

vtech[®]
baby

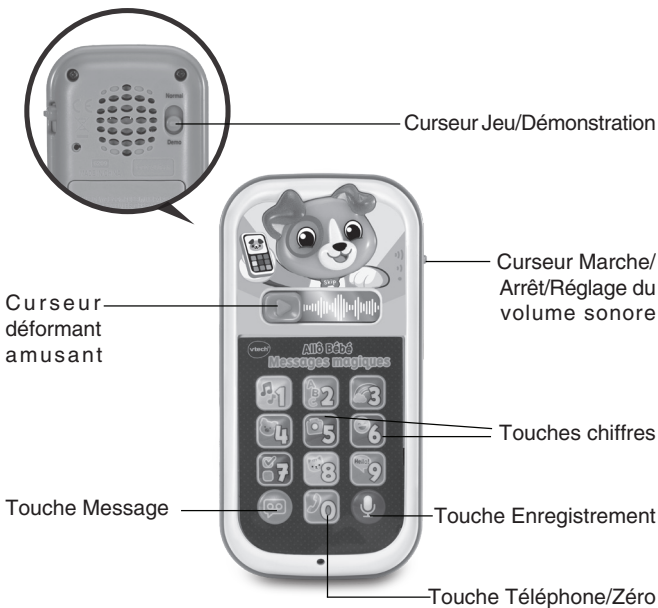
Manuel d'utilisation

Allô Bébé Messages magiques



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Allô Bébé Messages magiques** de **VTech®**. Félicitations ! Bébé s'amuse à imiter les grands tout en apprenant. Il découvre les couleurs, les animaux et les chiffres. La fonction enregistrement permet de personnaliser le jouet et de développer la motricité fine de votre tout-petit.



CONTENU DE LA BOÎTE

- Allô Bébé Messages magiques de VTech®
- 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:

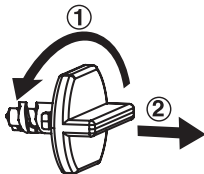
All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE:

Please save this user's manual as it contains important information.

Pour retirer l'attache de la boîte :

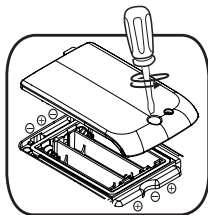
- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre plusieurs fois.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.



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.

Sortir du mode **Démonstration** pour activer le mode de jeu normal

Ce produit est en **mode Démonstration** dans son emballage. Pour sortir de ce mode :

1. Localiser le **curseur Jeu/Démonstration** au dos du jouet. ●
2. Faire glisser le curseur sur la position Jeu. ●

Le message enregistré est à présent sauvegardé lorsque le jouet est éteint. ●

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.

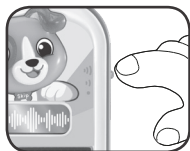
Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech**[®] 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**[®] 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

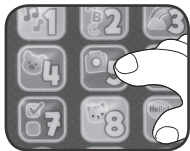
1. Curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore

Déplacer le curseur sur Volume faible)) ou Volume fort))) pour allumer le jouet et choisir le volume souhaité ●.



2. Touches chiffres

Chaque touche permet de déclencher 3 interactions : découverte des chiffres, de phrases amusantes et de chansons entraînantes.



3. Touche Message

Si aucun message n'a été enregistré, votre tout-petit appuie sur cette touche pour découvrir des messages amusants laissés par Skip ou Violette. Si un message a été enregistré, Bébé appuie sur cette touche pour l'écouter.



4. Touche Téléphone/Zéro

Bébé appuie sur cette touche pour appeler Skip et ses amis. Ils peuvent aussi appeler votre tout-petit ! Le jouet sonnera et cette touche clignotera. Bébé appuie sur cette touche pour répondre à l'appel.



5. Touche Enregistrement

Votre tout-petit appuie sur cette touche pour enregistrer un message. Une fois celui-ci enregistré, il appuie à nouveau sur cette touche pour mettre fin au message. Un message dure 10 secondes au maximum. Après en avoir enregistré un, Bébé appuie sur la **touche Message** pour le découvrir ou déplace le **curseur déformant amusant** vers la droite pour l'écouter dans une chanson ou prononcé avec une voix amusante.





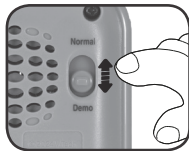
6. Curseur déformant amusant

Votre enfant déplace le **curseur déformant amusant** vers la gauche pour entendre des sons amusants. Si un message a été enregistré, Bébé déplace le curseur vers la droite pour l'écouter dans une chanson ou prononcé avec des effets amusants.



7. Curseur Jeu/Démonstration

Lorsque ce curseur est sur le **mode Démonstration** , le message ne sera pas sauvegardé une fois le jouet éteint. Bébé déplace le curseur sur le **mode Jeu**  pour enregistrer un message. Il sera sauvegardé même si le jouet est éteint.



PAROLES DES CHANSONS

Chanson d'introduction :

« Allez, viens t'amuser,
Avec mes messages magiques,
Allez, décroche et laisse un message,
C'est fantastique ! »

Chanson de l'alphabet :

«A, B, C, D, E, F, G,
H, I, J, K, L, M, N, O, P
Q, R, S, T, U, V,
W, X, Y, et Z ! »

Chanson de l'arc-en-ciel :

« Il fait beau, allez, viens donc jouer,
Pour profiter de cette journée ensoleillée,
Oh ! Je vois un arc-en-ciel,
Quelles jolies couleurs !
Rouge, orange et jaune, vert, bleu et violet ! »

Peux-tu les trouver ?

« Nez, pieds, orteils et ventre !
Nez, pieds, orteils et ventre !
Touche ton nez ! »

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer **Allô Bébé Messages magiques**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvant ni de produit corrosif.
2. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil ou 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 toutes les piles par des piles neuves.

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

Besoin d'aide sur nos produits ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :
www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien.

Vous souhaitez consulter notre politique de garantie ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :
www.vtech-jouets.com, rubrique Garantie.

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Politiques.



Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

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

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr



TM & © 2024 VTech Holdings Limited.

Tous droits réservés.

Imprimé en Chine.

IM-620900-001

Version:0