



# Mon vidéophone interactif

## Manuel d'utilisation



**vtech**®

© VTECH Imprimé en Chine.  
© 2007 Viacom International Inc  
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 lettres, des chiffres, des formes...*

*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 **Mon vidéophone interactif** de VTech®. Félicitations !

**Mon vidéophone interactif** est un mini-ordinateur éducatif et interactif qui peut aussi bien se jouer en mode autonome que connecté à la télévision.

Avec ses 13 activités ludiques, ses 10 mélodies, ses nombreuses animations et ses multiples effets sonores, **Mon vidéophone interactif** va permettre à votre enfant de découvrir les lettres, les chiffres, les formes, la musique et l'anglais tout en s'amusant !



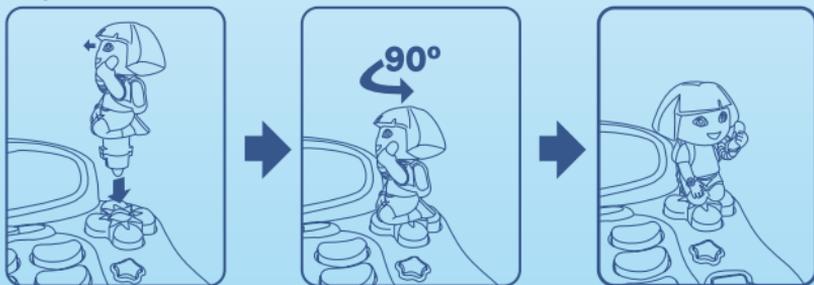
# CONTENU DE LA BOÎTE

1. Mon vidéophone interactif de VTech®
2. Un adaptateur péritel/audio-vidéo
3. Un manuel d'utilisation
4. Un bon de garantie d'un an

**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 de ce jeu.

## 1. FIXATION DE LA MANETTE DORA

Avant de commencer, fixer la manette Dora sur **Mon vidéophone interactif** en respectant le schéma ci-dessous.



## 2. ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

Mon vidéophone interactif fonctionne avec 4 piles LR6/AA de 1,5 V (non fournies). Il peut également se brancher sur le secteur au moyen d'un adaptateur 9V.

### 2.1. PILES

#### Installation

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Mon vidéophone interactif** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au-dessous de **Mon vidéophone interactif**.
3. Insérer 4 piles LR6/AA (alcalines pour des performances maximales) en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.

## MISE EN GARDE

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 des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jeu.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jeu pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

### Notes :

- 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).

- Les jouets **VTech**<sup>®</sup> 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**<sup>®</sup> vous recommande de retirer et 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 en déchetterie (dans votre commune).



## 2.2. ADAPTATEUR

### Installation

Utiliser l'adaptateur universel de type 9V, 300 mA, d.c. à centre positif (+ → -). Nous vous conseillons d'utiliser un adaptateur **VTech**<sup>®</sup> 9V.

1. Avant de brancher l'adaptateur, s'assurer que le jeu est éteint.
2. Insérer la fiche de l'adaptateur dans la connexion située à l'arrière du jeu.
3. Brancher l'adaptateur sur le secteur.

### Mise en garde

- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- Ce jeu ne doit pas être branché avec un adaptateur qui aurait d'autres caractéristiques que celles qui sont recommandées par **VTech**<sup>®</sup> (voir paragraphe précédent).
- **VTech**<sup>®</sup> recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état de l'adaptateur utilisé avec le jeu. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jeu ne doit pas être réutilisé avec l'adaptateur jusqu'à ce que celui-ci ait été réparé.
- Débrancher l'adaptateur du secteur et du jeu en cas de non-utilisation prolongée.



