

vtech[®]

Manuel d'utilisation

Magi bureau interactif 5 en 1



INTRODUCTION

Avec le **Magi bureau interactif 5 en 1** de **VTech^{MD}** et les **5 pages interactives**, votre enfant découvre entre autres les nombres, les lettres, les instruments de musique ou encore le corps humain! Il s'entraîne aussi à lire l'heure grâce à l'horloge et à ajouter plus de fun aux activités grâce à la projection pour apprendre à dessiner, relever de nouveaux défis, associer les formes entre elles et bien plus encore!

Super! Votre enfant utilise le stylet sur l'écran interactif pour apprendre à écrire les lettres et les nombres en suivant les points lumineux. Magique! Le bureau peut se transformer en tableau noir ou en chevalet pour les petits artistes en herbe! C'est parti pour écouter de la super musique grâce au lecteur intégré!

CONTENU DE LA BOÎTE

- Un **Magi bureau interactif 5 en 1** de **VTech^{MD}**
(base interactive, quatre pieds, base simple)
- 2 pages d'activités interactives recto verso
- 4 disques de projection
- 1 tabouret (siège, quatre pieds)
- 1 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.

FONCTIONNALITÉS



- | | | | |
|----|--|----|--|
| 1 | Semainier et météo | 13 | Curseur de l'objectif pour régler la netteté de l'image projetée |
| 2 | Cadre photo | 14 | Projecteur interactif |
| 3 | Modes de jeu des pages d'activités | 15 | Styler |
| 4 | Flèches de gauche et de droite pour faire défiler les nombres et les lettres | 16 | Disques de projection |
| 5 | Écran interactif | 17 | Boutons de contrôle du lecteur de musique |
| 6 | Zone interactive | 18 | Boutons Volume sonore |
| 7 | Fente des pages d'activités | 19 | Haut-parleur |
| 8 | Siège du tabouret | 20 | Bouton Marche/Arrêt |
| 9 | Pieds du tabouret | 21 | Touche Aide |
| 10 | Horloge | 22 | Compartiments de rangement des disques de projection |
| 11 | Bouton Horloge | 23 | Clips de maintien |
| 12 | Fente des disques de projection | 24 | Pieds du bureau d'activités |

| | |
|---|--|
| Semainier et météo | Faire rouler la molette ou déplacer le curseur pour respectivement découvrir les jours de la semaine et les différentes conditions météo (ces fonctions ne déclenchent aucune interaction audio). |
| Modes de jeu des pages d'activités | Toucher l'une de ces icônes pour jouer et explorer les éléments de chaque page d'activités. |
| Horloge | Faire tourner l'aiguille de l' horloge ou appuyer sur le bouton Horloge pour s'entraîner à lire l'heure et entendre des anecdotes sur les différentes heures de la journée. |
| Flèches de gauche et de droite pour faire défiler les nombres et les lettres | Appuyer sur les touches ◀ ▶ pour sélectionner les lettres ou les nombres que l'enfant veut écrire. |
| Écran interactif | Des animations seront affichées sur cet écran. Utiliser le stylet pour apprendre à écrire les lettres et les nombres sur l' écran interactif . |
| Zone interactive | Toucher les éléments de chaque page pour les découvrir et répondre aux questions des activités. |
| Fente des pages d'activités | Insérer l'une des pages d'activités dans la fente prévue à cet effet pour commencer à jouer. |
| Fente des disques de projection | Insérer l'un des disques de projection dans la fente prévue à cet effet pour dessiner, tracer des images ou encore relever de nouveaux défis pendant certaines activités. |
| Curseur de l'objectif | Déplacer ce curseur pour rendre l'image projetée plus nette. |
| Projecteur interactif | Soulever le projecteur pour jouer et l'abaisser une fois l'activité terminée. |
| Stylet (ne fonctionne qu'avec l'écran interactif) | Utiliser le stylet pour écrire les lettres et les chiffres. |
| Boutons de contrôle du lecteur de musique | Appuyer sur le bouton ▶ pour lire/arrêter une mélodie. Puis, sur les boutons ◀ ▶ pour entendre respectivement la mélodie précédente ou la suivante. |
| Boutons Volume sonore | Appuyer sur les boutons 🔊 🔇 pour respectivement baisser ou augmenter le volume sonore. Il y a 5 niveaux de volume sonore. |
| Bouton Marche/Arrêt | Appuyer sur ce bouton pour allumer ou éteindre le jouet. |
| Touche Aide | Toucher cette icône pour entendre des indices ou les instructions de chaque activité. |
| Compartiments de rangement des disques de projection | Remettre les disques de projection dans les compartiments de rangement en cas de non-utilisation. |
| Clips de maintien | Utiliser les clips pour maintenir les feuilles de dessin en place et stables pendant que l'enfant laisse libre cours à sa créativité ou apprend à dessiner les images projetées (voir les informations liées au mode Dessin un peu plus bas dans ce manuel). |

