

DISNEY

Manuel d'utilisation

L'école des découvertes



vtech[®]

© Disney Enterprises, Inc.,
D'après l'œuvre originale "Winnie the Pooh",
© A.A. Milne et E.H. Shepard.





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 à 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 mots, des chiffres, des opérations...

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'école des découvertes** de **VTech®**. Félicitations !

Avec **L'école des découvertes**, votre enfant va partager de formidables activités éducatives en compagnie de Winnie et ses amis. Onze activités vont lui permettre d'acquérir et de développer des connaissances sur les lettres, les chiffres, les opérations, d'apprendre des mots nouveaux, mais aussi de travailler son esprit logique et sa mémoire grâce à de nombreux jeux amusants. Au fil de ses découvertes, votre enfant est guidé et encouragé par la voix de Winnie et, à tout moment, il peut appuyer sur les personnages de Winnie, Porcinet, Tigrou ou Petit Gourou pour voir une animation amusante ou recevoir un indice. Grâce à ses couleurs gaies et à son format pratique à emporter avec soi, sans aucun doute, **L'école des découvertes** va devenir l'inséparable compagnon des apprentissages de votre enfant !



CONTENU DE LA BOÎTE

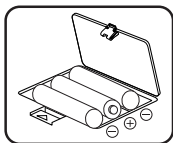
1. L'école des découvertes
2. Un manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie d'un an

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 du jouet.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **L'école des découvertes** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous **L'école des découvertes**.
3. Insérer 3 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. 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. 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 du jouet les piles ou les accumulateurs usagés.
- 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 :

- 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

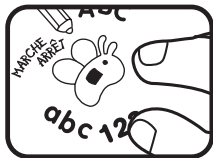
prévus à cet effet (de plus en plus de magasins et de grandes surfaces en disposent).



2. POUR COMMENCER À JOUER...

2.1. MARCHÉ/ARRÊT

1. Pour mettre en marche **L'école des découvertes**, appuyer sur le bouton Marche/Arrêt en forme d'abeille. La voix de Winnie accueille l'enfant dans le jeu.
2. Pour éteindre **L'école des découvertes**, appuyer à nouveau sur le bouton Marche/Arrêt en forme d'abeille.



2.2. QUATRE BOUTON PERSONNAGE WINNIE OU SES AMIS

Appuyer sur ces drôles de boutons en forme de Winnie et de ses amis Porcinet, Tigrou et petit Gourou pour entendre des phrases ou voir des animations amusantes en relation avec l'activité.



2.3. TOUCHE FLÈCHE OK

Appuyer sur la touche Flèche OK pour valider un choix ou une réponse.



2.4. TOUCHE RÉPÉTER

Appuyer sur la touche Répéter pour écouter à nouveau l'instruction ou la phrase qui vient d'être dite.





2.5. SÉLECTEUR D'ACTIVITÉS

Faire coulisser le sélecteur d'activités pour choisir l'activité souhaitée.



2.6. BOUTON RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, placer le curseur de réglage du volume sonore sur la position  pour un volume faible ou sur la position  pour un volume fort.



2.7. ARRÊT AUTOMATIQUE

L'école des découvertes se met en veille automatiquement après quelques secondes de non-utilisation. Pour réactiver L'école des découvertes, appuyer sur le bouton Marche/Arrêt en forme d'abeille.

3. ACTIVITÉS

- Pour mettre en marche **L'école des découvertes**, appuyer sur le bouton Marche/Arrêt en forme d'abeille. L'enfant est accueilli dans le jeu par la voix de Winnie.
- Déplacer le sélecteur d'activités pour choisir une activité.



3.1. ALPHABET SONORE



Appuyer sur une touche Lettre pour entendre cette lettre et sa phonétique prononcées par Winnie. Appuyer à nouveau sur la touche pour entendre un mot commençant par cette lettre, un effet sonore illustrant ce mot et voir une animation à l'écran. Appuyer sur une touche Chiffre pour écouter la prononciation de ce chiffre et le voir apparaître à l'écran.

3.2. DEVINETTES LETTRES



Une séquence de trois lettres dans l'ordre alphabétique s'affiche à l'écran, mais l'une des trois lettres est manquante. À l'enfant d'appuyer sur la touche Lettre correspondant à la lettre manquante pour répondre. Appuyer sur une touche Chiffre pour écouter la prononciation de ce chiffre et le voir apparaître à l'écran.

