

**vtech**<sup>®</sup>

Manuel d'utilisation

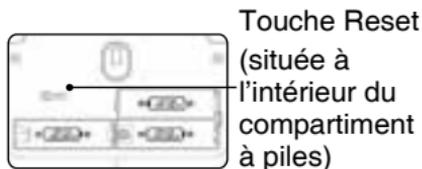
## KidiSecrets Magic Glow



# INTRODUCTION

Tu viens d'acquérir **KidiSecrets Magic Glow** de **VTech®**.

Félicitations ! Tous tes secrets seront bien gardés grâce à l'ouverture de la couverture sécurisée par un code secret à 4 chiffres. À l'intérieur, un carnet et un feutre à encre invisible t'attendent afin que tu puisses tenir ton propre journal et garder tes secrets au chaud. Tes notes ne seront visibles qu'en allumant la lampe UV. Tu peux également écouter des mélodies ou jouer à un des jeux inclus. Amuse-toi bien !



# CONTENU DE LA BOÎTE

- **KidiSecrets Magic Glow**
- Un guide de démarrage rapide
- Carnet



- Feutre à encre invisible

## 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.

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

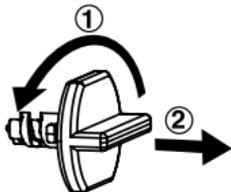
## WARNING :

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 le jouet de la boîte :



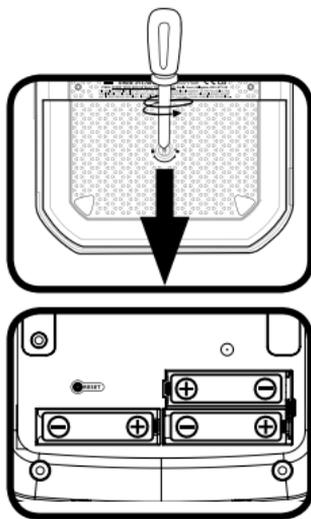
- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre plusieurs fois.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

# POUR COMMENCER

Lors de la première utilisation, le jouet est en mode Démonstration. Ouvre le compartiment à piles, appuie sur la touche Reset puis maintiens-la enfoncée pendant 1 seconde. Le code secret du magasin sera effacé et ton KidiSecrets s'ouvrira !

## ALIMENTATION

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos du jouet en utilisant un tournevis pour dévisser la vis puis abaisser le capot.
3. Si des piles sont présentes, les enlever en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 3 piles LR6/AA neuves en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.



### 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

- 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.

### TRI DES PRODUITS ET PILES USAGÉS

- 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 de 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.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée



dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.

- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005. 
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés. 
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

## FONCTIONNALITÉS ET ACTIVITÉS

### 1. TOUCHE CLÉ MAGIQUE

Appuie sur cette touche pour débloquer l'appareil. Il te sera demandé d'entrer ton code secret pour ouvrir le KidiSecrets.

### 2. TOUCHES CHIFFRES

Appuie sur ces touches pour taper ton code secret ou pour jouer dans les activités.



### 3. TOUCHE LAMPE UV

Appuie sur cette touche pour allumer ou éteindre la lampe UV. Elle te servira à lire ce que tu as écrit avec le feutre magique à encre invisible !

### 4. TOUCHE RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Appuie sur cette touche pour passer du volume sonore normal au volume sonore discret et inversement.

## 5. TOUCHE MÉLODIES MIX

Appuie sur cette touche pour jouer à Mélodies mix. Appuie sur 10 chiffres pour ajouter des notes de musique à la mélodie d'ouverture. Tu entendras cette mélodie à chaque fois que tu ouvriras ton KidiSecrets !

## 6. TOUCHE MUSIQUE

Dans cette activité, appuie sur un des chiffres pour choisir et entendre une mélodie. Il y a 10 mélodies différentes.

## 7. TOUCHE MEMORY CHIFFRES

Dans cette activité, l'objectif est de créer une suite de chiffres à mémoriser les uns après les autres. Tu peux jouer contre un ami ou contre le KidiSecrets. Retiens bien les chiffres puis ajoutes-en un nouveau lorsque c'est à ton tour de jouer !

