

# Disney

Manuel d'utilisation

## L'Ordinateur éducatif de Winnie



**vtech**<sup>®</sup>

© 2004 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 renforcer le désir d'apprendre de l'enfant.*

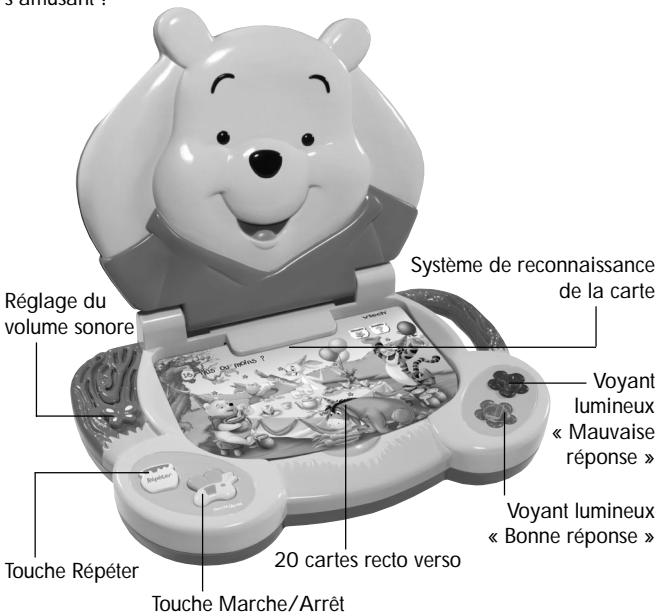
*Toute la technologie VTech® est mise au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des chiffres, des animaux...*

*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'Ordinateur éducatif de Winnie de VTech®. Félicitations !

Avec ses 80 activités sur 20 cartes recto verso illustrées, L'Ordinateur éducatif de Winnie permet un apprentissage interactif et amusant. Guidé par la voix familière et adorable de Winnie l'Ourson, votre enfant va découvrir l'alphabet, les chiffres, les couleurs, les formes, les saisons, l'heure et bien plus encore ! Winnie l'Ourson et ses amis vont entraîner votre enfant dans un univers tendre et drôle pour lui permettre d'apprendre en s'amusant !



# CONTENU DE LA BOITE

1. L'Ordinateur éducatif de Winnie
2. 20 cartes recto verso illustrées
3. 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. MODE DEMO

Veillez vous assurer que la languette plastique du mode **Demo** a bien été retirée du jouet lors du déballage. Si ce n'est pas le cas, retirez cette languette plastique pour une utilisation normale du jeu.



### 1.2. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **L'Ordinateur éducatif de Winnie** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous **L'Ordinateur éducatif de Winnie** à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie.
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.



### 1.3. 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.
- 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'Ordinateur éducatif de Winnie** se met en veille automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour réactiver **L'Ordinateur éducatif de Winnie**, appuyer sur le bouton Marche.
- 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. TOUCHES SPECIALES ET AUTRES FONCTIONS

### 2.1. TOUCHE MARCHE/ARRET

Appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** pour allumer **L'Ordinateur éducatif de Winnie**. Appuyer à nouveau sur cette touche pour l'éteindre.



### 2.2. TOUCHE REPETER

Appuyer sur la touche **Répéter** pour entendre à nouveau le dernier mot ou la dernière phrase prononcés.




### 2.3. REGLAGE DU VOLUME SONORE

Régler le volume sonore en déplaçant le papillon situé sur le côté gauche de **L'Ordinateur éducatif de Winnie**.

### 2.4. VOYANTS LUMINEUX

En mode Questions, le voyant  clignote lorsque la réponse est

correcte et le voyant  clignote lorsque la réponse n'est pas correcte.