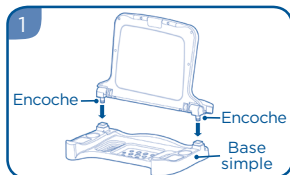
ASSEMBLAGE

ATTENTION : ce jouet doit être assemblé par un adulte avant son utilisation.

Pour le Magi bureau 5 en 1

1. Placer la **base simple** sur le sol. Y insérer la **base interactive** en appuyant au niveau des encoches jusqu'à entendre un « clic ».

Attention : ne pas appuyer fermement sur la **base interactive**.

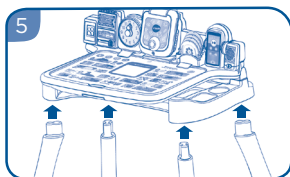


2. Insérer les quatre pieds comme indiqué ci-contre dans les emplacements prévus à cet effet.

Pour le tabouret



Insérer les quatre pieds au siège dans les emplacements prévus à cet effet. S'assurer que le tabouret est stable et correctement assemblé avec les quatre pieds avant d'y faire asseoir un enfant. 34 kg au maximum.



Transformer le bureau d'activités en chevalet ou en tableau noir

Pour utiliser le **bureau d'activités** comme un **chevalet**, soulever le panneau d'activités et fixer une feuille sur la surface noire. Il est également possible de dessiner directement sur le **tableau** en utilisant de la craie. (Craies et crayons non inclus)

Chevalet



Tableau noir



Prendre un chiffon pour effacer la craie et essuyer la poudre de craie sur le bureau ou sur les **pages d'activités**.

ATTENTION : tenir à distance vos doigts des gonds ou de la **base simple** lors des transformations.

Ne pas utiliser de stylos, de crayons, de crayons de couleur ou autre objet pointu ni sur les **pages d'activités** ni sur la **zone interactive**.

Rangement des pages d'activités

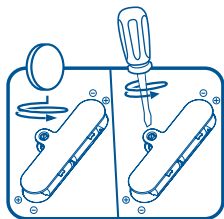
Soulever la **zone interactive** pour ranger et empiler les **pages d'activités** sur le support prévu à cet effet.



ALIMENTATION

Installation des piles

- Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
- Ouvrir le compartiment à piles situé à l'arrière de l'unité à l'aide d'une pièce ou d'un tournevis.
- Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
- Insérer 4 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 ou des piles rechargeables Ni-MH pleinement rechargées.
- 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.

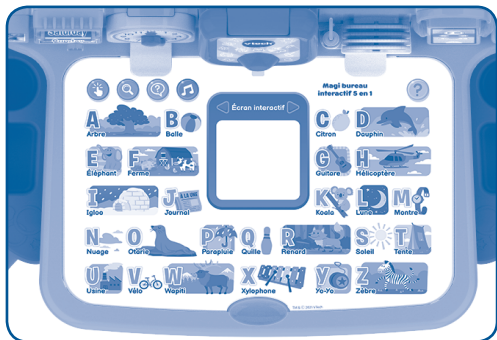
PILES RECHARGEABLES :

- 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.

