

**vtech**<sup>®</sup>

**MANUEL  
D'UTILISATION**

# Quiz Pocket<sup>®</sup> 123



2005 © VTECH

Imprimé en Chine

91-02166-001 (法)



*Chers parents,*

*Chez VTech®, nous sommes persuadés que les 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, que ce soit en mathématiques, en logique, en mémoire...*

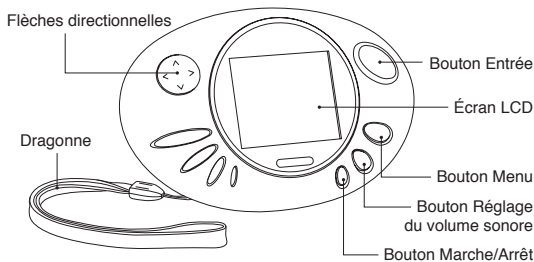
*Chez VTech®, nous faisons tout pour que nos enfants abordent l'avenir dans les meilleures conditions. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir nos enfants.*



# INTRODUCTION

Tu viens de recevoir le **Quiz Pocket® 123** de **VTech®**. Félicitations !

Le **Quiz Pocket® 123** de **VTech®** est un jeu original drôlement secouant ! Explore les 15 activités qui vont te permettre de développer tes compétences en mathématiques, et stimuler ta logique, ta mémoire, tes réflexes, tout en t'amusant ! De plus, **Quiz Pocket® 123** est équipé d'un détecteur de mouvements droite/gauche quand tu le penches. Tu vas pouvoir jouer et apprendre d'une façon vraiment renversante !



## CONTENU DE LA BOITE

1. Quiz Pocket® 123 de VTech®
2. Un manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

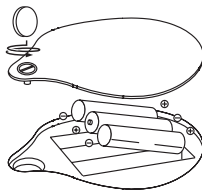
**Important :** Pour la sécurité de l'enfant, se débarrasser de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

# 1. ALIMENTATION

## 1.1. Installation des piles

**Quiz Pocket® 123** fonctionne avec 3 piles AAA (LR03).

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos du jouet à l'aide d'un tournevis plat ou d'une pièce de monnaie.
3. Insérer 3 piles LR03/AAA 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 jouet permettent de le tester en magasin, mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons l'utilisation exclusive de 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 et 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 rechargés que sous la surveillance d'un adulte.

#### Notes :

- 
- En cas d'affaiblissement du volume 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).
- 

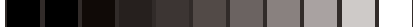
## 2. POUR COMMENCER A JOUER...

### 2.1. Bouton Marche/Arrêt

Appuie sur le bouton **Marche/Arrêt** pour mettre en marche **Quiz Pocket® 123**.

Pour commencer à jouer...

5



Appuie à nouveau sur le bouton **Marche/Arrêt** pour éteindre le jouet.

## 2.2. Choisir une activité

A la mise en marche du jouet, après la présentation d'ouverture, le menu s'affiche directement pour permettre le choix d'un jeu parmi les 15 activités proposées. Incline le jouet à droite et à gauche, ou appuie sur les flèches droite et gauche pour faire défiler les activités, puis appuie sur le bouton **Entrée** pour sélectionner le jeu de ton choix. A tout moment du jeu, appuie sur le bouton **Menu** pour revoir l'écran de choix d'une activité et procède comme ci-dessus pour choisir un autre jeu.

## 2.3. Bouton Entrée

Appuie sur le bouton **Entrée** pour valider le choix d'une activité, du volume sonore ou d'une réponse.

## 2.4. Capteur sensoriel droite/gauche

**Quiz Pocket® 123** est équipé d'un capteur sensoriel droite/gauche, qui a les mêmes effets que lorsque tu appuies sur les flèches droite et gauche. Penche le jouet à droite ou à gauche afin d'orienter le capteur dans la direction de ton choix : droite ou gauche (pour contrôler un objet, pour faire bouger un curseur, etc.).