## 3. CONNEXION À UNE TÉLÉVISION

### Notes :

- Avant de connecter **Mon vidéophone interactif** à une télévision, vérifier que les piles sont correctement insérées en respectant les polarités indiquées à l'intérieur du compartiment à piles afin de ne pas endommager le jeu.
- Vérifier que le jeu et la télévision sont éteints avant d'effectuer les branchements.
- Pour connecter **Mon vidéophone interactif** à une télévision ou à un moniteur, brancher les câbles du jeu en faisant correspondre les couleurs d'entrées audio et vidéo (blanc et jaune) à celles de la télévision ou du moniteur.
- **Mon vidéophone interactif** est conçu pour un système PAL. Pour une qualité d'affichage optimale, utiliser un téléviseur doté de la norme PAL (la plupart des téléviseurs de moins de 10 ans supportent les normes PAL/SECAM et s'adaptent automatiquement à celles-ci). L'utilisation d'un téléviseur ne supportant pas la norme PAL entraîne l'affichage de l'image en monochrome.
- Mettre le téléviseur en mode vidéo.

### 3.1. POUR LES TÉLÉVISIONS AVEC DES ENTRÉES AUDIO STÉRÉO



- Brancher la prise jaune de **Mon vidéophone interactif** sur le port vidéo jaune de la télévision.
- Brancher la prise blanche de **Mon vidéophone interactif** sur le port audio blanc de la télévision.

### 3.2. POUR LES TÉLÉVISIONS AVEC DES ENTRÉES AUDIO MONO



- Brancher la prise jaune de **Mon vidéophone interactif** sur le port vidéo jaune de la télévision.
- Brancher la prise blanche de **Mon vidéophone interactif** sur le port audio blanc de la télévision.

### 3.3. POUR LES TÉLÉVISIONS SANS PORTS AUDIO NI VIDÉO

S'il n'y a pas de ports vidéo ni audio sur la télévision, utiliser l'adaptateur péritel/audio-vidéo pour connecter **Mon vidéophone interactif** à la prise péritel de la télévision :

- Connecter l'adaptateur péritel/audio-vidéo à la prise péritel de la télévision.
- Brancher les 2 prises de **Mon vidéophone interactif** sur l'adaptateur péritel/audio-vidéo en faisant correspondre les couleurs.



### 4. CONNEXION À UN MAGNÉTOSCOPE

S'il n'y a pas de ports vidéo ni audio sur la télévision, il est également possible de connecter **Mon vidéophone interactif** à un magnétoscope.



Pour connecter **Mon vidéophone interactif** à un magnétoscope :



- Brancher la prise jaune de **Mon vidéophone interactif** sur le port vidéo jaune du magnétoscope.
- Brancher la prise blanche de **Mon vidéophone interactif** sur le port blanc du magnétoscope.

## 5. POUR COMMENCER À JOUER...

### 5.1. SÉLECTION D'UN MODE DE JEU

Curseur Mode TV/Mode autonome/Arrêt : allumer **Mon vidéophone interactif** en déplaçant le curseur sur le mode TV  ou sur le mode autonome

 Déplacer le curseur sur la position Arrêt  pour éteindre le jeu.



### 5.2. MODE TV

1. Allumer la télévision.
2. Régler la télévision sur le canal vidéo (AV). En cas de doute, se référer au manuel d'utilisation de la télévision ou du magnétoscope.
3. Déplacer le curseur sur le mode TV  pour allumer **Mon vidéophone interactif**.

### 5.3. CHOISIR LES PARAMÈTRES DE JEU

- **Nouvelle partie/Continuer la partie**

Choisis **Continuer la partie** pour reprendre la partie entamée, ou **Nouvelle partie** pour en démarrer une autre.

#### Remarques :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible lors de la première partie.
  - L'option **Continuer la partie** est disponible uniquement en mode **Jouer l'aventure**.
  - Afin que **Mon vidéophone interactif** mémorise les paramètres du jeu, ne pas enlever les piles ni débrancher l'adaptateur (si le jeu fonctionne sur adaptateur).
- **Jouer l'aventure/Parcours libre**

**Jouer l'aventure** constitue le mode de jeu par défaut. Il permet de jouer aux différents jeux en suivant l'ordre de l'histoire.

