



*Chers parents,*

*Chez **VTech**<sup>®</sup>, nous sommes persuadés que nos enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos produits sont conçus de manière à entretenir et à renforcer le désir d'apprendre de l'enfant.*

*Toute la technologie **VTech**<sup>®</sup> est mise au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des chiffres, des animaux...*

*Chez **VTech**<sup>®</sup>, nous faisons tout pour que nos enfants abordent l'avenir dans les meilleures conditions. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir nos enfants.*



## INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Magi'livre interactif® Disney "Winnie et l'Arbre à miel"** de **Vtech®**. Félicitations !

Les **Magi'livre interactifs®** sont d'abord de superbes livres, richement illustrés, pour découvrir ou redécouvrir les Grands Classiques Disney®, mais ce sont surtout des livres parlants qui identifient la page choisie par l'enfant et déclenchent automatiquement le récit. Ce sont aussi des livres-jeux qui posent des questions à l'enfant, pour que celui-ci apprenne à travers l'histoire et teste ainsi sa compréhension.



Touche lumineuse verte pour répondre « oui »

Touche lumineuse rouge pour répondre « non »

5 touches Couleur et Activité

Touche Histoire

Sélecteur de mode

INTRODUCTION

2



## CONTENU DE LA BOITE

- Magi'livre interactif® Disney "Winnie et l'Arbre à miel"
- Un manuel d'utilisation

**Important :** pour la sécurité de l'enfant, se débarrasser de tous les produits d'emballage, tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

## 1. ALIMENTATION

### 1.1. INSTALLATION DES PILES

Avant d'insérer les piles, s'assurer que le **Magi'livre interactif®** est éteint.

1. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le **Magi'livre interactif®**.
2. Insérer 3 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
3. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.



### 1.2. MISE EN GARDE

Nous vous recommandons l'utilisation exclusive de piles alcalines pour des performances maximales. Nous déconseillons l'usage d'accumulateurs, appelés aussi piles rechargeables, car ils n'offrent pas la puissance requise.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.

ALIMENTATION

3



- 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 -).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec d'autres usagés.
- 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.
- 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.



**Notes :** - Le **Magi'livre interactif**<sup>®</sup> se met en veille automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour réactiver le **Magi'livre interactif**<sup>®</sup>, appuyer sur n'importe quelle touche.

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jeu plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.

- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).





- Afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de déposer vos piles usagées dans les containers et points de collecte prévus à cet effet (de plus en plus de magasins et de grandes surfaces en disposent).



## 2. POUR COMMENCER A JOUER...

### 2.1. SELECTEUR DE MODE

Pour allumer le **Magi'livre interactif®**, déplacer le sélecteur de mode sur le mode Histoire ou sur le mode parental.

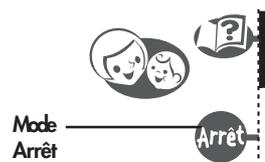
Mode Histoire



Mode parental



Déplacer le sélecteur de mode sur **Arrêt** pour éteindre le livre.



POUR COMMENCER A JOUER...

5



## 2.2. TOUCHE HISTOIRE

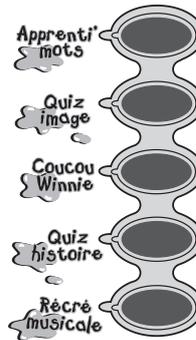
- Appuyer sur la touche **Histoire** pour entendre le paragraphe écrit sur la page à laquelle le livre est ouvert.
- Appuyer sur la touche **Histoire** et sur la touche lumineuse verte en même temps pour entendre toute l'histoire.



## 2.3. TOUCHES ACTIVITE

Appuyer sur une touche **Activité** pour choisir l'une des cinq activités.

Ces cinq touches colorées permettent aussi de répondre aux questions sur les couleurs.



## 2.4. TOUCHE LUMINEUSE VERTE

Dans les activités **Quiz image** et **Quiz histoire**, appuyer sur la touche lumineuse verte pour répondre « oui » à une question.



## 2.5. TOUCHE LUMINEUSE ROUGE

Dans les activités **Quiz image** et **Quiz histoire**, appuyer sur la touche lumineuse rouge pour répondre « non » à une question.



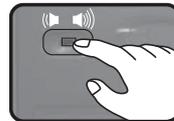
POUR COMMENCER A JOUER...

6



## 2.6. REGLAGE DU VOLUME SONORE

Déplacer le curseur (situé au dos du livre) vers la droite pour augmenter le volume sonore et vers la gauche pour le baisser.



## 3. ARRET AUTOMATIQUE

Si aucune touche n'est actionnée pendant quelques minutes, le **Magi'livre interactif**® s'éteint automatiquement. Appuyer sur n'importe quelle touche pour le réactiver.

## 4. MODES DE JEU

Le **Magi'livre interactif**® offre 2 modes de jeu : le mode Histoire et le mode parental.

### 4.1. MODE HISTOIRE

En mode Histoire, il suffit de tourner les pages pour écouter l'histoire. Le livre reconnaît automatiquement la page à laquelle il a été ouvert et lit le passage correspondant à la double page.

### 4.2. MODE PARENTAL

En mode parental, seul le fond musical est joué. Les parents peuvent raconter l'histoire eux-mêmes et déclencher les questions préenregistrées en appuyant sur les touches **Activité**. C'est l'occasion de passer un moment privilégié avec leur enfant. Cependant, il suffit d'appuyer sur la touche **Histoire** pour écouter l'histoire de la double page à laquelle le livre est ouvert.