## 8. TOUCHE CHIFFRE PORTE-BONHEUR

Découvre ton chiffre porte-bonheur en additionnant les chiffres énoncés !

## 9. TOUCHE PENSÉE DU JOUR

Appuie sur un chiffre pour découvrir la pensée du jour !

## 10. TOUCHE RESET

Appuie sur cette touche pendant 1 à 2 secondes pour effacer ton code secret. Quand il sera effacé, tu entendras un son et ton KidiSecrets s'ouvrira.

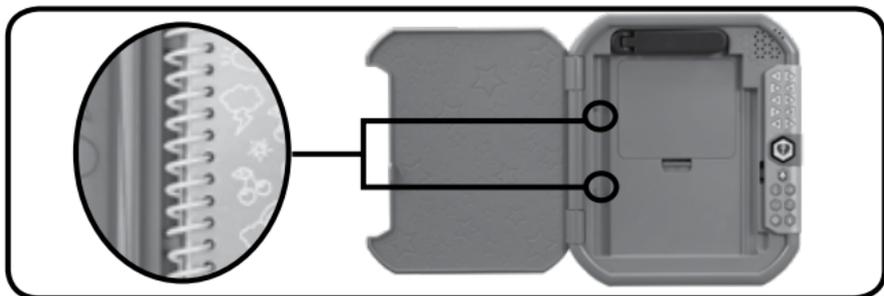


## 11. ARRÊT AUTOMATIQUE

Ton KidiSecrets s'arrête automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour le réactiver, appuie sur n'importe quelle touche. Lorsque les piles sont faibles, le jouet s'arrête également.

## 12. REMPLACEMENT DU CARNET

Tu peux remplacer le carnet inclus dans ton KidiSecrets par un carnet à spirales de format A6 (10,5 x 14,8 centimètres) et de 100 pages au maximum (50 feuilles recto verso). Assure-toi de bien insérer le carnet dans les deux points de fixation prévus à cet effet.



## 13. COMPARTIMENT SECRET

Cache tes trésors dans ce compartiment !

**Note :** si l'appareil s'éteint à plusieurs reprises, installe des piles neuves et essaie de le rallumer.



## 14. SUPPORT POUR FEUTRE

Range ton feutre dans l'emplacement prévu à cet effet.



## 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.

## ASSISTANCE

Si le jouet cesse de fonctionner ou ne s'allume plus, essayez les étapes suivantes :

1. Éteindre l'appareil.
2. Enlever les piles pour éteindre la source d'alimentation.
3. Laisser le jouet quelques minutes puis réinsérer les piles.
4. Allumer le jouet. Le jouet devrait fonctionner à nouveau.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.

## SERVICE CONSOMMATEURS

**Besoin d'aide sur nos produits ?**

**Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :**

[www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com), rubrique Assistance

**Pour le Canada :** [www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr), rubrique Soutien à la clientèle

**Vous souhaitez consulter notre politique de garantie ?**

**Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :**

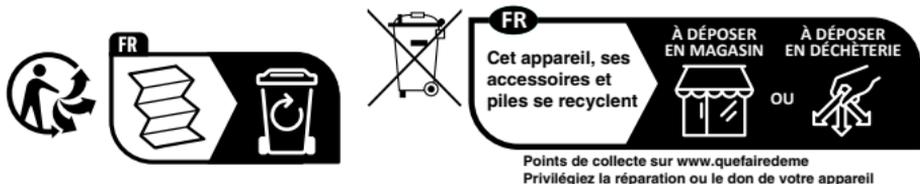
[www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com), rubrique Garantie

**Pour le Canada :** [www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr), rubrique Politiques

**Venez découvrir tous nos produits  
sur notre site Internet :**

Pour la France : **[www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com)**

Pour le Canada : **[www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr)**



TM & © 2022 VTech Holdings Limited.  
Tous droits réservés.  
IM-532405-000  
Version: 0