POUR COMMENCER À JOUER

Appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt**  pour commencer à jouer.

Zone interactive

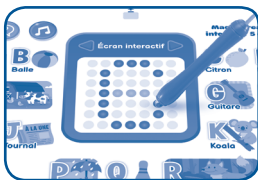


Toucher n'importe quel élément de la **page d'activités** pour l'explorer. Toucher une des **icônes de modes de jeu** situées en haut à gauche de la page pour tester ses connaissances et jouer à différentes activités ludo-éducatives. Toucher la **touche Aide**, en haut à droite de la page, pour entendre des indices ou des instructions pendant que l'enfant joue.

Notes :

- Veiller à ne pas poser les mains ou des objets (excepté les **pages d'activités**) sur la **zone interactive** pour garantir le bon fonctionnement de la **base interactive** lors de sa mise en marche.
- La **zone interactive** (à part les **icônes de modes de jeu** et la **touche Aide**) n'est pas réactive lorsque l'enfant joue sur l'**écran interactif**.
- La **zone interactive** (à part la **touche Aide**) n'est pas réactive lorsque l'enfant joue en **mode Dessin** avec la projection.
- Veiller à bien toucher la **zone interactive** avec les doigts et non pas avec le **stylet**, ni avec un tout autre objet.

Écran interactif



Retirer les **pages d'activités** présentes sur le bureau avant de jouer sur l'**écran interactif**.

Retirer le **stylet** de son socle et l'utiliser pour toucher l'**écran interactif**. Appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour faire défiler les nombres et les lettres à écrire.



Pour quitter l'**écran interactif**, insérer le **stylet** dans son socle.

Lorsque le **stylet** n'est pas utilisé, le remettre dans son emplacement. Ne pas tirer sur le câble du **stylet** trop fortement.

Notes :

- Pour garantir une utilisation optimale de l'**écran interactif** :
 - Utiliser uniquement le **stylet** fourni pour jouer ;
 - n'insérer aucune **page d'activités** ;
 - vérifier que rien n'encombre la **fente des pages d'activités** ;
 - s'assurer que le **projecteur** n'est pas programmé en **mode Dessin** avec la projection.
- La **zone interactive** (à part les **icônes de modes de jeu** et la **touche Aide**) n'est pas réactive lorsque l'enfant joue sur l'**écran interactif**.
- Ne placer aucun objet à l'intérieur du socle du **stylet** pendant que l'enfant joue sur l'**écran interactif**. Le socle risque de le confondre avec le **stylet**, ce qui mettra fin à l'activité en cours sur l'**écran interactif**.
- Si l'**écran interactif** est recouvert, ne pas utiliser le **stylet** par-dessus. La sensibilité du **stylet** pourrait être altérée.
- Une exposition directe au soleil peut impacter la sensibilité du **stylet**.

Projecteur

Le **projecteur** a deux modes d'activités : **Dessin** et **Jeux**. Les **disques de projection** sont requis pour jouer avec le **projecteur**.

Mode Dessin



pour apprendre à dessiner en suivant les lignes de l'image projetée.

Pour jouer en **mode Dessin**, soulever le **projecteur** puis insérer l'un des **disques de projection** jaunes dans la **fente du projecteur**. Une image sera projetée par le **projecteur**. Veiller à retirer toutes les **pages d'activités** de la **zone interactive**. Placer une feuille de papier sur la **zone interactive** et la sécuriser avec les **clips** pour la maintenir en place. Utiliser n'importe quel crayon ou feutre (non inclus) pour tracer les lignes ou dessiner l'image projetée. Faire tourner le **disque de projection** vers la gauche ou la droite pour projeter une nouvelle image à dessiner.



