

# VTECH®

## Super Genius®

### MANUEL D'UTILISATION



- \* Français
- 01 Mot à compléter
- 02 Le nom de l'objet
- 03 Alphabet
- 04 Minuscule - Majuscule
- 05 Ecrire e
- 06 Alphabet ordre
- 07 Première lettre
- 08 Chercher l'intrus
- 09 La même lettre
- \* Mathématiques
- 10 Compter
- 11  $1 + 1 = 2$
- 12  $3 - 2 = 1$
- 13 Mémoriser formes
- 14 Chiffres suite
- 15 Côtés complétés
- 16 Chiffre mystère
- 17 Poids comparés

- \* Musique et Jeux
- 18 Mini disque
- 19 Soliste
- 20 En pleine forme
- 21 Le marteau
- 22 Graphig' duo
- 23 Clavier vitesse
- 24 Parcours souris

© VTECH  
Imprimé en Chine

*Chers parents,*

*Chez VTech<sup>®</sup>, nous sommes persuadés que nos enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et renforcer le désir d'apprendre de l'enfant. Toute la technologie VTech<sup>®</sup> est mise au service de la connaissance, que ce soit en mathématiques, en orthographe, en géographie, en histoire...*

*Chez VTech<sup>®</sup>, 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.*



Edited with Infix PDF Editor  
- free for non-commercial use.

To remove this notice, visit  
: [www.pdfediting.com](http://www.pdfediting.com)

# SOMMAIRE

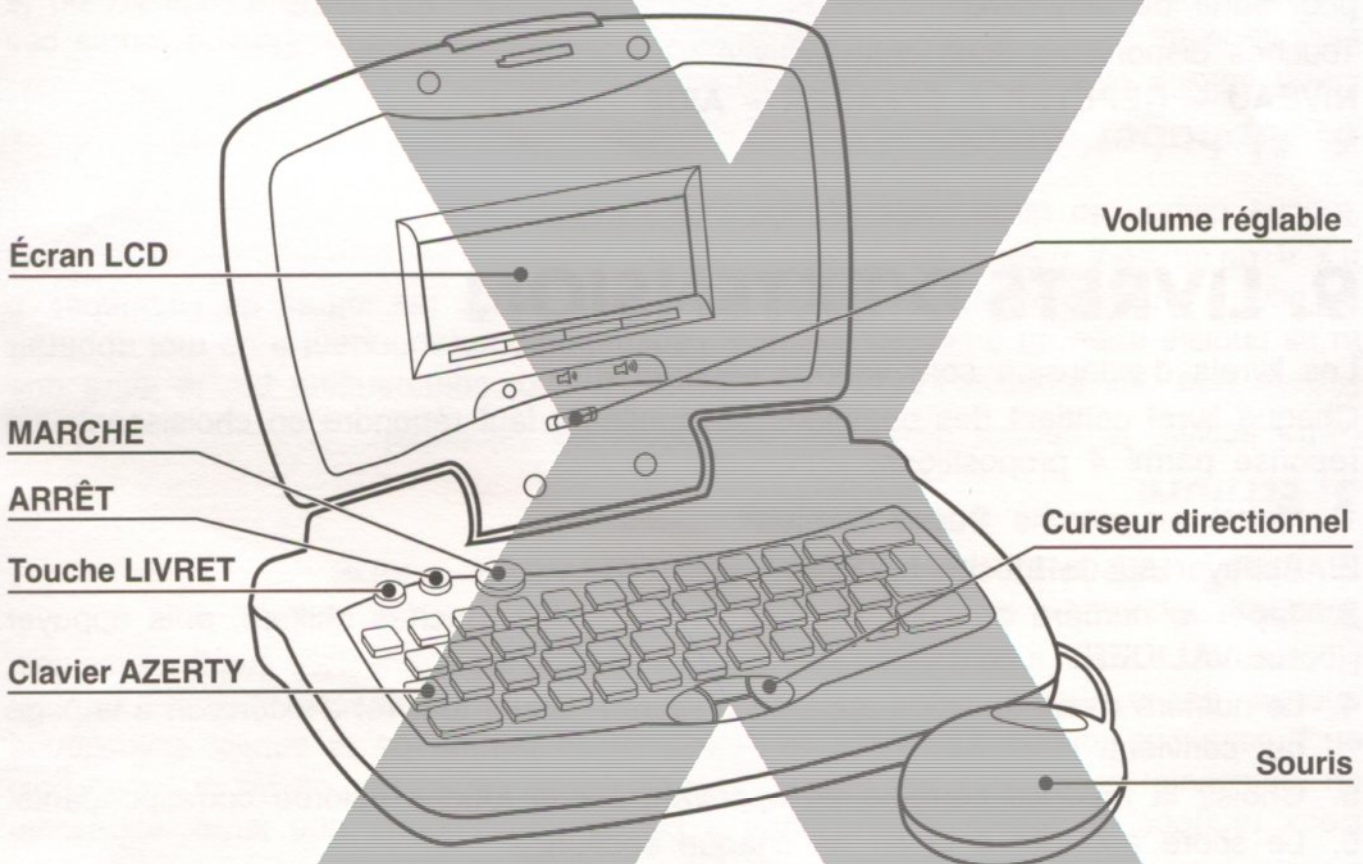
INTRODUCTION.....	1
1. ALIMENTATION ÉLECTRIQUE.....	2
2. SOURIS.....	3
3. MISE EN MARCHÉ.....	3
4. VOLUME SONORE.....	3
5. ARRÊT.....	3
6. CLAVIER AZERTY.....	4-6
7. POUR COMMENCER À JOUER... ..	6
8. DESCRIPTION DES ACTIVITÉS.....	6 -11
9. LIVRETS D'EXTENSION.....	11
10. SCORE.....	12
11. UN PROBLEME ?.....	13
11.1. ENTRETIEN.....	13
11.2. SERVICE CONSOMMATEURS.....	13



