V-Pocket, ma console éducative

Manuel d'utilisation

Ce manuel comporte des informations importantes.
Veuillez le conserver pour consultation ultérieure.
LeapFrog est une marque du groupe VTech.

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **V-Pocket, ma console éducative** de **LeapFrog**[MD]. Félicitations ! Cette console va permettre à votre enfant d'apprendre les lettres, les nombres et les formes de façon ludique. Avec son design inspiré des premières consoles de jeu, **V-Pocket, ma console éducative** aide à apprendre tout en s'amusant !

CONTENU DE LA BOÎTE

- **V-Pocket, ma console éducative** de **Leapfrog**[MD]
- Un guide de démarrage rapide

ATTENTION :
Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches, étiquettes, cordons et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet.

NOTE :
Il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

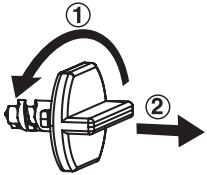
WARNING:
All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE:
Please save this Instruction Manual as it contains important information.

Pour retirer l'attache de la boîte :

① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre plusieurs fois.

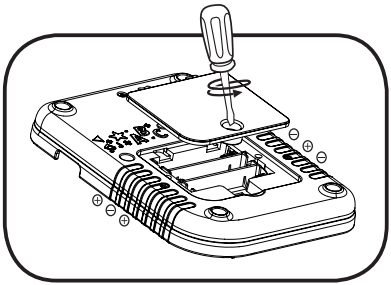
② Retirer et jeter l'attache en plastique.



ALIMENTATION

Installation des piles

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.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 3 piles AAA (AM-4 LR03) en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. Pour de meilleures performances, il est recommandé d'utiliser des piles alcalines ou des piles rechargeables Ni-MH pleinement rechargées.
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment et s'assurer que la vis est bien serrée.



⚠ ATTENTION :

Les piles ou accumulateurs doivent être installés par un adulte.
Tenir les piles ou accumulateurs hors de portée des enfants.

⚠ WARNING:

Adult assembly required for battery installation.
Keep batteries out of reach of children.

IMPORTANT : INFORMATIONS CONCERNANT LES PILES

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

- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas mélanger différents types de piles : alcalines, zinc-carbone et rechargeables.
- Seules des piles du type recommandé doivent être utilisées.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- 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.

PILES RECHARGEABLES :

- Enlever, lorsque c'est possible, les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

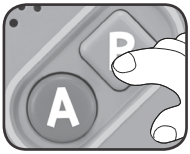
FONCTIONNALITÉS

1. Curseur Arrêt/Réglage du volume sonore

Déplacer le curseur sur Volume faible ( ) ou Volume fort ( ) pour allumer le jouet et choisir le volume sonore souhaité. Déplacer le curseur sur la position Arrêt ( ) pour éteindre le jouet.

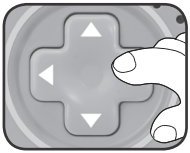
2. Boutons A et B

Utiliser ces boutons afin de sélectionner, collecter, sauter ou danser dans les différents jeux.



3. Croix directionnelle

Utiliser la croix directionnelle permet de sélectionner certains jeux ou de se déplacer.



4. Écran de jeu

L'écran permet de visionner les différentes animations ainsi que de voir le personnage bouger.

5. Boutons de jeux

6 jeux éducatifs sont inclus !

- Les lettres ( ) - Sélectionner une lettre pour découvrir un mot et une animation en lien avec elle, ainsi que pour entendre sa prononciation. Il faudra ensuite reconnaître la lettre pour faire éclater sa bulle.
- Les nombres ( ) - Choisir un chiffre pour découvrir des objets et pour les entendre être comptés. Puis compter et collecter le nombre correspondant de pièces ou de cœurs.
- Glissade des lettres ( ) - Aider un pingouin à collecter des lettres pendant sa glissade sur la banquise. Si un prénom a été enregistré, les lettres à collecter peuvent être celles du prénom.
- La piste des friandises ( ) - Déplacer l'insecte affamé pour récupérer des friandises en comptant de 1 à 10.
- Le chat et les formes ( ) - Sélectionner une forme pour écouter ses caractéristiques, puis déplacer le chat pour récupérer les formes qui tombent des arbres.
- Chansons ( ) - Faire danser la poule et ses amis sur 3 chansons différentes à propos des lettres, des chiffres ou des formes.

Mode Parents

6. Menu de personnalisation

Appuyer sur les boutons ABC ( ) et A ( ) en même temps, puis allumer le jouet sans relâcher les boutons. Cela permet d'accéder au menu de personnalisation. Utiliser la croix directionnelle ( ) pour entrer le prénom ou surnom de votre enfant. Il ne peut pas contenir plus de 10 lettres.

- Appuyer sur les boutons Haut ou Bas pour faire défiler les lettres et symboles.
- Appuyer sur les boutons Gauche ou Droite pour se déplacer dans le menu de personnalisation.
- Appuyer sur le **bouton A** pour confirmer le prénom.
- Selectionner la poubelle pour supprimer toutes les lettres.

7. Menu de contraste de l'écran

Appuyer sur les boutons ABC ( ) et B ( ) en même temps puis allumer le jouet sans les relâcher. Cela permet d'accéder au menu de contraste de l'écran.

- Appuyer sur le bouton Gauche pour éclaircir l'écran.
- Appuyer sur le bouton Droite pour assombrir l'écran.
- Appuyer sur le **bouton A** pour confirmer les paramètres de contraste.

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil et à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures et ne pas l'exposer à la moisissure et à l'eau.
5. Si le jouet ne fonctionne pas correctement ou ne fonctionne plus, merci de remplacer les piles usagées par des piles neuves ou rechargées.

EN CAS DE PROBLÈME

Si le jouet ne fonctionne plus ou semble dysfonctionner, suivre ces étapes :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles.
3. Attendre quelques minutes avant de remettre les piles.
4. Allumer le jouet. Il sera normalement prêt à redémarrer.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.

Si le problème persiste, merci de contacter le service consommateurs.

SERVICE CONSOMMATEUIRS

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 :

- Par téléphone au 1 800 701 5327
- Via notre site Internet

www.leapfrog.com/fr-ca/support

Venez découvrir tous nos produits sur Internet :

www.leapfrog.ca

LeapFrog est une marque de la société
VTech Holding Limited.
© 2025 LeapFrog Enterprises, Inc.
Tous droits réservés.
Imprimé en Chine.
IM-621200-003
Version:0