

Disney
PRINCESS

Manuel d'utilisation

Ordi Cendrillon Baguette magique



vtech®

© Disney. Tous droits réservés.

Chers parents,

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

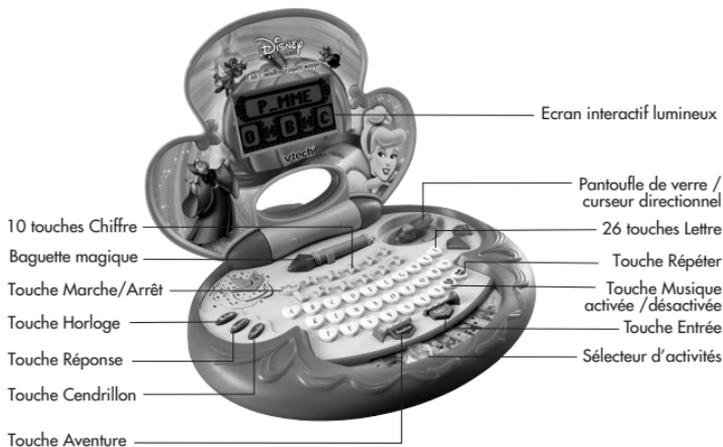
*Toute la technologie **VTech**[®] est mise au service de la connaissance pour faciliter la découverte des chiffres, des lettres, des mots...*

*Chez **VTech**[®], 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 l'**Ordi Cendrillon Baguette magique** de **VTech**®. Félicitations !

L'**Ordi Cendrillon Baguette magique** propose aux petites princesses de découvrir de nombreuses activités éducatives en compagnie de Cendrillon. Dans le monde merveilleux de leur princesse préférée, les petites filles vont pouvoir utiliser la baguette magique ou la pantoufle de verre pour répondre aux questions sur les lettres, le vocabulaire, les chiffres, les opérations. Elles pourront également s'amuser avec des jeux de mémoire, d'observation et écouter des mélodies. Une aventure féerique permet de revivre l'histoire de Cendrillon en accomplissant chacune des missions proposées. Un bouton permet de découvrir l'heure : une animation correspondant à l'histoire de Cendrillon est présentée pour chaque heure. Avec leur ordinateur de princesse, guidées par la voix de Cendrillon, les petites filles vont apprendre et s'amuser dans un univers vraiment magique !



CONTENU DE LA BOÎTE

1. L'**Ordi Cendrillon Baguette magique**
2. Un manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

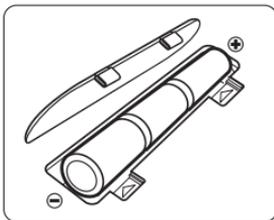
Important :

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 l'**Ordi Cendrillon Baguette magique** est éteint.
- Ouvrir le compartiment à piles situé sous l'**Ordi Cendrillon Baguette magique** en appuyant sur les deux languettes.
- Insérer 3 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
- 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.
- Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser exclusivement des piles alcalines neuves. 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.
- 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 :

- L'**Ordi Cendrillon Baguette magique** se met en veille automatiquement après quelques secondes de non-utilisation. Pour réactiver l'**Ordi Cendrillon Baguette magique**, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** en forme de clef.
- 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).



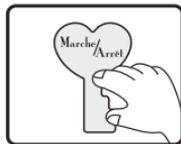
- Afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de déposer vos piles usagées dans les containers et points de collecte prévus à cet effet (de plus en plus de magasins et de grandes surfaces en disposent).



2. POUR COMMENCER À JOUER...

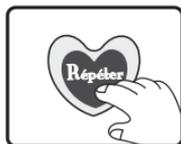
2.1. MARCHE/ARRÊT

1. Pour mettre en marche l'**Ordi Cendrillon Baguette magique**, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** en forme de clef situé sur le clavier. Cendrillon accueille la petite fille dans le jeu.
2. Pour éteindre l'**Ordi Cendrillon Baguette magique**, appuyer à nouveau sur le bouton **Marche/Arrêt** en forme de clef.