### SUGGESTIONS AUX PARENTS

Votre participation et vos encouragements aideront votre enfant à apprécier pleinement son **Magi'livre interactif**<sup>®</sup>. Voici quelques suggestions pour vous permettre de rendre l'histoire encore plus enrichissante :

- Après avoir lu l'histoire à votre enfant, encouragez-le à la résumer avec ses propres mots.
- Au cours de l'activité **Apprenti' mots**, encouragez votre enfant à toucher l'objet ou le personnage sur la page et à vous en dire plus sur cet objet ou ce personnage.
- Encouragez votre enfant à décrire ce qu'il voit sur chaque page.
- Grâce aux questions des activités **Quiz image** et **Quiz histoire**, encouragez votre enfant à explorer les images et à mieux comprendre l'histoire.

### 5. ACTIVITIES

1.   **Apprenti' mots**

Dans cette activité, votre enfant découvre de nouveaux mots, accompagnés d'une description amusante.

2.   **Quiz image**

Une observation précise des illustrations permet à votre enfant de répondre aux questions sur les formes, les couleurs et les chiffres. Appuyer sur la touche lumineuse verte pour répondre « oui » ou sur la touche lumineuse rouge pour répondre « non » aux questions. Appuyer sur l'une des cinq touches **Couleur** pour répondre aux questions concernant les couleurs.



3. **Coucou Winnie**  **Coucou Winnie**

Dans cette activité, votre enfant entend la vraie voix de son héros Winnie et se retrouve dans l'univers imaginaire de la forêt des Rêves-Bleus.

4. **Quiz histoire**  **Quiz histoire**

Le **Quiz histoire** permet à votre enfant d'approfondir la compréhension orale de l'histoire : identifier les personnages, leurs caractéristiques, leurs actions...

Appuyer sur la touche lumineuse verte pour répondre « oui » ou sur la touche lumineuse rouge pour répondre « non » aux questions.



5. **Récré musicale**  **Récré musicale**

Appuyer sur cette touche **Activité** pour entendre une mélodie par double page. Si votre enfant appuie trois fois de suite sur la touche **Récré musicale**, il devra suivre les lumières pendant que la mélodie est jouée.



## 6. ENTRETIEN

- Pour nettoyer le **Magi'livre interactif**<sup>®</sup>, utiliser un linge légèrement humide.
- Eviter toute exposition prolongée du **Magi'livre interactif**<sup>®</sup> au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer le **Magi'livre interactif**<sup>®</sup> dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.





## 7. GARANTIE

*Valable pour la France, la Belgique et la Suisse francophones.*

*Pour le Canada, veuillez vous référer à la carte de garantie séparée.*

Merci d'avoir choisi un jouet **VTech**<sup>®</sup>. Nous espérons qu'il vous donnera toute satisfaction.

Tous nos jeux sont fabriqués dans nos usines avec le plus grand soin et subissent des contrôles qualité rigoureux avant leur commercialisation. Il arrive cependant qu'un produit comporte une anomalie ou tombe en panne. C'est pourquoi - sans préjudice de la garantie légale - nous garantissons tous nos produits pendant **1 an** à partir de leur date d'achat.

1. En sus de la garantie légale, le produit détaillé dans cette notice est couvert par une garantie **VTech**<sup>®</sup> de **1 an** - pièces et main-d'œuvre - contre tout défaut de fabrication. La durée de **1 an** court à partir de la date d'achat du produit.
2. La garantie **VTech**<sup>®</sup> ne pourra s'appliquer en cas de panne liée à une mauvaise utilisation du jeu (jeu démonté, pièces arrachées, connecteur d'un accessoire forcé, utilisation d'un adaptateur ou de piles non recommandés par **VTech**<sup>®</sup>, écran ou pièces endommagés suite à la chute du jouet...).
3. Si votre produit est défectueux, merci de bien vouloir nous le retourner par la Poste en **recommandé sans accusé de réception** à l'adresse indiquée ci-dessous (vous pouvez aussi le retourner à votre magasin, qui nous le fera parvenir) :

SAV VTECH - VTECH Electronics Europe SA - 2/6 rue du Château-d'Eau  
- BP 55 -78362 Montesson Cedex - France

4. Nous vous demandons de joindre au colis :
  - une preuve d'achat lisible (ticket de caisse ou facture du jouet) mentionnant le prix et la date d'achat ;
  - un courrier sur lequel vous noterez l'anomalie constatée ainsi que vos coordonnées écrites en lettres capitales (nom, adresse et n° de téléphone).

GARANTIE

10



5. Nous nous engageons à échanger votre produit le plus rapidement possible, sous réserve que l'anomalie constatée par nos services soit couverte par la garantie.
6. Nous vous renverrons le produit par la Poste à votre domicile (frais de port à notre charge pour la France et la Belgique. Pour les autres pays, contactez notre service consommateurs).
7. En cas de défectuosité liée à une utilisation anormale du jouet, ou en cas d'absence de preuve d'achat valide, nous vous proposerons un devis pour échange.

## 8. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :

### Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTech  
VTECH Electronics Europe SA  
2/6 rue du Château-d'Eau - BP 55  
78362 Montesson Cedex  
FRANCE  
E-mail : [vtech\\_conseil@vtech.com](mailto:vtech_conseil@vtech.com)  
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)  
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

### Pour le Canada :

VTECH Electronics Canada Ltd  
Suite 103 - 5407 Eglinton Avenue  
West Etobicoke  
Ontario M9C 5K6  
Canada  
Tél. : 1 877 352 8697

SERVICE CONSOMMATEURS

11