# INTRODUCTION

Tu viens de recevoir **Super Genius®**. Félicitations ! Grâce à ce nouvel ami, tu vas pouvoir t'exercer et t'amuser dans de nombreux domaines. Avec ses 24 activités éducatives, il t'offre la possibilité de découvrir un univers de français, de mathématiques, de musique et de jeux. **Super Genius®** va te poser plein de questions passionnantes. Il te permettra également d'exercer ta rapidité et ta logique dans 3 niveaux de difficulté différents. Grâce à lui, tu pourras aussi apprendre en t'amusant !

Ce jeu ne s'adresse pas à un enfant de moins de 3 ans.



Contenu de la boîte :

- **Super Genius®**
- Une souris multidirectionnelle
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

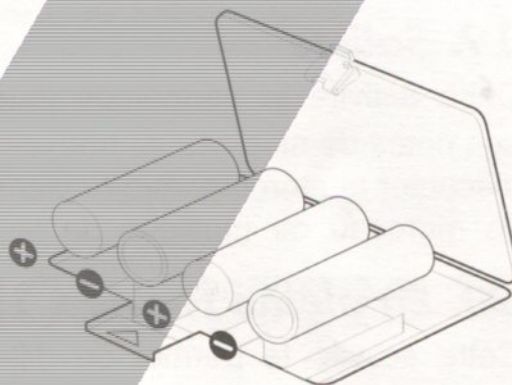
**Important** : pour la sécurité de l'enfant, se débarrasser de tous les produits d'emballage, tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

# 1. ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

**Super Genius®** fonctionne avec 4 piles LR6/AA pour te permettre de le transporter n'importe où.

## INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Super Genius®** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au-dessous de **Super Genius®**.
3. Insérer 4 piles LR6/AA (alcalines pour des performances maximales) en suivant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.
5. Mettre le jeu en marche.



En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre **Super Genius®** plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer alors l'ensemble des piles avant réutilisation.

**Super Genius®** s'arrête automatiquement après environ huit minutes de non-utilisation, ce qui préserve la durée de vie de ses piles. Pour réactiver **Super Genius®**, appuyer sur la touche **MARCHE**.

## Mise en garde

Nous vous recommandons de n'utiliser que des 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 et usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever du jeu les piles ou les accumulateurs usagés.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger les piles usagées.
- Enlever les accumulateurs du jeu pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

La face intérieure du couvercle du compartiment à piles est 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).

## 2. SOURIS

La souris a été spécialement conçue pour **Super Genius®**.