Il y a deux **disques de projection** jaunes pour ce **mode Dessin**. Le premier projette des images simples à dessiner. Le second projette des éléments aux lignes plus complexes à tracer. Des mélodies se déclenchent automatiquement pendant que l'enfant joue en **mode Dessin**. Il est possible d'arrêter ou de changer la mélodie en cours via le **lecteur de musique**.

Pour quitter le **mode Dessin** :

- Retirer le **disque de projection** du **projecteur**...
- ... ou rabattre le **projecteur**.

Notes :

- Éviter de dessiner directement sur la **zone interactive** ou sur les **pages d'activités**. Utiliser des feutres, lavables, non permanents, ou des crayons de couleur sur la feuille de dessin (non inclus) en **mode Dessin** pour éviter que la **zone interactive** et les **pages interactives** ne soient tachées ou endommagées.
- La luminosité du projecteur est conforme à la réglementation GB/UE de sécurité des jouets afin de protéger les yeux de votre enfant. Pour garantir une performance optimale du projecteur, veillez à l'utiliser à l'abri d'une forte luminosité et de la lumière directe du soleil.

Mode Jeux



Pour activer le **mode Jeux**, soulever le **projecteur** puis insérer le **disque de projection rouge** ou **bleu** dans la **fente du projecteur**.

Ensuite, insérer la **page d'activités** au contour correspondant à la même couleur du **disque de projection** choisi (ex. le **disque de projection rouge** va avec la **page d'activités** au contour rouge).

Le **projecteur** s'allumera et projettera une image sur la **page d'activités**. Faire tourner le **disque de projection** vers la gauche ou la droite pour voir une autre image.



Si le **mode Jeux** s'arrête pendant que l'enfant joue à une autre activité, il suffit d'appuyer sur l'**icône Projection** qui se trouve en haut à gauche de la **page d'activités** ou de faire tourner le **disque de projection**.

Pour quitter le **mode Jeux** :

- Retirer le **disque de projection** du **projecteur** ;
- ou rabattre le **projecteur** ;
- ou toucher n'importe quelle **icône de modes de jeu** sur la **page d'activités** pour jouer à une autre activité.

Notes :

- Lorsque les **disques de projection** ne sont pas utilisés, les placer dans les **compartiments de rangement** prévus à cet effet.
- Ne pas tenter d'insérer autre chose que les **disques de projection** dans la **fente du projecteur**. Cela risque d'endommager le **projecteur**.
- Garder le film de chaque **disque de projection** propre et veiller à ne pas le rayer avec des objets pointus ou coupants.
- Pour assurer une visibilité optimale des images projetées, ne pas utiliser cette fonction dans un environnement trop lumineux.
- Si l'image projetée n'est pas centrée sur la surface du bureau, faire tourner le **disque de projection** pour l'ajuster.
- Si l'image projetée n'est pas nette, déplacer le **curseur de l'objectif** pour l'ajuster.
- Si le **projecteur** ne s'allume pas, faire tourner ou réinsérer le **disque de projection**.
- Insérer complètement les **disques de projection** dans le **projecteur** pour que les images projetées et les activités associées à la **fonction Projection** fonctionnent de manière optimale.

- La **zone interactive** (à part la **touche Aide**) n'est pas réactive en **mode Dessin** avec la projection.
- L'**écran interactif** (à part les **flèches de gauche et de droite**) n'est pas réactif au **stylet** pendant que l'enfant joue en **mode Dessin** avec la projection.

Lecteur de musique

Il y a 20 mélodies entraînantes et 10 plus classiques incluses dans le **lecteur de musique**. Le **lecteur** jouera les mélodies une par une. Il s'arrêtera automatiquement une fois que toutes les mélodies seront jouées. Il est possible de lancer ou de mettre en pause une mélodie, revenir à la précédente musique ou avancer à la suivante, en utilisant les **boutons de contrôle du lecteur de musique**.



Horloge

Faire tourner l'aiguille de l'**horloge** ou appuyer sur le **bouton Horloge** pour s'entraîner à lire l'heure et découvrir des anecdotes sur chaque heure de la journée.



