

**vtech**<sup>®</sup>

Manuel d'utilisation

## Mon pupitre malin<sup>®</sup>



© 2005 VTECH  
Imprimé en Chine  
91-02090-006



*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...*

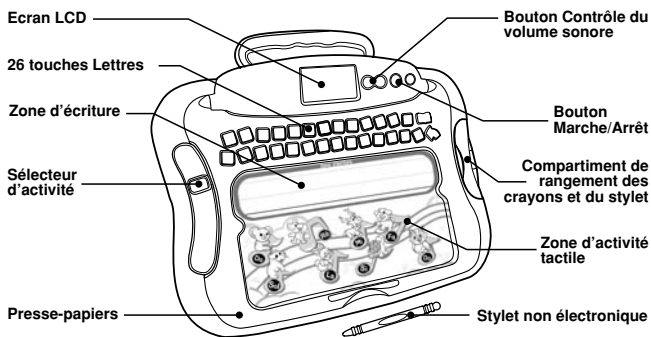
*Chez VTech®, nous faisons tout pour que nos enfants abordent l'avenir dans les meilleures conditions. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir nos enfants.*



## INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Mon pupitre malin®** de VTech®. Félicitations !

**Mon pupitre malin®** de VTech® est un pupitre interactif qui apprendra à votre enfant à écrire les lettres majuscules et cursives ainsi que les nombres de 1 à 10. Grâce à son système de reconnaissance de l'écriture, **Mon pupitre malin®** reconnaît ce que votre enfant a écrit et le guide dans son apprentissage de l'écriture. Pour encore plus de découvertes, votre enfant peut jouer avec les lettres et les nombres dans les nombreuses activités proposées. Chaque activité est complétée par une deuxième partie distrayante pour récompenser votre enfant.



## CONTENU DE LA BOITE

1. **Mon pupitre malin®** de VTech®
2. Un manuel d'utilisation
3. 26 pages d'activité « **Page Lettre** »
4. 10 pages d'activité « **Page Fun** »

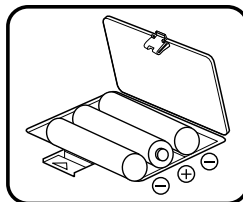
5. 3 crayons **VTech**<sup>®</sup>
6. 1 stylet non électronique
7. 1 feuille de protection transparente amovible
8. Un bon de garantie

**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

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le pupitre.
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 des 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.

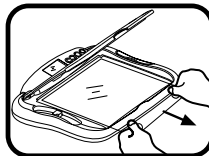
**Notes :**

- 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).

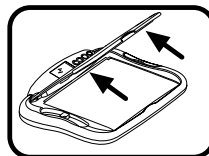


## 2. PLACEMENT DES FEUILLES

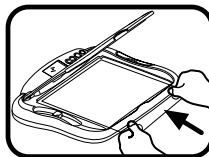
Avant de commencer à jouer avec **Mon pupitre malin**<sup>®</sup>, veiller à retirer la feuille de protection transparente qui protège la zone sensitive.



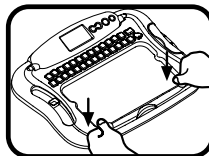
1. Soulever le presse-papiers.



2. Insérer une **Page Fun** ou une **Page Lettre** sur le pupitre.



3. Fixer la feuille de papier en appuyant fermement sur le presse-papiers (les 2 encoches doivent s'insérer dans les 2 fentes en un clic).



## 3. POUR COMMENCER A JOUER...

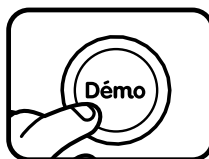
### 3.1. LANGUETTE DE DEMO

La languette de démo doit s'enlever automatiquement lorsque le produit est retiré de son emballage. Si la languette de plastique ne se retire pas automatiquement, veiller à la retirer de la fente au dos du jouet afin d'accéder à un mode de jeu normal.

### 3.2. BOUTON DEMO

Appuyer sur le bouton **Démo** lorsque **Mon pupitre malin**® est éteint pour accéder au mode **Démo**. Ce mode présente brièvement la technique de reconnaissance de l'écriture et présente à votre enfant les différentes activités proposées tout en l'invitant à jouer.

Appuyer sur le bouton **Démo** lorsque **Mon pupitre malin**® est allumé pour obtenir une courte démonstration de l'activité en cours.