Le mode **Parcours libre** permet d'accéder directement au jeu de son choix.

1. Appuyer sur la touche **Parcours libre** du panneau d'activités sensitif pour y accéder.

2. Utiliser la manette Dora pour sélectionner un jeu et appuyer sur **Entrée** pour confirmer, ou appuyer sur la touche chiffre qui correspond au numéro de l'activité.

**Remarque :**

Vous pouvez également appuyer sur les touches du panneau d'activités sensitif **La forêt aux bananes**, **La parade des tambours** ou **Le parc d'attractions** pour accéder directement aux différents jeux qui composent ces activités :

Touches du panneau d'activités sensitif	Activités
<p>Parcours libre</p> 	Toutes les activités
<p>La forêt aux bananes</p> 	<p>Le pont du Lutin Grognon</p> <p>Pluie d'étoiles</p> <p>1, 2, 3, bananes !</p>
<p>La parade des tambours</p> 	<p>Le marchand de glaces</p> <p>La forêt musicale</p> <p>La foire aux tambours</p> <p>Joue du tambour !</p>
<p>Le parc d'attractions</p> 	<p>Chiueur, arrête de chiper !</p> <p>L'entrée du parc d'attractions</p> <p>Réparons le grand huit !</p>

**• Options**

Appuyer sur **Options** pour choisir le niveau de difficulté de l'aventure (facile ou difficile), ou pour désactiver la musique de fond.

Choisir l'icône , puis appuyer sur **Entrée** pour valider.

## 5.4. MODE AUTONOME

1. Déplacer le curseur sur la position **mode autonome** .
2. Appuyer sur l'une des 3 activités (**La forêt aux bananes**, **La parade des tambours** ou **Le parc d'attractions**) du panneau d'activités sensitif pour jouer.

## 5.5. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

En **mode TV**, utiliser le réglage du volume de la télévision pour ajuster le volume sonore.

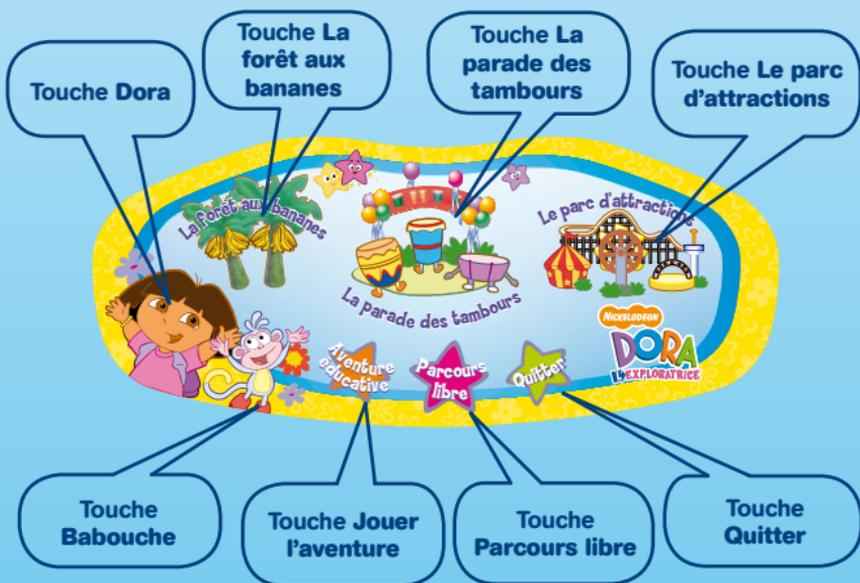
En **mode autonome**, ajuster le volume sonore en déplaçant le curseur situé sous le jeu sur la position souhaitée :

- À droite pour un volume sonore plus élevé.
- À gauche pour un volume sonore plus faible.