1. Avant de connecter la souris, s'assurer que le jeu est éteint.
2. Insérer la prise souris dans la connexion souris située à la droite du jeu.
3. Mettre le jeu en marche. L'utilisation de la souris peut être remplacée par les flèches de couleurs du clavier

**Bouton de la souris** : pour valider un choix.

**Flèches directionnelles** : pour se déplacer à l'écran.

## 3. MISE EN MARCHÉ

Pour ouvrir **Super Genius®**, presser le bouton central du capot, puis soulever le capot. Appuyer sur la touche **MARCHE** pour démarrer le jeu.

Si l'écran n'est pas net : 1. Vérifier que les piles sont installées correctement.  
2. Si le problème subsiste, utiliser des piles neuves.

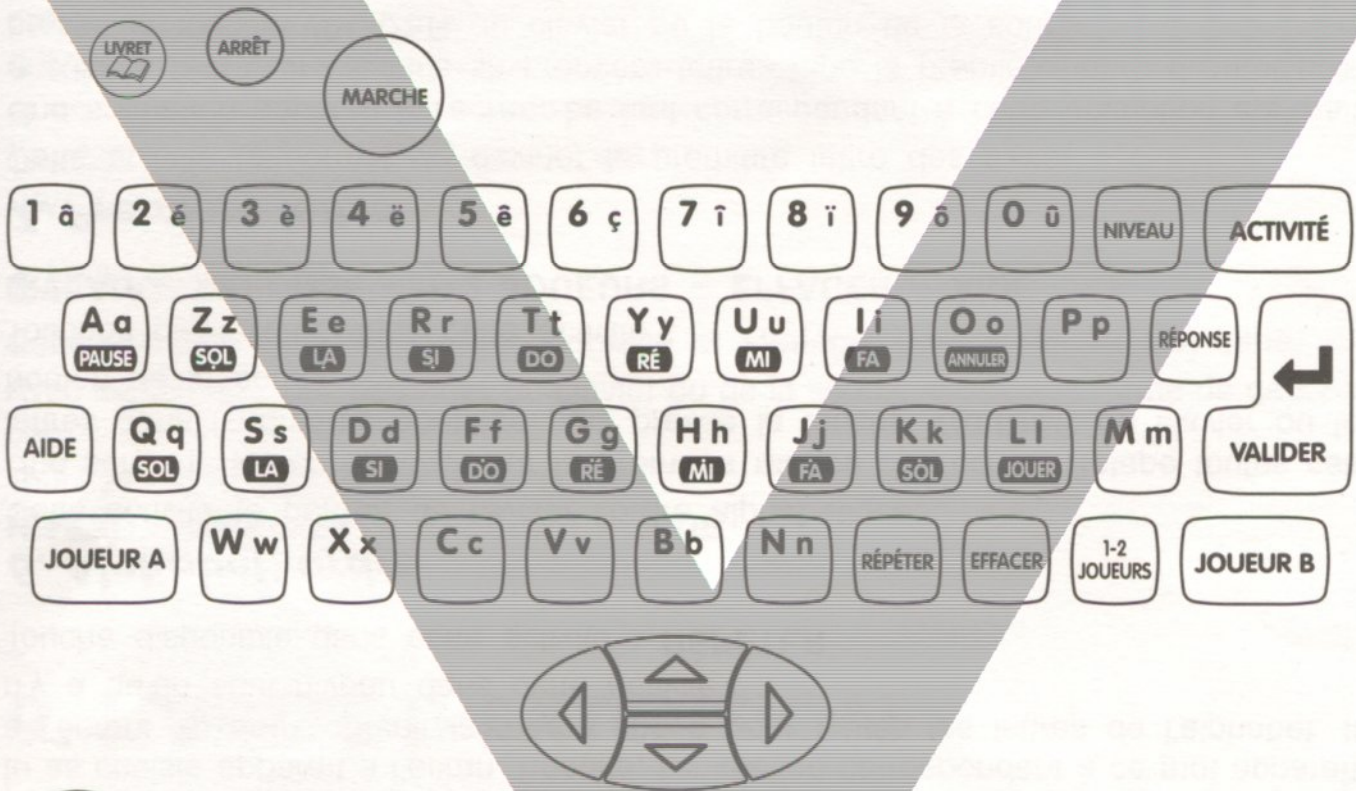
## 4. VOLUME SONORE

Pour régler le volume sonore, il suffit d'ajuster le bouton qui se trouve juste sous l'écran.

