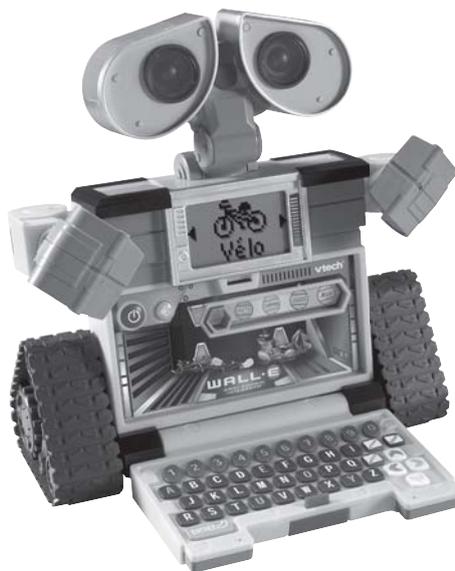


Disney · PIXAR  
**WALL·E**

ORDI COPAIN  
INTERACTIF

Manuel d'utilisation



**vtech**<sup>®</sup>

© 2008 Disney/Pixar

*Chers parents,*

*Chez VTech®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech® sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations...*

*Chez VTech®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir sereinement.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.*

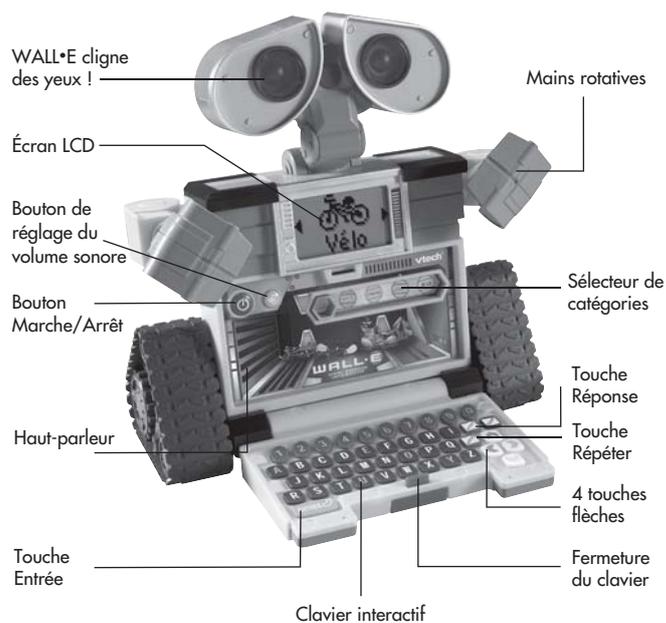
*L'équipe VTech*

*Pour en savoir plus : [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com)*

## INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Ordi Copain Interactif** de **VTech**<sup>®</sup>. Félicitations !

**Ordi Copain Interactif** est un mini-ordinateur éducatif permettant de rejoindre WALL•E et EVE dans leurs aventures ! Il contient 15 activités, réparties en 5 catégories, pour découvrir les lettres, les mots, les chiffres, et pour exercer sa logique et son sens de l'observation. Les nombreuses animations, les jeux et les effets sonores inspirés du film rendent l'apprentissage vraiment amusant !



## CONTENU DE LA BOÎTE

1. **Ordi Copain Interactif** de VTech®
2. Un manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

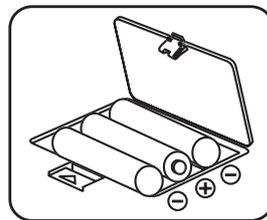
**IMPORTANT :** pour la sécurité de l'enfant, se débarrasser de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie de ce jeu.