## 2.5. Flèches directionnelles

Appuie sur les flèches directionnelles pour effectuer les mouvements haut, bas, droite et gauche.

## 2.6. Bouton Volume

Le bouton **Volume** permet de régler le volume sonore du jouet. Appuie sur le bouton **Volume** pour entrer dans le mode de réglage, puis appuie à nouveau sur le bouton **Volume**, sur les flèches directionnelles droite et gauche ou incline le jouet à droite ou à gauche pour augmenter ou réduire le volume. Appuie sur **Entrée** pour valider le réglage du volume.

## 2.7. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, **Quiz Pocket® 123** s'éteint automatiquement au bout de quelques minutes si aucune touche n'est activée et si le jouet n'est pas secoué (capteur sensoriel non activé). Pour rallumer **Quiz Pocket® 123**, appuie sur le bouton **Marche/Arrêt**.

# 3. ACTIVITES

**Quiz Pocket® 123** propose 15 activités éducatives et amusantes, comprenant chacune 3 niveaux croissants de difficulté.

N° de l'activité	Nom de l'activité	Catégorie
1	L'écureuil a faim !	Jeu d'adresse
2	Additions	Apprentissage des Mathématiques
3	Soustractions	
4	La bonne heure !	
5	Le nombre manquant	
6	Suite logique	
7	Le bon signe	Jeux de logique
8	Assemble les formes	
9	Puzzle des animaux	



10	Déluge de formes !	Jeu de logique
11	Descente en bobsleigh	Jeux d'adresse
12	Casse-briques surprise	
13	Ouistiti défi	
14	Sur la balance !	Mathématiques
15	Petit jardinier	Jeu de logique

### 1. L'écureuil a faim !

Aide l'écureuil à attraper le plus de noisettes possible. Contrôle l'écureuil sur ses rollers en inclinant le jouet à gauche ou à droite, ou en appuyant sur les flèches droite ou gauche, et place-le bien sous les noisettes. Dans les niveaux 2 et 3, tu dois aussi éviter les obstacles. Méfie-toi, le temps est compté...



### 2. Additions

Quel est le résultat de l'addition ? Incline le jouet à droite ou à gauche ou appuie sur les flèches droite ou gauche pour sélectionner ta réponse, puis appuie sur **Entrée** pour valider. Méfie-toi, le temps est compté...





### 3. Soustractions

Quel est le résultat de la soustraction ? Incline le jouet à droite ou à gauche ou appuie sur les flèches droite ou gauche pour sélectionner ta réponse, puis appuie sur **Entrée** pour valider. Méfie-toi, le temps est compté...



### 4. La bonne heure !

Regarde l'heure qui est indiquée en haut à gauche de l'écran : quelle heure est-il ? Tu dois faire bouger les aiguilles de la grande pendule pour la mettre à l'heure. Incline le jouet à droite ou à gauche ou appuie sur les flèches droite ou gauche pour faire tourner les aiguilles, puis appuie sur **Entrée** pour valider ta réponse. Méfie-toi, le temps est compté...



### 5. Le nombre manquant

Des nombres sont disposés dans un ordre croissant ou décroissant, mais un nombre manque : à toi de retrouver lequel ! Pour répondre, incline le jouet à droite ou à gauche ou appuie sur les flèches droite ou gauche. Méfie-toi, le temps est compté...



## 6. Suite logique

Des formes sont disposées selon une suite logique, comme une frise. Mais il manque une forme, à toi de retrouver laquelle ! Pour sélectionner ta réponse, incline le jouet à droite ou à gauche ou appuie sur les flèches droite ou gauche, puis appuie sur **Entrée** pour valider. Méfie-toi, le temps est compté...