## 5. ARRÊT

Pour éteindre le jeu, appuyer sur la touche **ARRÊT**. Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.

# 6. CLAVIER AZERTY



Appuie sur la touche **MARCHE** pour démarrer **Super Genius®**.



Appuie sur la touche **ARRÊT** pour éteindre **Super Genius®**.



Appuie sur cette touche pour accéder aux questions d'un livret d'extension.



Pour accéder à une activité :

1. Appuie sur la touche **ACTIVITÉ**.
2. Tape le numéro de l'activité.



Appuie sur cette touche pour passer du mode 1 joueur au mode 2 joueurs (pour les activités qui disposent d'un mode 2 joueurs). Pour revenir au mode 1 joueur, appuie une nouvelle fois sur la touche **1- 2 JOUEURS**.



Appuie sur cette touche pour changer de niveau de jeu. La plupart des activités comportent 3 niveaux de difficulté.



Appuie sur cette touche pour obtenir une aide sur la réponse à trouver (fonction disponible dans certaines activités).



Appuie sur cette touche pour obtenir la réponse à une question.



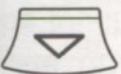
Appuie sur cette touche pour valider un choix ou une réponse.



Appuie sur cette touche pour effacer ou modifier une réponse.



Appuie sur cette touche pour te déplacer vers le haut de l'écran (fonction disponible dans certaines activités). Cette touche permet aussi de valider le choix d'une réponse issue des livrets d'extension.



Appuie sur cette touche pour te déplacer vers le bas de l'écran (fonction disponible dans certaines activités). Cette touche permet aussi de valider le choix d'une réponse issue des livrets d'extension.



Appuie sur cette touche pour te déplacer vers la gauche de l'écran (fonction disponible dans certaines activités). Cette touche permet aussi de valider le choix d'une réponse issue des livrets d'extension.



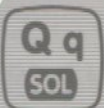
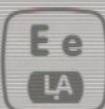
Appuie sur cette touche pour te déplacer vers la droite de l'écran (fonction disponible dans certaines activités). Cette touche permet aussi de valider le choix d'une réponse issue des livrets d'extension.



Appuie sur cette touche pour entendre la mélodie que tu viens de jouer.

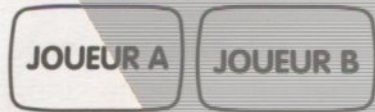


Appuie sur cette touche pour annuler l'enregistrement automatique de la dernière mélodie.





Outre leur fonction d'accès aux lettres de l'alphabet, ces touches permettent de jouer les notes dans l'activité de musique "Soliste".



Appuie sur une de ces touches pour répondre aux questions en mode 2 joueurs.



Appuie sur cette touche pour revoir la question dans certaines activités.

## 7. POUR COMMENCER À JOUER...

1. Appuie sur la touche **MARCHE**.
2. Appuie sur la touche **ACTIVITÉ**, puis compose le numéro correspondant à l'activité voulue (la liste des activités est affichée à gauche et à droite de l'écran).
3. Appuie sur la touche **1-2 JOUEURS** pour choisir le mode 1 ou 2 joueurs (le mode 1 joueur est choisi par défaut).
4. Appuie sur la touche **NIVEAU** pour choisir le niveau de difficulté.

**NOTE:** Si aucun numéro d'activité n'est composé, après environ 15 secondes, **Super Genius®** propose automatiquement une démonstration des activités, puis l'activité "Mot à compléter".

## 8. DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

### 1. Mot à compléter

Cette activité te permet de retrouver une ou plusieurs lettres d'un mot grâce à l'animation correspondant à ce mot.

Une animation apparaît à l'écran. Le mot correspondant à cette animation apparaît ensuite à l'écran. Selon le niveau, tape 1, 2 ou 3 lettres pour compléter le mot, puis presse la touche **VALIDER** du clavier ou le bouton de la souris.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – RÉPONSE – 1-2 JOUEURS – RÉPÉTER – EFFACER**

### 2. Le nom de l'objet

Cette activité te permet de reconnaître un mot grâce à l'animation correspondant à ce mot.

Un mot apparaît à l'écran. Ensuite, trois animations, dont une seule correspond à ce mot, défilent à l'écran. Lorsque l'animation correspondant au mot apparaît à l'écran, presse la touche **VALIDER** du clavier ou le bouton de la souris.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – RÉPONSE – 1-2 JOUEURS – RÉPÉTER – AIDE**

### **3. Alphabet**

Cette activité te permet de réviser les lettres de l'alphabet.

