

**vtech**<sup>®</sup>

Manuel d'utilisation

# Ma ville alphabet



© 2005 VTECH  
Imprimé en Chine  
91-02107-001 (法)

*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 chiffres, des animaux...*

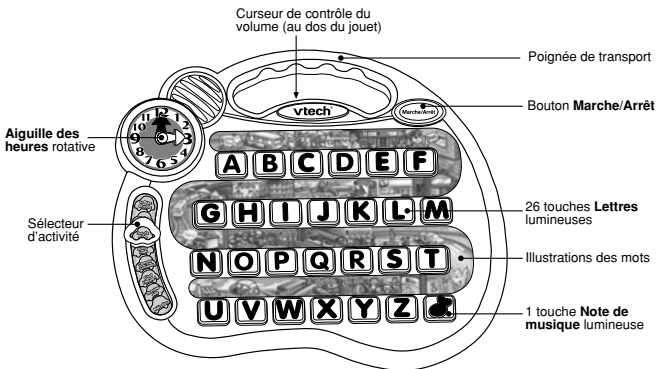
*Chez VTech®, nous faisons tout pour que nos enfants abordent l'avenir dans les meilleures conditions. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir nos enfants.*

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Ma ville alphabet** de VTech®. Félicitations !

**Ma ville alphabet** est un abécédaire rigolo qui permet de découvrir et d'explorer l'univers de la ville. Les 26 touches lumineuses permettent de découvrir les lettres de l'alphabet, un mot qui commence par cette lettre, un son et une phrase se rapportant à ce mot, ainsi qu'une mélodie pour chaque lettre !

A travers 7 activités passionnantes, votre enfant apprend les lettres de l'alphabet, découvre des mots et apprend à les épeler. Il apprend à compter jusqu'à 10 et à mettre l'horloge à l'heure. Il s'amuse également à appuyer sur les touches lumineuses au fur et à mesure qu'elles s'allument, à chercher un lieu grâce à des indices et à se promener dans la ville en parcourant l'alphabet. Il aura aussi beaucoup de plaisir à écouter une jolie chanson et 26 mélodies !



# CONTENU DE LA BOITE

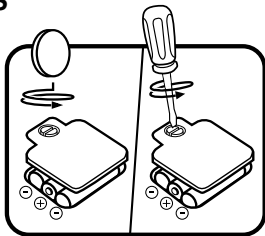
1. **Ma ville alphabet**
2. Un manuel d'utilisation

**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

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que l'abécédaire **Ma ville alphabet** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de l'abécédaire 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.



### 1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

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 :** - **Ma ville alphabet** se met en veille automatiquement après quelques secondes de non-utilisation. Pour réactiver **Ma ville alphabet**, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**.

- 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).

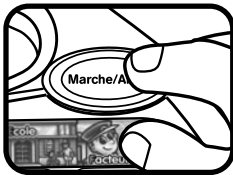
- Afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de déposer vos piles usagées dans les containers et points de collecte prévus à cet effet (de plus en plus de magasins et de grandes surfaces en disposent).



## 2. POUR COMMENCER A JOUER...

### 2.1. MARCHE/ARRET

1. Pour mettre en marche **Ma ville alphabet**, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** situé à droite de la poignée.
2. Pour éteindre **Ma ville alphabet**, appuyer de nouveau sur le bouton **Marche/Arrêt**.



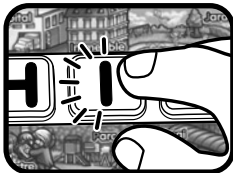
### 2.2. CHOISIR UNE ACTIVITE

Pour choisir une activité, faire coulisser le sélecteur d'activité sur l'activité choisie.



### 2.3.26 TOUCHES LETTRES LUMINEUSES

Appuyer sur l'une des 26 touches **Lettres** lumineuses pour écouter une lettre, un mot, une phrase, un son ou une mélodie. Ces touches permettent également de répondre ou de jouer dans certaines activités.

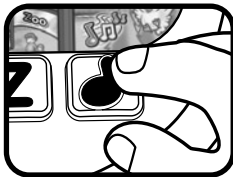


### 2.4. TOUCHE NOTE DE MUSIQUE LUMINEUSE

A tout moment d'une activité, votre enfant peut appuyer sur la touche **Note de musique** pour écouter une jolie chanson.