Semainier et météo

Faire rouler la **molette** du semainier et déplacer le **curseur** pour respectivement découvrir les jours de la semaine et les différentes conditions météorologiques.

Note : cette activité ne déclenche aucune interaction/réponse audio.



Cadre photo

Utiliser le modèle photo ci-dessous pour ajuster la dimension de la photo/création choisie au **cadre photo**.

Une fois l'image conforme aux dimensions, il suffit de la placer dans le **cadre**.



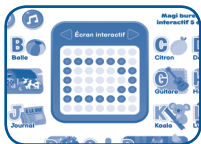
Modèle

Dimensions de la photo :

3,5 x 5,5 cm

Échelle 1:1

État des piles



Lorsque les piles sont presque usées, l'unité affichera l'icône d'une batterie vide sur l'**écran interactif** (comme illustré ci-contre) pendant quelques secondes puis s'éteindra automatiquement. Les nouvelles piles doivent être installées avant utilisation.

Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, la **base interactive** s'éteindra automatiquement après 2 minutes de non-utilisation.

Lorsque le **projecteur** est activé en **mode Dessin**, la **base interactive** s'éteindra automatiquement au bout de 10 minutes de non-utilisation.

Notes :

- Aucun arrêt automatique ne se déclenche si le **stylet** ou tout autre objet est présent sur la **zone interactive**.
- Veiller à bien remettre le **stylet** dans son socle lorsqu'il n'est pas utilisé. Éviter de placer un quelconque objet sur la **zone interactive** en cas de non-utilisation.

PAGES D'ACTIVITÉS INTERACTIVES

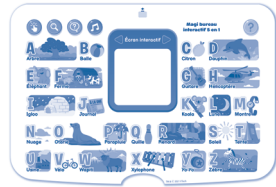
Insérer l'une des **pages d'activités** dans la fente prévue à cet effet pour commencer à jouer.

- Insérer une seule **page d'activités** à la fois. Insérer plus d'une **page d'activités** à la fois peut endommager les pages ou la fente. Cela peut également causer une mauvaise détection de la page choisie.
- Ne pas insérer autre chose que l'une des **pages d'activités** dans la fente prévue à cet effet. Pour éviter des interférences, garder la fente propre.
- Placer les **pages d'activités** sur une surface plane lorsqu'elles ne sont pas utilisées. Ne pas plier les **pages d'activités**.
- Enlever les poussières et les résidus de craie des **pages d'activités** avant de les insérer dans la fente prévue à cet effet.



Chacune des **pages d'activités** a 2 côtés. Se référer au tableau suivant pour plus de détails.

L'alphabet



Mode Découvertes

Toucher les lettres et les images pour apprendre l'alphabet, de nouveaux mots et le ou les sons de chaque lettre.



Test des connaissances

Écouter les instructions pour retrouver les bonnes lettres ou les bons éléments sur la page.



Quiz

L'activité consiste à retrouver chaque lettre qui s'affiche à l'**écran** sur la page. Il faut en trouver le plus possible avant que le temps ne s'écoule.

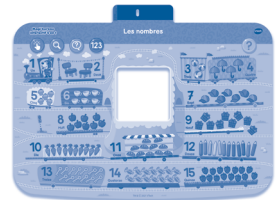


La Chanson de l'alphabet

La *Chanson de l'alphabet* est jouée. Lorsque la musique s'arrête, il faut toucher la lettre suivante pour continuer la chanson.

Apprentissages : lettres dans l'ordre, leurs sons et du vocabulaire.

Les nombres



Mode Découvertes

Toucher les nombres pour les découvrir et apprendre à compter de 1 à 15.



Test des connaissances

Écouter les instructions pour retrouver les bons nombres sur la page.



Quiz

L'activité consiste à retrouver chaque nombre qui s'affiche à l'**écran**, sur la page. Il faut en trouver le plus possible avant que le temps ne s'écoule.