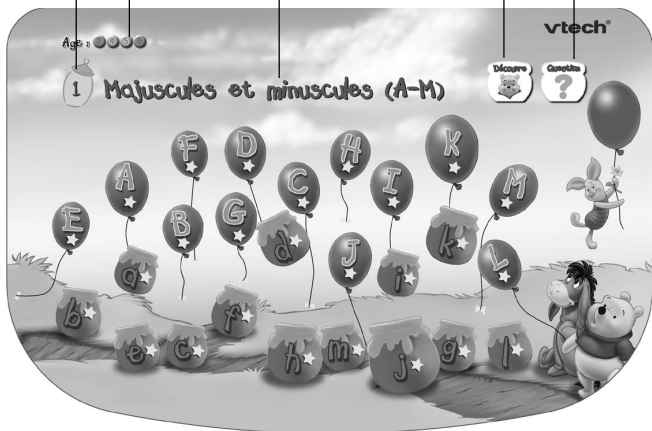
## 2.5. COMPARTIMENT DE RANGEMENT DES CARTES

L'Ordinateur éducatif de Winnie est équipé d'un compartiment pour ranger les cartes et ainsi éviter de les perdre ou de les abîmer. Ce compartiment se trouve sous le jouet. Pousser la porte du compartiment dans le sens de la flèche pour le dégager, puis le soulever pour ranger les cartes.



## 2.6. DESCRIPTION D'UNE CARTE TYPE


Numéro de la carte    Tranche d'âge    Titre de l'activité    Mode Découverte    Mode Questions



# 3. POUR COMMENCER A JOUER...

- Appuyer sur la touche **Marche/Arrêt** pour mettre en marche **L'Ordinateur éducatif de Winnie**. Winnie l'Ourson chante une chanson.
- Choisir une carte et la placer sur le ventre de Winnie en veillant à bien l'insérer dans la fente du détecteur de carte.



- Appuyer sur l'icône  ou sur une étoile pour commencer à jouer en mode **Découverte**.



- Appuyer sur l'icône  pour commencer à jouer en mode **Questions**.

## Note :

assurez-vous que la carte est placée correctement sur le ventre de Winnie. Si le jeu fonctionne mal ou ne détecte pas la bonne carte, retirez la carte et insérez-la à nouveau de façon à l'insérer correctement.

# 4. ACTIVITES

## 4.1. ACTIVITES SANS CARTE

La partie sensitive de **L'Ordinateur éducatif de Winnie** contient toutes les lettres de l'alphabet et permet de les entendre une par une. A chaque lettre correspond une illustration. Appuyer sur une lettre pour l'entendre. Appuyer une seconde fois sur la lettre pour entendre le nom de l'objet correspondant.



## 4.2. ACTIVITES AVEC CARTE

**Carte 1 : Lettres majuscules et minuscules (A-M)**

**Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur une lettre majuscule ou minuscule et Winnie prononcera la lettre correspondante.
- Mode Questions : Winnie propose de trouver une lettre. Appuyer sur la lettre correspondante pour donner la réponse.

**Age :** 4-5 ans.

**Carte 2 : Lettres majuscules et minuscules (N-Z)**

**Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur une lettre majuscule ou minuscule et Winnie prononcera la lettre correspondante.
- Mode Questions : Winnie propose de trouver une lettre. Appuyer sur la lettre correspondante pour donner la réponse.

**Age :** 4-5 ans.

**Carte 3 : Apprenons à compter !**

**Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les différents groupes d'abeilles pour entendre le nombre d'abeilles qui les composent. Appuyer sur les différents nids pour entendre le nombre d'abeilles qui y habitent.
- Mode Questions : Winnie demande le nombre d'abeilles qui habitent dans un nid ou le nid qui contient un certain groupe d'abeilles. Appuyer sur le groupe d'abeilles ou sur le nid correspondants pour donner la réponse.

**Age :** 3-4 ans.

**Carte 4 : Les Moments de la journée**

**Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les images pour entendre les moments de la journée et les différentes activités qui s'y rapportent.

- Mode Questions : Winnie demande à quel moment de la journée s'effectue chaque activité. Appuyer sur l'étoile correspondante pour donner la réponse.

**Age :** 3-4 ans.

### **Carte 5 : Trouve-les !**

#### **Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les différentes formes pour entendre leur nom et leur couleur.
- Mode Questions : Winnie propose de trouver une forme d'une couleur donnée. Appuyer sur la forme de la couleur demandée pour donner la réponse.

**Age :** 3-4 ans.

### **Carte 6 : Les Formes cachées**

#### **Objet de la carte :**

- Mode Découverte : sur cette carte, les formes sont dissimulées dans les objets. Appuyer sur les différentes formes pour entendre leur nom.
- Mode Questions : Winnie propose de trouver les formes dissimulées sur la carte. Appuyer sur la forme demandée pour donner la réponse.