3.3. IMAGE & MOT



Une image s'affiche à l'écran et le mot correspondant est prononcé. Trois mots vont défiler dans la partie inférieure de l'écran. Lorsque le mot correspondant à l'image apparaît, le sélectionner en appuyant sur la touche Flèche OK. Il est également possible d'appuyer sur la touche Lettre correspondant au mot. Appuyer sur une touche Chiffre pour écouter la prononciation de ce chiffre et le voir apparaître à l'écran.



3.4. ÉPÈLE-MOTS




Un mot et son image apparaissent à l'écran. Puis l'image disparaît et les lettres composant le mot se mélangent et s'affichent dans des ballons. Appuyer sur les touches Lettre pour faire éclater les ballons et épeler le mot dans le bon ordre. Appuyer sur une touche Chiffre pour écouter la prononciation de ce chiffre et le voir apparaître à l'écran.

3.5. COMPTE-OBJETS




Une certaine quantité d'objets apparaît à l'écran. Compter le nombre d'objets, puis appuyer sur la touche Chiffre correspondante pour indiquer la quantité. Appuyer sur une touche Lettre pour écouter la prononciation de cette lettre et la voir apparaître à l'écran.

3.6. MES PREMIÈRES OPÉRATIONS



Une opération s'affiche à l'écran, illustrée par des objets ajoutés ou retranchés. Appuyer sur la bonne touche Chiffre pour donner le résultat de l'opération. Appuyer sur une touche Lettre pour écouter la prononciation de cette lettre et la voir apparaître à l'écran.



3.7. LE PLUS & LE MOINS



Tigrou, Petit Gourou et Porcinet apparaissent à l'écran avec une certaine quantité d'objets chacun. Winnie demande alors lequel d'entre eux a le plus ou le moins d'objets. Appuyer sur le bouton Personnage correspondant pour répondre. Appuyer sur une touche Lettre ou Chiffre pour écouter la prononciation de cette lettre ou de ce chiffre et voir son animation apparaître à l'écran.

3.8. L'INTRUS



Tigrou, Petit Gourou et Porcinet apparaissent à l'écran. Pendant qu'ils dansent, il convient de les observer attentivement pour trouver lequel d'entre

eux n'a pas dansé comme les autres. Appuyer sur le bouton Personnage correspondant pour répondre. Appuyer sur une touche Lettre ou Chiffre pour écouter la prononciation de cette lettre ou de ce chiffre et voir son animation apparaître à l'écran.

3.9. CHASSE AUX PAPILLONS ABC



Trois lettres apparaissent à l'écran et sont prononcées. Porcinet doit attraper des papillons. Pour l'aider, il suffit de faire appel à sa mémoire et d'appuyer sur les touches Lettre correspondant aux lettres précédemment montrées et citées. Pour revoir les lettres demandées, appuyer sur la touche Répéter. Appuyer sur une touche Chiffre pour écouter la prononciation de ce chiffre et le voir apparaître à l'écran.

3.10. OMBRES ET FORMES



Le pauvre Porcinet a perdu son ombre ! Un objet apparaît à l'écran et les silhouettes de différents objets défilent sur la partie droite de l'écran. Pour aider Porcinet à retrouver son ombre, appuyer sur la touche Flèche OK lorsque l'ombre correspondant à l'objet apparaît à l'écran. Porcinet retrouvera son ombre au bout de trois bonnes réponses. Appuyer sur une touche Lettre ou Chiffre pour écouter la prononciation de cette lettre ou de ce chiffre et voir son animation apparaître à l'écran.

3.11. MÉLODIES



Appuyer sur les touches Lettre pour entendre 26 mélodies et voir Winnie et ses amis danser en rythme sur la musique ! Appuyer sur un bouton Personnage pour voir ce personnage danser sur la mélodie. Appuyer sur une touche Chiffre pendant une mélodie pour entendre un effet sonore se juxtaposer à cette mélodie. Lorsque aucune mélodie n'est jouée, appuyer sur une touche Chiffre pour écouter la prononciation de ce chiffre et le voir apparaître à l'écran.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **L'école des découvertes**, utiliser un linge légèrement humide.
- Éviter toute exposition prolongée de **L'école des découvertes** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **L'école des découvertes** 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

© 2006 VTech.
Imprimé en Chine.
91-02188-003-000