### 3.3. BOUTON MARCHE/ARRET

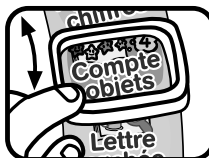
Pour mettre en marche **Mon pupitre malin**®, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**.

Appuyer à nouveau sur le bouton **Marche/Arrêt** pour éteindre **Mon pupitre malin**®.



### 3.4. SELECTEUR D'ACTIVITE

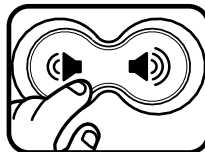
Faire glisser le **sélecteur d'activité** pour choisir une des 8 activités proposées.



Pour commencer à jouer...

### 3.5. BOUTON CONTROLE DU VOLUME SONORE

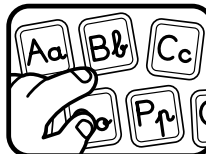
Appuyer sur le bouton **Contrôle du volume sonore** pour régler le volume. Appuyer sur la partie gauche du bouton pour baisser le volume ou appuyer sur la partie droite du bouton pour augmenter le volume.



### 3.6. TOUCHES POUR JOUER

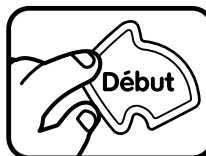
#### Touches Lettres

Appuyer sur une touche **Lettre** pour donner la réponse dans une activité ou pour choisir une lettre et apprendre à l'écrire étape par étape.



#### Touche Début

Appuyer sur la touche **Début** pour sélectionner un chiffre et apprendre à l'écrire dans l'activité **Apprenti chiffres** ou pour revenir à la première partie des activités.



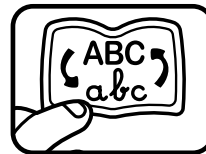
#### Touche Répéter

Appuyer sur la touche **Répéter** pour écouter à nouveau l'instruction.



#### Touche Majuscules/minuscules

Appuyer sur la touche **Majuscules/minuscules** pour choisir la casse des lettres : majuscules ou minuscules (cursives). Le mode majuscule est sélectionné par défaut. Cette touche ne fonctionne pas avec les activités **Apprenti chiffres**, **Compte objets** et **Lettre manquante**.







### 3.7. ECRAN LCD

L'écran LCD permet dans un premier temps d'apprendre à dessiner les lettres et les nombres, étape par étape. Dans un second temps, votre enfant peut visualiser à l'écran ce qu'il écrit sur la zone d'écriture. Enfin, l'écran permet de jouer aux activités et de voir de drôles d'animations.

### 3.8. ARRET AUTOMATIQUE

Pour préserver la durée de vie des piles, **Mon pupitre malin**® s'éteint automatiquement au bout de quelques minutes si aucune touche n'est activée. Pour rallumer **Mon pupitre malin**®, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**.



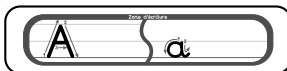
Pour commencer à jouer...

## 4. LA ZONE D'ECRITURE

Pour obtenir les meilleurs résultats avec **Mon pupitre malin®**, suivre attentivement les instructions suivantes :

### SYSTEME DE RECONNAISSANCE DE L'ECRITURE

La zone d'écriture est spécialement conçue pour guider votre enfant dans son apprentissage de l'écriture grâce à la technologie de reconnaissance de l'écriture **VTech®**. Dans cette zone, il pourra s'exercer à écrire toutes les lettres de l'alphabet en majuscules et en minuscules ainsi que les nombres de 1 à 10. Spécialement dédié à l'apprentissage de l'écriture, le système de reconnaissance de l'écriture **VTech®** a été spécialement conçu pour reconnaître le tracé des lettres et des nombres de 1 à 10. Toutefois, un dessin se rapprochant du tracé d'une lettre peut être identifié à cette lettre.

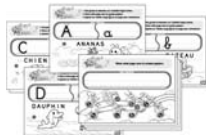


Il est important de veiller à bien écrire à l'intérieur de cette zone.

Pour une meilleure reconnaissance de l'écriture, éviter d'appuyer la main sur la zone tout en écrivant.