## 6. COMMANDES

### 6.1. TOUCHES DU PANNEAU D'ACTIVITÉS SENSITIF



**Touche La forêt aux bananes**

Appuyer sur cette touche pour accéder directement à l'activité **La forêt aux bananes** en **mode autonome** ou aux 3 aventures de **La forêt aux bananes** en **mode TV**.

**Touche La parade des tambours**

Appuyer sur cette touche pour accéder directement à l'activité **La parade des tambours** en **mode autonome** ou aux 4 aventures de **La parade des tambours** en **mode TV**.

**Touche Le parc d'attractions**

Appuyer sur cette touche pour accéder directement à l'activité **Le parc d'attractions** en **mode autonome** ou aux 3 aventures qui composent **Le parc d'attractions** en **mode TV**.

**Touche Jouer l'aventure (uniquement en mode TV)**

Appuyer sur ce bouton pour jouer l'aventure dans l'ordre de l'histoire.

**Touche Parcours libre (uniquement en mode TV)**

Appuyer sur ce bouton pour jouer aux activités dans l'ordre de son choix.

**Touche Quitter (uniquement en mode TV)**

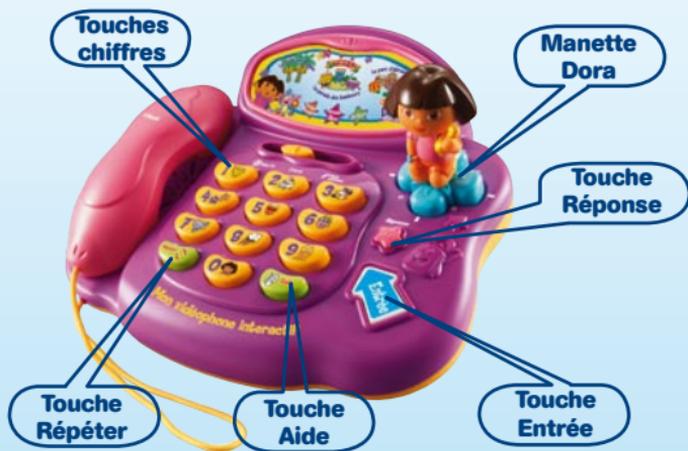
Appuyer sur ce bouton pour quitter l'activité en cours et revenir au menu des activités.

**Touche Dora (uniquement en mode autonome)**

Appuyer sur ce bouton pour entendre des phrases amusantes dites par Dora !

**Touche Babouche (uniquement en mode autonome)**

Appuyer sur ce bouton pour entendre des phrases amusantes dites par Babouche !



## 6.2. TOUCHES DE FONCTION

### Touches chiffres

Utiliser ces touches pour taper des chiffres. En **mode TV**, appuyer sur une touche chiffre pour accéder directement à une activité dans le menu du **Parcours libre**.



### Touche Répéter

Appuyer sur cette touche pour répéter l'énoncé d'une question.

### Touche Aide

Appuyer sur cette touche pour entendre à nouveau les instructions de jeu.

### Touche Entrée

Appuyer sur cette touche pour valider une réponse, faire sauter Dora, etc. (voir le point 7 « Description des activités » pour en savoir plus).

### Manette Dora

Utiliser la manette Dora pour faire des choix de réponse, déplacer Dora, etc. (voir le point 7 « Description des activités » pour en savoir plus).

### Touche Réponse

Appuyer sur cette touche pour voir s'afficher la réponse.

### Bouton Redémarrer

Appuyer sur ce bouton, situé sous **Mon vidéophone interactif**, pour recommencer le jeu du début.