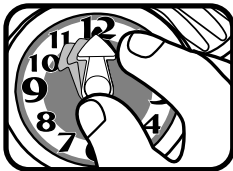
**Paroles de la chanson :**

« Partons pour une balade à travers la ville,  
Pour apprendre, pour s'amuser,  
Partons pour une balade à travers la ville,  
Toute la journée ! »



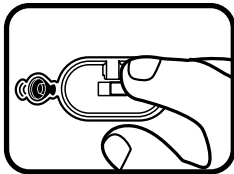
### 2.5. AIGUILLE DES HEURES ROTATIVE

A tout moment d'une activité, votre enfant peut déplacer l'**aiguille des heures** pour entendre l'heure et une phrase descriptive. Dans l'activité **C'est l'heure !**, il pourra mettre l'horloge à l'heure demandée.



## 2.6. CONTROLE DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, déplacer le curseur de contrôle du volume sonore situé au dos du jouet.



## 3. ACTIVITES

1. Pour mettre en marche **Ma ville alphabet**, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**. Une voix accueille votre enfant en musique.
2. Le jeu commence par l'activité sur laquelle le curseur est placé. Déplacer le curseur pour choisir une autre activité.

### Lettres et mots



Appuyer sur chacune des lettres de l'alphabet pour entendre la prononciation de cette lettre, pour découvrir un mot qui commence par cette lettre et pour entendre une phrase et un son rigolo.

### Visite guidée



Dans cette activité, votre enfant part pour une balade à travers la ville. Il part d'un lieu qui clignote et doit appuyer sur la touche **Lettre** lumineuse correspondant à la destination demandée. Au cours de chaque partie, votre enfant aura à se déplacer en 3 lieux successifs, avant de pouvoir recommencer une nouvelle partie.



## Jeu de piste

A small grey speech bubble icon containing the text 'Jeu de piste'.

Dans cette activité, votre enfant doit découvrir un lieu, un objet ou un personnage à l'aide des trois indices qui lui sont successivement donnés. Les trois indices donnés à votre enfant sont la première lettre du mot recherché, un son qui le caractérise ou le mot à côté duquel il se situe. Ces indices favorisent l'apprentissage des lettres, l'association d'un son et d'un mot et le repérage dans l'espace.

## Épelle' mots

A small grey speech bubble icon containing the text 'Épelle' mots'.

Dans cette activité, votre enfant apprend à épeler les mots. Tout d'abord, il écoute les lettres épelées tout en les voyant s'allumer, puis il doit à son tour épeler le mot en appuyant sur chaque lettre dans le bon ordre. Pour l'aider, la touche **Lettre** sur laquelle il doit appuyer clignote.

## Compte' lumières

A small grey speech bubble icon containing the text 'Compte' lumières'.

Dans cette activité, une à dix touches **Lettres** lumineuses s'allument. Au fur et à mesure que votre enfant appuie sur les touches allumées, celles-ci s'éteignent en même temps qu'il entend énoncer les chiffres. Il peut lui aussi compter en même temps le nombre de touches sur lesquelles il appuie.

## C'est l'heure !

A small grey speech bubble icon containing the text 'C'est l'heure !'.

Votre enfant doit faire tourner l'**aiguille des heures** pour la placer sur l'heure demandée. Il a droit à trois essais. Quand votre enfant place l'aiguille des heures sur l'heure correcte, il entend l'heure de la journée et une phrase descriptive de cette heure.

## Illumine' ville



Dans cette activité, votre enfant doit appuyer sur 10 touches **Lettres** lumineuses qui s'allument les unes après les autres. Votre enfant doit appuyer sur chaque touche **Lettre** lumineuse avant qu'elle ne s'éteigne. S'il n'appuie pas assez rapidement sur les touches, une voix incite votre enfant à jouer. A la fin de la partie, en fonction du nombre de touches sur lesquelles il a réussi à appuyer, votre enfant reçoit des félicitations ou des encouragements.

## Mélodies



Lorsqu'il appuie sur une touche **Lettre** lumineuse, votre enfant entend une jolie mélodie. Il découvrira une nouvelle mélodie par lettre, soit 26 mélodies au total !

## 4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Ma ville alphabet**, utiliser un linge légèrement humide.
- Eviter toute exposition prolongée de **Ma ville alphabet** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Ma ville alphabet** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

## 5. 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.

## 6. 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

5407 Eglinton Avenue West

Suite 103

Etobicoke, Ontario

CANADA, M9C 5K6

**Tél. :** 1 877 352 8697