Une lettre apparaît à l'écran. Retrouve cette lettre sur le clavier et presse la touche sur laquelle se trouve cette lettre. Il n'y a qu'un seul niveau dans cette activité.

Touches disponibles dans cette activité :

**RÉPONSE – 1-2 JOUEURS – RÉPÉTER**

### **4. Minuscule – Majuscule**

Cette activité te permet de reconnaître les formes minuscule et majuscule d'une même lettre.

Deux rangées de lettres apparaissent à l'écran. Sélectionne une lettre, minuscule ou majuscule, en utilisant les flèches directionnelles du clavier ou de la souris puis en pressant la touche **VALIDER** du clavier ou le bouton de la souris. Sélectionne ensuite de la même façon la lettre minuscule ou majuscule correspondante. Recommence jusqu'à ce que toutes les minuscules et les majuscules soient associées.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – RÉPONSE – 1-2 JOUEURS – EFFACER – AIDE**

### **5. Ecriture**

Cette activité te permet de réviser les lettres de l'alphabet.

Presse une des touches **Lettres** du clavier. Un mot commençant par la lettre que tu as choisie apparaît à l'écran. Ensuite, l'animation correspondant à ce mot apparaît à l'écran. Tu peux obtenir la même chose pour toutes les lettres de l'alphabet. Il n'y a qu'un seul niveau dans cette activité.

Touche disponible dans cette activité : **RÉPÉTER**

### **6. Alphabet' ordre**

Cette activité te permet de réviser l'ordre alphabétique.

Une série de lettres apparaît sur la première rangée de l'écran. Retape toutes ces lettres dans l'ordre alphabétique puis presse la touche **VALIDER** du clavier ou le bouton de la souris.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – RÉPONSE – 1-2 JOUEURS – EFFACER – AIDE**

### **7. Première lettre**

Cette activité te permet de deviner la première lettre des mots.

Une animation apparaît à l'écran. Le mot correspondant à cette animation apparaît ensuite à l'écran mais sans sa première lettre. Tape la première lettre du mot puis presse la touche **VALIDER** du clavier ou le bouton de la souris.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – RÉPONSE – 1-2 JOUEURS – RÉPÉTER – EFFACER**

## 8. Chercher l'intrus

Cette activité te permet de différencier les lettres majuscules des lettres minuscules. Une série de lettres apparaît à l'écran. En utilisant les flèches directionnelles du clavier ou de la souris, déplace-toi au-dessus de la lettre majuscule ou minuscule, puis presse la touche **VALIDER** du clavier ou le bouton de la souris.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – RÉPONSE – 1-2 JOUEURS – AIDE**

## 9. La même lettre

Cette activité te permet de repérer le nombre de lettres identiques à l'intérieur d'un mot. Un mot, "mouton" par exemple, apparaît à l'écran. L'animation correspondant à ce mot s'affiche ensuite à l'écran. **Super Genius**® te demande, par exemple, de trouver le nombre de "o" (o = 2) dans, par exemple, le mot "mouton". En utilisant la première rangée de touches **Chiffres** du clavier, tape le nombre de fois où la lettre proposée apparaît dans le mot, puis presse la touche **VALIDER** du clavier ou le bouton de la souris.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – RÉPONSE – 1-2 JOUEURS – RÉPÉTER – EFFACER**

## 10. Compter

Cette activité te permet de dénombrer des formes.

Une ou plusieurs formes apparaissent à l'écran. En utilisant la première rangée de touches **Chiffres** du clavier, tape le nombre d'objets qui te sont montrés pendant quelques secondes. Puis presse la touche **VALIDER** du clavier ou le bouton de la souris.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – RÉPONSE – 1-2 JOUEURS – RÉPÉTER – EFFACER**

## 11. $1 + 1 = 2$

Cette activité te permet de réviser les additions.

Une addition apparaît à l'écran. Selon le niveau, elle est constituée de formes ou de nombres. En utilisant la première rangée de touches **Chiffres** du clavier, tape le résultat de cette addition. Puis presse la touche **VALIDER** du clavier ou le bouton de la souris.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – RÉPONSE – 1-2 JOUEURS – RÉPÉTER – EFFACER – AIDE**

## 12. $3 - 2 = 1$

Cette activité te permet de réviser les soustractions.