Jeu pour apprendre à compter

Le but est de compter le nombre de points lumineux qui s'affichent à l'**écran** et de toucher le nombre correspondant au total sur la **page d'activités**.

Apprentissages : nombres de 1 à 15 dans l'ordre, apprendre à compter et du vocabulaire.

Les instruments et styles de musique



Mode Découvertes

Toucher la **page d'activités** pour en apprendre plus sur les instruments et différents styles de musique.



Test des connaissances

Écouter les instructions pour retrouver les bons instruments sur la **page d'activités**.



Mode Musique

C'est parti pour laisser libre cours à son imagination et composer une super mélodie.

Choisir un style de musique, puis toucher l'instrument de son choix pour changer le son du clavier avec les touches colorées.

Apprentissages : créativité, instruments, styles de musique et vocabulaire.

Les formes et les couleurs



Mode Découvertes

Toucher les assiettes, gâteaux et glaces pour en apprendre plus sur les formes et les couleurs.



Chrono quiz

Il faut trouver les bons gâteaux et glaces le plus rapidement possible avant que le temps ne s'écoule.



Associ'formes

Il faut associer la forme des assiettes à celle des gâteaux de la même forme.



Mode Jeux avec la projection

Regarder l'image du dessert projetée et écouter les instructions pour trouver les bons éléments demandés sur la **page d'activités**.

(Pour jouer à ce jeu, soulever le **projecteur**. Puis, insérer le **disque de projection** rouge dans la **fente de projecteur**.)

Apprentissages : formes, couleurs, associations et vocabulaire.

Le corps et les vêtements

| | | |
|--|--|---|
|  |  | <p>Mode Découvertes Toucher les éléments de la page d'activités pour découvrir les différentes parties du corps, les vêtements et accessoires.</p> |
| |  | <p>Test des connaissances Écouter les instructions pour trouver les bonnes parties du corps ou le bon objet sur la page d'activités.</p> |
| |  | <p>Tête, épaules, genoux et pieds La chanson démarre puis s'arrête soudainement. Il faut trouver la bonne partie du corps sur laquelle la musique s'est arrêtée pour continuer la chanson.</p> |
| |  | <p>Mode Jeux avec la projection Regarder attentivement l'image projetée avec la météo ou une activité en intérieur/extérieur et écouter les instructions pour trouver la bonne partie du corps ou le bon élément correspondant à la question sur la page d'activités. (Pour jouer à ce jeu, soulever le projecteur. Puis, insérer le disque de projection bleu dans la fente du projecteur.)</p> |
| | <p>Apprentissages : parties du corps, vêtements et accessoires, météo, activités en intérieur/extérieur et vocabulaire.</p> | |

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

| Problème | Solution(s) possible(s) |
|--|--|
| L'appareil ne fonctionne plus. | Réinstaller les piles pour réinitialiser le Magi bureau interactif 5 en 1 . Consulter la section concernant l'installation des piles. |
| | Les piles peuvent être usées. Il faut les remplacer par des nouvelles si c'est le cas. |
| La page d'activités insérée n'est pas reconnue. | S'assurer qu'une seule page d'activités est insérée dans la fente prévue à cet effet. |
| | S'assurer que la page d'activités est le seul élément correctement inséré dans la fente. |