## 1. ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

**Ordi Copain Interactif** fonctionne avec 3 piles LR6/AA de 1,5 V. Piles de démonstration incluses.

### 1.1. INSTALLATION

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer qu'**Ordi Copain Interactif** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé derrière **Ordi Copain Interactif**.
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

Nous 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 jeu.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jeu pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

### 1.3. 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).
- Les jouets **VTech**<sup>®</sup> sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**<sup>®</sup> vous recommande



de retirer et jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

## 2. POUR COMMENCER À JOUER...

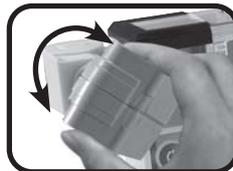
- 2.1. Appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**. Une petite animation apparaît pour présenter WALL•E, puis les activités de la catégorie sélectionnée commencent à défiler à l'écran.



- 2.2. Déplacer le **Sélecteur de catégories** pour choisir l'une des 5 catégories d'activités : Lettres, Mots, Nombres, Logique ou Jeux. Il y a 3 activités dans chaque catégorie.



- 2.3. Sélectionner une activité au sein d'une catégorie en utilisant les touches flèches ou les mains rotatives de WALL•E. Appuyer sur **Entrée** pour valider.



- 2.4. Appuyer sur **Échap** au cours d'une activité pour revenir au menu de sélection des activités.



### 3. COMMANDES

#### 3.1. MARCHE/ARRÊT

1. Appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** pour mettre **Ordi Copain Interactif** en marche.
2. Appuyer à nouveau sur le bouton **Marche/Arrêt** pour éteindre **Ordi Copain Interactif**.



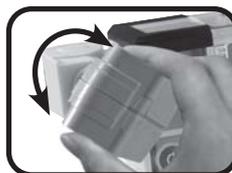
#### 3.2. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, appuyer sur le bouton  plusieurs fois, jusqu'à obtention d'un volume sonore satisfaisant. Il y a 3 niveaux de volume.



#### 3.3. MAINS ROTATIVES

Faire tourner les mains de WALL•E pour choisir une activité, ou pour choisir sa réponse dans certaines activités.



### 3.4. CLINS D'ŒIL

WALL•E cligne des yeux lorsque l'on allume ou que l'on éteint **Ordi Copain Interactif**, lorsque l'on répond correctement à une question, ou pour encourager l'enfant à jouer.



### 3.5. SÉLECTEUR DE CATÉGORIES

Déplacer le **Sélecteur de catégories** pour choisir l'une des 5 catégories d'activités.



### 3.6. TOUCHES CHIFFRE

Utiliser ces touches pour sélectionner un chiffre dans les activités de la catégorie « Nombres ».



### 3.7. TOUCHES LETTRE

Utiliser ces touches pour répondre aux questions dans les activités des catégories « Lettres » et « Mots ».



### 3.8. TOUCHE ENTRÉE

Appuyer sur cette touche pour valider un choix.



### 3.9. TOUCHE RÉPÉTER

Appuyer sur cette touche pour entendre à nouveau les instructions de jeu.



### 3.10. TOUCHE RÉPONSE

Appuyer sur cette touche pour voir la bonne réponse.



### 3.11. TOUCHES FLÈCHES

Appuyer sur ces touches pour sélectionner une activité ou une réponse.



## 4. DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

Il y a 5 catégories d'activités dans **Ordi Copain Interactif**, qui contiennent chacune 3 activités différentes. Chaque activité contient 3 niveaux de difficulté. Dans la plupart des activités, on accède directement à un niveau supérieur après avoir donné 10 bonnes réponses à la suite.

## 4.1. LES LETTRES

### 1. Visio-lettres

Une lettre majuscule ou minuscule apparaît à l'écran. Sélectionne la lettre minuscule ou majuscule qui lui correspond parmi 4 possibilités. Utilise les touches flèches ou les mains de WALL•E pour choisir ta réponse. Appuie sur **Entrée** pour valider.



**Niveau 1** : les lettres de A à J.

**Niveau 2** : les lettres de A à R.

**Niveau 3** : les lettres de A à Z.

### 2. Cubes alphabet

Plusieurs lettres apparaissent à l'écran. Utilise les touches flèches ou les mains de WALL•E pour prendre les lettres dans l'ordre alphabétique. Appuie sur **Entrée** pour valider. Tu peux également utiliser les touches Lettre du clavier.