## 7. DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

**Mon vidéophone interactif** possède en tout 13 activités : 10 pour le **mode TV** et 3 pour le **mode autonome**.

### 7.1. ACTIVITÉS DU MODE TV

*C'est l'anniversaire de Babouche ! Pour son anniversaire, Babouche souhaite aller à la parade des tambours, dans la forêt aux bananes et au parc d'attractions avec Dora ! Mais la route est longue... Aide Dora et Babouche à aller à tous ces endroits en suivant la carte !*

#### 1. Le marchand de glaces



En allant à la parade des tambours, Dora et Babouche croisent un marchand de glaces qui a un problème : il n'y a personne pour ranger toutes les glaces fabriquées dans des boîtes ! Aide Dora et Babouche à ranger les bâtonnets de glace dans les boîtes de la même couleur. Utilise la manette pour choisir la boîte et appuie sur **Entrée** pour y ranger la glace.

**Niveau facile :** couleurs prononcées en français. Choix entre 2 boîtes colorées.

**Niveau difficile :** couleurs prononcées en anglais. Choix entre 3 boîtes colorées.

## 2. La forêt musicale



Il faut traverser la forêt musicale pour arriver à la parade des tambours. Dora et Babouche auront chaque fois le choix entre 3 chemins. Mais comment savoir lequel choisir ? En écoutant les sons des instruments de musique ! Aide Dora à identifier le son d'un instrument de musique parmi d'autres sons (cris d'animaux). Utilise la manette pour choisir un chemin et appuie sur **Entrée** pour valider.

Niveau facile :

choix entre 2 cris d'animaux et 1 son d'instrument.

Niveau difficile :

choix entre 1 cri d'animal et 2 sons d'instruments.

## 3. La foire aux tambours



Pour participer à la parade des tambours, il faut se trouver un joli tambour ! Chaque personnage donnera les caractéristiques de son tambour idéal. À toi d'identifier le bon tambour ! Utilise la manette pour choisir un tambour et appuie sur **Entrée** pour valider.

Niveau facile :

6 tambours au choix.

Niveau difficile :

8 tambours au choix.

## 4. Joue du tambour !



Voici la parade des tambours ! Comme c'est son anniversaire, Babouche aura l'honneur de défiler en tête du cortège ! Aide-le à donner le bon rythme en appuyant sur la touche **Entrée** chaque fois qu'une note de musique atteint le carré bleu en haut de l'écran.

Niveau facile :

tempo normal.

Niveau difficile :

tempo un peu plus rapide.

## 5. Le pont du Lutin Grognon



Il faut traverser le pont du Lutin Grognon pour aller dans la forêt aux bananes. Mais le Lutin Grognon ne laisse passer les aventuriers que s'ils arrivent à danser comme lui ! Aide Dora et Babouche à suivre les gestes du Lutin. Le Lutin fera des mouvements de bras (en haut, en bas, à gauche et à droite) et demandera à Dora de faire les mêmes gestes. Mémorise les gestes du Lutin et utilise la manette pour les reproduire.

Appuie sur la touche **Aide** pour revoir la chorégraphie du Lutin.

**Niveau facile :**

le Lutin fait plusieurs gestes et demande à Dora lequel était le dernier.

**Niveau difficile :**

le Lutin demande à Dora d'imiter sa chorégraphie en entier.

## 6. Pluie d'étoiles



Il pleut des étoiles ! Aide Dora à attraper toutes les étoiles. Appuie sur **Entrée** ou déplace la manette vers le haut pour sauter.

**Niveau facile :**

jusqu'à 4 étoiles à attraper.

**Niveau difficile :**

jusqu'à 8 étoiles à attraper.

## 7. 1, 2, 3, bananes !



Dora et Babouche arrivent enfin dans la forêt aux bananes, où Babouche pourra se régaler pour son anniversaire ! Aide Dora et Babouche à compter les bananes en les cueillant. Utilise la manette ou appuie sur **Entrée** pour les compter. Quand tu auras tout compté, tape le nombre total de bananes avec les touches chiffres de **Mon vidéophone interactif**.

**Niveau facile :**

nombre de bananes compris entre 1 et 10.

**Niveau difficile :**

nombre de bananes compris entre 1 et 20.