| | |
|--|--|
| <p>L'unité principale est allumée mais la zone interactive ne répond pas.</p> | <p>S'assurer que l'écran interactif ou le mode Dessin lié au projecteur n'est pas activé. La zone interactive (à part les icônes des modes de jeu et la touche Aide) n'est pas réactive pendant que l'enfant joue sur l'écran interactif. La zone interactive (à part la touche Aide) n'est pas réactive pendant que l'enfant joue en mode Dessin avec la projection.</p> <p>Ne toucher la zone interactive non autrement qu'avec un doigt. Veiller aussi à ne pas utiliser le stylet ou d'autres objets sur la zone interactive en même temps.</p> |
| <p>La zone interactive donne une mauvaise réponse.</p> | <p>Ne toucher la zone interactive non autrement qu'avec un doigt.</p> |
| <p>L'activité de la zone interactive est interrompue par les instructions de l'écran interactif. Celles-ci ne sont déclenchées ni par le stylet lorsqu'il touche l'écran interactif, ni lorsqu'il est hors de son socle.</p> | <p>S'assurer de ne pas jouer avec ce produit proche d'une fenêtre ou exposé à la lumière directe. Celle-ci peut impacter la sensibilité de reconnaissance de l'écran interactif.</p> <p>Remettre le stylet dans son socle en cas de non-utilisation.</p> |
| <p>L'écran interactif ne fonctionne pas.</p> | <p>S'assurer d'utiliser le stylet pour jouer sur l'écran interactif.</p> <p>S'assurer qu'aucun élément ne se trouve dans le socle du stylet.</p> <p>S'assurer qu'aucune page d'activités n'est insérée.</p> <p>Veiller à ce qu'il n'y ait rien qui encombre la fente des pages d'activités.</p> <p>S'assurer de ne pas utiliser le projecteur en mode Dessin.</p> |
| <p>L'activité de l'écran interactif est activée automatiquement sans avoir retiré le stylet de son socle ni avoir touché l'écran interactif avec le stylet.</p> | <p>S'assurer de ne pas jouer avec ce produit proche d'une fenêtre ou exposé à la lumière directe. Celle-ci peut impacter la sensibilité de reconnaissance de l'écran interactif.</p> <p>Remettre le stylet dans son socle en cas de non-utilisation.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>Le disque de projection inséré n'est pas reconnu.</p> | <p>S'assurer que le disque de projection est correctement inséré.</p> <p>Veiller à n'insérer que les disques de projection à l'intérieur de la fente du projecteur.</p> |
| <p>Le disque de projection est correctement inséré mais le mode Dessin ou le mode Jeux ne se déclenche pas.</p> | <p>Pour jouer en mode Dessin, veiller à ce qu'il n'y ait aucune page d'activités insérée dans la fente prévue à cet effet et à ce que l'un des disques de projection jaunes soit correctement placé dans le projecteur.</p> <p>Pour activer le mode Jeux pendant les activités, veiller à utiliser le disque de projection de la même couleur que le contour de la page d'activités insérée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le disque de projection bleu va avec la page d'activités au contour bleu (« Le corps et les vêtements »). - Le disque de projection rouge va avec la page d'activités au contour rouge (« Les formes et les couleurs »). <p>S'assurer que l'image projetée est centrée.</p> <p>S'assurer de soulever le projecteur.</p> <p>Réinsérer ou faire tourner le disque de projection. Puis réessayer.</p> |
| <p>Le projecteur en mode Dessin ou Jeux donne des réponses audio non compatibles avec la projection en cours.</p> | <p>S'assurer que le bon disque de projection est correctement inséré dans la fente du projecteur.</p> |
| <p>L'unité principale ne s'arrête pas automatiquement même après 10 minutes de non-utilisation.</p> | <p>S'assurer que le stylet est bien repositionné dans son socle en cas de non-utilisation.</p> <p>S'assurer qu'aucun objet n'est présent sur la zone interactive.</p> |
| <p>L'unité principale donne une mauvaise réponse.</p> | <p>Réinstaller les piles pour réinitialiser le Magi bureau interactif 5 en 1.</p> <p>Les piles peuvent être usées et doivent être remplacées par des nouvelles.</p> <p>L'humidité peut causer des interférences avec le Magi bureau interactif 5 en 1. S'assurer que le jouet est dans un espace sec.</p> <p>Veiller à ne pas toucher la zone interactive et à ne placer aucun objet (excepté une page d'activités) sur cette même zone lors de la mise en marche de la base interactive.</p> |

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.