Une soustraction apparaît à l'écran. Selon le niveau, elle est constituée de formes ou de nombres. En utilisant la première rangée de touches **Chiffres** du clavier, tape le résultat de cette soustraction. Puis presse la touche **VALIDER** du clavier ou le bouton de la souris.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – RÉPONSE – 1-2 JOUEURS – RÉPÉTER – EFFACER – AIDE**

### **13. Mémo' formes**

Cette activité te permet de mémoriser et reconnaître des formes.

Une forme de départ apparaît à l'écran. Une série de formes qui contient la forme de départ défile ensuite. Lorsque tu reconnais la forme de départ, presse la touche **VALIDER** du clavier ou le bouton de la souris.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – RÉPONSE – 1-2 JOUEURS – RÉPÉTER – AIDE**

### **14. Chiffres suite**

Cette activité te permet de réviser l'ordre des nombres.

Une première série de nombres apparaît sur la première rangée de l'écran. En utilisant la première rangée de touches **Chiffres** du clavier, retape tous ces nombres en pressant la touche **VALIDER** du clavier ou le bouton de la souris après chaque nombre. Le but est de les retaper dans l'ordre croissant ou décroissant en fonction du premier nombre de la deuxième rangée.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – RÉPONSE – 1-2 JOUEURS – EFFACER**

### **15. Côtés comptés**

Cette activité te permet de découvrir le nombre de côtés d'une figure géométrique.

Une figure géométrique apparaît à l'écran. En utilisant la première rangée de touches **Chiffres** du clavier, tape le nombre de côtés que possède la figure géométrique, puis presse la touche **VALIDER** du clavier ou le bouton de la souris.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – RÉPONSE – 1-2 JOUEURS – RÉPÉTER – EFFACER**

### **16. Chiffre mystère**

Cette activité te permet de réviser les séries de nombres.

Une série de nombres apparaît à l'écran. Un des nombres de cette série n'apparaît pas. Il est remplacé à l'écran par un tiret. En utilisant la première rangée de touches **Chiffres** du clavier, tape le bon nombre pour compléter la série. Puis presse la touche **VALIDER** du clavier ou le bouton de la souris.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – RÉPONSE – 1-2 JOUEURS – EFFACER**

### **17. Poids comparés**

Cette activité te permet de comparer des objets et/ou des quantités.

Une balance apparaît à l'écran. Selon le niveau, des objets ou des nombres sont disposés sur les deux plateaux de la balance. Choisis le bon signe :  $>$ ,  $=$  ou  $<$ , qui convient à la comparaison entre deux séries d'objets, entre une série d'objets et un nombre ou entre deux nombres. Puis presse la touche **VALIDER** du clavier

ou le bouton de la souris.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – RÉPONSE – 1-2 JOUEURS**

### **18. Mini disque**

Cette activité te permet d'écouter 5 airs de musique.

Pour sélectionner un air de musique, sers-toi des flèches du clavier ou de la souris, puis presse la touche **VALIDER** du clavier ou le bouton de la souris.

Touche disponible dans cette activité : **RÉPÉTER**

### **19. Soliste**

Cette activité te permet de jouer des airs de musique.

Les notes de musique se trouvent sur le clavier **AZERTY**. La touche **JOUER** te permet d'écouter le morceau que tu viens de jouer et la touche **ANNULER** te permet d'effacer ce morceau de musique de la mémoire de **Super Genius®**.

### **20. En pleine forme**

Cette activité te permet de différencier des formes.

Avec les flèches directionnelles du clavier ou de la souris, tu déplaces la loupe jusqu'à ce que tu reconnaisse une forme différente de toutes les autres formes. Quand tu l'as reconnue, presse la touche **VALIDER** du clavier ou le bouton de la souris.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – RÉPONSE – 1-2 JOUEURS**

### **21. Le marteau**

Cette activité te permet d'exercer tes réflexes.

Plusieurs bâtons montent et descendent à l'écran. En utilisant le marteau grâce aux flèches directionnelles du clavier ou de la souris, déplace le marteau au-dessus du bâton qui vient de monter, puis presse la touche **VALIDER** du clavier ou le bouton de la souris.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – 1-2 JOUEURS**

### **22. Graphiq' duo**

Cette activité te permet d'associer des cartes.