**Age :** 3-4 ans.

### **Carte 7 : D'où viennent-ils ?**

#### **Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les différentes images pour entendre le nom des éléments correspondants.
- Mode Questions : Winnie demande ce que devient un élément donné ou ce qui est à l'origine d'un élément donné. Appuyer sur l'étoile correspondante pour donner la réponse.

**Age :** 3-4 ans.

### **Carte 8 : Les Plantes et les Fruits**

#### **Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les arbres ou sur les fruits pour entendre leur nom.

- Mode Questions : Winnie demande quel fruit pousse sur un arbre donné ou de quel arbre vient un fruit donné. Appuyer sur l'étoile correspondante pour donner la réponse.

**Age :** 3-4 ans.

### **Carte 9 : Le Temps**

#### **Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les images de paysages ou sur les différents objets pour entendre leur nom.
- Mode Questions : Winnie demande par quel temps on utilise un objet donné ou quel objet on utilise en fonction du temps qu'il fait. Appuyer sur l'étoile correspondante pour donner la réponse.

**Age :** 3-4 ans.

### **Carte 10 : Les Saisons**

#### **Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les images pour entendre le nom de la saison ou des activités de plein air.
- Mode Questions : Winnie demande en quelle saison on pratique une activité donnée ou quelle activité se pratique en une saison donnée. Appuyer sur l'étoile correspondante pour donner la réponse.

**Age :** 3-4 ans.

### **Carte 11 : Première Lettre**

#### **Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les lettres ou sur les outils pour entendre leur nom.
- Mode Questions : Winnie propose de trouver la première lettre d'un mot donné ou le mot qui commence par une lettre donnée. Appuyer sur l'étoile correspondante pour donner la réponse.

**Age :** 3-4 ans.

## **Carte 12 : Lettre manquante**

### **Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les mots ou sur les objets pour entendre leur nom.
- Mode Questions : Winnie propose de trouver la lettre manquante d'un mot donné ou le mot dans lequel manque une lettre donnée. Appuyer sur l'étoile correspondante pour donner la réponse.

**Age :** 5-6 ans.

## **Carte 13 : Assemble-les !**

### **Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les objets pour entendre leur nom. Appuyer sur les mots pour que Winnie les épelle.
- Mode Questions : Winnie propose de trouver les objets ou le nom des objets sur la carte. Appuyer sur l'étoile correspondante pour donner la réponse.

**Age :** 3-5 ans.

## **Carte 14 : Gros ou Petit ?**

### **Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les objets pour entendre leur nom et leur taille.
- Mode Questions : Winnie propose de trouver des objets d'une taille précise. Appuyer sur l'étoile correspondante pour donner la réponse.

**Age :** 3-4 ans.

## **Carte 15 : Grand ou Petit ?**

### **Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les objets pour entendre leur nom et leur taille.
- Mode Questions : Winnie propose de trouver des objets d'une taille précise. Appuyer sur l'étoile correspondante pour donner la réponse.

**Age :** 3-4 ans.

## Carte 16 : Plus ou Moins ?

### Objet de la carte :

- Mode Découverte : appuyer sur chacun des personnages pour entendre (le nom ou les ?) les objets ou aliments dont ils disposent.
- Mode Questions : Winnie propose de trouver quel personnage a le plus ou le moins d'objets ou aliments donnés. Appuyer sur l'étoile correspondante pour donner la réponse.

Age : 3-4 ans.

## Carte 17 : Les Bruits de la nature

### Objet de la carte :

- Mode Découverte : appuyer sur un élément de la carte pour entendre le bruit correspondant.
- Mode Questions : Winnie nous fait écouter un bruit et nous propose de trouver quel élément de la carte émet ce bruit. Appuyer sur l'étoile correspondante pour donner la réponse.

Age : 3-4 ans.

## Carte 18 : Le Son des instruments

### Objet de la carte :

- Mode Découverte : appuyer sur un instrument pour entendre son nom et le son correspondant.
- Mode Questions : Winnie nous fait écouter le son d'un instrument et nous propose de trouver l'instrument qui émet ce son. Appuyer sur l'étoile correspondante pour donner la réponse.

Age : 3-5 ans.