ACTIVITÉS

PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 - Sur l'air de *La Chanson de l'alphabet* :

« A, B, C, D, E, F, G,
H, I, J, K, L, M, N, O, P,
Q, R, S, T, U, V, W, X,
Y, Z.

Maintenant, je les connais, toutes les lettres de l'alphabet. »

Chanson 2 - Sur l'air de *Head, Shoulders, Knees & Toes* :

« Tête, épaules, genoux et pieds, genoux et pieds.

Tête, épaules et genoux, pieds. Genoux, pieds.

J'ai deux yeux, deux oreilles, une bouche, un nez.

Tête, épaules et genoux, pieds. Genoux, pieds. »

LISTE DES MÉLODIES

1. *Lettre à Élise* de Beethoven
2. *Une petite musique de nuit* - « Allegro » de Mozart
3. *Casse-Noisette* - « Danse de la fée Dragée » de Tchaïkovsky
4. *Symphonie n° 9* - « Ode à la joie » de Beethoven
5. *Menuet en sol* de Bach
6. *Clair de lune* de Debussy
7. *Carmen* - « Air du toréador » de Bizet
8. *Les Quatre Saisons* - « Le Printemps : 1. Allegro » de Vivaldi
9. *Les Noces de Figaro* de Mozart
10. *Peer Gynt* - « Le Matin » de Grieg
11. *Bingo*
12. *Old MacDonald*
13. *Aiken Drum*
14. *The Entertainer*
15. *Do Your Ears Hang Low!*
16. *Gugusse et son violon*
17. *Il était une fermière*
18. *Le Grand Cerf*
19. *Un éléphant qui se balançait* (version française)

20. *Un éléphant qui se balançait* (version espagnole)
21. *Ah! les crocodiles*
22. *À la pêche aux moules*
23. *Dans la forêt lointaine*
24. *Enroulez le fil*
25. *Il court, il court, le furet*
26. *J'ai perdu le Do de ma clarinette*
27. *Maman les petits bateaux*
28. *Promenons-nous dans les bois*
29. *Rock'n roll des gallinacés*
30. *Tous les animaux du monde*

ENTRETIEN

- Les jouets sont lavables uniquement en surface.
- Pour nettoyer les jouets, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée des jouets au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer les jouets dans un endroit sec.
- Ces jouets sont fabriqués avec des matériaux résistants. Néanmoins, leur éviter les chocs contre des surfaces dures.
- Placer les **pages d'activités** sur une surface plane lorsqu'elles ne sont pas utilisées. Ne pas les plier.
- Maintenir les **pages d'activités** propres en les nettoyant à l'aide d'un chiffon humide.
- Ne pas utiliser de crayons, stylos, feutres ou tout autre objet à pointe sur la surface de la **base interactive** ni sur les **pages d'activités**.
- Ne pas dessiner/écrire directement sur la **zone interactive** ou sur les **pages d'activités**. Utiliser des feutres lavables ou des crayons de couleur sur la feuille de dessin (non fournis) pendant les différentes activités pour éviter de les tacher ou de les endommager.
- Ne pas insérer autre chose que l'une des **pages d'activités** dans la fente prévue à cet effet. Pour éviter des interférences, garder la fente propre.
- Enlever les poussières et les résidus de craie des **pages d'activités** avant de les insérer dans la fente prévue à cet effet.
- Ne pas tenter d'insérer autre chose que les **disques de projection** dans la fente du **projecteur**.
- Garder le film de chaque **disque de projection** propre et veiller à ne pas le rayer avec des objets pointus ou coupants.
- Si le film de chaque **disque de projection** est sale ou poussiéreux, utiliser un chiffon pour objectif humidifié avec de l'alcool (chirurgical ou dissolvant). Puis, essuyer délicatement la saleté et la poussière présentes sur le film. Ne pas essuyer le film avec de l'eau ou des produits de nettoyage. Cela risquerait de le rayer.

En cas de problème, merci de contacter notre 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