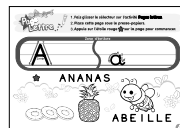
**POUR DE MEILLEURS RESULTATS, NOUS VOUS RECOMMANDONS D'UTILISER LE STYLET NON ELECTRONIQUE AINSI QUE, LES CRAYONS ET LES FEUILLES DE PAPIER FOURNIS, POUR JOUER AUX DIFFERENTES ACTIVITES.**



## 5. POUR ECRIRE ET JOUER...

### PAGES LETTRES

Utiliser les fiches **Page Lettre** pour jouer à l'activité **Pages lettres**. Placer la page correspondant à la lettre souhaitée.



### PAGES FUN

Utiliser les fiches **Page Fun** pour jouer aux activités **Apprenti lettres**, **Apprenti chiffres**, **Compte objets**, **Lettre cachée**, **Avant et après**, **Lettre manquante** et **Chante alphabet**.



#### Note :

Les pages peuvent également être téléchargées gratuitement sur notre site Internet : [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com).

### ZONE D'ECRITURE

Ecrire une lettre ou un nombre sur la zone d'écriture. **Mon pupitre malin**® va reconnaître ce qui a été écrit pour guider votre enfant dans son apprentissage.



### ZONE D'ACTIVITE TACTILE

Dans la deuxième partie de chaque activité (à l'exception de l'activité Pages lettres), appuyer sur un animal ou une note de musique pour écouter et voir des animations variées.



### TRACE DES LETTRES ET DES NOMBRES, ETAPE PAR ETAPE.

Pour que **Mon pupitre malin**® puisse reconnaître les lettres écrites, il est nécessaire de bien respecter le tracé des lettres proposé sur la page suivante. Entre chaque étape, signalée par un chiffre, votre enfant doit lever son crayon. Au cours d'une même étape, il doit suivre le tracé indiqué par la flèche, sans lever le crayon.



A a B b C c D d

E e F f G g H h

I i J j K k L l

M m N n O o P p

Q q R r S s T t

U u V v W w X x

Y y Z z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Pour écrire et jouer...




## 6. ACTIVITES

### 6.1. APPRENTI LETTRES

Cette activité permet d'apprendre à écrire les 26 lettres de l'alphabet en **majuscule** et en **minuscule**. Votre enfant peut aussi choisir de s'exercer à écrire les lettres de son choix. Pour jouer à cette activité, utiliser une fiche **Page Fun**.



1. Déplacer le **sélecteur d'activité** sur **Apprenti lettres**.

2. Appuyer sur la touche () pour choisir la casse des lettres : majuscules ou minuscules (cursives). Le mode majuscule est sélectionné par défaut.



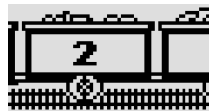
3. Appuyer sur une lettre pour apprendre à l'écrire. La lettre se dessine alors à l'écran étape par étape tandis qu'une voix explique au fur et à mesure les tracés à effectuer pour écrire la lettre.
4. Votre enfant peut ensuite écrire cette lettre ou choisir de s'exercer à écrire une lettre au choix pour que **Mon pupitre malin**® la reconnaisse et indique à votre enfant un mot commençant par cette lettre.
5. Après avoir écrit plusieurs lettres, votre enfant peut accéder à la deuxième partie de l'activité. Appuyer sur un animal pour le voir se dessiner à l'écran ou sur une note de musique pour jouer cette note.

Appuyer sur la touche **Début** pour revenir à la première partie de l'activité. Le jeu reviendra automatiquement à la première partie si aucune action n'est effectuée pendant quelques secondes.

## 6.2. APPRENTI CHIFFRES

Cette activité permet d'apprendre à écrire les chiffres de 1 à 9 et le nombre 10. Pour jouer à cette activité, utiliser une fiche **Page Fun**.

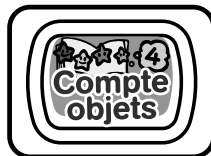
1. Déplacer le **sélecteur d'activité** sur **Apprenti chiffres**.
2. Un train défile à l'écran : un nombre différent est inscrit sur chaque wagon. Appuyer sur la touche **Début** pour sélectionner le nombre souhaité et apprendre à l'écrire. Le nombre se dessine alors à l'écran étape par étape.
3. **Mon pupitre malin**<sup>®</sup> invite alors votre enfant à écrire ce nombre.
4. Après avoir appris l'écriture de 3 nombres, votre enfant peut accéder à la deuxième partie de l'activité. Appuyer sur un animal pour voir s'afficher à l'écran le nombre d'animaux correspondant au dernier nombre appris ou appuyer sur une note de musique pour jouer cette note.
5. Appuyer sur la touche **Début** pour revenir à la première partie de l'activité. Le jouet reviendra automatiquement à la première partie si aucune action n'est effectuée pendant quelques secondes.