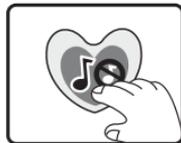
2.2. TOUCHE RÉPÉTER

Pour écouter à nouveau la question ou l'instruction, appuyer sur le bouton **Répéter**.



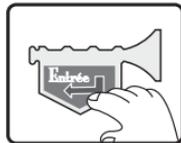
2.3. TOUCHE MUSIQUE ACTIVÉE/ DÉSACTIVÉE

Appuyer sur le bouton **Musique activée/désactivée** pour activer ou désactiver la musique de fond.



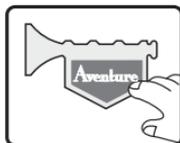
2.4. TOUCHE ENTRÉE

Appuyer sur la touche **Entrée** pour valider un choix ou une réponse.



2.5. TOUCHE AVENTURE

Appuyer sur la touche **Aventure** pour entrer dans le mode **Aventure**. Le mode Aventure est une mini-histoire ludique qui enchaîne différentes activités à réaliser pour parvenir à la fin de l'histoire. Il faut accomplir toutes les missions les unes après les autres pour découvrir comment s'est réalisé le rêve de Cendrillon.



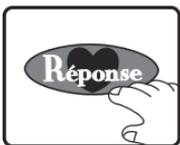
2.6. TOUCHE HORLOGE

Appuyer sur la touche **Horloge** pour entrer dans le mode de découverte de l'heure. À l'aide de la **pantoufle de verre/curseur directionnel**, faire tourner les aiguilles de l'horloge. L'heure est alors prononcée et une animation correspondant à l'histoire de Cendrillon vient illustrer chaque heure.



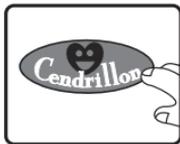
2.7. TOUCHE RÉPONSE

Appuyer sur la touche **Réponse** pour voir la bonne réponse dans les activités correspondantes.



2.8. TOUCHE CENDRILLON

Appuyer sur la touche **Cendrillon** pour voir alternativement différentes animations avec Cendrillon.



2.9. ARRÊT AUTOMATIQUE

L'**Ordi Cendrillon Baguette magique** se met en veille automatiquement après quelques secondes de non-utilisation. Pour réactiver l'**Ordi Cendrillon Baguette magique**, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** en forme de clef.

3. ACTIVITÉS

1. Pour mettre en marche l'**Ordi Cendrillon Baguette magique**, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** en forme de clef. La voix de Cendrillon accueille la petite fille.
2. Déplacer le sélecteur d'activités pour choisir une activité.



3. Pour valider un choix ou pour sélectionner une réponse, selon les activités, utiliser **la baguette magique** ou **la pantoufle de verre/curseur directionnel**.
- **La baguette magique**



Toucher l'écran à l'endroit souhaité pour choisir une réponse ou valider un choix.

- **La pantoufle de verre/curseur directionnel**



Déplacer **la pantoufle de verre/curseur directionnel** vers le haut/vers le bas/vers la gauche ou vers la droite pour faire un choix à l'écran. Appuyer sur le bouton en forme de cœur, sur **la pantoufle**



de **verre/curseur directionnel** ou sur la touche **Entrée** pour confirmer.

LETTRES ASSORTIES

Un tableau de 6 lettres apparaît à l'écran. Il faut associer par paires les lettres minuscules et majuscules correspondantes. Utiliser **la baguette magique** ou **la pantoufle de verre/curseur directionnel** pour sélectionner les lettres qui vont ensemble.

LA LETTRE MANQUANTE

Une image apparaît à l'écran puis le mot correspondant à cette image s'affiche avec une lettre manquante. Trois lettres sont proposées pour remplacer la lettre manquante et compléter le mot. Utiliser **la baguette magique** ou **la pantoufle de verre/curseur directionnel** pour sélectionner la bonne réponse.

Le jeu débute en niveau facile : la lettre manquante est toujours la première lettre. Après plusieurs bonnes réponses, le jeu passe à un niveau plus difficile : la lettre manquante est au milieu du mot. Le jeu se remet automatiquement au niveau facile à chaque nouvelle partie ou après un certain nombre d'erreurs dans le niveau difficile.