**Niveau 1** : 3 lettres à mettre dans l'ordre alphabétique.

**Niveau 2** : 4 lettres à mettre dans l'ordre alphabétique.

**Niveau 3** : 5 lettres à mettre dans l'ordre alphabétique.

### 3. Lumino-ampoules

Des lettres apparaissent une par une à l'écran. Utilise les touches Lettre pour les taper aussi vite que possible avant qu'elles ne disparaissent.



**Niveau 1** : les ampoules grillent après 6 secondes.

**Niveau 2** : les ampoules grillent après 4 secondes.

**Niveau 3** : les ampoules grillent après 2 secondes.

## 4.2. LES MOTS

### 1. Les objets trouvés

Un mot, accompagné d'une illustration, apparaît à l'écran. Puis, une lettre de ce mot disparaît. Essaie de retrouver la lettre manquante parmi les choix qui te sont proposés.

Utilise les touches flèches ou les mains de WALL•E pour choisir ta réponse et appuie sur **Entrée** pour valider. Ou appuie directement sur une touche Lettre.



**Niveau 1** : mots courts.

**Niveau 2** : mots de longueur moyenne.

**Niveau 3** : mots plus longs.

### 2. Comment s'appellent-ils ?

WALL•E veut montrer un objet à EVE. Aide-le à trouver cet objet parmi les 4 choix proposés. Utilise les touches flèches ou les mains de WALL•E pour faire défiler les objets. Appuie sur **Entrée** pour valider.



**Niveau 1** : 3 possibilités de réponse.

**Niveau 2** : 4 possibilités de réponse.

**Niveau 3** : 5 possibilités de réponse.

### 3. Le cube des lettres

Un mot de 3 lettres s'affiche au début de chaque question, puis la lettre du milieu disparaît. Utilise les touches flèches ou les mains de WALL•E pour faire défiler les lettres. Appuie sur **Entrée** pour valider.



**Niveau 1** : 10 secondes pour trouver la bonne réponse. 3 possibilités de réponse.

**Niveau 2** : 7 secondes pour trouver la bonne réponse. 4 possibilités de réponse.

**Niveau 3 :** 4 secondes pour trouver la bonne réponse. 5 possibilités de réponse.

### 4.3. LES NOMBRES

#### 1. Ordo'chiffres

Plusieurs chiffres apparaissent à l'écran. Utilise les touches flèches ou les mains de WALL•E pour sélectionner ces chiffres dans l'ordre croissant. Appuie sur **Entrée** pour valider.



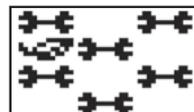
**Niveau 1 :** 3 chiffres à mettre dans l'ordre croissant.

**Niveau 2 :** 4 chiffres à mettre dans l'ordre croissant.

**Niveau 3 :** 5 chiffres à mettre dans l'ordre croissant.

#### 2. Les trouvailles de WALL•E

Un objet apparaît au début de chaque question. Compte le nombre d'objets de ce type qui apparaissent sur l'écran suivant. Appuie sur une touche Chiffre pour répondre.



**Niveau 1 :** 5 objets au maximum. Toujours le même type d'objet.

**Niveau 2 :** 7 objets au maximum. Toujours le même type d'objet.

**Niveau 3 :** 10 objets au maximum. Différents types d'objets.

#### 3. Addi'cubes

Un chiffre apparaît au début de chaque question. Trouve les 2 ensembles de cubes dont la somme est égale au chiffre demandé. Utilise les touches flèches ou les mains de WALL•E pour sélectionner un ensemble de cubes. Appuie sur **Entrée** pour valider.



**Niveau 1 :** la somme demandée est inférieure ou égale à 5.

**Niveau 2 :** la somme demandée est inférieure ou égale à 7.

**Niveau 3 :** la somme demandée est inférieure ou égale à 10.

#### 4.4. LA LOGIQUE

##### 1. Danse avec EVE

EVE exécute une petite chorégraphie au début de chaque question. Mémoire les mouvements faits par EVE, puis utilise les touches flèches pour aider WALL•E à les reproduire.