## 6.3. COMPTE OBJETS

Cette activité permet à votre enfant d'apprendre à dénombrer des quantités. Pour jouer à cette activité, utiliser une fiche **Page Fun**.

1. Déplacer le **sélecteur d'activité** sur **Compte objets**.
2. Une certaine quantité d'objets s'affiche à l'écran. Votre enfant doit écrire le nombre correspondant à cette quantité sur la zone d'écriture.




- Après avoir joué 3 fois, votre enfant peut accéder à la deuxième partie de l'activité. Appuyer sur un animal pour voir une animation rigolote ou appuyer sur une note de musique pour jouer cette note.
- Appuyer sur la touche **Début** pour revenir à la première partie de l'activité. Le jouet reviendra automatiquement à la première partie si aucune action n'est effectuée pendant quelques secondes.

## 6.4. LETTRE CACHÉE

Dans cette activité, votre enfant doit retrouver la lettre cachée dans l'image à l'écran. Pour jouer à cette activité, utiliser une fiche **Page Fun**.




- Déplacer le **sélecteur d'activité** sur **Lettre cachée**.
- Appuyer sur la touche  pour choisir la casse des lettres : majuscules ou minuscules (cursives). Le mode majuscule est sélectionné par défaut.
- Une image s'affiche à l'écran. Votre enfant doit retrouver la lettre cachée dans l'image et appuyer sur la touche **Lettre** correspondante ou l'écrire sur la **zone d'écriture** pour répondre.
- Après avoir joué 3 fois, votre enfant peut accéder à la deuxième partie de l'activité. Appuyer sur un animal pour entendre son nom et un effet sonore ou appuyer sur une note de musique pour jouer cette note.
- Appuyer sur la touche **Début** pour revenir à la première partie de l'activité. Le jouet reviendra automatiquement à la première partie si aucune action n'est effectuée pendant quelques secondes.

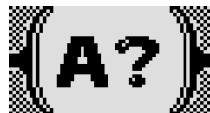


## 6.5. AVANT ET APRES

Dans cette activité, votre enfant doit retrouver la lettre qui vient avant ou après la lettre donnée. Pour jouer à cette activité, utiliser une fiche **Page Fun**.



1. Déplacer le **sélecteur d'activité** sur **Avant et après**.
2. Appuyer sur la touche  pour choisir la casse des lettres : majuscules ou minuscules (cursives). Le mode majuscule est sélectionné par défaut.
3. Une lettre s'affiche à l'écran suivie ou précédée d'un point d'interrogation. Votre enfant doit retrouver la lettre qui remplace le point d'interrogation et appuyer sur la touche **Lettre** correspondante ou l'écrire sur la **zone d'écriture** pour répondre.
4. Après avoir joué 3 fois, votre enfant peut accéder à la deuxième partie de l'activité. Appuyer sur un animal pour entendre son nom, appuyer une deuxième fois pour entendre la première lettre de son nom ou appuyer sur une note de musique pour jouer cette note.
5. Appuyer sur la touche **Début** pour revenir à la première partie de l'activité. Le jouet reviendra automatiquement à la première partie si aucune action n'est effectuée pendant quelques secondes.



## 6.6. LETTRE MANQUANTE


Dans cette activité, votre enfant doit retrouver la première lettre d'un mot. Pour jouer à cette activité, utiliser une fiche **Page Fun**.

1. Déplacer le **sélecteur d'activité** sur **Lettre manquante**.










2. Un mot s'affiche à l'écran, puis la première lettre disparaît. Votre enfant doit retrouver la première lettre du mot et appuyer sur la touche **Lettre** correspondante ou l'écrire sur la **zone d'écriture** pour répondre.
- 
3. Après avoir joué 3 fois, votre enfant peut accéder à la deuxième partie de l'activité. Appuyer sur un animal pour entendre et voir son nom épelé ou appuyer sur une note de musique pour jouer cette note.
  4. Appuyer sur la touche **Début** pour revenir à la première partie de l'activité. Le jouet reviendra automatiquement à la première partie si aucune action n'est effectuée pendant quelques secondes.