LA BONNE IMAGE

Un mot apparaît à l'écran et est prononcé. Ensuite, trois images défilent à l'écran. Il est aussi possible d'utiliser **la pantoufle de verre/curseur directionnel** pour faire défiler les images. Utiliser **la baguette magique** ou **la pantoufle de verre/curseur directionnel** pour sélectionner l'image correspondant au mot lorsqu'elle apparaît à l'écran.

NOMBRES EN ORDRE

Trois chiffres apparaissent à l'écran dans un ordre aléatoire. Utiliser **la baguette magique** ou **la pantoufle de verre/curseur directionnel** pour sélectionner les chiffres et les replacer dans la partie inférieure de l'écran afin de les remettre dans le bon ordre.





OPÉRATIONS MAGIQUES

Dans la première partie de cette activité, Cendrillon progresse de case en case puis avance ou recule, cela afin d'illustrer une opération. L'opération s'affiche à l'écran avec le résultat manquant. Trois nombres sont proposés pour donner le résultat de l'opération. Utiliser **la baguette magique** ou **la pantoufle de verre/curseur directionnel** pour sélectionner la bonne réponse.

LA BONNE PAIRE

Dans la première partie de cette activité, un personnage puis une paire de chaussures apparaissent à l'écran. Puis une seule chaussure apparaît dans la partie supérieure de l'écran. Dans la partie inférieure de l'écran, trois chaussures différentes défilent. Il est aussi possible d'utiliser **la pantoufle de verre/curseur directionnel** pour faire défiler les chaussures. Utiliser **la baguette magique** ou **la pantoufle de verre/curseur directionnel** pour sélectionner la chaussure qui complète la paire lorsqu'elle apparaît à l'écran.

SÉANCE D'ESSAYAGE

Choisir différentes robes et coiffures pour aider Cendrillon à se préparer pour aller au bal. Utiliser **la baguette magique** ou **la pantoufle de verre/curseur directionnel** pour choisir de modifier une coiffure ou une robe, puis faire défiler les différentes possibilités. Valider sur l'icône en forme de clef pour confirmer le choix de la tenue et de la coiffure et voir Cendrillon danser avec le prince. Avec **la baguette magique**, valider l'image de la robe ou de la coiffure qui apparaît au milieu de l'écran pour voir Cendrillon danser avec le prince.

PUZZLES FÉRIQUES

Une image s'affiche à l'écran, puis le puzzle se mélange. Utiliser **la baguette magique** ou **la pantoufle de verre/curseur directionnel** pour choisir les pièces à intervertir verticalement ou horizontalement et reconstituer le puzzle. Appuyer sur la touche **Répéter** pour revoir l'image entière.





MEMORY CHARMANT

Une grille avec plusieurs cartes s'affiche à l'écran. Les cartes vont par paires en fonction des illustrations identiques qu'elles affichent. Les cartes se retournent. Il faut alors faire appel à la mémoire pour retourner les cartes deux par deux et reconstituer les paires d'illustrations identiques. Utiliser **la baguette magique** ou **la pantoufle de verre/curseur directionnel** pour choisir les cartes à retourner. Appuyer sur la touche **Répéter** pour revoir la grille.

EN MUSIQUE !

Appuyer sur les touches **Chiffre** ou utiliser **la baguette magique** ou **la pantoufle de verre/curseur directionnel** pour écouter les mélodies préférées de Cendrillon. Appuyer sur les touches **Lettre** pour entendre des effets sonores sur les mélodies.

4. ENTRETIEN

Pour nettoyer l'**Ordi Cendrillon Baguette magique**, utiliser un linge légèrement humide.

Éviter toute exposition prolongée de l'**Ordi Cendrillon Baguette magique** au soleil ou à toute autre source de chaleur.

Entreposer l'**Ordi Cendrillon Baguette magique** dans un endroit sec.

Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. 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 SAS
2-6, rue du Château d'Eau – BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,118€/min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

- Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

SERVICE CONSOMMATEURS