## Carte 19 : Fruit ou Légume ?

### Objet de la carte :

- Mode Découverte : appuyer sur un fruit ou sur un légume pour entendre son nom ainsi que sa famille.
- Mode Questions : Winnie propose de trouver un fruit ou un légume. Appuyer sur l'une des étoiles correspondantes pour donner une réponse.

Age : 3-5 ans.

## Carte 20 : A qui est-ce ?

### Objet de la carte :

- Mode Découverte : appuyer sur les personnages ou sur les éléments au bas de la carte pour entendre leur nom.
- Mode Questions : si le joueur appuie sur un personnage, Winnie propose de trouver l'élément correspondant au bas de la carte. Si le joueur appuie sur un élément au bas de la carte, Winnie propose de trouver le personnage correspondant.

Age : 4-5 ans.

## Carte 21 : L'heure

### Objet de la carte :

- Mode Découverte : appuyer sur une horloge pour entendre l'heure correspondante. Appuyer sur une bulle pour entendre l'heure correspondante et ce que l'on fait habituellement à cette heure-ci.
- Mode Questions : si le joueur appuie sur une horloge, Winnie propose de trouver la bulle correspondante. Si le joueur appuie sur une bulle, Winnie propose de trouver l'horloge correspondante.

Age : 5-6 ans.

## Carte 22 : Qui mange quoi ?

### Objet de la carte :

- Mode Découverte : appuyer sur les personnages pour entendre leur aliment préféré. Appuyer sur les aliments pour entendre leur nom.
- Mode Questions : si le joueur appuie sur un personnage, Winnie propose de trouver l'aliment préféré de ce personnage. Si le joueur appuie sur un aliment, Winnie propose de trouver le personnage qui préfère cet aliment.

Age : 3-4 ans.

## Carte 23 : Associe les couleurs !

### Objet de la carte :

- Mode Découverte : appuyer sur les étoiles pour entendre la couleur de

- l'objet ou de la peinture correspondants.
- Mode Questions : si le joueur appuie sur un pot de peinture, Winnie propose de trouver la couleur correspondante sur l'image. Si le joueur appuie sur un tableau, Winnie propose de trouver la peinture correspondante.

**Age :** 3-4 ans.

### **Carte 24 : Lettre manquante**

**Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les mots ou sur les objets pour entendre leur nom.
- Mode Questions : si le joueur appuie sur une lettre, Winnie propose de trouver dans quel mot cette lettre doit être placée. Si le joueur appuie sur un mot, Winnie propose de trouver la lettre manquante.

**Age :** 5-6 ans.

### **Carte 25 : Cache-cache**

**Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les éléments ou sur les personnages pour entendre leur nom.
- Mode Questions : si le joueur appuie sur un personnage, Winnie propose de le retrouver dans la forêt. Si le joueur appuie sur un élément, Winnie propose de retrouver le personnage correspondant.



**Age :** 3-4 ans.

### **Carte 26 : Mots croisés**

**Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les mots ou sur les dessins pour entendre leur nom.
- Mode Questions : si le joueur appuie sur un mot, Winnie propose de trouver l'emplacement du mot dans la grille. Si le joueur appuie sur un dessin autour de la grille, Winnie lui propose de retrouver le mot correspondant.

**Age :** 5-6 ans.

## Carte 27 : Additions

### Objet de la carte :

- Mode Découverte : appuyer sur les étoiles pour entendre le résultat des opérations.
- Mode Questions : si le joueur appuie sur une opération, Winnie propose de trouver la quantité qui correspond au résultat de l'opération au bas de la carte. Si le joueur appuie sur une quantité au bas de la carte, Winnie demande quelle opération est égale à ce résultat.

Age : 5-6 ans.

## Carte 28 : Soustractions

### Objet de la carte :

- Mode Découverte : appuyer sur les étoiles pour entendre le résultat des opérations.
- Mode Questions : si le joueur appuie sur une opération, Winnie propose de trouver la quantité qui correspond au résultat de l'opération au bas de la carte. Si le joueur appuie sur une quantité au bas de la carte, Winnie demande quelle opération est égale à ce résultat.

Age : 5-6 ans.