## 8. Chipeur, arrête de chiper !



C'est parti pour le parc d'attractions ! Mais Chipeur se cache derrière les buissons numérotés pour chiper toutes les bananes de Dora et Babouche ! Aide ces derniers à arrêter Chipeur en tapant la touche chiffre correspondant au numéro du buisson derrière lequel il se cache.

**Niveau facile :**

Chipeur reste longtemps derrière un buisson.

**Niveau difficile :**

Chipeur passe rapidement de buisson en buisson.

## 9. L'entrée du parc d'attractions



La porte d'entrée du parc d'attractions est fermée à clé ! Pour ouvrir la porte, choisis la forme manquante pour compléter la suite logique qui orne l'entrée du parc d'attractions. La porte s'ouvrira au bout de 5 bonnes réponses données.

**Niveau facile :**

une forme à trouver parmi une suite logique de 3 formes.

**Niveau difficile :**

une forme à trouver parmi une suite logique de 4 formes.

## 10. Réparons le grand huit !



Dora et Babouche sont arrivés au parc d'attractions ! Mais le grand huit est en panne... Peux-tu aider le papa de Babouche à réparer le rail du grand huit ? Résous l'addition à trou pour l'aider à réparer le rail manquant. Saisis le chiffre manquant avec la pince pour compléter l'addition et réparer le rail. Tu peux aussi t'aider des formes des rails pour réparer le grand huit.

**Niveau facile :**

formes faciles à identifier.

**Niveau difficile :**

formes plus complexes.

## 7.2. ACTIVITÉS DU MODE AUTONOME

*Dring ! Dring ! Le téléphone sonne ! C'est Dora qui t'appelle ! décroche ton téléphone pour jouer avec Dora et Babouche !*

- Appuie sur l'une des touches chiffres pour entendre des phrases amusantes.
- Pour accéder aux 3 activités du mode autonome, appuie sur les touches du panneau d'activités sensitif :

Mode autonome	
Touches d'activités	Activités
Touche <b>La forêt aux bananes</b>	La forêt aux bananes
Touche <b>La parade des tambours</b>	La parade des tambours
Touche <b>Le parc d'attractions</b>	Le parc d'attractions

### 11. La forêt aux bananes (mode autonome)

Compte les bananes avec Dora ! Appuie sur une touche chiffre pour entendre Dora compter jusqu'à ce chiffre.

### 12. La parade des tambours (mode autonome)

Appuie sur une touche chiffre pour écouter l'une des 10 mélodies entraînantes issues de la parade des tambours !

### 13. Le parc d'attractions (mode autonome)

Dora compte les wagons du grand huit ! Aide-la à trouver quel chiffre vient avant ou après une suite de chiffres. Appuie sur une touche chiffre pour répondre.

## 8. À NOTER

### 8.1. ENTRETIEN

- Utiliser simplement un linge légèrement humide.
- Éviter toute exposition prolongée de **Mon vidéophone interactif** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Mon vidéophone interactif** dans un endroit sec.
- **Mon vidéophone interactif** est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

## 8.2. EN CAS DE PROBLÈME

Si le jeu ne s'allume pas lorsque vous déplacez le curseur sur le mode TV ou sur le mode autonome, débranchez l'adaptateur ou changez les piles.

Si le problème persiste, contactez le service consommateurs (voir les coordonnées ci-dessous).

## 9. 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](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:**

**Tél:** 1 877 352 8697

# ATTENTION - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

## AVERTISSEMENT AUX PARENTS : À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

- Évitez de faire jouer votre enfant s'il est fatigué ou s'il manque de sommeil.
- Vérifiez que votre enfant peut jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de l'écran.
- Lorsque votre enfant utilise un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, faites-le jouer à une bonne distance de cet écran, et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Lorsque votre enfant joue, faites-lui faire des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie, comportant le cas échéant des pertes de conscience, à la vue notamment de certains types de stimulations lumineuses fortes.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été elles-mêmes sujettes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.