## 6.7. CHANTE ALPHABET

Dans cette activité, votre enfant doit retrouver la lettre qui vient après la lettre sur laquelle la chanson s'est arrêtée. Pour jouer à cette activité, utiliser une fiche **Page Fun**.

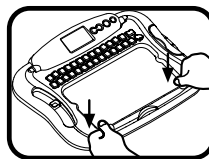
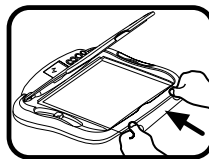
1. Déplacer le **sélecteur d'activité** sur **Chante alphabet**.
- 
2. Appuyer sur la touche  pour choisir la casse des lettres : majuscules ou minuscules (cursives). Le mode majuscule est sélectionné par défaut.
  3. La chanson de l'alphabet est chantée puis elle s'arrête sur une lettre. Votre enfant doit trouver la lettre qui vient après et appuyer sur la touche **Lettre** correspondante ou l'écrire sur la **zone d'écriture** pour que la chanson continue.
- 

4. A la fin de la chanson, votre enfant peut accéder à la deuxième partie de l'activité. Appuyer sur les animaux pour entendre 8 mélodies différentes et voir leurs animations ou appuyer sur une note de musique pour jouer cette note.
5. Appuyer sur la touche **Début** pour rejouer avec la chanson de l'ABC. Le jouet reviendra automatiquement à la première partie si aucune action n'est effectuée pendant quelques secondes.

## 6.8. PAGES LETTRES

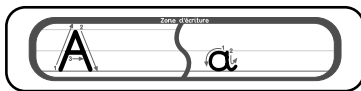
Dans cette activité, votre enfant approfondit son apprentissage lettre par lettre. Pour jouer à cette activité, utiliser une des 26 fiches **Page Lettre**, correspondant à la lettre souhaitée.

1. Déplacer le **sélecteur d'activité** sur **Pages lettres**.
2. Placer la fiche **Page Lettre** souhaitée sur le pupitre en s'assurant qu'elle est bien insérée.
3. Fixer la feuille de papier en appuyant fermement sur le presse-papiers (les 2 encoches doivent s'insérer dans les 2 fentes en un clic).
4. Un effet sonore retentit. Appuyer sur l'étoile rouge (★) sur la page.
5. Appuyer sur la touche (ABC/abc) pour choisir la casse des lettres : majuscules ou minuscules (cursives). Le mode majuscule est sélectionné par défaut.





6. La lettre se dessine alors à l'écran étape par étape tandis qu'une voix explique au fur et à mesure les tracés à effectuer pour écrire la lettre.
7. **Mon pupitre malin**® invite alors votre enfant à écrire cette lettre. S'il n'écrit pas correctement la lettre ou s'il écrit la bonne lettre mais dans un ordre différent ou dans la casse opposée, **Mon pupitre malin**® invite votre enfant à recommencer. Il pourra essayer d'écrire la lettre 3 fois.



8. Après avoir écrit correctement la lettre ou après avoir essayé de l'écrire 3 fois, votre enfant pourra accéder à la deuxième partie de l'activité.

Appuyer sur les lettres pour les entendre prononcées, appuyer sur les images pour entendre des mots et des effets sonores.



9. Appuyer sur la touche **Début** pour revenir à la première partie de l'activité.
10. Pour découvrir une autre lettre, soulever le presse-papiers et insérer une autre **Page Lettre**. Répéter les étapes précédentes.



## 7. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Mon pupitre malin**<sup>®</sup>, utiliser un linge légèrement humide.
- Il n'est pas recommandé d'écrire directement sur le pupitre avec un crayon. S'il y a des traces de crayon sur le pupitre, les effacer avec un tissu humide. Ne pas frotter de manière intensive la surface : cela risquerait de l'endommager.
- Ne pas utiliser d'objets pointus pour écrire sur la zone d'écriture.
- Eviter d'exercer une pression excessive sur le pupitre.
- Eviter toute exposition prolongée de **Mon pupitre malin**<sup>®</sup> au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Mon pupitre malin**<sup>®</sup> dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

## 8. 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

**Email :** [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, M9C 5K6 - CANADA  
**Tél. :** 1 877 352 8697