## Carte 29 : Suis les ficelles !

### Objet de la carte :

- Mode Découverte : appuyer sur les cerfs-volants pour entendre leur couleur ou sur les personnages pour entendre leur nom.
- Mode Questions : si le joueur appuie sur un cerf-volant, Winnie propose de trouver le personnage qui le fait voler. Si le joueur appuie sur un personnage, Winnie propose de trouver le cerf-volant que fait voler ce personnage.

Age : 4-5 ans.

## Carte 30 : Explorons les continents !

### Objet de la carte :

- Mode Découverte : appuyer sur un continent pour entendre son nom.
- Mode Questions : Winnie propose de trouver une caractéristique d'un



continent ou de retrouver un continent à partir d'une caractéristique. Appuyer sur les étoiles pour répondre.

**Age :** 5-6 ans.

### **Carte 31 : Compose une mélodie !**

**Objet de la carte :**

Appuyer sur une étoile pour sélectionner un instrument. Appuyer sur les notes pour composer une mélodie.

**Age :** 3-6 ans.

### **Carte 32 : Mélodies**

**Objet de la carte :**

L'Ordinateur éducatif de Winnie propose 8 mélodies. Appuyer sur une étoile pour écouter une mélodie.

**Age :** 3-6 ans.

### **Carte 33 : Qui est-ce ?**

**Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur un personnage pour entendre son nom ainsi qu'une de ses caractéristiques.
- Mode Questions : Winnie donne un indice pour trouver un personnage. Appuyer sur les étoiles pour répondre.

**Age :** 4-5 ans.

### **Carte 34 : Apprenti'mots**

**Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les objets pour entendre leur nom.
- Mode Questions : Winnie donne un indice pour trouver un objet. Appuyer sur les étoiles pour répondre.

**Age :** 4-5 ans.

### **Carte 35 : Dominos**

**Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les dominos pour entendre le nom des personnages.
- Mode Questions : lorsque le joueur appuie sur un domino, Winnie pose de trouver le domino qui va avec.

**Age :** 3-4 ans



### **Carte 36 : Les Suites**

#### **Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les objets au bas de la carte pour entendre leur nom.
- Mode Questions : si le joueur appuie sur un objet au bas de la carte, Winnie propose de situer l'emplacement correct de cet objet dans une suite. Si le joueur appuie sur une suite, Winnie propose de trouver l'objet qui la complète.

**Age :** 4-5 ans.

### **Carte 37 : Puzzle**

#### **Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les pièces pour entendre la partie du corps que contient cette pièce.
- Mode Questions : si le joueur appuie sur une pièce au bas de la carte, Winnie propose de situer l'emplacement correct de cette pièce dans le puzzle. Si le joueur appuie sur le puzzle, Winnie propose de trouver la pièce qui s'insère dans cet emplacement.

**Age :** 4-5 ans.

### **Carte 38 : Puzzle**

#### **Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les pièces pour entendre la partie du corps que contient cette pièce.
- Mode Questions : si le joueur appuie sur une pièce au bas de la carte, Winnie propose de situer l'emplacement correct de cette pièce dans le puzzle. Si le joueur appuie sur le puzzle, Winnie propose de trouver la pièce qui s'insère dans cet emplacement.

**Age :** 4-5 ans.

### **Carte 39 : Labyrinthe**

#### **Objet de la carte :**

- Mode Découverte : appuyer sur les objets pour entendre leur nom.
- Mode Questions : Winnie nous demande de trouver chacun des objets

de l'image pour l'aider à traverser le labyrinthe.

**Age** : 3-4 ans.

**Carte 40 : Labyrinthe**

**Objet de la carte** :

- Mode Découverte : appuyer sur les objets pour entendre leur nom.
- Mode Questions : Winnie nous demande de trouver chacun des objets de l'image pour l'aider à traverser le labyrinthe.

**Age** : 3-4 ans.

## 5. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **L'Ordinateur éducatif de Winnie**, utiliser un linge légèrement humide.
- Eviter toute exposition prolongée de **L'Ordinateur éducatif de Winnie** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **L'Ordinateur éducatif de Winnie** et ses cartes dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

## 6. 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®**. 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®** 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®** 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®**, 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).
5. Nous nous engageons à réparer ou 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.

## 7. 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

© 2004 VTech®  
Imprimé en Chine  
91-xxxxx-001-000 ㊞