## 7. Le bon signe

Tu dois comparer des nombres, des sommes ou des différences en utilisant les signes mathématiques  $<$  (inférieur à),  $=$  (égal à) ou  $>$  (supérieur à). Incline le jouet à droite ou à gauche ou appuie sur les flèches droite ou gauche pour placer le signe mathématique de ton choix au centre du tapis roulant, puis appuie sur **Entrée** pour valider ta réponse. Méfie-toi, le temps est compté...



## 8. Assemble les formes

Tu dois emboîter la forme en haut de l'écran avec l'une des deux formes du bas. Observe bien quelles sont les formes qui vont ensemble ! Incline le jouet à droite ou à gauche ou appuie sur les flèches droite ou gauche pour sélectionner ta réponse, puis appuie sur **Entrée** pour valider. Méfie-toi, le temps est compté...



## 9. Puzzle des animaux

Retrouve le ou les parties manquantes du corps de l'animal que tu viens de voir. Utilise les flèches haut ou bas pour faire défiler les différentes possibilités et appuie sur **Entrée** pour valider ta réponse. En inclinant le jouet à droite ou à gauche, tu obtiendras de l'aide. Attention, ne mélange pas les animaux ! Et dépêche-toi, le temps est compté ! Surveille bien la barre d'écoulement du temps...



## 10. Déluge de formes !

Tu dois faire en sorte de placer côte à côte les formes qui sont identiques afin de les faire disparaître. Incline le jouet à droite ou à gauche ou appuie sur les flèches droite ou gauche pour contrôler la forme qui est en train de tomber. En appuyant sur la flèche bas, tu peux faire tomber les formes plus rapidement. Surtout, ne laisse pas les formes s'entasser jusqu'en haut de l'écran !



## 11. Descente en bobsleigh

Incline le jouet à droite ou à gauche pour contrôler le bobsleigh dans les virages afin qu'il ne sorte pas de la piste. Essaie de rester sur la piste jusqu'à la ligne d'arrivée !





## 12. Casse-briques surprise

Un animal est caché derrière les briques ! Casse toutes les briques à l'aide de la balle pour voir quel est cet animal. Incline le jouet à droite ou à gauche ou appuie sur les flèches droite ou gauche pour contrôler la plate-forme et faire rebondir la balle. Attention, ne laisse pas tomber la balle !



## 13. Ouistiti défi

Tu dois taper dans les balles qui tombent à droite et à gauche du petit singe au moment où elles passent derrière les cibles. Incline le jouet à droite ou à gauche ou appuie sur les flèches droite ou gauche pour taper dans les balles. Attention, n'en rate aucune !



## 14. Sur la balance !

Tu dois placer le ou les objets, qui sont au centre de la balance, sur le plateau de droite ou le plateau de gauche, afin d'équilibrer la balance. Pour cela, il faut qu'il y ait le même nombre d'objets de chaque côté. Incline le jouet à droite ou à gauche pour déplacer un à un les objets vers le plateau de droite ou le plateau de gauche. Méfie-toi, le temps est compté...



## 15. Petit jardinier

Il faut que tu arroses bien toutes les fleurs pour qu'elles s'épanouissent. N'en laisse mourir aucune ! Surveille les pots des fleurs, ils t'indiquent les besoins en eau de chaque fleur. Utilise les flèches droite ou gauche ou incline le jouet à droite ou à gauche pour contrôler le nuage et donner de l'eau aux fleurs. Attention ! Il faut faire vite car le nuage se vide petit à petit de l'eau qu'il contient...



## 4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Quiz Pocket® 123**, utiliser un linge légèrement humide. Ne jamais utiliser de produits détergents ou abrasifs.
- Eviter toute exposition directe au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Quiz Pocket® 123** dans un endroit sec.
- Retirer les piles ou accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée de **Quiz Pocket® 123**.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, éviter de le laisser tomber et de lui faire subir des chocs sur 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 (0,12 € / min)  
**De Suisse et de Belgique :** 00 33 1 30 09 88 00



### **Pour le Canada :**

**Tél :** 1 800 267 7377



Service consommateurs

14