimètres



11. Bouton OK



Appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer un choix ou une réponse.

12. Flèches de gauche et de droite



Appuyer sur les **flèches de gauche** ou **de droite** pour sélectionner une réponse dans les activités et naviguer sur l'écran.

13. Arrêt automatique


Afin de préserver la durée de vie des piles, le **Smartphone P'tit Genius Magic Light** s'éteindra automatiquement après plusieurs minutes d'inactivité. Pour le rallumer, appuyer sur la **touche Marche/Arrêt**. Le jouet s'éteint également 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 lorsqu'il est utilisé, il est conseillé de changer les piles.

Note :

Le volume sonore de ce jouet est réduit afin de suivre la norme sur les jouets pouvant être placés proche de l'oreille de l'enfant.

ACTIVITÉS

Le **Smartphone P'tit Genius Magic Light** permet à votre enfant des découvertes à travers les touches **Personnage** et les activités. Les activités ci-dessous présentant l'icône  utilisent la fonction d'activation vocale.

1. Mes amis

Appuyer sur les 4 **touches Personnage** (Titou, le toutou / Mina, le chat / Simon, le lion / Gontran, l'éléphant) pour imiter une conversation avec le personnage. Lorsque vous entendez le bip sonore, l'enfant peut parler dans le micro pour imiter l'utilisation de la messagerie.



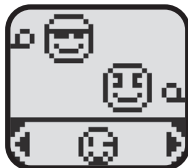
2. Photo Fun

Appuyer sur le **bouton OK** pour imiter l'utilisation de l'appareil photo et photographier les animaux.



3. Messagerie

Un nouveau message est arrivé de la part d'un des amis animaux ! Utiliser la **flèche de gauche** ou **de droite**, puis appuyer sur le **bouton OK** pour répondre au message.



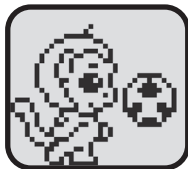
4. Musique

C'est parti pour un peu de musique ! Appuyer sur les **touches Chiffre** pour écouter des mélodies et voir des animations amusantes.



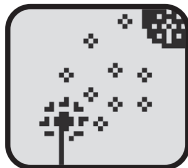
5. Ma journée

Découvrez la journée de Fifi, le ouistiti. Utiliser la **flèche de gauche** ou **de droite**, puis appuyer sur le **bouton OK** pour choisir une heure et découvrir ce que fait Fifi.



6. Relaxation

Prêt pour un petit exercice de respiration ? Souffler dans le **microphone** en suivant les indications pour un moment de relaxation et déclencher des animations.



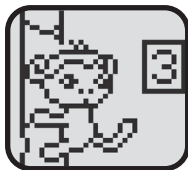
7. Compte-bananes

Fifi s'amuse à attraper des bananes ! Il faut compter le nombre de bananes qu'il arrive à attraper. **Utiliser la flèche de gauche** ou **de droite** pour choisir une réponse, ou appuyer sur une **touche Chiffre**.



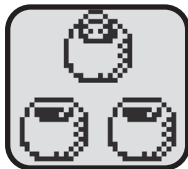
8. Le cocotier

Fifi escalade un cocotier pour récupérer les noix de coco tandis que des chiffres tombent depuis le haut de l'écran. Pour l'aider à grimper jusqu'au sommet, appuyer sur la bonne **touche Chiffre** avant que les chiffres ne traversent totalement l'écran.



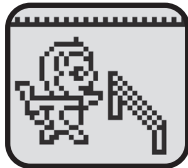
9. Cache-cache Ouistiti

Jouons à cache-cache ! Bien observer puis retrouver la noix de coco où Fifi s'est caché. Utiliser la **flèche de gauche** ou **de droite** pour choisir une des noix de coco, puis appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer le choix.



10. Course d'obstacles

Bienvenue à la course d'obstacles ! Dites « Saute ! » dans le **microphone** ou appuyer sur le **bouton OK** au bon moment pour aider Fifi à sauter au-dessus des obstacles.



11. Discussion

Appuyer sur le **bouton Conversation** pour faire semblant d'appeler Fifi, le ouistiti. Lorsqu'il décroche, il pose une question. Il suffit de parler dans le **microphone** pour répondre.



ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide.
2. Éviter toute exposition prolongée de l'appareil au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque le jeu n'est pas utilisé durant un certain temps.
4. L'appareil est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

EN CAS DE PROBLÈME

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 toutes 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.



Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

***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.
All rights reserved.
IM-529200-001
Version:0