Une série de cartes apparaît à l'écran. Avec les flèches directionnelles du clavier ou de la souris, choisis une carte, puis presse la touche **VALIDER** du clavier ou le bouton de la souris. De la même façon, choisis la deuxième carte identique à la première que tu as choisie.

Selon le niveau, il faut retrouver un ou plusieurs duos de cartes.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – RÉPONSE – EFFACER – AIDE**

### **23. Clavier vitesse**

Cette activité te permet de te familiariser avec le clavier **AZERTY** et numérique d'une part, et de réviser l'alphabet et les chiffres d'autre part.

Selon le niveau, des lettres ou/et des chiffres défilent à l'écran. Tape ces lettres ou/et ces chiffres avant qu'ils ne disparaissent de l'écran.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – AIDE**

### **24. Parcours souris**

Cette activité te permet d'utiliser logique et stratégie pour sortir du labyrinthe.

Avec les flèches directionnelles du clavier ou de la souris, déplace la forme de gauche pour sortir du labyrinthe.

Touches disponibles dans cette activité :

**NIVEAU – RÉPÉTER – EFFACER – AIDE**

## **9. LIVRETS D'EXTENSION**

Les livrets d'extension sont vendus séparément.

Chaque livret contient des questions auxquelles il faut répondre en choisissant une réponse parmi 4 propositions.

1. Mettre en marche **Super Genius®**.
2. Appuyer sur la touche **LIVRET**.
3. Taper le numéro de code du livret à l'aide des touches chiffres, puis appuyer sur **VALIDER**.
4. Le numéro d'une question apparaît à l'écran. Ouvrir le livret d'extension à la page qui convient.
5. Choisir la réponse correcte en appuyant sur la touche colorée correspondante.
6. Le score apparaît à la fin de chaque section.

# 10. SCORE

La plupart des activités fonctionnent avec une série de 5 questions. Chaque bonne réponse rapporte 20 points. Le total de points maximal est de 100. Voici le tableau des scores pour les activités :

“Mot à compléter”	“Chercher l'intrus”	“Chiffres suite”
“Le nom de l'objet”	“La même lettre”	“Côtés comptés”
“Alphabet”	“Compter”	“Chiffre mystère”
“Minuscule – Majuscule”	“1 + 1 = 2”	“Poids comparés”
“Alphabet' ordre”	“3 – 2 = 1”	“En pleine forme”
“Première lettre”	“Mémo' formes”	“Graphiq' duo”

Mode 1 joueur

Mode 2 joueurs

Situations rencontrées	Points attribués	Situations rencontrées	Points attribués
Nombre d'essais par question	3	Nombre de questions par série	5
Bonne réponse Au 1 <sup>er</sup> essai	20	Nombre d'essais par question	2
Bonne réponse Au 2 <sup>e</sup> essai	10	Bonne réponse pour le 1 <sup>er</sup> joueur	20
Bonne réponse Au 3 <sup>e</sup> essai	5	Bonne réponse pour le 2 <sup>e</sup> joueur	20
Mauvaise réponse	0	Mauvaise réponse	0
Utilisation de la touche <b>RÉPONSE</b>	0	Utilisation de la touche <b>RÉPONSE</b>	0

Voici le tableau de score pour les activités “Le marteau” et “Clavier vitesse”.

Situations rencontrées	Points attribués
Coup réussi	5
Coup manqué	0
Nombre de coups par série	20

Le score de ces activités est calculé en fonction du nombre de coups réussis. Chaque coup réussi rapporte 5 points. Le score apparaît quand le temps est écoulé.

Voici le tableau de score pour l'activité “Parcours souris”.

Situations rencontrées	Points attribués
Sortir du labyrinthe dans la limite de temps	100
Ne pas sortir du labyrinthe à temps	0

**NOTE:** Il n'y a aucun système de score pour les activités “Ecriture”, “Mini dicque” et “Soliste”.

# 11. UN PROBLEME ?

## 11.1. ENTRETIEN

1. Utiliser simplement un linge légèrement humide.
2. Eviter toute exposition prolongée du jeu au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Entreposer le jeu dans un endroit sec.
4. Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs sur des surfaces dures.

## 11.2. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toute question, contacter le 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