**Niveau 1** : peu de mouvements à mémoriser.

**Niveau 2** : davantage de mouvements à mémoriser.

**Niveau 3** : nombreux mouvements à mémoriser.

##### 2. Les formes identiques

Utilise les mains de WALL•E pour faire tourner la forme à gauche de l'écran, de manière qu'elle puisse s'imbriquer dans la forme sur la droite. Appuie sur **Entrée** pour valider.



**Niveau 1** : formes simples.

**Niveau 2** : formes plus complexes.

**Niveau 3** : tous types de formes.

##### 3. Cherche l'intrus

WALL•E se trouve devant une porte close, sur laquelle se trouvent 4 codes différents (lettres, chiffres ou formes). Aide-le à ouvrir la porte en identifiant l'intrus, le code qui ne correspond pas aux autres. Par exemple, si 3 lettres et 1 chiffre sont affichés, le chiffre est l'intrus. Utilise les touches flèches ou les mains de WALL•E pour choisir ta réponse. Appuie sur **Entrée** pour valider.



**Niveau 1** : lettres majuscules et chiffres seulement.

**Niveau 2** : lettres majuscules, minuscules et chiffres.

**Niveau 3** : lettres majuscules, minuscules, chiffres et formes.

## 4.5. LES JEUX

### 1. Les robots voleurs

Regarde attentivement la petite animation, pour voir quel robot prend la plante. Puis, utilise les touches flèches ou les mains de WALL•E pour sélectionner le robot en question, parmi les 3 qui te sont proposés. Appuie sur **Entrée** pour valider.



**Niveau 1** : 2 portes, un seul robot apparaît.

**Niveau 2** : 2 portes, 2 robots apparaissent.

**Niveau 3** : 3 portes, 2 robots apparaissent.

### 2. Attrape-cubes

Une série d'objets tombent vers les mains de WALL•E. Attrape tous les cubes de débris et laisse les autres objets tomber. Déplace les mains de WALL•E vers le haut pour attraper un objet, et déplace-les sur le côté pour laisser passer un objet.



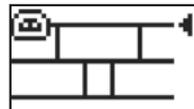
**Niveau 1** : les objets tombent lentement. Un seul type d'objet autre que les cubes de débris.

**Niveau 2** : les objets tombent plus vite. 2 types d'objets autres que les cubes de débris.

**Niveau 3** : les objets tombent rapidement. 3 types d'objets autres que les cubes de débris.

### 3. Où va EVE ?

EVE se trouve sur un circuit à 3 branches, sur lequel des embranchements la font passer d'une branche à l'autre. Devine sur quelle branche EVE va arriver, en fonction des embranchements présents sur le circuit. Utilise les touches flèches ou les mains de WALL•E pour sélectionner une branche, avant qu'EVE n'atteigne son extrémité.



**Niveau 1** : 3 branches, peu d'embranchements.

**Niveau 2** : 3 branches, davantage d'embranchements.

**Niveau 3** : 4 branches, encore plus d'embranchements.

## 5. À NOTER

### 5.1. ENTRETIEN

- Utiliser simplement un linge légèrement humide.
- Éviter toute exposition prolongée d'**Ordi Copain Interactif** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Ordi Copain Interactif** dans un endroit sec.
- **Ordi Copain Interactif** est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

### 5.2. EN CAS DE PROBLÈME

Si **Ordi Copain Interactif** ne se met pas en marche ou s'arrête brusquement de fonctionner :

1. Assurez-vous que les piles fonctionnent et qu'elles sont installées correctement.
2. Si **Ordi Copain Interactif** ne fonctionne toujours pas, contactez notre service consommateurs.

## 6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

**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

## **Vous avez aimé ce jouet ?**

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com) à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

© 2008 VTech  
Imprimé en Chine  
91-002290-002-000 ☎